

MAO

Logiciels, matériels et méthodes

Hors plug-ins qui font l'objet d'un document indépendant

Aide-mémoire

L. Duffar



Sommaire court

(Le sommaire complet est fourni à la fin de ce document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1	OU TROUVER QUOI ? (A RÉDIGER)	6
2	INSTALLATION, CONNEXIONS ET DÉMARRAGE	7
2.1	INSTALLATION	7
2.2	CONNEXION	8
2.3	CONFIGURER LES ENTRÉES ET SORTIES AUDIO ET MIDI SUR UN LOGICIEL DAW (ABLETON) OU NATIVE INSTRUMENT	8
3	LOGICIELS DAW	10
3.1	FORMATS DES FICHIERS DE LOGICIELS SÉQUENCEURS	11
3.2	« ABLETON LIVE SUITE » 9 & 10	12
3.3	« REAPER » (\$60 OU GRATUIT AVEC RAPPEL DE PAIEMENT)	60
3.4	« CUBASE » (A RÉDIGER)	70
3.5	« DARKWAVE STUDIO » (A RÉDIGER)	70
3.6	« HYDROGEN » (GRATUIT)	71
3.7	« ARDOUR » (\$1 OU \$45)	74
3.8	« SOUNDTRAP » (GRATUIT, EN LIGNE !)	78
3.9	« MU.LAB » DE MUTTOOLS (70€)	80
3.10	« TRACKTION WAVEFORM » DE TRACKTION SOFTWARE CORPORATION (GRATUIT, \$100, \$150, \$200)"	82
3.11	« STUDIO ONE 3 » DE PRESONUS (GRATUIT, 100€+80€, 400€)	104
3.12	« ROSEGARDEN » (GRATUIT ; LINUX)	115
3.13	« PODIUM FREE » DE ZYNEWAVE (GRATUIT OU \$35/AN, OU \$50 À \$90 AVEC MISES À JOUR DE 1 À 3 ANS !)	115
3.14	« LMMS » (GRATUIT)	115
3.15	« OHM STUDIO » DE OHM FORCE (GRATUIT, 39, 99€)	117
3.16	« STAGELIGHT » DE OPENLABS (ULTIMATE \$50)	129
3.17	« MIXCRAFT 8 » DE ACOUSTICA (\$90 OU \$180)	146
3.18	« FL STUDIO » DE IMAGE LINE (90€, 190€, 290€, 825€)	160
3.19	« ACID PRO » DE MAGIX (VERSION 7 EN PROMO 150€)	160
3.20	« SAMPLITUDE PRO X3 » DE MAGIX (400€)	161
3.21	« SOUND FORGE PRO 11 » DE MAGIX (400€)	161
3.22	« REASON 10 » DE PROPELLERHEAD (VERSION ESSENTIAL \$70 OU \$400)	161
3.23	« MIXBUS 32C » DE HARRISONCONSOLES (\$300)	167
4	LOGICIELS « SAMPLER » / « ROMPLER »	192
4.1	« KONTAKT » DE NATIVE INSTRUMENT	193
4.2	« MACHFIVE 3 » DE MOTU	193
4.3	« FALCON » DE UVI	196
4.4	« TAL SAMPLER » DE TOGU AUDIO LINE	199
4.5	« STRUCTURE 2 » DE AIR MUSIC TECHNOLOGY (\$150)	201

4.6	« HALION 6 » DE STEINBERG (£282)	202
4.7	« MORGANA » DE 112dB (170€)	204
4.8	« INDEPENDENCE PRO » DE MAGIX	208
4.9	« BLISS » DE DISCODSP	211
4.10	« DIRECTWAVE » DE IMAGE-LINE (90€)	212
4.11	« EXS24 MKII » DE APPLE	213
4.12	« SIMPLER » DE ABLETON (INCLUS DANS ABLETON LIVE)	213
4.13	« SAMPLER » DE ABLETON (INCLUS DANS ABLETON LIVE)	214
4.14	« SOFTWARE NN-19 » DE PROPELLERHEAD	214
4.15	« SOFTWARE NN-XT » DE PROPELLERHEAD	215
4.16	« REASAMPLOMATIC » 5000 DE COCKOS	215
5	OUTILS DIVERS	216
5.1	« JBRIDGE » : CONVERSION DES PLUGINS 32 BITS POUR UTILISATION EN 64 BITS	216
5.2	HÔTES DE VST	217
5.1	EDITION DE SOUNDFont	226
6	LOGICIEL DIVERS	227
6.1	« AUDACITY »	227
6.2	« HTML5 DRUM MACHINE »	243
6.3	« SONIC VISUALISER » SOUS LICENCE GNU	243
6.4	RECONNAITRE LES ACCORDS D'UN FICHIER AUDIO	247
6.5	« VAMP » PLUGIN	248
6.6	« MELODYNE » DE CELEMONY (A RÉDIGER)	249
7	FORMAT MIDI	250
7.1	GÉNÉRALITÉS	250
7.2	LA NOTION DE LANGAGE MIDI PAR COMPOSER SA MUSIQUE.COM	253
7.3	LOGICIEL D'OPÉRATION SUR LES FICHIERS MIDI	257
7.4	LE LANGAGE MIDI	331
7.5	RESSOURCES SUR LE WEB	348
8	NOTATION MUSICALE	351
8.1	« NOTATIONCOMPOSER » & « NOTATION MUSICIAN » (A TERMINER)	351
8.2	« MUSEEDIT » (GRATUIT)	351
8.3	« FINAL », « FINAL PRINTMUSIC » 2014 & « FINAL NOTEPAD » DE FINALE MUSIC	353
8.4	« SIBELIUS » ET « SIBELIUS FIRST » DE AVID	355
9	HARMONISATION	361
9.1	« HARMONY ASSISTANT » ET « MELODY ASSISTANT »	361
9.2	« J74 MAXFORLIVE HARMONY BUNDLE » & « J74HARMOTools » DE FABRIZIOPOCE (25€)	363
9.3	« HARMONY NAVIGATOR » & « SYNFiRE » DE COGNITONE (49€ À 780€)	365
9.4	« LIQUID NOTE » DE RE-COMPOSE (\$79 OU \$139)	371

<u>10</u>	<u>LA SYNTHÈSE SONORE ANALOGIQUE (A RÉDIGER)</u>	<u>375</u>
<u>11</u>	<u>INFORMATIONS SUR LE WEB</u>	<u>376</u>

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :

<http://fr.audiofanzine.com/sequenceur-generaliste/ableton/Live-8-Suite/medias/autres/>

Téléchargez l'aide-mémoire sur les plug-ins sur :

<http://fr.audiofanzine.com/lecteur-sampler-virtuel/uvi/freeware-uvi-workstation-2/medias/autres/>

Téléchargez l'aide-mémoire sur les Soundware et Hardware Native

Instruments sur : <http://fr.audiofanzine.com/bundle-de-logiciels-mao/native-instruments/komplete-9-ultimate/medias/autres/>

Téléchargez l'aide-mémoire sur les application iOS de production musicale :

<http://fr.audiofanzine.com/sequenceur-boucles/apple/GarageBand/medias/autres/>

Téléchargez l'aide-mémoire sur les application iOS Yamaha sur :

<http://fr.audiofanzine.com/workstation/yamaha/mox8/medias/autres/>

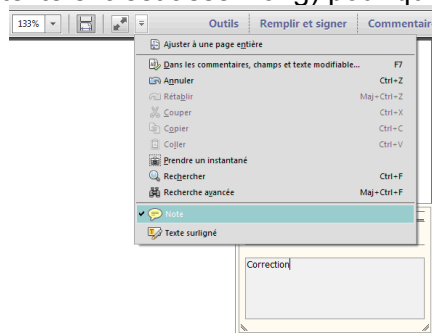
N'imprimez pas !

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais moi-même tous les documents techniques avant de troquer le papier pour les documents dématérialisés, ce qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité de classement, de recherche et de navigation, et enfin on dispose de la dernière version ... sur tous les ordi-tablettes, et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple [Google Drive](#) ou [iCloud](#) gratuit ou autre).

APPEL A CONTRIBUTION :

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : <http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/>

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
 - ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».
- Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Cet aide-mémoire n'aborde pas les « Plug-ins » qui font l'objet d'un document indépendant (et ceux de Native Instrument font l'objet d'un autre document à part étant donné la richesse de la suite logiciel et des contrôleurs hardware).

Ce document non exhaustif traite des logiciels et matériels Windows, mais certaines applications tablette (Android) sont également décrites, tandis que les applications iOS sont seulement citées, car elles font aussi l'objet d'un document indépendant.

1	<u>OU TROUVER QUOI ? (A RÉDIGER)</u>	6
2	<u>INSTALLATION, CONNEXIONS ET DÉMARRAGE</u>	7
3	<u>LOGICIELS DAW</u>	10
4	<u>LOGICIELS « SAMPLER » / « ROMPLER »</u>	192
5	<u>OUTILS DIVERS</u>	216
6	<u>LOGICIEL DIVERS</u>	227
7	<u>FORMAT MIDI</u>	250
8	<u>NOTATION MUSICALE</u>	351
9	<u>HARMONISATION</u>	361
10	<u>LA SYNTHÈSE SONORE ANALOGIQUE (A RÉDIGER)</u>	375
11	<u>INFORMATIONS SUR LE WEB</u>	376

1 OU trouver QUOI ? (A rédiger)

Sujet	Paragraphe Simple	Paragraphe Avancé
Exécuter des VST 32 bits dans Ableton Live 64bits	5.1	
Exécuter des VST plug-in en application Standalone	5.2.1	

[illegible]

2 Installation, connexions et Démarrage

2.1	INSTALLATION	7
2.2	CONNEXION	8
2.3	CONFIGURER LES ENTRÉES ET SORTIES AUDIO ET MIDI SUR UN LOGICIEL DAW (ABLETON) OU NATIVE INSTRUMENT	8

2.1 Installation

Pour tous les logiciels et Soundwares de MAO, l'installation permet de choisir l'emplacement des dossiers de ressources. Ces ressources comprennent les 2 types de dossiers suivants :

- ✓ « VSTPlugIns 64 bit » et « VSTPlugIns » (32 bits) où sont copiés les fichiers DLL des plug-ins au format VST standard.
- ✓ Dossiers spécifiques à des plug-ins au format propriétaire, comme la suite KOMplete, MACHFive, EastWest ou UVI
 - Dans ce cas les dossiers « VSTPlugIns 64 bit » et « VSTPlugIns » ne contiendront qu'un seul fichier DLL pour le lecteur spécifique à chaque format (respectivement KONTAKT, MACHFive, PLAY, UVIWorkstation).

Ces choix doivent faire l'objet d'une réflexion car :

- ✓ L'emplacement choisi pour « VSTPlugins 64 bit » et « VSTPlugins » lors de l'installation du premier logiciel, devra rester le même pour tous les logiciels et Soundwares installés ultérieurement, afin de pouvoir accéder à tous depuis le DAW.

Le volume total du seul dossier « VSTPlugIns 64 bit » peut devenir énorme si on collectionne de nombreux plug-ins en plus de ceux éventuellement compris dans le DAW. Pour moi il atteint la taille de 7 Go, avec les principaux plug-ins suivants :

- « Caribbean Keys » : 3 Go
 - « Garritan Instant Orchestra » : 1.9 Go
- ✓ De plus quand on dispose de nombreux plug-ins au format propriétaire, dont les plus gros fichiers ne sont pas stockés dans « VSTPlugIns 64 bit » et « VSTPlugIns », il faut en plus ajouter les tailles des dossiers spécifique à chaque éditeur. Pour moi, les tailles

indicatives sont les suivantes (sans compter certains inévitables dossiers de plug-in qui restent impérativement sur le disque system C) :

- « Ableton Live Suite 9 » : ?
- Dossier « NI » : 230 Go !!!! (Suite KOMplete ULTIMATE 9, TRAKTOR et MASCHINE 2,)
- UVI : 53 Go (FALCON, Emulation One, Ircam Prepared Piano, Mark79, Orchestral Suite, Synths Anthology, Wurlie, Attack EP88, BeatBox Anthology, Retro Organs, Super II, Vector Pro)
- Keyscape ; ?
- EastWest : ?
- Arturia V Collection 4 : ?
- MACHFIVE : ?

2.2 Connexion

La connexion pour jouer les sons de l'ordinateur avec un Controller MIDI est la suivante :

- ✓ Carte son connectée en USB à l'ordi (ou en FireWire plus rarement)
- ✓ Sortie stéréo AUDIO Jack de la carte son relié à l'ampli (ou à défaut casque branché sur la carte son)

Si le Controller MIDI est un clavier MIDI :

- ✓ Port MIDI IN de la carte son relié à au port MIDI OUT d'un clavier MIDI

Pour ajouter en plus le Controller MIDI MASCHINE au clavier MIDI, la connexion est :

- ✓ Controller MASCHINE connecté en USB sur l'ordi

Cette configuration permet notamment de jouer les sons d'un logiciel DAW (Ableton en l'occurrence), ou d'un logiciel comme Komplete 9 (en Standalone ou en plugin pour logiciel DAW) **A LA FOIS** au clavier MIDI et au Controller MASCHINE.

Pour utiliser le Controller MIDI MASCHINE à la place d'un clavier MIDI, la connexion est (en plus de la carte son) :

- ✓ Port MIDI IN de la carte son relié à au port MIDI OUT du Controller MIDI MASCHINE

UTILISATION D'UN iPad

Un iPad peut remplacer un ordinateur grâce à différents logiciels séquenceur (Cubasis LE) qui fournissent également des instruments (SampleTank par exemple), des boîtes à rythmes ou des possibilités d'enregistrement (TAPE de Focusrite).

Cependant toutes les cartes sons ne fonctionnent pas avec l'iPad. La carte son doit être « Class Compliant » (par exemple Steinberg UR44, ou Focusrite 6i6). Certaines cartes sons soit disant « dédiées » à l'iPad ont un inconvénient qui peut être rédhibitoire : l'absence de prise MIDI 5 broche (uniquement USB MIDI) ce qui ne permet pas d'utiliser tous les claviers MIDI qui sont en majorité reliés par câble MIDI 5 broches.

2.3 Configurer les entrées et sorties AUDIO et MIDI sur un logiciel DAW (Ableton) ou Native Instrument

Les configurations AUDIO et MIDI sont indispensables pour tout logiciels portent sur des bases, faute de quoi le contrôleur ne pilotera pas le logiciel, et le logiciel ne produira aucun son.

C'est donc la première chose à faire en lançant un logiciel pour la première fois, ou avec un nouveau contrôleur, ou une nouvelle carte son.

3 Logiciels DAW

The 20 best DAW Software apps in the world to day (2017) :

2017 : <http://www.musicradar.com/tuition/tech/the-20-best-daw-software-apps-in-the-world-today-238905>

Les logiciels DAW sont des logiciels hôte pour des instruments virtuels (Digital Audio Workstation). Ils sont aussi appelés STAN (Station de Travail Audionumérique) ou logiciels séquenceurs.

Ils sont indispensables pour profiter des instruments virtuels sous forme de plug-ins (à part ceux pour lesquels il existe également une version Standalone).

Cependant le logiciel séquenceur permet plus que de jouer d'un instrument (d'où son prix parfois élevé). Il permet d'enregistrer plusieurs pistes pour produire des morceaux avec plusieurs instruments, réels ou virtuels, en jouant du clavier ou en programmant les notes de tout instrument. C'est le cœur de la production musicale en MAO, et son choix est crucial pour trouver celui dont l'ergonomie, les fonctions et le prix conviendront.

Il existe heureusement des séquenceurs bon marché et un gratuit de fait (Reaper \$60 ; évaluable gratuitement pendant 2 mois, puis qui reste entièrement utilisable avec seulement des demandes de paiement). Malgré son faible prix Reaper est un DAW complet (avec AUDIO et MIDI, enregistrement, supportant plusieurs formats), mais il existe des logiciels libres complètement gratuits, mais plus ou moins complets.

De plus, pour ceux que la production musicale n'intéresse pas et qui se contentent de jouer d'un seul instrument à la fois à partir d'un contrôleur MIDI (clavier, accordéon, saxophone, boîte à rythme, et même guitare), il existe un logiciel hôte gratuit, SAVIHOST, qui ne fait que permettre de jouer d'un instrument virtuel (sans séquenceur, sans enregistrement, sans rien d'autre).

3.1	FORMATS DES FICHIERS DE LOGICIELS SÉQUENCEURS	11
3.2	« ABLETON LIVE SUITE » 9 & 10	12
3.3	« REAPER » (\$60 OU GRATUIT AVEC RAPPEL DE PAIEMENT)	60
3.4	« CUBASE » (A RÉDIGER)	70
3.5	« DARKWAVE STUDIO » (A RÉDIGER)	70
3.6	« HYDROGEN » (GRATUIT)	71
3.7	« ARDOUR » (\$1 OU \$45)	74
3.8	« SOUNDTRAP » (GRATUIT, EN LIGNE !)	78
3.9	« MU.LAB » DE MUTTOOLS (70€)	80
3.10	« TRACKTION WAVEFORM » DE TRACKTION SOFTWARE CORPORATION (GRATUIT, \$100, \$150, \$200)"	82
3.11	« STUDIO ONE 3 » DE PRESONUS (GRATUIT, 100€+80€, 400€)	104
3.12	« ROSEGARDEN » (GRATUIT ; LINUX)	115
3.13	« PODIUM FREE » DE ZYNEWAVE (GRATUIT OU \$35/AN, OU \$50 À \$90 AVEC MISES À JOUR DE 1 À 3 ANS !)	115
3.14	« LMMS » (GRATUIT)	115
3.15	« OHM STUDIO » DE OHM FORCE (GRATUIT, 39, 99€)	117
3.16	« STAGELIGHT » DE OPENLABS (ULTIMATE \$50)	129
3.17	« MIXCRAFT 8 » DE ACOUSTICA (\$90 OU \$180)	146
3.18	« FL STUDIO » DE IMAGE LINE (90€, 190€, 290€, 825€)	160
3.19	« ACID PRO » DE MAGIX (VERSION 7 EN PROMO 150€)	160
3.20	« SAMPLITUDE PRO X3 » DE MAGIX (400€)	161
3.21	« SOUND FORGE PRO 11 » DE MAGIX (400€)	161

3.22	« REASON 10 » DE PROPELLERHEAD (VERSION ESSENTIAL \$70 OU \$400)	161
3.23	« MIXBUS 32C » DE HARRISONCONSOLES (\$300)	167

3.1 Formats des fichiers de logiciels séquenceurs

- ✓ VST : Steinberg « Cubase », et la majorité des autres STANs pour PC
- ✓ REX : Format propriétaire de « Propellerhead Reason » (rx ou rx2 pour mono et stéréo), mais compatible avec :
 - « ReCycle » de Propellerhead
 - « Reason » de Propellerhead
- ✓ « Pro Tools » de Avid
- ✓ « FL Studio » de Image Line

- ✓ « SONAR X3External Link » de Cakewalk
- ✓ « REAPER External Link » de Cockos
- ✓ « Studio One External Link »

3.2 « Ableton Live Suite » 9 & 10



<https://www.ableton.com/>

Toutes les versions d'Ableton permettent l'installation sur 2 ordinateurs, mais en ne l'utilisant que sur un ordinateur à la fois.

La protection n'étant pas gérée par iLok il est impossible de transférer une version entre plusieurs ordinateurs. De plus en cas de crash définitif de l'ordi un mail au support d'Ableton permet de refaire l'installation sur un 3^{ème} ordinateur.

Par contre il est utile de savoir qu'on peut installer Live sur un ordinateur sans autorisation, et lire une performance (sans possibilité de modifications et de sauvegarde).

Si on dispose d'une version Lite (livré par exemple en bundle avec un hardware quelconque), l'upgrade vers la version standard coûte 300

3.2.1	COMPARAISON DES EDITIONS & VERSIONS	12
3.2.2	PUSH	22
3.2.3	DÉMARRAGE (A COMPLÉTER)	26
3.2.4	UTILISATION AVANCÉE (A RÉDIGER)	34
3.2.5	UTILISATION DE CONTRÔLEURS MIDI	35
3.2.6	TUTORIELS	39
3.2.7	RESSOURCES WEB	52
3.2.8	AVIS	58

3.2.1 Comparaison des Editions & Versions

3.2.1.1	Key Features V9	12
3.2.1.2	Software Instruments V9	13
3.2.1.3	Packs V9	14
3.2.1.4	Max for Live Devices V9	17
3.2.1.5	Audio Effects V9	17
3.2.1.6	MIDI Effects V9	19
3.2.1.7	Nouveautés de la version 9.5	19
3.2.1.8	Nouveautés de la Version 10	20

3.2.1.1 Key Features V9

Fonctionnalité	Intro	Standard	Suite
Unique Session View for quick, intuitive composition, flexible performance and improvisation	Included	Included	Included
Non-destructive editing with Unlimited undo	Included	Included	Included
Multitrack recording up to 32-bit/192 kHz	Included	Included	Included
Powerful MIDI sequencing of Software and hardware Instruments	Included	Included	Included
Advanced warping and real-time time-stretching	Included	Included	Included
Unlimited Instruments, Audio Effects and MIDI effects per project	Included	Included	Included

Fonctionnalité	Intro	Standard	Suite
Group tracks	Included	Included	Included
VST and Audio Unit support	Included	Included	Included
Time signature changes	Included	Included	Included
Multiple automation lanes	Included	Included	Included
Track Freeze	Included	Included	Included
Automatic plug-in delay compensation	Included	Included	Included
MIDI remote control instant mapping	Included	Included	Included
MIDI output to hardware synths	Included	Included	Included
MIDI Clock/sync	Included	Included	Included
Rewire	Included	Included	Included
Multicore/multiprocessor support	Included	Included	Included
WAV, AIFF, MP3, Ogg Vorbis, FLAC file support	Included	Included	Included
Ableton Link	Included	Included	Included
Audio and MIDI tracks	16	Unlimited	Unlimited
Scenes	8	Unlimited	Unlimited
Send and return tracks	2	12	12
Audio inputs Mono audio input channels	4	256	256
Audio outputs Mono audio output channels	4	256	256
Max for Live Inspiring synths, effects and customizations to Live itself, as well as a toolkit for building your own Complex warp modes	-	-	Included
Advanced algorithms for stretching audio, ideal for working with mixed audio or full tracks Audio-slicing	-	Included	Included
Slice audio to a Drum Rack or Sampler instance	-	Included	Included
Audio to MIDI Extract harmony, melody or drums from an audio sample and convert it to MIDI	-	Included	Included
REX file support Support for ReCycle/Reason audio files	-	Included	Included
POW-r dithering Mastering quality dithering modes for downsampling audio	-	Included	Included
Video import/export Import video as a clip and save modified video and audio	-	Included	Included
Serato Scratch Live integration The Bridge - DJ in Serato Scratch Live with a synced Ableton Live set. Edit your Serato Scratch Live mixes in Ableton Live	-	Included	Included
Groove Pool and extract groove A set of templates for timing and "feel" of sequences - or make your by extracting timing from existing audio material	-	Included	Included

3.2.1.2 Software Instruments V9

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Analog Emulates the unique character of vintage analog synthesizers	-	Included	Included
Collision Physical modeling instrument for authentic mallet percussion sounds and creative percussion	-	-	Included

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Electric The sounds of classic electric pianos	-	Included	Included
Operator Updated for 9.5 Operator is a versatile synthesizer combining frequency modulation and subtractive synthesis	-	-	Included
Sampler Updated for 9.5 A sampling instrument with multisample playback and import as well as profound sound design options	-	-	Included
Tension Physical modeling string synthesizer	-	-	Included
External Instrument A tool for integrating your external hardware synthesizers into your Live Sets with the ease and flexibility of plug-ins	-	Included	Included
Drum Rack An instrument for layering samples, synths and effects in a classic 16-pad grid	Included	Included	Included
Impulse A drum sampler with complex modulation Capabilities	Included	Included	Included
Simpler Updated for 9.5 An easy-to-use but powerful sampler with classic synthesis parameters	Included	Included	Included
Instrument Rack Combine multiple instruments and effects into a single device, allowing for split and layered sounds with customized Macro controls	Included	Included	Included

3.2.1.3 Packs V9

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
The Forge by Hecq Musician and sound designer Hecq presents his set of signature sounds, loops and drum one-shots. Includes experimental recordings, unique Live Clips and presets that push Live's instruments and effects to new realms	-	-	Included
Latin Percussion A collection of acoustic percussion instruments such as congas, timbales, claves, shakers, tambourines and bells from the worlds of Brazillian, Afro-Cuban and African music	-	-	Included
Orchestral Brass A thorough set of vivid and colorful brass instruments. Features solo and ensemble French horn, trombone, trumpet and tuba, with a unique set of articulations in multiple section sizes	-	-	Included
Orchestral Mallets The true essence of symphonic percussion instruments in pristine quality. Features vibraphone, marimba, xylophone, crotales, glockenspiel, tubular bells, cymbals and timpani with a variety of articulations	-	-	Included

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Orchestral Strings A comprehensive selection of naturally rich and dynamic stringed instruments. Features solo and ensemble violin, viola, cello and double bass, all record in their natural positions within the orchestra, complete with a number of articulations	-	-	Included
Orchestral Woodwinds Features a variety of clear and vibrant wind instruments. Includes solo and ensemble flute, clarinet, bassoon, oboe and English horn, with a broad spectrum of articulations	-	-	Included
Retro Synths Retro Synths by Puremagnetik contains more than 4,000 samples from the greatest classic synths of the past three decades, including rich bass from the Minimoog, acid squelch from the Roland TB-303, and the classic digital "phase distortion" synthesis from the Casio CZ-series.	-	-	Included
Samplification Kick-start your sampling skills with Samplification , a pack of presets, Instrument Racks, Construction Kits, and Lessons. With sound content from Puremagnetik, Cycling '74 and SonArte, Samplification demonstrates the capabilities of Sampler	-	-	Included
Session Drums Studio Session Drums is a meticulously multisampled library of acoustic drums that reproduces the nuances of a recording session and puts you in the engineer's seat. Session Drums Studio features clear studio recordings of world-class drum kits, properly miked and ready to play	-	-	Included
Session Drums Club Session Drums is a meticulously multisampled library of acoustic drums that reproduces the nuances of a recording session and puts you in the engineer's seat. Session Drums Club features room ambience from club environments - inject some character into your drums	-	-	Included
Session Drums Multmic Session Drums is a meticulously multisampled library of acoustic drums that reproduces the nuances of a recording session and puts you in the engineer's seat. Session Drums Multimic kits put you in the engineer's position - edit the various mic positions and distances to get your perfect kit	-	-	Included
Bomblastic Bomblastic is a Hip Hop drum kits library featuring 50 kits developed in conjunction with Uppercussion. Get punchy kicks, cracking snares, crisp claps, powerful percussion, hi-hats, cymbals and more. The kits are especially designed for Hip Hop, Dubstep, R&B, Pop and Dance genres	-	Included	Included

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Breakbeats by Kutmasta Kurt A set of vintage-sounding Hip Hop breaks, kits and one-shots from producer Kutmasta Kurt, who has worked with artists including Too \$hort, Beastie Boys, Kool Keith, The Pharcyde, and more. The breaks have been chopped up and MIDI sequenced, for flexible editing possibilities	-	Included	Included
Cyclic Waves A premium selection from sound designer Ron MacLeod, constructed using innovative processing tools from Cycling '74, the makers of Max. Includes drum loops, acoustic instrument hits, lush ambiences, and more for inspiring sonic sculpting	-	Included	Included
Digicussion 2 A booster shot featuring even more pounding, crisp drum sounds from Uppercussion. Great for pounding electronic production, experimental sound design, and all kinds of rhythmic music	-	Included	Included
Drum Machines A choice selection of classic drum machines, sampled to faithfully reproduce original sounds, plus a range of drum patterns and Live Clips. Includes samples of the Roland TR-808 and TR-909, LinnDrum, Oberheim DMX, Boss DR-55, and more	-	Included	Included
Grand Piano The powerful expressiveness of a renowned concert grand in Live. Multiple articulations, sampled from a carefully prepared and programmed piano to capture the virtuosity of the classical grand piano sound	-	Included	Included
Guitars and Bass A set of electric guitars and basses, expertly multisampled to cover different playing styles, velocities and articulations - from funky slap bass to gently strummed guitar chords	-	Included	Included
Konkrete Breaks A set of premium sounds from Soniccouture's Konkrete Drums libraries, plus MIDI Clips exclusively designed by six prominent London-based artists. Unlike traditional audio breaks, these MIDI breaks can easily be edited and reorganized by sound	-	Included	Included
Sound Objects Lite A unique collection of sampled objects typically found in a hardware store, including saw blades, joist hangers, metal pipes, ceramic tiles, and more	-	Included	Included
Vinyl Classics Over 400 loops and samples from Zero-G in a wide range of styles, including smooth '70s grooves, gritty hip hop and edgy, abstract weirdness	-	Included	Included
Designer Drums Synthesized drums that demonstrate the versatility and quality of Ableton Live 9's instruments and effects	Included	Included	Included

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Digicussion 1 A large synthetic drum library featuring dirty kicks, punchy snares, soft stabs, gritty textures, and more. Great for pounding electronic production, experimental sound design, and all kinds of rhythmic music	Included	Included	Included
Loopmasters Mixtape A set of samples and loops from Loopmasters, from synthesized sound design to acoustic drums and founds sounds. Features content from Partners such as Puremagnetik and Sonicculture, and Loopmasters' artist Pack sounds from artists such as Digable Planets, Coldcut, Todd Terry, and more	Included	Included	Included
Unnatural Selection A collection of samples, Live Clips and Demo Songs from Puremagnetik. Includes "Construction Kits", which can be easily rearranged and combined to create complete tracks	Included	Included	Included

3.2.1.4 Max for Live Devices V9

Only for Suite version

3.2.1.5 Audio Effects V9

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Amp Emulates the sound and character of seven classic guitar amplifiers	-	-	Included
Cabinet Emulates the sound and character of five classic guitar cabinets	-	-	Included
Corpus Simulates the acoustic characteristics of seven types of resonant objects	-	-	Included
Dynamic Tube Tube saturation for added harmonics and warmth	-	Included	Included
EQ Eight Eight parametric filters with a variety of controls for shaping timbre	-	Included	Included
External Audio Effect A tool for integrating your external hardware effects into your Live Sets with the ease and flexibility of plug-ins	-	Included	Included
Filter Delay Three delay lines with independent filtering, feedback, stereo position, and more	-	Included	Included
Frequency Shifter Classic frequency shifting and ring modulation, for effects ranging from subtle phasing to dissonant, metallic sounds	-	Included	Included
Glue Compressor Analog-modeled compressor based on the classic bus compressor from a famous 80s mixing console	-	Included	Included

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Multi-band Dynamics Upward and downward compression and expansion of up to three frequency bands	-	Included	Included
Overdrive Distortion effect based on classic guitar pedals	-	Included	Included
Resonators Five parallel, tunable resonators that apply a tonal character to incoming audio	-	Included	Included
Spectrum Realtime analysis and visualization of incoming audio.	-	Included	Included
Vinyl Distortion Emulates the noise and distortion of vinyl records	-	Included	Included
Vocoder Classic "talking synthesizer" and robotic voice effects	-	Included	Included
Auto Filter Updated for 9.5 Classic analog filter emulation with an envelope follower and LFO	Included	Included	Included
Auto Pan LFO-driven panning, tremolo and beat-synchronized chopping effects	Included	Included	Included
Beat Repeat Creative beat mangling with controlled or randomized repetitions of an incoming signal	Included	Included	Included
Chorus Create thickening or flanging effects with two parallel modulated delays	Included	Included	Included
Compressor Dynamics processing to add punch and loudness	Included	Included	Included
EQ Three Three-band EQ with kill switches, modeled on classic DJ mixers	Included	Included	Included
Erosion Adds "digital"-sounding artifacts and noise to audio signals	Included	Included	Included
Flanger Classic tape phasing sound caused by time-modulated delays	Included	Included	Included
Gate Dynamics processing for noise reduction and decay or reverb shaping	Included	Included	Included
Grain Delay Granular delay with controlled or randomized pitch	Included	Included	Included
Limiter Sets an absolute output limit, suitable for mastering	Included	Included	Included
Looper Records, loops and overdubs audio, based on classic hardware looping pedals	Included	Included	Included
Phaser Sweeping effects created by notches in the frequency spectrum	Included	Included	Included
Ping Pong Delay Filtered delay that jumps between the left and right outputs	Included	Included	Included

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Redux Bit- and sample-rate reduction for classic lo-fi sounds	Included	Included	Included
Reverb Simulates the acoustics of real or imaginary rooms	Included	Included	Included
Saturator Waveshaping distortion for adding dirt, punch and warmth	Included	Included	Included
Simple Delay Two independent delay lines with feedback and tempo sync	Included	Included	Included
Tuner Tuner shows the incoming pitch and its distance from the nearest semitone, helping you quickly get instruments in tune	Included	Included	Included
Utility Multipurpose tool for adjusting gain, phase, stereo width and more	Included	Included	Included
Audio Effect Rack Combine audio effects into a single device, allowing for the creation of simplified Macro controls for complex effects chains	Included	Included	Included

3.2.1.6 MIDI Effects V9

Fonctionnalité	Intro	Standad	Suite
Arpeggiator Takes individual notes from a held chord and plays them as a rhythmical pattern	Included	Included	Included
Chord Adds up to six additional pitches to incoming MIDI notes to create chords	Included	Included	Included
Note Length Alters the length of incoming MIDI notes or triggers notes via Note Off	Included	Included	Included
Pitch Transposes MIDI notes by a specified amount	Included	Included	Included
Random Applies chance-based random transposition to MIDI notes	Included	Included	Included
Scale Remaps incoming MIDI notes to different outgoing MIDI notes	Included	Included	Included
Velocity Randomizes or compresses MIDI note velocity	Included	Included	Included
MIDI Effect Rack Combine MIDI effects into a single device, allowing for customized MIDI processing chains with simple Macro controls	Included	Included	Included

3.2.1.7 Nouveautés de la version 9.5

- ✓ Compatibilité avec la nouvelle version du contrôleur Ableton Push 2 dont le navigateur est conçu notamment pour la **prise en compte des VST tiers**, dans la tendance du moment des claviers MIDI « Komplete Kontrol » de Native Instrument et « Advance » de AKAI. Heureusement il existe une mise à jour du Firmware de la 1^{ère} version de Push pour prendre également en compte cette fonctionnalité.

- ✓ Nouvelle interface graphique pour « Simple » avec la révision des fonctions Warp et Slice. C'est même le principal changement qui accompagne la sortie du Push 2. L'affichage est plus grand et plus précis et 3 modes de jeu sont possibles :
 - Classic Playback Mode,
 - One-Shot Playback Mode
 - Slicing Playback Mode. ce dernier mode, qui va enfin permettre d'assigner du MIDI à chaque marqueur et donc permettre de déclencher n'importe quel slice d'un clip depuis n'importe quel contrôleur, va tout changer pour la pratique DJ. Il s'agit d'un coup dur pour Traktor et Maschine, car comme dans Maschine, Ableton Live 9.5 permet d'exporter très facilement tout clip slicé vers un nouveau Drum rack et ainsi peupler les pads de votre contrôleur en un instant.
- ✓ Nouveaux filtres conçus avec Cytomic et basés sur la modélisation de matériels vintage, avec auto-résonance, feedback et distorsion : Simplr, Sampler, Operator et Auto-Filter
- ✓ Amélioration des indicateurs de mesure avec affichage des niveaux RMS et Peak, et le niveau de volume perçu
- ✓ Nouvel affichage des formes d'ondes plus détaillé, avec des fonctions de zoom et de scroll plus douces
- ✓ Ajout de kits de batteries, de Presets utilisant les nouveaux filtres, de clips audio et de sons one-Shot à la bibliothèque sonore
- ✓ 3 nouveaux synthétiseurs virtuels Max for Live :
 - Bass : synthé de basse mono.
 - Poli : Un synthé polyphonique pour les strings, pads, Chords, and stabs.
 - Multi : Un synthé conçu pour le contrôleur Ableton Push.
- ✓ Arp : Un arpégiateur de patterns/motifs avec fonctionnalités de « Step Length », « Step Velocity », « Groove » etc.
- ✓ Instant House : Un outil de création de beats optimisé pour les mesures impaires.
- ✓ MIDI Monitor : Suivi du flux de données MIDI.
- ✓ Map8 : Utilitaire de macro utile avec Push et autres contrôleurs tiers de huit boutons.
- ✓ Filtres : Ableton s'est associé avec Cytomic pour proposer nativement de nouveaux filtres basés sur des modèles analogiques de très grande qualité. Ces filtres sont intégrés dans Simplr, Sampler, Operator et Auto Filter.

3.2.1.8 Nouveautés de la Version 10

http://www.musicradar.com/news/ableton-live-10-is-now-available-worldwide?utm_source=Adestra&utm_medium=email&utm_campaign=20876&utm_term=10684234&utm_content=373594

The update doesn't see huge changes to the way Live works and feels, but throws in some much wanted enhancements from the community, alongside new devices and improvements to Push.

New instruments and effects

- ✓ Wavetable is Ableton's latest synth - immediately playable with a vast sonic palette.
- ✓ Echo produces delay sounds from classic textures to soundscapes, wailing feedback and experimental atmospheres.
- ✓ Drum Buss is a one-stop workstation for drums, capable of adding subtle character or completely bending and breaking drums.
- ✓ Pedal brings the character of analog stomp boxes to Live with separate circuit-level models of overdrive, distortion and fuzz guitar pedals.

Ableton Live 10: Hands-on with Wavetable

Workflow improvements

- ✓ Capture recalls an idea after it has been played and turns it into a MIDI clip with groove and feel intact.
- ✓ Multiple MIDI clip editing allows users to see the content of two or more clips in one detail view.
- ✓ Groups within groups allow for greater flexibility when mixing and improves Set organization even with lots of tracks and a detailed arrangement.
- ✓ A multitude of refinements including improvements to Arrangement View workflows, Browser Collections, I/O renaming, note chasing, and much more.

Improvements to Push

- ✓ A new step sequencing layout allows simultaneous note sequencing and real time playing.
- ✓ MIDI note view allows navigation and refinement of the notes in a pattern in context directly on the Push display.
- ✓ Richer visualization with more feedback of key Live devices including Wavetable, Echo, EQ Eight and Compressor.
- ✓ Workflow improvements to layouts, building and extending patterns, track arming and more.

Ableton Live 10: Echo explained

New library of sound

- ✓ Curated Collections capture the musical threads that tie together evolving styles and scenes.
- ✓ Four all-new Essential Instruments include synths, and multi-sampled electric keys and drums.
- ✓ Live 10's Core Library gets a sonic upgrade with richer, more detailed sounds

Max for Live

- ✓ Deeper integration with Live 10 Suite means devices now load faster, use less CPU and feel more like Live's native devices.
- ✓ Sonically upgraded Drum Synths, improved modulation and mapping Devices and more.
- ✓ Multi-channel audio routing means mixing using multi-channel speaker setups is now possible.

Ableton Live 10: Drum Buss deconstructed

Download versions of Ableton Live 10 cost £69/\$99/€79 for Live Intro, £319/\$449/€349 for Live Standard, and £539/\$749/€599 for Live Suite.

Boxed versions will cost £89/\$99/€99 for Live Intro, £359/\$499/€399 for Live Standard, and £579/\$799/€649 for Live Suite.

3.2.2 Push



Push is designed to help you make songs from scratch. With Push you get all of the fundamental elements of music making — melody and harmony, beats, sounds, and song structure — at your fingertips. Because it's powered by Live you still get all the advantages of software when it comes to editing, mixing, mastering, and exporting your finished track.

Push is an instrument that puts everything you need to make music in one place—at your fingertips.

Making music is hard. To stay in the flow, you need to be able to capture your ideas quickly, and you need technology to stay out of the way. Computers make it possible for one person to create whole worlds of sound. But instruments are where inspiration comes from. Push gives you the best of everything. It's a powerful, expressive instrument that gives you hands-on control of an unlimited palette of sounds, without needing to look at a computer.

Watch Abayomi as he makes a piece of music entirely on Push. Learn about Push's sample editing, drum workflows, and possibilities for melody and harmony.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=0CdMvkBOUgs

3.2.2.1	Capture your music	22
3.2.2.2	Push Making beats	22
3.2.2.3	Melodies and harmonies	23
3.2.2.4	Playable and beautiful	24
3.2.2.5	Push Tech specs	24

3.2.2.1 Capture your music

Play or step sequence all of your musical ideas. Whether playing drums or pitched instruments, Push adapts to your musical needs, with great feeling pads and controls that keep you in the flow.

3.2.2.2 Push Making beats

Play or program beats, melodies, and harmonies with Push's 64 pads.

When playing drums, Push's grid of 64 pads is divided into three sections, allowing you to play in real time, step sequence, and adjust the length of your loop, all at the same time.

Play drums

Play beats live with velocity sensitive pads and adjust sounds and kits while you play with eight touch-sensitive endless encoders. Hold a pad to repeat notes in time with your track and adjust the repeat divisions or swing in real time.

<https://www.youtube.com/watch?v=VUweOQHgjLY>

Step sequence beats

Step sequence beats directly using the pads for precise control. Select any step and tweak timing, velocity, and parameter values individually for each cell. See velocity and accents for each step shown on Push's pads.

<https://www.youtube.com/watch?v=vQofWz9uiLo>

Adjust your loop

Select which bar of your loop you want to sequence or adjust the length of the loop.

Play more

Optionally, use the whole grid of 64 pads for real-time playing. Then quickly switch between layouts to step sequence or change your loop length again

3.2.2.3 Melodies and harmonies

Explore playing notes and chords on Push

When playing melodic instruments, Push's pads correspond to pitches, allowing you to play notes and chords.

Play notes on the grid

When playing instruments, Push "folds" a keyboard's worth of notes to its 64 pads. Pad colors show key center, other notes in the key, and any notes you've recorded. Push's condensed layout means large intervals can be reached easily, and patterns can be played with the same fingerings in all keys. Use Push's touch slider for pitch bend or modulation.

<https://www.youtube.com/watch?v=WdwnkcTjOuQ>

All of your sounds, at your fingertips

Access all of Live's devices, your third-party plug-ins, and samples. Use Push to browse, preview, and load your sounds. Get fast hands-on access to Live's built-in devices, VST or Audio Units plug-ins, and your sample library.

Tweak instruments, samples, and effects

The color display shows your sample or device parameters, enabling intuitive but powerful sound design from the touch-sensitive encoders.

Create your song

Record everything you play. Create variations and try out new combinations to play with song structure. Push captures every move you make into musical ideas that you can recombine to create your song.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=Vjs0IOvknaQ

Mix and refine

Get hands-on with your mix using the encoders and adjust levels, pans, and sends with immediate feedback on the display.

Play and perform

Push 2 is equally at home in the studio or on stage. Keep your performances in-the-moment by switching between improvising with loops and playing drums, notes, and chords—all from the same expressive grid of pads.

3.2.2.4 Playable and beautiful

Push is designed and engineered by Ableton to be elegant, inviting, and—most of all—playable.

Everything about Push has been carefully reconsidered to make creating music as elegant and effortless as possible.

A bright, colorful display



The multicolor display is constantly adapting to show you exactly what you need. It provides enough information to keep you in the creative flow without adding distraction.

Improved buttons and pads

Push's pads are carefully made to feel just right for musicians of all kinds. The control buttons are seamless, nearly flush with the surface, and provide a subtle “click” when pressed.

Less is more

Push is slightly thinner and a little lighter than its predecessor, making it easier to transport from studio to stage.

3.2.2.5 Push Tech specs

Included

- ✓ Push hardware
- ✓ Universal Power Supply
- ✓ 100-240VAC, 50/60Hz with interchangeable heads for North/Central America & Japan (Type A), China (Type A & I), Europe (Type C), UK (Type G), Australia & New Zealand (Type I)
- ✓ USB cable 1.40m (55.12 inches)
- ✓ Quick Start Guide + Download version of Live 9 Intro
- ✓ Standard or Suite (depending on which edition you choose to purchase)

Dimensions

- ✓ Width: 378mm (14.88 inches)
- ✓ Depth: 304mm (11.96 inches)
- ✓ Height (body): 26mm (1.02 inches), (body + encoders): 42mm (1.65 inches)
- ✓ Weight: 2710g (6.0 pounds)

Connections

- ✓ External Power: 12V DC 1.25A

- ✓ USB Power: 5V/0.5A
- ✓ Two pedal inputs
- ✓ Kensington Lock

Shell

The upper shell is a thick but lightweight plate of anodized aluminum

Pads

Soft silicone pads, carefully calibrated to respond perfectly at any velocity

RGB backlighting

Encoders

High-resolution endless encoders that respond to touch

Buttons

The control buttons gently click and are lit with white or multi-colored LEDs to indicate a variety of states

Display

The high-resolution RGB display is bright and clear at any viewing angle and under any lighting

Touchstrip

17cm touch strip for pitch bend/scrolling

31 LEDs for navigation

3.2.3 Démarrage (A compléter)

3.2.3.1	Installation et désinstallation	26
3.2.3.2	Configuration MIDI et AUDIO	27
3.2.3.3	Sons d'usine	27
3.2.3.4	Importer des plug-ins	27
3.2.3.5	Importer et sauvegarder des Presets ou banques de Presets	30
3.2.3.6	La notion de « Set » dans Live	30
3.2.3.7	Importer des Effets (A compléter)	31
3.2.3.8	Sélectionner un son	31
3.2.3.9	Jouer un morceau (A compléter)	33

3.2.3.1 Installation et désinstallation

3.2.3.1.1	Installation	26
3.2.3.1.2	Désinstallation	26

3.2.3.1.1 Installation

Par ailleurs dans la version 9 La taille du dossier « C:\ProgramData\Ableton » qui reste impérativement sur le disque système C était importante : 6 Go.

Dans la version 10 ON PEUT choisir un autre emplacement à l'installation, pour une taille de ?.

Les ressources de son native de « Live », ne sont pas au format VST standard, mais sous forme de « Packs » (Cf. § 3.2.3.4.1 ci-dessous).

L'emplacement des dossiers « VSTPlugIns » et « VSTPlugIns 64 bit » qui contiendra les VST Standards, peut être choisi à volonté dans Live. Mais étant donné le volume important que cela peut représenter sur un disque dur, voir le paragraphe 2.1 ci-dessus pour la stratégie d'installation des VST supplémentaires sur un autre disque que le C (tous les VST que ce soit pour Ableton ou pour d'autres DAW doivent se trouver dans le même dossier supérieur).

3.2.3.1.2 Désinstallation

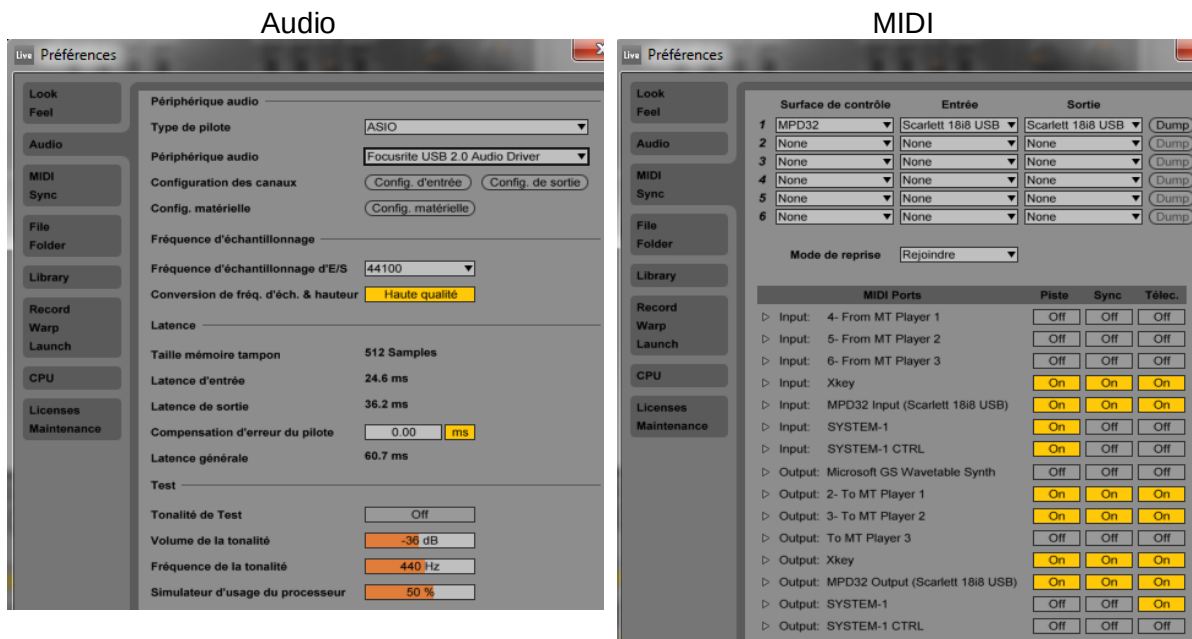
<https://help.ableton.com/hc/en-us/articles/209067729-How-to-uninstall-Live-1-9-completely>

ATTENTION

Avant de désinstaller « Live » il faut désinstaller les « Packs » payants pour pouvoir les réinstallés avec « Live » sur un autre poste.

- Start Live, open the Preferences's "Library" tab and write down the "Installation Folder for Packs" and "Location of User Library" paths.
- Uninstall Live via the "Control Panel/Software" (Win) or remove the application folder (Mac OSX).
- Open Windows Explorer (Win) or Finder (OSX) and browse to the Packs and User Library locations that you wrote down previously.
- Delete these folders - please make sure you have not stored any personal data inside the User Library.
- Delete all the Ableton folders mentioned below

3.2.3.2 Configuration MIDI et AUDIO



3.2.3.3 Sons d'usine

La version « Ableton Suite » (le haut de gamme) auquel on peut ajouter les packs gratuits du site <https://www.ableton.com/en/packs/>, contient déjà un gros volume de possibilités :

- ✓ 3000 sons échantillonnés : Session Drums, Drum Machines, Retrosynths, Orchestral Instruments Collection, etc... (54 Go)
- ✓ 9 instruments : Analog, Collision, Electric, Operator, Sampler, Tension, Drum Rack, Impulse, Simplr,
- ✓ 40 effets : dont des émulations d'ampli, un arpégiateur, etc....
- ✓ et l'outil « Max for Live » qui reste à explorer.

3.2.3.4 Importer des plug-ins

3.2.3.4.1	Packs	27
3.2.3.4.2	VST	28

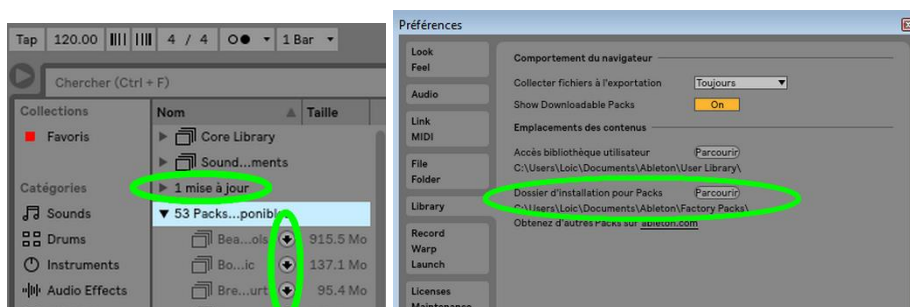
3.2.3.4.1 Packs

Les packs compris dans « Live Suite » ne sont pas installés par la version téléchargeable de « Live » (contrairement à la version « boîte » DVD), ce qui est un inconvénient si on veut tout installer pour essayer, quitte à désinstaller ce qui n'intéresse pas, ce qui est plus rapide que d'installer. Par contre c'est un avantage pour un utilisateur avancé de live qui sait a priori ce qu'il veut installer).

Les packs s'installent :

- ✓ simplement par un double clic sur le fichier d'extension « .alp » (Ableton Live Project). Le fichier lance en fait l'application Live puis la procédure « Install Pack »
- ✓ ou dans Live via le menu « Fichier > Installer Pack »
- ✓ Ou dans le Browser (Copie d'écran ci-dessous à gauche)

De plus la mise à jour des packs est proposée dans le Browser (ci-dessous à gauche pour Live 10)

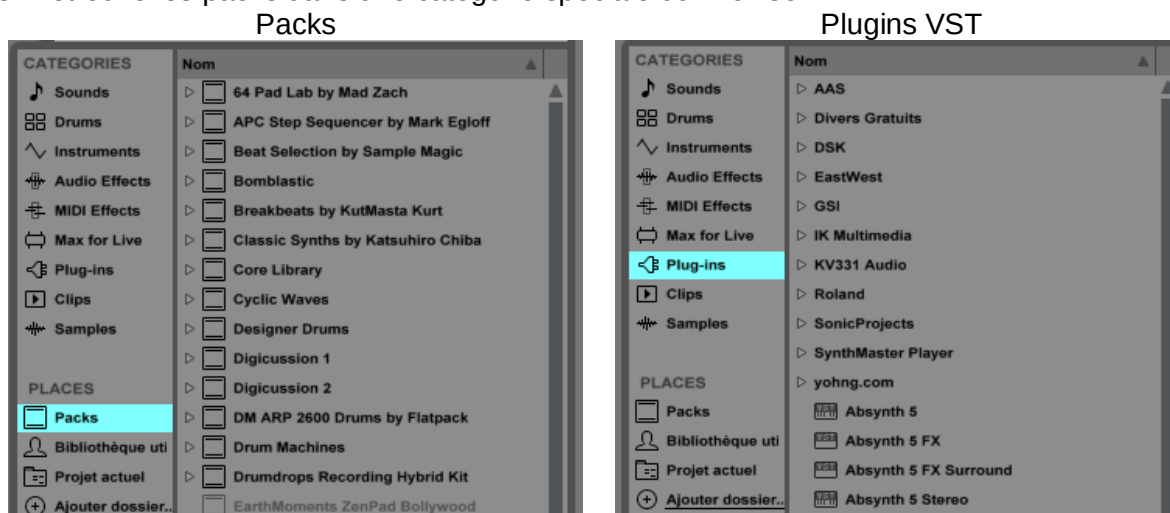


Les packs payants ou gratuits (et notamment ceux compris dans « Live Suite ») s'installent par défaut dans le dossier « User\utilisateur\Documents\Ableton\ Factory packs ». La taille du dossier est encore 10 fois plus importante que le logiciel Live lui-même (60 Go !!!!) On peut définir un autre disque dans « Preferences » (Cf. copier d'écran ci-dessus à droite pour Live 10), et Live demande alors si on veut déplacer les éventuels packs déjà présents.

L'installation du pack crée un fichier du même nom, sans extension et avec l'icône , dans le dossier de destination choisie par l'utilisateur pour les Packs. Ce fichier est en réalité un « dossier » spécial de Live, qui peut aussi s'ouvrir simplement avec l'explorateur Windows.

Tous les packs du site <https://www.ableton.com/en/packs/> s'installent dans le même répertoire que celui défini à l'installation « Factory packs » (Même si ce sont des packs achetés en plus, ce qui peut être est une source de confusion).

On retrouve les packs dans une catégorie spéciale du Browser.



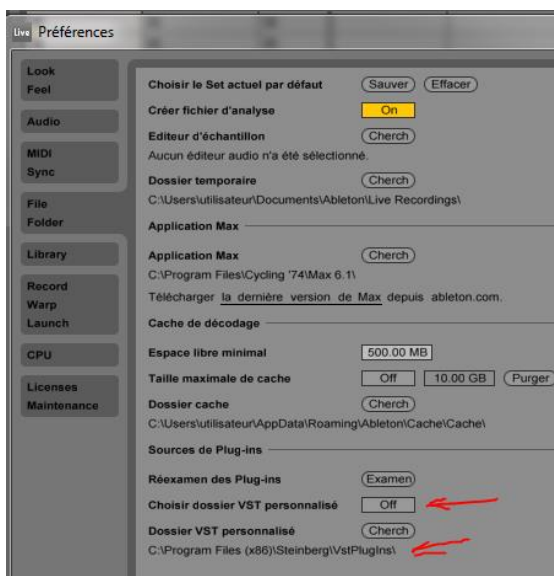
NOTA : pour « Live Suite » qui inclut « Max4Live » des packs basé sur « Max4Live » sont disponibles gratuitement ou à l'achat. Ces packs se présentent exactement comme les packs « live » sous la forme d'un fichier « .alp » qui s'installe de la même façon, dans le même dossier et qui apparait dans la rubrique « Packs » du Browser (et non dans la rubrique « Max for Live »)

3.2.3.4.2 VST

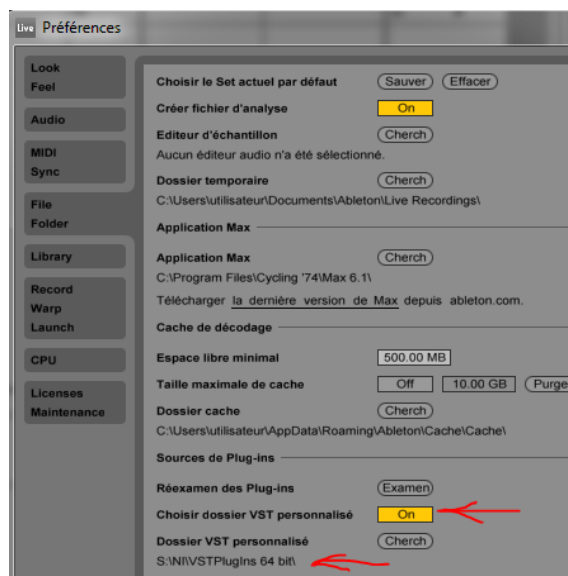
Live accepte tous les Plug-ins pour Mac (Format AU) ou Windows (format VST ; Steinberg Media).

L'importation des plug-ins se fait dans un dossier par défaut sur C : mais on peut changer la destination comme indiqué ci-dessous (ATTENTION cela n'agit pas sur les packs Ableton du paragraphe ci-dessus).

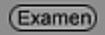
Par défaut



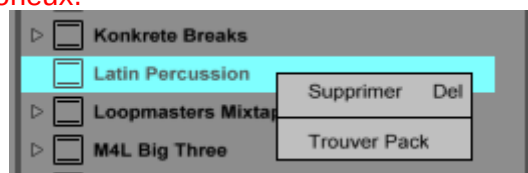
Réglé



Quel que soit le dossier d'installation, les VST qui ne sont pas des packs Ableton se retrouvent dans la catégorie « Plug-Ins » du Browser, comme montré sur la copie d'écran du paragraphe précédent.

Si besoin (en cas d'installation ou désinstallation de plugin sans quitter Live, ou en cas de modification des arborescences ou noms de fichier, on peut relancer l'analyse en cliquant sur ALT +  (au-dessus du réglage ON de la copie d'écran plus haut).

ATTENTION : Cette opération de rafraichissement n'agit pas sur les packs Ableton du paragraphe ci-dessus, qu'il ne faut donc pas déplacer, sous peine de ne pas être retrouvés par Live. Ils apparaissent alors en grisé dans le browser, et on doit les retrouver un par un par « clic droit dans le Browser d'Ableton Live > Trouver Pack », ce qui est très laborieux.



Certains plug-ins VST ne sont pas compatibles et peuvent provoquer un blocage du programme, avec un message d'erreur indiquant le plug-in responsable (notamment certains plugins propriétaires du DAW Mixcraft).

D'autre part, Ableton est 64 bits et n'est pas capable d'exploiter les VST 32 bits qui sont nombreux, ce qui peut laisser perplexe tellement c'est surprenant ! Il existe une solution, payante à 15€, mais pas exempte de difficultés, <http://jstuff.wordpress.com/jbridge/>. Voir le paragraphe correspondant.

Les plugins Native Instrument sont compatibles, mais ils sont au format « .nks » et ne sont accessibles que par l'intermédiaire du lecteur de sample (KONTAKT) ou de synthèse (REAKTOR).

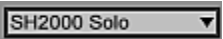
Par conséquent ils n'apparaissent pas directement dans le browser Live, mais uniquement après avoir ouvert les Plugins VST KONTAKT ou REAKTOR (de plus seul les fichiers Kontakt.dll et Reaktor.dll sont dans le dossier des VST. Les fichiers « nks » sont rangé ailleurs ; Voir l'aide mémoire Native Instrument).
Idem pour les plugins EastWest qui s'utilisent via le VST « PLAYER ».

3.2.3.5 Importer et sauvegarder des Presets ou banques de Presets

Des réglages d'instruments peuvent être sauvegardés sous forme de Preset.

De plus les plugins de synthétiseur peuvent offrir des Presets (jeux de réglages du synthé) sous la forme de fichier à l'extension « .fxp » (Preset) ou « .fxb » (banque de Presets). Ces fichiers ne sont pas intégrés au plugin mais peuvent être accessibles en déplaçant après l'installation dans un endroit accessible (par exemple le dossier du plugin). C'est ensuite qu'au fur et à mesure des besoins, on peut les importer dans Live.

Pour cela cliquer sur l'icône  (Dossier) du plugin déjà chargé dans Live (ici OP-X) pour ouvrir le browser de fichiers, et trouver le fichier de Preset ou de banque à l'endroit où le dossier a été rangé.

Si le fichier chargé est une banque à l'extension « .fxb », les différents Presets se sélectionnent par le menu déroulant en cliquant sur .

L'icône  (Disquette) permet de sauvegarder ses propres Presets ou banques de Presets dans un dossier quelconque.

Attention la confusion est facile entre les 2 icônes très petites et très proches et peut conduire à écraser un Preset, au lieu d'en charger un si on ignore le message d'avertissement « Existe déjà, voulez-vous le remplacer ? ».



3.2.3.6 La notion de « Set » dans Live

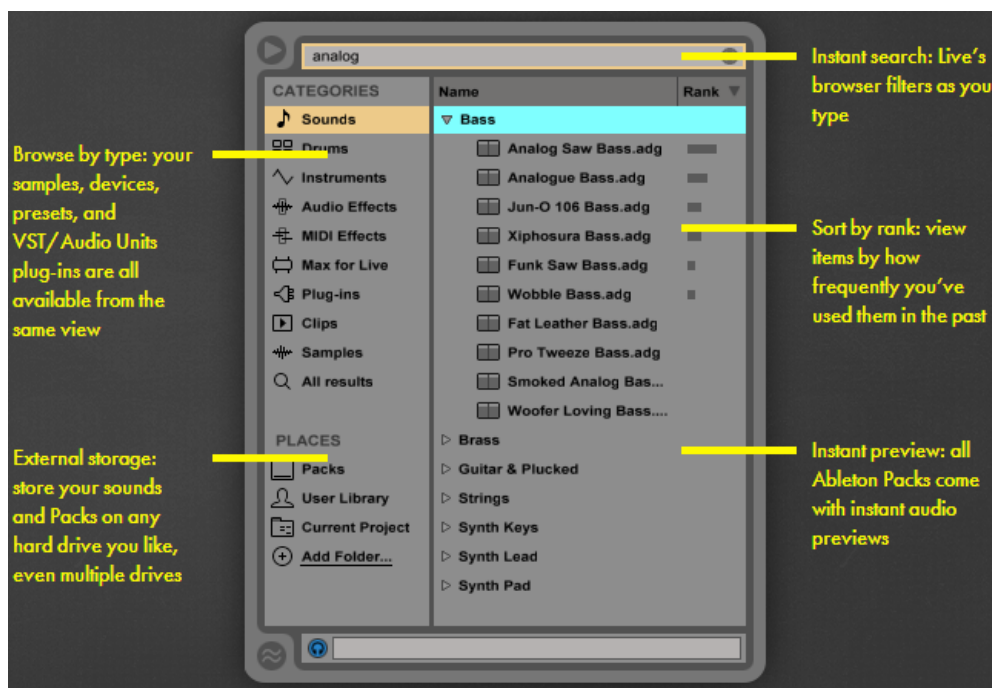
Les « Sets » sont les documents de travail créés ou ouverts dans Live. Le manuel suggère de les considérer comme un simple « morceau ».

Les « Sets » doivent être sauvegardés dans des projets, pour que Live puisse suivre et gérer les divers composants du « Set Live » :

- ✓ Clips Live,
- ✓ Presets de périphérique,
- ✓ tout échantillon employé,
- ✓ etc.

3.2.3.7 Importer des Effets (A compléter)

3.2.3.8 Sélectionner un son



3.2.3.8.1	Typs de son et Pré-écoute	31
3.2.3.8.2	Chargement d'un son ou instrument	32

3.2.3.8.1 Typs de son et Pré-écoute

La méthode de pré-écoute des instruments avant leur chargement dépend du type de son listé ci-dessous (visible notamment par les extensions de fichier indiquées entre parenthèses).

Du fait de ces différences on tâtonne beaucoup au début avant de trouver des réflexes, car les règles qu'on a tenté de dégager ci-dessous sont impossibles à retenir.

Parfois, si l'icône  est activée (allumée en bleue) la pré-écoute est automatique à la sélection (simple clic) d'un instrument, ou au 2^{ème} clic après la sélection. Pour les écoutes en boucle, le début de la pré écoute ou son redémarrage peut se faire ailleurs qu'au début en cliquant à un endroit précis de la barre de Waveform située sous le browser des sons :

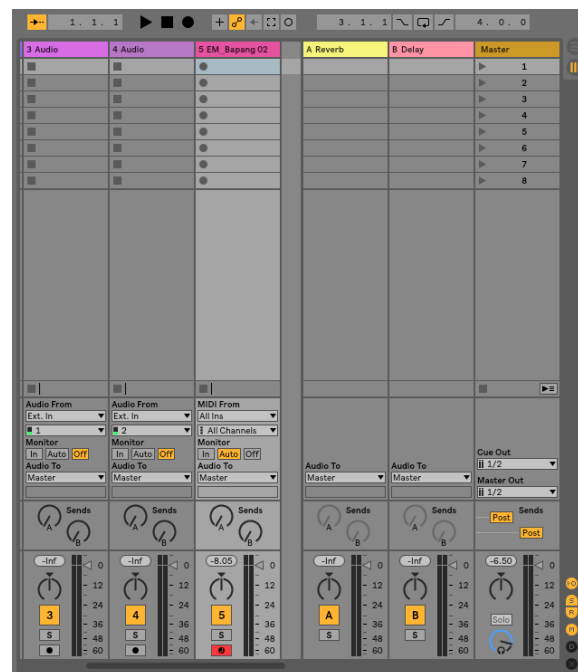
- ✓ **Sounds** ou **Instrument Kits** analogiques (adg) et instruments virtuels (adv) : activer l'icône  de la barre Waveform ci-dessous. Si l'icône est activée avant la sélection, la pré-écoute est automatique à la sélection du son. Dans le cas d'un « Instrument Kit », le pré écoute est un morceau de démonstration avec les différents instruments contenus dans le kit (de percussion notamment).
- ✓ **Sample** (aif) et **Groove** (agr) : activer  de la barre de Waveform ci-dessous avant ou après la sélection pour l'écouter en boucle, ou cliquer sur la barre de Waveform située sous le browser des sons pour débiter l'écoute ailleurs qu'au début, et sans bouclage .
- ✓ **Clips** (alc) : Cliquer une 2^{ème} fois sur l'instrument ou sur la barre de Waveform située sous le browser des sons pour l'écouter une fois. En cliquant à la place sur l'icône  (après la sélection), ou si elle est activée avant la sélection, le son est joué en boucle.

La 2^{ème} pré écoute en cliquant sur la barre de Waveform permet de démarrer ailleurs qu'au début.

- ✓ **Constructions Kits** (als), phrases musicale à jouer en boucle : cliquer une 2^{ème} fois sur le son après la sélection (pas un double clic !), ou cliquer sur la barre de Waveform ci-dessous pour démarrer ailleurs qu'au début.
- ✓ **Demo Song** (als), équivalent à un projet à part entière : même extension que Construction kits, mais pré écoute impossible. Il faut impérativement charger le son pour l'écouter, ce qui impose de fermer le projet en cours pour ouvrir le projet de la Demo Song. Cependant à l'intérieur des fichiers « als », on trouve les différentes parties qui sont possible à charger et à écouter sans fermer le projet en cours.
- ✓ **Loop Shifter** (amxd), ? : pas de pré écoute possible.

3.2.3.8.2 Chargement d'un son ou instrument

- double clic sur l'instrument pour le charger après une éventuelle pré-écoute
Selon le type de sons (Cf. § 3.2.3.8.1 ci-dessus) une piste AUDIO ou MIDI se crée dans le panneau central de « Live » (Voir plus bas) pour accueillir le son qui peut alors être joué au clavier ou en boucle ou les deux (selon le type)
- ou bien
- Glisser déposer le son du Browser sur une piste MIDI ou Audio existante du panneau centrale de « Live » (Voir plus bas)



-  dans la barre      en haut à droite pour activer la fonction « piano » du clavier d'ordinateur
Les 2 rangées supérieures représentent une octave plus 1 ton, avec la possibilité d'incrémenter ou décrémenter l'octave avec les touches W et X
Cette fonction peut remplace le clavier MIDI physique » ou « virtuel à l'écran » pour tester rapidement un instrument chargé



3.2.3.9 Jouer un morceau (A compléter)



3.2.4 Utilisation avancée (A rédiger)

3.2.4.1	« Simplifier »	34
3.2.4.2	« Sampler »	34

3.2.4.1 « Simplifier »

Un des 2 Sampler inclus avec Ableton Live : le plus simple des 2 (Cf. paragraphe 3.2.4.2 ci-dessous).

Voir l'avis au paragraphe 4.12 ci-dessous.

3.2.4.2 « Sampler »

Un des 2 Sampler inclus avec Ableton Live : le plus complet des 2 (Cf. paragraphe 3.2.4.1 ci-dessus).

3.2.4.2.1	Avis	34
3.2.4.2.2	Présentation	34

3.2.4.2.1 Avis

Voir l'avis au paragraphe 4.13 ci-dessous.

3.2.4.2.2 Présentation

<https://www.ableton.com/en/packs/sampler/>

“Sampler” is Ableton's advanced sampling instrument. It's extremely versatile, combining traditional sampling features with advanced sound design and synthesis.

“Sampler” can handle any kind of multi-gigabyte instrument library you care to name--including GigaStudio, EXS, SoundFont and (non-encrypted) Kontakt. But the fun really starts when you go in deep and start sound-shaping--Sampler gives you intuitive control over every detail of your sound. Be prepared to create vibrant and complex sounds from even the most basic audio source material.

Multisampler

Import third-party libraries or create and edit your own multisamples. You can manage an unlimited number of sample zones, including key and velocity ranges as well as crossfades, all using the intuitive graphical editor. Each zone provides numerous creative playback and looping options. Sampler imports multisamples and sound design parameters (for features that Sampler and the source format have in common) from libraries in formats including: GigaStudio, EXS, SoundFont and (non-encrypted) Kontakt. Sampler employs SmartPriming to prevent RAM shortage and annoying loading times.

Multimode morphing filter

Sampler's unique processing and modulation capabilities allow you to explore every aspect of your samples. Each voice is processed with a multimode filter. Filter types include morphing filters, so you can seamlessly morph from low-pass to band-pass to high-pass to notch and back with a single control. Sampler also features a polyphonic saturation stage for adding just the right amount of warmth to your sound.

Polyphonic modulation

“Sampler” can apply polyphonic modulation to sample start, loop position and loop length parameters. A dedicated modulation oscillator allows samples to be frequency- or amplitude-modulated, allowing for selective harmonic or disharmonic enrichment of the original timbres. Three LFOs, five multimode envelopes and various MIDI inputs serve as modulation sources. The ability to modulate not only post-processing but also the sample playback characteristics creates possibilities similar to wavetable and granular synthesis.

Built for Live

Sampler is an extremely powerful instrument, but it's still easy to get results thanks to its familiar, intuitive user interface. Sampler integrates perfectly with Live, drawing much of its power from Live's features.

- Modulate “Sampler” with clip envelopes and Arrangement automation, or use your MIDI controller for real-time hands-on tweaking.
- Stack multiple Samplers to create layers and splits, add MIDI and audio effects, and save your creation as a Rack for future use.
- You can even pack entire Live projects, including the samples used by “Sampler”, for easy collaboration with other Live users.

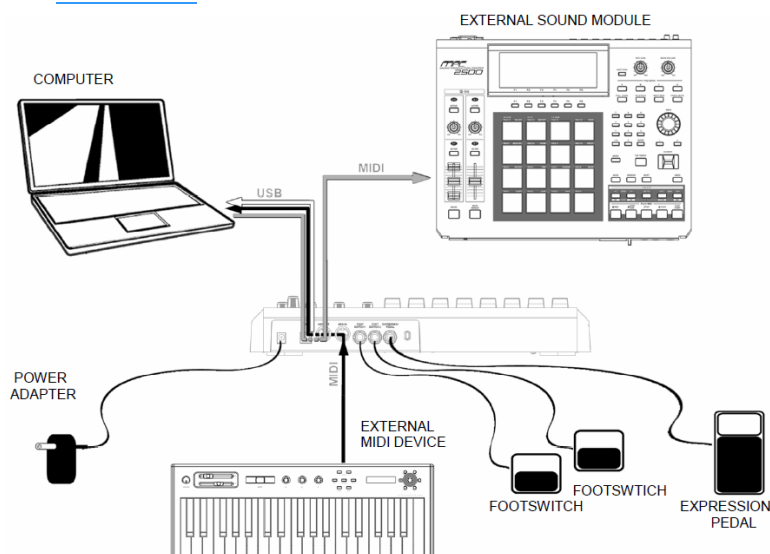
3.2.5 Utilisation de contrôleurs MIDI

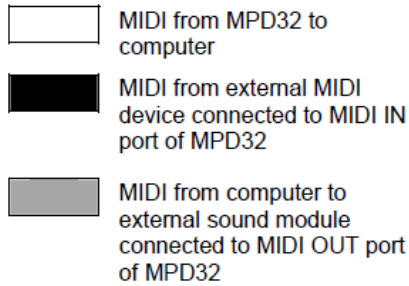
3.2.5.1	AKAI MPD32	35
3.2.5.1	PrEditor : Control Surface AutoMapping Utility (40€ + 25 à 50€)	36
3.2.5.1	Ecrire/Trouver des « Remote scripts » de prise en charge de surface de contrôle	36

3.2.5.1 AKAI MPD32

3.2.5.1.1	Connexion	35

3.2.5.1.1 Connexion





- ✓ Connexion à l'ordinateur par câbles USB, qui assure également l'alimentation (en utilisation autonome, utiliser une alimentation 6V 1A fournie)
- ✓ Connexion avec la carte son (Sound module) par câble MIDI entre OUT du MPD32 et IN de la carte
- ✓ Connexion avec un clavier MIDI, par câble MIDI entre IN du MPD32 et OU du clavier

3.2.5.1 PrEditor : Control Surface AutoMapping Utility (40€ + 25 à 50€)

<https://isotonikstudios.com/product/isotonik-predictor/>

<https://isotonikstudios.com/product-category/ableton-live-controllers/ableton-push-two/>

Permet de mapper des contrôleurs dans Ableton, avec les différents modules suivants de 25€ à 50€ :

Korg NanoKontrol / LaunchControl (X / XXL) / Berhinger (BCF / BCR) PUSH

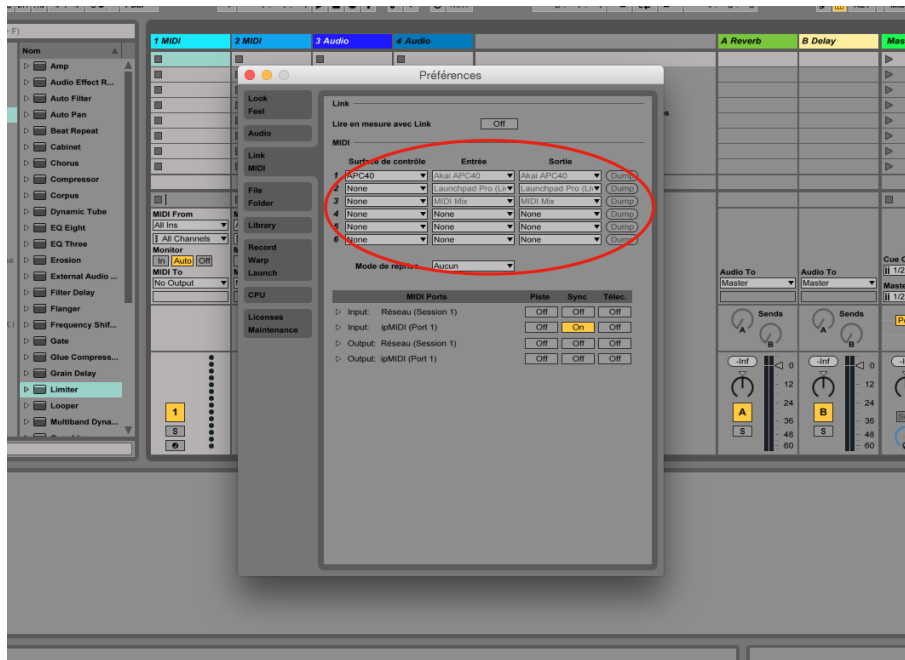
3.2.5.1 Ecrire/Trouver des « Remote scripts » de prise en charge de surface de contrôle

Python offrant une fonctionnalité de scripting sous « Python », on peut pour écrire ou trouver des « Remote Scripts » personnalisés définissant des actions à exécuter par les contrôleurs d'une surface MIDI particulière.

<http://fastlane.fr/astuce-rapide-4-midi-remote-scripts/>

Votre contrôleur MIDI a peut être une surprise pour vous. Que diriez-vous de changer sa relation avec Live pour exploiter toutes ses capacités ?

Vous avez peut être entendu parler des « Remote Scripts » et vous vous demandiez ce qu'ils étaient et ce qu'ils pouvaient faire pour vous. En utilisant ces codes « Python », Ableton établira un nouveau Protocol de communication avec un contrôleur de façon à ce qu'il puisse être utilisé comme « surface de contrôle » par exemple ou bien même pour lancer les clips de votre vue de session.



Lorsque j'ai voulu utiliser les pads de mon APC 40 en tant que piano, de façon à ce qu'ils envoient des notes MIDI et non plus des messages CC (Control Changes) j'ai trouvé un script pour me permettre d'achever ce que j'avais en tête. Il me permettait aussi d'avoir plusieurs banques de pitch (faders) et boutons rotatifs (rotaries). En utilisant la touche « Shift » et en la combinant avec le bouton de sélection de piste, je peux accéder à toutes les banques de ce script.

Vous le trouverez ici : <http://remotescripts.blogspot.fr/p/apc-64-40.html>

Récemment, J'ai trouvé un autre script pour le Launchpad. Il imite les fonctions du PUSH. Vous pourrez utiliser votre produit Novation comme un séquenceur de batterie, un piano avec des restrictions de Gamme (scale), un séquenceur pas à pas ou un contrôleur de périphériques. Toutes les fonctions originales du Launchpad peuvent bien sûr toujours être utilisées. Il marche aussi bien pour les nouveaux Launchpads que les anciens.

Ceci offre une alternative bon marché en comparaison avec le PUSH et vous permettra de vous faire la main sur ces outils intéressants. Ces expérimentations sont souvent la source d'idées de nouveaux morceaux.

Vous le trouverez ici :

<http://motscousus.com/stuff/2011-07-Novation-Launchpad-Ableton-Live-Scripts/>

En fait, il y a sûrement un script pour votre contrôleur sur le net. Vous n'avez qu'à taper « le nom de votre contrôleur + MIDI Remote script » dans Google et vous trouverez (s'il existe) celui qui vous convient.

Voici comment installer un script dans Ableton sous Mac :

- Téléchargez le script en vous assurant que « Ableton » ne soit pas ouvert
- Allez dans vos applications (Mac) pour trouver l'icône de Live (Ableton Live 9)
- Faites un click droit et choisissez « Afficher le contenu du paquet »
- Allez dans « Contents/App-Rsources/MIDI remote scripts » et faites glisser le dossier décompressé
- Lancez Ableton Live et dirigez vous dans les préférences
- Comme vous le voyez sur la capture d'écran en haut de cet article, allez dans votre onglet « MIDI/sync », choisissez le nom de votre MIDI remote script en tant que « surface de contrôle » et aussi dans les onglets « entrée » et « sortie »

Et voilà ! Votre contrôleur a été transformé pour vous donner plus de fonctions, et plus de plaisir à faire du son en regardant, le moins possible, votre écran.

Pour charger un script dans sous windows, voici un post:

<https://forum.ableton.com/viewtopic.php?f=2&t=161370>

To install TouchOSC, see the tutorial i compiled and re-wrote in "un-techy terms" here:

<http://forum.ableton.com/viewtopic.php?f=2&t=161179>

I found the instructions for installing LiveControl quite straight forward until I got to when it says...

Run "Install LiveControl.rar", this will install the MIDI Remote Script into your Ableton Live Directory. When prompted selected your Ableton Directory in the format Live x.x.x

I finally found an answer ...

- *I just ran the Live Control Installer Jar and uncompressed it to a new folder on my HD*
- *Then copied that contents into my ableton PROGRAM folder*
- *Resources > Midi Remote Scripts > LiveControl_TO*

3.2.6 Tutoriels

<https://www.ableton.com/en/blog/categories/tutorials/>

<https://www.youtube.com/watch?v=x0uWxB0JkFo#t=71>

3.2.6.1	Tutoriels vidéo Ableton	39
3.2.6.2	How to Create the Theme of Van Halen's Jump	39
3.2.6.3	Audio to MIDI Operations	42
3.2.6.4	« Analog » de Ableton Live : La synthèse sonore	45
3.2.6.5	La création d'une rythmique Groovy à la souris (Damien Mixage en Home Studio)	45
3.2.6.6	Liens vers tutoriels Music Radar sur Ableton	46

3.2.6.1 Tutoriels vidéo Ableton

<https://www.ableton.com/en/blog/categories/tutorials/>

201 tutoriels à la date de septembre 2016

3.2.6.2 How to Create the Theme of Van Halen's Jump

<http://music.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-the-theme-of-van-halens-jump--cms-21145>

by Adam Burucs26 Jun 20141 Comment

In this tutorial I'll show you how to create the main theme of the popular synth-rock song Jump by Van Halen. We'll program the lead and bass in MIDI and mix some drum loops as well using Ableton plugins.

Create a new project in Ableton Live with the following settings:

- ✓ tempo: 129 BPM
- ✓ time signature: 4/4
- ✓ scale: C major

I coloured the lead channel green, the bass brown, and the drums blue.

Create the Project in Ableton Live

I found a score at musicnotes.com, played the chords on my MIDI keyboard, recorded the notes and then quantised and edited them. The first chord is G major (G+B+D) and the last one is Csus2 (C+D+G). It's important to get the length of the chords right, because it creates a nice sense of movement.

3.2.6.2.1	Lead/Chords (Synth)	39
3.2.6.2.2	Bass (Synth)	40
3.2.6.2.3	Breaks (Sample)	41
3.2.6.2.4	Tops (Sample)	41
3.2.6.2.5	Master Channel	41

3.2.6.2.1 Lead/Chords (Synth)

This sound is a combination of saw (16 harmonics) and square (32 harmonics) waves made with Operator. It uses two oscillators in the last algorithm mode, and has some spread on it.

The **Ping Pong Delay** and **Reverb** makes it bigger and smoother. I also added a touch of top end **EQ boost** to give some air, and lo cut to add headroom when crossing with the lower frequencies. The **Limiter** is only there for safety reasons (catching the peaks above zero).

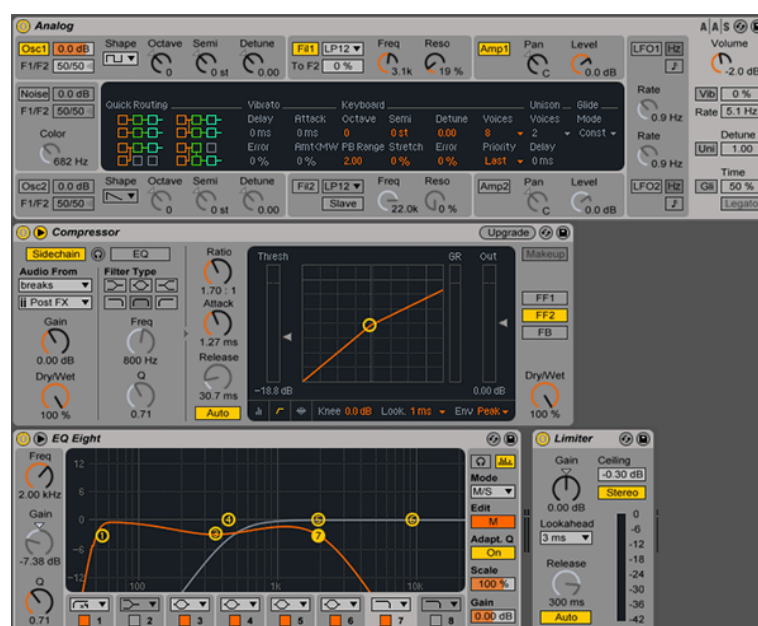


- ✓ Operator: last algorithm, op A is saw16 with -2.2dB, op B is square32 with -7.3dB, spread 33%, tone 47%, main volume -16dB
- ✓ Ping Pong Delay: default settings with 20% feedback and 20% dry/wet
- ✓ Reverb: size 43.12, decay 3 sec, 40% dry/wet
- ✓ EQ Eight: 120Hz lo cut, 5kHz 3dB high shelf boost with Q 0.71
- ✓ Limiter: default settings

3.2.6.2.2 Bass (Synth)

This is a basic synth bassline, which is a sustained note instead of the eighth notes played on the bass guitar. The foundation is a square wave with a strong low pass filter.

With the EQ I removed part of the subs and the high end, and also I cut the middle of the bass to give some space for the lead. This bass sound is sidechain compressed to the breaks loop.

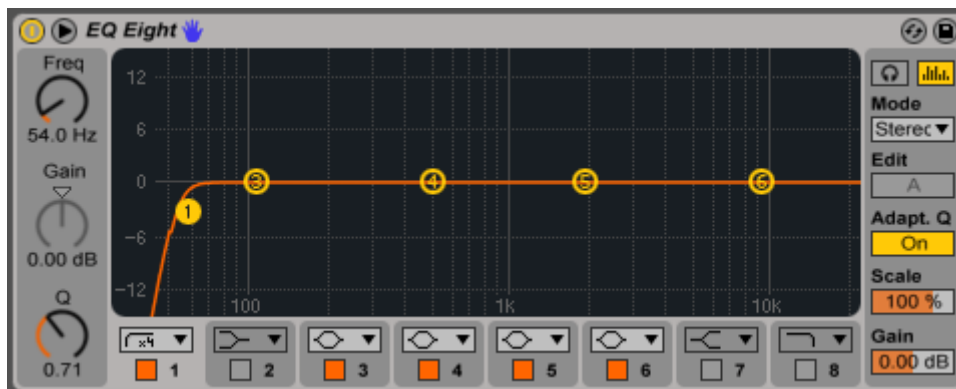


- ✓ Analog: osc1 square 0dB, filter1 LP12 3.1kHz reso 19%, amp1 0dB (attack 5ms, decay 626ms, sustain 1, release 45ms), main volume -2dB
- ✓ Compressor: ratio 1.7:1, threshold -18.8dB, attack 1.27ms, release auto
- ✓ EQ Eight: 50Hz lo cut, 350Hz -3dB broad bell cut, 2kHz high cut
- ✓ Limiter: default settings

Note that for more originality, we can make a bassline with eighth notes instead of the sustained sounding instrument. This may need some fine tuning on the amp ADSR as well.

3.2.6.2.3 Breaks (Sample)

I loaded a drum loop into the timeline and I removed the lowest subs of its spectrum. That means a 54Hz lo cut with the EQ.



3.2.6.2.4 Tops (Sample)

I used another drum loop for top end, which is much lower in volume (-13dB), then I made it almost mono with Utility (10% width). With the Simple Delay I made it wider in time mode (1ms on the left and 12ms on the right with 100% dry/wet). The Utility is there to design the sound differently than it was in the beginning.



3.2.6.2.5 Master Channel

I used this chain on the master channel. Spectrum is there to see what is happening with the frequencies. EQ Eight for removing low frequency content on the sides (in mid/side mode). Limiter is set at +2 dB to increase the average volume. Here are the exact settings:

- Spectrum: default settings

- EQ Eight: 200Hz cut from the sides in mid/side mode
- Limiter: gain +2dB



Conclusion

So that was our session of recreating Jump:

- ✓ The main part was the lead/chords treated with some delay and reverb.
- ✓ Then there was the bass and drums.

For a more detailed sound and increased depth, you can try chorus and unison. I found that the Ableton Chorus isn't good for this kind of sound, so another brand and model would be better.

3.2.6.3 Audio to MIDI Operations

3.2.6.3.1	Audio to MIDI Conversion	42
3.2.6.3.2	Slice to New MIDI	43

3.2.6.3.1 Audio to MIDI Conversion

<https://www.coursera.org/learn/ableton-live/lecture/HHxTV/audio-to-midi-conversion> (extrait Lecture 19)

One of the most exciting features that was introduced with Live 9 is audio to MIDI conversion. Live will actually take an audio file, whether it's a drum pattern or a guitar solo or a very lush piano arrangement and actually convert that audio into MIDI and display it on a grid with pitch information, velocity information and timing.

This is a hugely powerful tool and one of the most fun things to do inside of Live. Live converts audio to midi in three different ways and also will slice audio to MIDI, which we're gonna be taking a little bit deeper look at in the next lesson.

Let's start by converting drums to MIDI by taking a closer look at the break beat we've been working on in the previous session.

- ✓ Back in session view in our "live set", select the clip with the break beat audio.
- ✓ right-click or Ctrl+click on the clip and you'll see a secondary menu appear. About halfway down, you'll see all the conversion options and in this instance we're gonna select Convert Drums to New MIDI Track. So we're seeing Live kick into gear here, perform the conversion for us and it's going to create a new MIDI track here with the drum kit already placed on it.
- ✓ Looking at the kit itself, looking at the track and double-click on the clip and here's all the MIDI information. So Live looked at the file, decided which sounds it thought were snares, toms and kicks and placed them on the grid for me and even assigned them individual velocities.

- ✓ Launch this clip here now, so we can get a clear sense of how close the software was able to get to the original pattern. And I'll now launch the break beat along with it. So all things considered, this is a really good conversion and I can go in here.
- ✓ one can move sounds around, adjust velocities, drop an entire new drum kit on here,
- ✓ Grab this 808 kit and drop it on. Listen to it with the 808 kit. Converting drums to MIDI can be a really great place to get somewhere fast, if you have a pattern you're trying to reproduce or even just as kind of an inspirational starting point.

To convert these oo's (human voice) to MIDI as well :

- ✓ Go through the same process of right-clicking on the clip. And choose Convert Harmony to New MIDI Track. Live again performs the conversion, creates this new MIDI track and it will finish up shortly here. So, it looks like it dropped a grand piano sound on it. Just stop all the clips and then we'll listen to just the piano.
- ✓ Double-clicking on the clip here. And then punching them both at the same time, you can hear how close the software got. So it's not a perfect science, but it's really close to it.
- ✓ Go into the sounds category and pick a sound called Vocosyn, which is kind of similar to the sound of my voice pitched up and now I'll press Play.

One can do the same thing for melodies as well. The only difference between the three conversions is the algorithm Live uses to analyze the files. So similar to choosing a warp setting, whether it's beats, tones, captures, et cetera. Choosing the right conversion is very important. So obviously, if you're converting drums, you're gonna choose the drum algorithm.

If you're converting something, which has many notes, played at once or chords, you're gonna choose the harmony conversion. And lastly, you'll choose melody when it's one note being played at a time, like a guitar solo or a lead vocal.

The last thing before we move on from audio conversion is how to freeze a track. So freezing your track is gonna take whatever is on a channel and convert it to audio and for all in terms of purposes, that track is gonna be frozen in place. That means that any audio or MIDI effects that you had on will be turned off, burned into this new audio file and you will not be able to make adjustments to them. You can still adjust a few things, like volume and send amounts. But for the most part, the track is completely frozen in place. So in order to perform a freeze :

- ✓ Right-click on a track's title in order to freeze MIDI. Right-clicking and select Freeze Track from this drop-down menu, while it's performing the freeze and then the track is kind of grayed out and appears blue. So in a lot of ways, we've actually converted MIDI to audio now, which is the opposite of what we were just doing.
- ✓ Freezing tracks can be useful for a number of reasons, but the most common is so that you can free up more of your computer's processing power by turning off any effects or virtual instruments, which may have been taxing your machine. Also, if we freeze this MIDI track, like I just did and then I pull it over onto an audio track and then double-click on it here, you can see that this is purely audio. And you can do a lot more things to audio, like we've talked about the transposition, the different warping algorithms that you can do to MIDI and you can also export this as audio, if you so choose.
- ✓ To pull it on back and to unfreeze the track, just right-click again here and then select Unfreeze Track. Now, I click on the MIDI and we're right back where we were before.

3.2.6.3.2 [Slice to New MIDI](#)

<https://www.coursera.org/learn/ableton-live/lecture/u4npJ/slice-to-new-midi>

In this lesson we're going to splice audio to a new MIDI track, which is gonna sort of be like using a sampler and a drum rack at the same time. And it's one of my absolute favourite functionalities in Live.

If you decide to slice human voice “oohs” again, or these background vocals.

- ✓ Use the secondary click here to get this pop-up menu again. And this time select Slice to New MIDI Track. So this window pops up, which wants you to tell it how many times I want this audio to be sliced into smaller increments. So if I choose a different subdivision, like the 16th note here, you'll see it says this will result in 64 slices, which is quite a lot of slices. Or if you go with the half note, this will result in eight slices. So I'm gonna stick with Live's original suggestion of the quarter note, which will result in 16 slices. Press OK, it jumps into action and then here we have this new MIDI track with something that should look very familiar to you down here in the detailed view, which looks like a drum rack.
- ✓ Select this show/hide devices button on the far left, so that we're actually able to see what's happening here. And if you select any of the drum pads, as you move through it, you'll see this section on the waveform move through, and it's actually hovering over each portion of the slice, because this audio was literally sliced up.
- ✓ So just like any other clip in a timeline or the arrangement, use this magnifying glass icon. Click and zoom in to get a better look at what's happening here, just continuing to zoom. And then again, just like a clip, you have a start and stop marker where you can dictate where this slice is going to begin. Take this start marker and just move this over to the beginning of what would be the transient of this first ooh, if you will. And move this one over.
- ✓ Press play and we'll hear this one ooh. And just like any other drum rack, if I have a MIDI controller that's connected here, I can play this slice. I'm just pressing this pad on my MIDI controller. There are a lot of adjustments that you can make in the region underneath the audio file. One of which is to transpose it.
- ✓ If you notice, when you play this, this is much different than the audio which we transposed up. So here is the transposed function for this portion of the slices. Just kick it up a step. So this is gonna fit what the rest of my song is.
- ✓ Move over to slice two. Zoom it on in. And slice two to begin here. You have already done this so it can do very quickly.
- ✓ Transpose slice two up four steps.
- ✓ Slice three, go in again, zooming in. If you want slice three to happen a little further along. Again, transposing this up four steps.
- ✓ Play these and you can play them on a controller as well. So since this is, in essence, a drum rack, we should be able to program MIDI into this track just as we were when we were programming drum patterns. So this clip is just a default clip that's gonna come up, which you can delete because it serves us no purpose right now.
- ✓ Go to launch this scene. We're listening to the percussive elements of our tracks launching the vocals so we can hear along with it. And then create an MP clip in this MIDI track. Scrolling down to see slice one here.
- ✓ Just going to watch playback. Put in a couple of places.
- ✓ Turn up sound A, it's a reverb on these vocals.
- ✓ Turn up B, which has the delay, and you'll hear the delay effect here. You can solo it.
- ✓ Play it in also, stopping playback on this click by pressing this stop button, right above the signal flow area. Then you press play again, for playing the record on this icon. Two, three, four. Pressing again and this is just the exact same process, moving the start, stop markers over.
- ✓ So maybe this version of it could do with some quantization. Highlight everything and go up to the Edit menu and select Quantize, and then it will line everything up. Soloing again. So at this point you have a lot of information and ideas happening.
- ✓ This will be a good time to adjust volume levels and make sure nothing is stepping all over something else. But basically you can see how we've created a really cool kind of canvas and a beat, using only a very few audio sources and one MIDI source. So whether you are really into MIDI programming and that's kind of the way you want to

approach this, or if you like to manipulate audio, you can see that we can do this either way.

3.2.6.4 « Analog » de Ableton Live : La synthèse sonore

Plus qu'un tutoriel sur le VST « Analog » de Ableton, c'est une véritable introduction à la synthèse sonore.

3.2.6.5 La création d'une rythmique Groovy à la souris (Damien Mixage en Home Studio)

<http://mixage-en-home-studio.fr/une-rythmique-batterie-groovy-faite-a-la-souris/>

Très intéressant, en utilisant notamment les « Groove » de Ableton Live (c'est-à-dire des vélocités prédéfinies qui apportent le groove une fois le rythme terminé ; dans Packs> Core Library> Swing and Groove)

Aujourd'hui, on va apprendre à créer une rythmique batterie groovy dans une séquence audio.

Dans la vidéo suivante, on va voir ce qui compose un bon rythme de batterie, mais avant je préfère t'avertir de la chose suivante :

Tu peux t'inspirer mais pas copier

Ce que je veux dire par là, c'est qu'en musique, on s'inspire beaucoup à partir d'autres artistes, mais il ne faut pas tomber dans le piège du plagiat.

Avec la vidéo suivante, je te montre comment faire une rythmique batterie, mais je t'invite à créer tes propres rythmes, tes propres grooves et de ne pas te contenter de copier ce que j'ai fait.

<https://www.youtube.com/watch?v=zlyane70GWI>

Voici un petit résumé de la vidéo en 4 étapes.

3.2.6.5.1	Le choix des sonorités	45
3.2.6.5.2	Le tempo	46
3.2.6.5.3	La création rythmique	46
3.2.6.5.4	Le groove.	46

3.2.6.5.1 Le choix des sonorités

Même pour la rythmique batterie, il est important de bien choisir ses sonorités. Aujourd'hui, il est facile de trouver des kits de batterie qui sonnent réalistes. Voici ce que je te conseille :

- Utiliser un set sonore complet de la même batterie
- Essayer d'avoir un son de batterie acoustique un peu Old School voir Funky.
- Chercher sur le web, pour trouver ton bonheur
- utiliser le Power Drum Kit 2 en cliquant ici. C'est un plugin de Samples de batterie de haute qualité. Le problème c'est que les sets de batterie ne sont pas très diversifiés. Pour s'exercer, c'est idéal, mais pour trouver ses propres sonorités, passe ton chemin.



La création d'une rythmique batterie Groovy à la souris

3.2.6.5.2 [Le tempo](#)

Le tempo est quelque chose de pas facile à appréhender. L'idéal c'est de se baser sur le rythme cardiaque. En Beatmaking, on va choisir un tempo compris entre 80 et 100, afin de faire bouger la tête.

Astuce : Pour savoir quelle tempo choisir, bouge la tête comme tu le sens, compte 1 2 3 4, et tape ce rythme sur un TAP tempo du métronome et tu auras le tempo idéal pour ta rythmique batterie.

3.2.6.5.3 [La création rythmique](#)

Alors là, il faut marquer les temps, mais attention, en fonction du style on ne va pas avoir la même chose.

Par exemple : En electro, on retrouve souvent la grosse caisse sur le temps 1 et 3 (parfois également sur 2 et 4) puis la caisse claire ou le clap en 2 et 4. Alors que dans des rythmiques batteries un peu plus funky, on va avoir la grosse caisse en 1 puis on va jouer à contre temps. La caisse claire reste en 2 et 4 pour avoir quelque chose de carré.

Tous les autres éléments rythmiques, vont permettre d'avoir un motif rythmique entraînant.

3.2.6.5.4 [Le groove.](#)

C'est la pierre angulaire de la rythmique. C'est ce qui fait toute la différence et qui fait danser les gens. De nombreuses fonctions de séquenceurs audio permettent de rajouter du groove (comme dans Ableton) ainsi que de nombreuses machines (comme les MPC de chez AKAI).

Le groove c'est rendre plus humain, quelque chose de mathématique et mécanique.

3.2.6.6 [Liens vers tutoriels Music Radar sur Ableton](#)

http://www.musicradar.com/how-to/learn-ableton-live-and-ableton-push-music-production-tips-and-tutorials?utm_source=Adestra&utm_medium=email&utm_campaign=17974&utm_term=10684234&utm_content=321883

Considered a music software curio when it was launched in 2001, Ableton Live has gone on to become one of the best and most popular DAWs in the world. Its fast and creative

workflow, enabled by its groundbreaking Session View, has been a game-changer for a whole generation of producers, DJs and songwriters.

If you want to learn how to use Ableton Live, MusicRadar can help. We've been showing our users how get the most out of the software for the best part of a decade, publishing tutorials on all aspects of Live and getting to know its innermost secrets.

This hub page features all of the best Ableton Live tutorials currently published on MusicRadar, and will be regularly updated with more lessons and other learning resources. We'll cover subjects such as drum programming, mixing, warping, synthesis, sound design and recording, and also give you some general tips and workflow advice. If it's Ableton Live power user status that you seek, we can set you on the road towards it.

Our tutorials don't have to be completed in any particular order; just dive in and start working through the ones that are best suited to your abilities and requirements.

3.2.6.6.1	Ableton Live tips	47
3.2.6.6.2	Drum programming, design and mixing in Ableton Live	47
3.2.6.6.3	DJing and warping in Ableton Live	49
3.2.6.6.4	Synthesis, sampling and sound design in Ableton Live	49
3.2.6.6.5	Improve your Ableton Live workflow	50
3.2.6.6.6	Ableton Live instruments, Devices and Racks	50
3.2.6.6.7	Creative vocal tricks in Ableton Live	50
3.2.6.6.8	Style and genre tips in Ableton Live: house, techno, trap, hip-hop, DnB and EDM	51
3.2.6.6.9	Using Ableton Push	51

[3.2.6.6.1 Ableton Live tips](#)

Whether you're looking for instant inspiration or just want to get to know Live a little better, our tips can help. Read on for some pearls of production wisdom...

14 Ableton Live secret tips and tricks	Clever hacks and sneaky workflow tweaks
5 Ableton Live power tips	Optimise your workflow and get more done with these essential techniques
11 Ableton Live 9 tips and tricks	Quickly master Ableton Live 9's key functionality
6 essential Ableton Live performance tips	Get out of the studio and onto the stage with these six nuggets of knowledge

[3.2.6.6.2 Drum programming, design and mixing in Ableton Live](#)

Drums form the bedrock of the majority of electronic music productions, so it's important that you put some time and effort into getting them right.

As well as enabling you to program beats, Ableton Live also comes with a wide range of creative tools that can be used to design your rhythmic sounds, and then there's the business of mixing them to consider. Here's how it all works.

How to program authentic shaker patterns	Program a perkier beat with some high-end movement
How to program realistic-sounding clave and timbale percussion parts	Authentic Latin percussion rhythms made easy
5 steps to creating the perfect layered kick drum	For the ultimate bass drum sound, layering is an essential technique. Learn how to do it right here

How to program and transfer authentic bossa nova beats	Get your chill on with our guide to the rhythms and grooves behind this perennial Brazilian style
How to program a Chic-style beat in Live	Learn how to recreate the powerhouse beats of drummer Tony Thompson
How to program authentic live disco hi-hats	Add some cymbal-powered sparkle to your grooves
How to program an '80s electro funk drum machine beat	Build a classic 606-style soul rhythm in your DAW
How to create glitch-style beats in Live	Learn how to turn simple percussion tracks into glitching grooves.
How to program your kick drums so they sound right	Get your bass drum on the right track with our guide
How to record drum fills live with a MIDI keyboard or drum pad	Programming drum fills with the pencil tool is one thing, but for an authentic performance, real-time triggering is the way to go...
How to avoid clashes when combining live and programmed beats	Bring two rhythmic worlds together with our guide
How to layer acoustic and electronic drum sounds	Learn how to get the best of both percussive worlds
How to enhance a kick drum in Ableton Live	If only the biggest and baddest beats will do for your re-edits, you'll need to do a little drum replacement. Luckily, it's easier than it sounds
How to add groove to a house beat with manually-layered claps	We show you how to create shuffled claps in Ableton Live
How to displace individual parts of a beat to change its feel	Let's take to the MIDI editor and transform a groove
How to trim the fat from your kick drums	We show you how to make those kick drums lean and mean
How to make acoustic drums sound bigger and more powerful	We show you how to inflate your sampled acoustic kit to the max
How to create an electronic drum fill	Learn how to use a programmed acoustic drum fill as the basis for something more dancefloor-suitable
How to push or pull drum tracks to increase or reduce urgency	Drive your drums hard or chill them right out with our guide
How to program an Amen-style break	Emulate one of the greatest breakbeats of all time
Program a basic Latin rhythm with congas and bongos	Get your salsa on with our step-by-step tutorial
How to program authentic-sounding percussion parts	Create convincing woodblock and bell parts with our guide
How to program successful and authentic tom parts	Take a tour around these tuneful tubs with our guide
How to rework an over-processed clap	We show you how to tame the reverb tail on an overexcited handclap.
How to make minimal percussion out of a tom sample	Turn a humble 808 tom tom into something altogether different
How to create a drum beat using found sounds	Learn how to layer up homemade hits into a pro-sounding kit.
How to program a Motown-style beat	Learn to capture the characterful beats of soul's golden era, step by step

How to program a Ringo Starr-style Beatles beat	Get the sound and feel of Come Together with our programming guide
How to program a Led Zeppelin-style John Bonham beat	We take you step by step through the creation of a convincing virtual classic rock drum track

3.2.6.6.3 [DJing and warping in Ableton Live](#)

Right from the start, Ableton Live's warping capabilities have been one of its key components, giving you complete control over the pitch and timing of your tracks. This has ensured that it's become a big favourite with not just producers, but also DJs.

Allow us to explain how warping works, and why DJing in Ableton's DAW makes a whole lot of sense.

Basic warping in Ableton Live	Taking a few moments to warp a track makes it easy to edit it in a flash. Here's how to do it in the DJs' favourite DAW, Ableton Live
How to re-edit a warped track in Ableton Live	Once you've warped your track you can re-arrange and tweak it to your heart's content. Here's how to get smooth-sounding edits...
How to prepare a track for DJing in Ableton Live	Warp and prep your tracks ready for DJ mixing
How to convert an Ableton Live arrangement into a new scene for performance	Live 9's Consolidate Time to New Scene function makes it easy
How to prepare an Ableton Live track for live performance	Make the transition from studio to stage with our guide
6 essential Ableton Live performance tips	Get out of the studio and onto the stage with these six nuggets of knowledge.
How to build a one-knob DJ filter Rack in Ableton Live	Use one of Live's most powerful features to take control of your on-stage processing

3.2.6.6.4 [Synthesis, sampling and sound design in Ableton Live](#)

Once you've grasped the basics of working in Live, the chances are that you'll want to learn how to distinguish your productions from everyone else's by creating sounds that are uniquely yours.

This is where Live's synthesis, sampling and sound design options can come in handy: why stick to presets when you've got such powerful tools at your disposal?

How to create a generative, evolving ambient drone in Ableton Live	Unleash your inner Eno
How to create sci-fi effects in Sampler	Creative sampler looping and pitch manipulation techniques offer plenty of scope for out-of-this-world sound design.
How to make a smooth, sweeping pad with Ableton Simpler and Auto Filter	Bring two of Live's niftiest devices together and great things happen...
How to resample hardware synths with Live's Simpler and Sampler	Here's one way to combine sampled outboard synthesizers with creative in-the-box techniques
How to make noise-based hi-hats in Ableton Live	The key to analogue-style hi-hats is noise, and plenty of it.
How to make a punchy bass with Ableton Simpler's filter modes	Live's sampler gives plenty of options for powering up those b-lines

How to chop beats with Ableton Simpler's Slice mode	Live's sampler functionality makes dicing loops a snap
How to tune a loop using pitchshifting	Get your sounds working together with this quick tutorial

[3.2.6.6.5 Improve your Ableton Live workflow](#)

Everyone has their own method when it comes to making music, but time is of the essence for most people, so it makes sense to work as efficiently as you can.

If you want to be a smart Live user, here are some things to try.

How to create a track using on-the-fly rendering	You don't need to own outboard gear to reap the benefits of a hands-on approach when composing
10 ways to get more out of velocity	You can do much more with this most humble of MIDI messages than you probably realise. Allow us to fill you in...
How using a text file can unlock secret features in Ableton Live	Let's look at an interesting hack that can be used to activate extra hidden features within Live
How to load Korg Gadget projects into Ableton Live	With its broad range of fun virtual instruments, Gadget is a great 'sketchpad' for Live users

[3.2.6.6.6 Ableton Live instruments, Devices and Racks](#)

It was Live's unique workflow that made it stand out from the crowd when it was first released, but over the years, a fine roster of built-in instruments and effects has been added to Ableton's DAW.

Here, we explore some of the best of them, and discuss some of the possibilities open to you when you start combining them in Racks.

Live 9's piano and bass guitar instruments	We get to grips with Live 9's instrument packs
11 Ableton Operator tips and tricks	Make the most of Live's excellent FM synth
How to use basic reverb parameters	Learn the essentials of ambience control.
How to add life and depth to synths with subtle modulation effects	Bring that evasive natural feel to your electronic sounds with our walkthrough
How to learn the basics of additive synthesis with Operator	Ableton Operator might be a predominantly FM instrument, but it's ideal for getting to grips with additive synthesis, too
How to create a custom effects chain using Ableton Live's Racks	Reusable racks and effects chains for rapid productions
How to build a custom delay in Live	Create a repeater more versatile than most plugins
How to customise a Max For Live device	Get started building custom tools for Ableton Live
How to control a Live mix with sidechain compression	Tighten up your tunes with our dynamics tutorial
How to set up a parallel compression Rack in Ableton Live	Ableton Live's Effect Racks are really powerful tools...

[3.2.6.6.7 Creative vocal tricks in Ableton Live](#)

Singing might not be your strong point, but at some point on your production journey, the chances are that you'll want to add some vocals to a track.

Live has plenty of tools that will help you in this regard; whether it's sorting out timing problems or coming up with ear-catching effects, you can do it in Ableton's DAW. Here's how.

How to warp acapellas in Ableton Live	Warping acapellas in Live can be much trickier than warping a full mix, but here's a cunning trick to ease your frustration...
How to create DIY acapellas in Ableton Live	If you have both a vocal and instrumental version of a track, a little phase cancellation can go a long way
How to produce quick-fire, cut-up vocal edits	Learn to create rapid sampled vocals in Ableton Live
How to create pitchshifted vocal effects in Ableton Live	Learn how to use Live's in-built pitchshifting features
How to turn a vocal recording into MIDI	Got a melody in your head but don't know how to transcribe it as MIDI note data? Ableton Live might be able to do it for you...
How to create an epic trailer voice using free plugins	Make your voice sound larger than life with our guide to gratis cinematic dialogue treatments

[3.2.6.6.8 Style and genre tips in Ableton Live: house, techno, trap, hip-hop, DnB and EDM](#)

Whether you make house, techno, drum 'n' bass or anything else, Ableton Live has plenty of features that will ease the production process.

Here are some genre-focused tutorials that will show you what Live is capable of - if you've got the ideas, we can show you the techniques.

How to recreate DJ Premier's sample slicing and sequencing style	Learn to create golden era hip-hop riffs by triggering slices from samples from your MIDI controller
How to create a minimal noughties-style hip-hop beat	Build a synthetic drum groove in the style of The Neptunes and Timbaland with our step-by-step guide
Here's how we made a complete house track in less than an hour	Try the timeboxing technique and come up with your own super-fast song
How to add rhythmic texture and atmosphere to a techno track in Live	See how it's done in Ableton Live
How to stack synths for a hands-in-the-air EDM chord sequence in Live	Using layering to add power to your synth parts
Randomising trap hi-hats in Ableton Live's Impulse	Get a randomised effect using Live's inbuilt Impulse feature
10 tricks every trap producer should know	Create this heavyweight genre's complex beats, synths and signature edits, all using free plugins
How to make a MIDI picture in your piano roll editor	Turn your pixel art into something musical
How to make a drum 'n' bass track in Ableton Live	Joe from Chromatic creates an exclusive tune

[3.2.6.6.9 Using Ableton Push](#)

You can make music with nothing more than Live and a laptop, but if you want a richer and more hands-on experience, Ableton's Push 2 controller can give it to you.

Designed to integrate perfectly with Live, this enables you to play your DAW as if it were an instrument. Here are just some of the things that you can do.

<u>10 of the best things about Push 2</u>	Get to grips with Push 2's features and functions and learn a few creative tips along the way...
How to perform MPC-style sampling tricks with Push 2	Mix up modern MPC-style techniques to jam out inspiring rhythmic chops and cuts on the fly
Learn how to sample using Ableton Push 2	See the controller being put through its paces

3.2.7 [Ressources web](#)

3.2.7.1 [Utilitaires](#)

3.2.7.1.1	« J74 HarmoTools » A tool set for Real-Time MIDI harmonization in Ableton Live (fabriziopce.com FREE)	52
3.2.7.1.2	« J74 OperatorKits » A collection of drum racks made with Ableton Live Operator synthesizer (fabriziopce.com FREE)	53
3.2.7.1.3	« J74 MaxForLive Harmony Bundle » J74 Progressive + J74 BassLine + J74 ISO Controllers (fabriziopce.com 25€ HT)	53
3.2.7.1.4	« J74 Progressive » A Max for Live tool set for Chord Progression and Harmonic Editing in Ableton Live (fabriziopce.com 15€ HT)	54
3.2.7.1.5	« J74 Progressive SE » (Standalone Edition) MIDI desktop application for Chord Progression making (fabriziopce.com 10€ HT)	54
3.2.7.1.6	« J74 BassLine » Editor and Sequencer for BassLine Progressions (Max for Live / Ableton Live) (fabriziopce.com 12€ HT)	54
3.2.7.1.7	« J74 StepSequencer64 » & « J74 PatDrummer » Ableton Live M4L devices for creative beat programming and improvisation (fabriziopce.com 15€ HT)	55
3.2.7.1.8	« J74 PitchControl » A Max for Live tool set for Real-Time Pitch Performance and Control in Ableton Live (fabriziopce.com 15€ HT)	55
3.2.7.1.9	« 74 Morph » morph tracks, presets, devices and mixer parameters in Ableton Live (fabriziopce.com 10€ HT)	56
3.2.7.1.10	« 74 ISO Controllers » Use the Launchpad controllers as Isomorphic instruments in any DAW (fabriziopce.com 10€ HT)	56
3.2.7.1.11	« J74 StepLocker » Step-modulator with Parameter Locks for Ableton Live (fabriziopce.com 12€ HT)	56

3.2.7.1.1 « J74 HarmoTools » A tool set for Real-Time MIDI harmonization in Ableton Live (fabriziopce.com FREE)

<http://www.fabriziopce.com/download.html>



74 HarmoTools is a set of devices for Real-Time MIDI harmonization, adapting multiple MIDI tracks by following chords and / or scales of a leading MIDI track. The tool provides building blocks for MIDI analysis, visualization, filtering as well as creation. Included are also tools for network collaboration. For use within a Live set, eventually in collaboration with other musicians using a TCP/IP network.

Feature Overview of J74 HarmoTools

The set includes:

- ✓ HarmoChord: MIDI device for real-time chord detection (and for signaling to other HarmoTools devices)
- ✓ HarmoChordFilter: MIDI device for real-time harmonization of MIDI input, based detected chord information.
- ✓ HarmoDisplay: MIDI utility to display the MIDI activity (history) on a floating window.
- ✓ HarmoTonicFilter: MIDI device for real-time tuning to the detected chord root.

- ✓ HarmoChordBass: MIDI sequencing device to play sequence lines based on the detected chord root.
- ✓ HarmoDisplayGuitar: a version of the HarmoDisplay device with a guitar layout.
- ✓ HarmoChordSend: device for network collaboration. Allows chord detection to be sent over the network.
- ✓ HarmoChordRecv: device for network collaboration. Allows chord detection to be received via the network.
- ✓ HarmoChord (standalone): little app for real-time chord detection from any MIDI
- ✓ HarmoChordFilter (standalone): little app for real-time chord-based harmonization of MIDI input.
- ✓ HarmoScale: MIDI device for static scale definition (selection across 40+ scales, in any root)
- ✓ HarmoGuessScale: MIDI device for real-time scale guessing (and for signaling to other HarmoTools devices)
- ✓ HarmoScaleFilter: MIDI device for real-time harmonization of MIDI input, based detected scale information.
- ✓ HarmoScaleSend: device for network collaboration. Allows scale detection to be sent over the network.
- ✓ HarmoScaleRecv: device for network collaboration. Allows scale detection to be received via the network.
- ✓ HarmoScale (standalone): little app for static scale definition (selection across 40+ scales, in any root)
- ✓ HarmoFilterScale (standalone): little app for real-time scale-based harmonization of MIDI input.
- ✓ HarmoScale2Chord: MIDI device to create a rack of chords (based on the diatonic harmonization rules)

Tested versions:

- Live 9.2 or higher + Max for Live with Max 7.0.6 or higher
- Standalones do not have specific version limitation.
- Windows versions supported: 7, 8 and later
- Mac OS versions supported: 10.6.8, 10.7.x, 10.8.x and later

If you want to know more, have a look at the HarmoTools user manual [here](#).

Tutoriel vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=-I9c7reHWmk>

3.2.7.1.2 « J74 OperatorKits » A collection of drum racks made with Ableton Live Operator synthesizer (fabriziopoce.com FREE)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>



The J74 OperatorKits free live pack is a collection of 20 drum racks made exclusively with Ableton Live Operator FM synthesizer.

No samples whatsoever, just pure drum synthesis.

3.2.7.1.3 « J74 MaxForLive Harmony Bundle » J74 Progressive + J74 BassLine + J74 ISO Controllers (fabriziopoce.com 25€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>



Learn more about the J74 MaxForLive Harmony Bundle [here](#)

J74 MaxForLive Harmony Bundle is a bundle for Ableton Live (Max for Live) and contains the full versions of the J74 Progressive, J74 BassLine and J74 ISO Controllers packages. This results in a discount of 33% compared to the separate individual purchases.

3.2.7.1.4 « J74 Progressive » A Max for Live tool set for Chord Progression and Harmonic Editing in Ableton Live (fabriziopoce.com 15€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html> existe en bundle à 25€ HT



Learn more about J74 Progressive [here](#)

J74 Progressive is a set of Max for Live tools for chord progression making and harmonic editing in Ableton Live.

Progressive allows you to create and edit chord progressions as MIDI clips or real-time MIDI, making use of composition techniques modelling (such as diatonic scale and chords exploration methods) as well as performance styles (arpeggio, humanized timing and dynamics). The tool is capable of producing extremely realistic chord progressions and arpeggios, delivered directly as MIDI clips in Ableton Live Session view. Besides the chord progression generator/editor, Progressive also includes tools for scale and chord detection in any MIDI and Audio material and for MIDI clip processing (harmonization/scale based transposition and humanize dynamics).

3.2.7.1.5 « J74 Progressive SE » (Standalone Edition) MIDI desktop application for Chord Progression making (fabriziopoce.com 10€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>



Learn more about J74 Progressive SE [here](#)

J74 Progressive SE (Standalone Edition ; cf. version plugin plus haut) is a desktop application for Mac and Windows specialized in chord progression making. The application can be used in combination with any Digital Audio Workstation (DAW) which supports standard MIDI and standard MIDI files import. J74 Progressive SE allows you to create chord progressions by use of composition techniques modelling (such as diatonic scale and chords exploration methods) as well as performance styles (arpeggio, humanized timing and dynamics). The tool is capable of producing extremely realistic chord progressions and arpeggios, delivered directly as MIDI files for use in your DAW projects.

3.2.7.1.6 « J74 BassLine » Editor and Sequencer for BassLine Progressions (Max for Live / Ableton Live) (fabriziopoce.com 12€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html> existe en bundle à 25€ HT



Learn more about J74 BassLine [here](#)

J74 BassLine is a plug-in for Ableton Live (Max for Live) specialized in bass line progressions. The key idea behind this device is to have a single, flexible tool for bass line programming which combines both rhythm and harmony together. In terms of rhythm J74 BassLine makes use of groove, swing, legato, glide, accent and humanize dynamics. From the harmony point of view the tool works having knowledge of scales, chords and progressions, combining these with the rhythmic pattern creation. The bass-lines get automatically adapted to the progression, on a chord by chord basis, remaining in-key to the selected scale (if you wish it to). J74 BassLine can also be combined (and synchronized) with J74 Progressive for an integrated harmonic and rhythmic sketching environment within Ableton Live.

3.2.7.1.7 « J74 StepSequencer64 » & « J74 PatDrummer » Ableton Live M4L devices for creative beat programming and improvisation (fabriziopoce.com 15€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>



Learn more about the J74 StepSequencer64 [here](#)

J74 StepSequencer64 & J74 PatDrummer plugin set is a collection of Ableton Live (Max for Live) devices for creative beat programming and improvisation. It features a powerful 64-step sequencer and a programmable drum pattern machine. The package includes both J74 StepSequencer64 and J74 PatDrummer Ableton Live plugins.

3.2.7.1.8 « J74 PitchControl » A Max for Live tool set for Real-Time Pitch Performance and Control in Ableton Live (fabriziopoce.com 15€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>



Learn more about J74 PitchControl [here](#)

J74 PitchControl is a Max for Live tool for real-time synthetic pitch treatment and harmonization. It allows you to manipulate an input signal through pitch-processing stages such as tuning, re-pitching, vocoding, space placement, LFO modulation and to harmonize it up to four voices all in real time and controlled by MIDI. J74 PitchControl has been made primarily with the human voice in mind (although it can be used with anything else). While the tool can be used as a classic T-Pain style auto-tuning effect (for automatic pitch correction), its main goal is to do pitch manipulation and harmonization via MIDI

control: you can indeed play the device in real-time (improvising with a keyboard or MIDI controller) or sequence it upfront (using Live MIDI editor), controlling tuning, harmonization and vocoding, at the same time.

3.2.7.1.9 « 74 Morph » morph tracks, presets, devices and mixer parameters in Ableton Live (fabriziopoce.com 10€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>



Learn more about J74 Morph [here](#)

J74 Morph is a set of Max for Live (Ableton Live) devices which allows you to morph (interpolate values) across snapshots of track settings, device presets, mixer sends and device parameters. The full Morph set includes also some eccentric, but highly useful, tool for animating and modulating your Liveset, such as a 2-dimensional geometric LFO, a XY envelope looper, an LFO envelope generator and support for XY-control from USB devices like Gamepads, Joysticks, Gloves and so on. J74 Morph devices can be loaded in any track (appearing to Live as transparent audio effects).

3.2.7.1.10 « 74 ISO Controllers » Use the Launchpad controllers as Isomorphic instruments in any DAW (fabriziopoce.com 10€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>

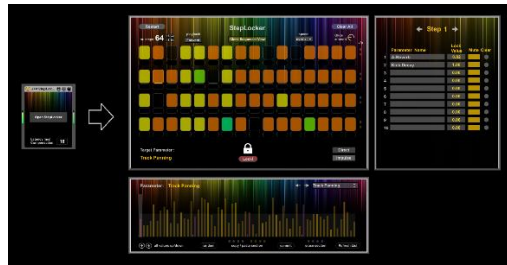


Learn more about J74 ISO Controllers [here](#)

The J74 ISO Controllers standalone desktop application turns the popular Novation Launchpad controllers (Launchpad Pro, MK2, classic, S and Mini) into multi-template isomorphic instruments. By re-assigning notes to the pads and using colors to give essential and intuitive information about the harmonic characteristics, the layouts turn the controllers in easy to play instruments for harmony and melody. ISO Controllers comes in the form of a standalone desktop application for both MAC and Windows and can be used in combination with any DAW software supporting MIDI (e.g. Cubase, Sonar, FL Studio, Ableton Live, etc.) or MIDI hardware.

3.2.7.1.11 « J74 StepLocker » Step-modulator with Parameter Locks for Ableton Live (fabriziopoce.com 12€ HT)

<http://www.fabriziopoce.com/download.html>



Learn more about J74 StepLocker [here](#)

J74 StepLocker is a sequencing and modulation device for Ableton Live (Max for Live) based on the concept of parameter locking, whereby parameter settings can be associated with each sequencer step. The work-flow in StepLocker is very simple: choose one or more steps in the sequencer, select a parameter in Ableton Live, set its value and lock it. You can do this for any parameter, in any device, in any track of Live. On top of this StepLocker offers also classic step sequencer features such as playback manipulation (step numbers, random step order), value interpolation, randomization and (post-locking) editing (copy, paste, erase).

3.2.8 [Avis](#)

2013 : <http://www.musicradar.com/reviews/tech/ableton-live-9-571866>

OUR VERDICT

A fantastic update that refines and builds upon the creative features that Live is best at.

PROS

- ✓ Audio to MIDI is fantastic.
- ✓ Improved MIDI editing.
- ✓ Max For Live included.
- ✓ Better-implemented Browser.

CONS

- ✓ Arrangement View mixer still needs improving.

It's been four years since Ableton Live 8 was released. Can you believe it? Empires rise and fall in less time than that. Despite this apparent stagnation, though, Ableton has continued to expand, and Live is now more popular than ever, with the issues around Live 8's early days mostly forgiven or forgotten.

• For Ableton Live guides go to our massive learning hub: [Learn Ableton Live](#) and [Ableton Push](#): music production tips and tutorials

You might think that after such a long break, Live 9 would be packed with new stuff; marketing-driven features designed more to look good in promos than to enhance your creativity. But that isn't the case. The 'what's new in Live 9?' list is relatively short and, put cynically, doesn't really look like 4 years' worth, but Ableton has its own agenda and timetable - and bling doesn't feature.

Despite that, open Live 9 and changes are immediately apparent. The control bar's changed, something's happened to the Back To Arrangement button, and the Browser, well, there's a new two-column setup where that was. We opened a pre-existing Live 8 set - without any nasty surprises - and began exploring (we used Mac OS X Mountain Lion while testing, by the way).

Start browsing...

Live's Browser has been radically overhauled, with the two-column design mentioned earlier. A Sounds list categorises by instrument type - eg, piano - instead of device, so you can browse for a certain instrument without wondering which device creates it. Factory instrument presets now have short preview clips which you can hear before loading them.

Even if the Browser is closed, cmd-f opens it and goes straight to the Search tab, and as you type a search term, the results list updates dynamically. This is fast; you can start typing, and a device will be loaded within a couple of clicks. The Bookmarks bar has gone; instead we now drag folders from our desktop to appear in the list. Overall, this Browser feels much more evolved than the old model.

Live 9 and Live 9 Suite now include Glue, described as an '80s-style console bus compressor. Glue sounds good, adding a little bit of punch and warmth to individual tracks or the entire mix. It's simple to use and fills a gap in Live's range of plug-ins - one which many users have previously filled using third-party compressors. There's also a handy dry/wet control to simplify parallel processing setups.

Elsewhere, Gate and EQ Eight have been updated to show the audio waveform within each device to help visualise what's going on. Live's 'other' Compressor, meanwhile, has also had an overhaul.

"Live 9 is a quality update, consolidating on what's gone before and adding some well chosen new features."

At the risk of compromising Live's ease of use, more flexibility has been added to recording features; this could also be a result of changes necessary to accommodate the Push controller. The Session View Control Bar features a redesigned MIDI overdub button, an Automation Recording button, an Automation

Re-enable button, a Session Record button and a Create New Scene for Recording button. And yes, that means Session automation recording within Live's Session View clips - a much-requested feature!

This new array of controls is confusing initially, but after a few sessions it becomes second nature. They're all MIDI assignable, so you can always set up your favourite controller to simplify their use. The New button is interesting; it stops clips in armed tracks and moves to the next location where empty clips are available to be recorded into. A new Scene will be created if necessary.

The Back To Arrangement button now resides at the bottom of the Master track when in Session View. It lights orange when you launch Session View clips and break your timeline arrangement, just like it always did. It also appears in the Arrangement View, near the top of the screen, but it appears when it's needed. At the same time, there will appear individual buttons to reset specific tracks back to the Arrangement.

Audio To MIDI

Converting audio to MIDI is totally fun and completely inspiring. Right-click on an audio clip and choose to convert as Harmony, Melody, or Drums and Live takes its best shot at creating MIDI clips based on these parts, complete with default instrument presets. You can get lost forever, feeding all kinds of samples into this: field recordings, song sketches, vocals, ambient noise - it's all good. This is the standout new creative feature in Live 9.

MIDI editing has been expanded. Selected notes, or entire clips, can be reversed, inverted (so the low notes become high, and vice versa,) have their speeds halved/doubled and be transposed via a clever transpose box where you can shift notes by typing values or clicking and dragging up or down.

A Legato switch stretches notes as necessary so their ends meet up with the start of the following ones. Select a range of notes and MIDI stretch markers appear above them, bringing MIDI note stretching, which feels surreally like Live's audio warping!

A single click in an automation envelope now adds or removes breakpoints, and hitting B is now all it takes to enter Draw mode. Move the mouse near an envelope while holding down option and you can pull it into a curve, which is way cool.

Max For Live, previously a separate purchase, is now included in the Live 9 Suite. Integration with Live is streamlined, it loads more discreetly and the Library includes 24 new M4L devices such as the Convolution Reverb, a selection of Synth Drum instruments and an LFO device. Hopefully this will encourage more Live users to explore the massive potential that lurks within.

Summary

Any software that's been so long between releases will struggle to meet expectations, but Live 9 is a quality update, consolidating on what's gone before and adding some well-chosen new features.

The MIDI editing refinements are a big hit and the audio to MIDI conversion is brilliant - there will be entire tracks made from this. The new Browser is fast and smooth and the search function is great.

Any negatives? Some users may have liked to see more movie-oriented features and the Arrangement View mixer still sucks. Apart from that, not really. Only time will tell if this release is free of the bugs that plagued Live 8, but so far, the omens are good.

Live 9 feels a little overshadowed, because much of the music tech world's attention is on Push. Did Live 9 development suffer from the attention paid to Push? Who knows. Come to think of it, who cares? Taken as it is, Live 9 works brilliantly. It feels like a refocus on what Live is best at - creativity, and enjoyment of music. Ten years in, Live still tears the roof off.

3.3 « Reaper » (\$60 ou gratuit avec rappel de paiement)



<http://www.reaper.fm/index.php>

DAW très bon marché et très apprécié, malgré certains maladroits d'ergonomie selon certains. Il permet notamment d'écrire des scripts (pour automatiser des tâches ? comme les scripts de PhotoShop ou les macros d'Excel ?), tout comme les scripts python de « Live ».

Tutoriels : https://www.youtube.com/channel/UCXqiupf_CxzArTHt-zil9Q

3.3.1	PARAMÉTRAGES GÉNÉRAUX	60
3.3.2	« REASAMPLOMATIC 5000 » DE COCKOS	60
3.3.3	TUTORIELS AUTOMATISATIONS (A COMPLÉTER)	60
3.3.4	AVIS AUDIOFANZINE (2015 VERSION 5)	60

3.3.1 Paramétrages généraux

Définir le dossier des plugins

- VST et VSTi : Option > Preference > Plug-ins > VST
- Bouton ADD
- Si les plugins sont dispersés dans plusieurs dossiers, répéter l'opération Add

3.3.2 « ReaSamplOMatic 5000 » de Cockos

Le Sampler intégré à « Reaper » (Cf. avis au paragraphe 4.16 ci-dessous).

3.3.3 Tutoriels Automatisations (A compléter)

Tutoriels express :

- [The Amazing ChordHelper Tool !](#)
- [Note Reverse Actions for inspiration](#)
- [Random Arpeggio's](#)
- [MIDI EDITOR: Instant Chords from a Melody !](#)
- [Easy "Melodic Progression" in a certain Key !](#)

3.3.4 Avis Audiofanzine (2015 Version 5)

Test vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=kl1pWsVPqFU>

<https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-generaliste/cockos/reaper-5/editorial/tests/j-ai-dix-ans.html>

J'ai dix ans...

Award Qualité / Prix 2015

Points forts	Points faibles
✓ Prix ✓ Légèreté & portabilité ✓ Interface entièrement personnalisable (skins, menus, Show in track control, split d'écrans, actions, etc.) ✓ Système de scripts puissant ✓ La communauté ✓ Routing très flexible ✓ Pas de différenciation MIDI/Audio au niveau des pistes ✓ Possibilité de modifier un paramètre MIDI avec de l'audio ✓ La flopée d'utilitaires (splitters, joiners notamment) ✓ Les snapshots ✓ Capital sympathie	✓ Pas de bundle d'instruments virtuels ✓ Reaplug qui ne sont hélas pas skinables, tout comme de nombreuses interfaces du logiciel ✓ Ergonomie parfois indigeste ✓ Encore des manques : pas d'éditeur de partitions et gestion de la vidéo spartiate, pas d'intégration de Melodyne... ✓ Traitements vidéo totalement hors sujet ✓ Beaucoup de travail déporté vers la communauté ✓ Réclame un minimum d'investissement

En seulement 10 ans d'existence, Reaper est passé du rang de freeware méconnu à celui de phénomène bouleversant les leaders du marché. Retour donc sur ce not so new kid on the block à l'occasion de la sortie de sa cinquième version.

Malgré son relativement jeune âge de 37 ans, le développeur initial de Reaper, Justin Frankel, n'est pas ce qu'on appelle un débutant. Au sein de Nullsoft, la première société qu'il fonde à 19 ans, il crée ainsi le célèbre lecteur MP3 Winamp, mais aussi l'installateur NSIS et la technologie de streaming audio/vidéo Shoutcast grâce à laquelle nombre de webradios, mais aussi de WebTV vont devoir leur existence. A 21 ans, il vend Nullsoft à AOL, alors leader des fournisseurs Internet aux USA, pour la coquette somme de 80 millions de dollars. Les poches bien remplies, le jeune homme ne s'endort pas pour autant sur ses lauriers et en 2000, il co-invente avec Tom Pepper, ancien développeur de Nullsoft, le protocole réseau décentralisé Gnutella sur lequel reposent nombre de logiciels de partage Peer2Peer (dont LimeWire, notamment), puis Waste, autre protocole P2P mettant l'accent sur le cryptage. Mais Justin est aussi musicien et en 2005, il co-développe Ninjam, la première plateforme permettant de jammer via Internet, la synchronisation se faisant grâce à une mesure de décalage entre les participants. À peu près à la même époque, le jeune homme s'intéresse aux effets en temps réel et développe Jesusonic, un multieffet logiciel pour guitare qu'il imagine faire tourner sur un Linux embarqué dans du hardware. La chose restera toutefois au stade du prototype, Justin ayant finalement conclu qu'il était plus à l'aise avec le monde logiciel. Et c'est alors que le projet Reaper commence, pour arriver dans première version le 23 décembre 2005.

3.3.4.1	Le modèle Reaper	62
3.3.4.2	STAN 2.0	63
3.3.4.3	High Five	63
3.3.4.4	Ça tourne !	64
3.3.4.5	Sous le capot	65
3.3.4.6	Faders VCA !	65
3.3.4.7	Trop smart	65
3.3.4.8	Trop pas smart	66
3.3.4.9	Les idées qui tuent	66
3.3.4.10	Snap : the Power	67
3.3.4.11	Lacunes	67

3.3.4.12	Le moteur d'une Ferrari dans une 2CV ?	68
3.3.4.13	Il faut séquencer son jardin	69

3.3.4.1 Le modèle Reaper

Au début, il ne s'agit que d'un freeware très limité et dont l'interface semble bien maladroite. Mais les mises à jour se succèdent à un rythme effréné et un an et demi plus tard, la v1 du logiciel débarque avec un modèle pour le moins étonnant sur le marché des STAN : le soft est proposé en version d'évaluation complètement fonctionnelle, même lorsque vous avez dépassé la période d'évaluation légale de deux mois. Pas de bridage donc, ni même de dispositif contre le piratage, mais un pacte de confiance passé avec l'utilisateur : s'il utilise le logiciel et fait plus de 20 000 \$ de chiffre d'affaires annuel grâce à lui, il devra s'acquitter d'une licence de 225 \$, ce prix tombant à 50 \$ s'il fait moins de 20 000 \$ de CA annuel. En face d'un Cubase 4 vendu alors 879 €, la formule a de quoi intéresser plus d'un utilisateur et même si Reaper est encore loin de proposer le dixième de ce qu'offre la concurrence, il n'en agrège pas moins une petite communauté sur laquelle repose toute la stratégie de Cockos.

Cockos Reaper 5

L'idée centrale de cette dernière, c'est de donner un maximum de pouvoir à l'utilisateur pour qu'il ait envie de s'impliquer dans le logiciel, son évolution et sa promotion. Donner le pouvoir, c'est évidemment être à l'écoute des critiques et des demandes des utilisateurs via le forum de Cockos, mais c'est aussi permettre à tout un chacun de personnaliser le logiciel comme il l'entend. Menus, raccourcis et barres d'outils, design graphique global : une grosse partie du soft peut être éditée cependant que des scripts et des macros offrent la possibilité de programmer des actions complexes, et que toutes ces préférences peuvent être sauvegardées bien sûr, mais aussi exportées, échangées entre les utilisateurs. Et là où Reaper fait fort, c'est que ce côté malléable du logiciel n'a d'égal que la souplesse de son moteur audio : les pistes n'y sont pas soit audio soit MIDI, elles sont les deux à la fois, ce qui offre une incroyable puissance en termes de routing. Faire varier n'importe quel paramètre MIDI d'un plug-in en fonction du niveau de n'importe quelle piste, c'est par exemple possible.

Résultat : alors que le logiciel ne pèse qu'une quinzaine de Mo et qu'il peut donc être embarqué sur n'importe quelle clé USB, il offre une richesse fonctionnelle impressionnante. L'utilisateur a le pouvoir ? Oui, et c'est aussi très intéressant pour Cockos qui en récolte tout le bénéfice que ce soit au niveau du service qualité, du support, de la communication ou encore du marketing.

C'est ainsi la communauté qui fait les Alpha et Beta tests des nouvelles versions, mais aussi une bonne partie de la documentation et la localisation du logiciel, tandis que chaque utilisateur se transforme en évangéliste potentiel. Il est d'ailleurs assez amusant de voir les plus farouches Reaperiens expliquer que Cockos ne fait pas de Com' alors qu'en disant cela, ils sont la stratégie Com' incarnée de Reaper, le bouche-à-oreille étant une technique de réclame vieille comme le monde. Et l'on comprend mieux aussi par ce biais, comme par le fait que le séquenceur soit vendu quasi nu (quelques effets de base, mais quasiment pas d'instruments virtuels, de ressources audio ou pédagogiques fournies et encore moins de services) les prix agressifs pratiqués par Cockos. Après tout, sans SAV, sans distribution, sans Com' ni marketing, sans contrôle qualité et sans localisation qui sont tous déportés vers une communauté bénévole, les frais se résument aux salaires d'une poignée de développeurs pour l'essentiel, dans le sillage d'un modèle de plus en plus courant dans le monde de l'informatique musicale (celui d'une foule de petites compagnies proposant des plug-ins et où le développeur cumule en général toutes les tâches nécessaires à l'essor comme à la survie d'une société). Avec en prime, pour ne rien gâcher, un bonus en capital sympathie : Reaper, c'est le séquenceur du peuple par le peuple et pour le peuple. Pas de connerie marketing, pas de blabla, pas de SynchroLok ou d'update hors de prix : juste un logiciel qui répond aux demandes de sa communauté, fait par des dévs avec lesquels on peut discuter simplement sur les forums.

En face d'un Apple qui snobe joyeusement les utilisateurs de Logic, ça fait son petit effet.

3.3.4.2 STAN 2.0

En termes d'image, le positionnement est en or, mais il est pourtant source d'un vieux malentendu lié au fait que l'offre concurrente située sur la même tranche de prix consiste en des versions allégées destinées aux débutants. Or, en dépit de son prix, Reaper n'est pas spécialement dédié aux débutants. Au fil des versions, sa tendance à l'exhaustivité fonctionnelle tendrait même plutôt à le destiner sinon aux pros, du moins aux utilisateurs avertis. Car si l'on peut certes débiter dans la MAO avec Reaper, il ne fait aucun doute qu'on peut bosser professionnellement avec. Certes, Rick Rubin ou Nigel Godrich ne sont pas encore prêts de lâcher l'excellent Pro Tools qui les fait vivre depuis deux décennies et auquel ils se sont habitués, à plus forte raison quand la force du logiciel d'Avid réside dans son historique intégration au sein des studios d'enregistrement et dans son côté solution 'hard/soft' clé en main. Mais tout de même : bien qu'il s'agisse pour la plupart de parfaits inconnus, on voit de plus en plus de gens facturer des prestations d'enregistrement ou de mixage et utiliser Reaper, que ce soit pour ses qualités intrinsèques (légèreté, souplesse, puissance) ou pour des raisons plus simplement économiques : avec la crise qui touche depuis plusieurs années le monde des studios et de la musique, même un ingé son ou un musicien avec des ambitions professionnelles n'est pas forcément en situation, du moins au début de sa carrière, d'investir des milliers d'euros dans un Pro Tools ou un Nuendo et un bundle de plug-ins Waves ou une carte UAD. Et à supposer qu'il soit dans une logique d'investissement, il investira plus volontiers, dans un premier temps, dans son parc de micros, ses écouteurs ou ses préamps. La situation profite ainsi à Reaper, comme aux petits éditeurs de logiciels qu'ils s'appellent ValhallaDSP ou D16, Melda ou Audio Damage, Stillwell, SKnote, DDMF ou Klanghelm pour n'en citer que quelques-uns. Et comme dans tous les secteurs de l'industrie, l'entrée de gamme progresse beaucoup plus vite que le haut de gamme, on s'aperçoit vite que les références d'hier sont aujourd'hui concurrencées, qualitativement parlant, par des produits vendus une poignée d'euros... lorsqu'ils ne sont pas gratuits.

Ce tassement du marché n'aura épargné personne et s'il y a encore 10 ans, certains éditeurs vendaient sans problème leurs STAN un millier d'euros, la précarisation du milieu de la musique, l'avènement de logiciels aux modes de distribution innovants comme Reaper, Tracktion ou FL Studio et le coup de tonnerre opéré par Apple en 2011 en proposant Logic Pro sous la barre des 200 euros ont imposé une nouvelle donne, divisant à peu près tous les prix par deux... Et c'est sans même parler de Native Instruments qui, à grands coups de Komplete, a mis à genoux le monde des effets et instruments virtuels.

Bref, Reaper est devenu le type même du soft en rupture avec les anciens modèles, une sorte de STAN 2.0 qui n'aurait jamais pu voir le jour sans la révolution Internet et le rapport direct et interactif qu'il est désormais possible d'avoir avec une communauté d'utilisateurs, mais qui, en dépit de sa réputation de New Kid, souffle déjà sa dixième bougie avec cette version 5 que nous allons détailler.

Oui, je sais, j'ai pris le temps de planter le décor...

3.3.4.3 High Five

Proposé en 32 comme en 64 bits pour Windows et Mac OS X (mais toujours pas sous Linux), le logiciel est toujours aussi léger et pèsera, selon les versions, entre 8 et 15 Mo. Un poids toujours aussi impressionnant lorsqu'on rentre dans le logiciel et qu'on considère la foultitude d'options qu'il renferme.

Le lancement est du coup quasi immédiat et on a vite fait de se retrouver face au nouveau thème graphique de cette V5 qui, sans dépayser complètement l'utilisateur de la version précédente, n'en a

pas moins cédé à la mode du Flat design. L'ambiance est à l'épure donc, ce qui n'est personnellement pas pour me déplaire, même si cette refonte n'a pas trop d'enjeux vu que les principaux skins de la V4 seront sous peu disponibles pour la V5 et que les fans des tables de mixage en alu brossé avec gros boutons lumineux et joues en ronce de noyer pourront bientôt retrouver le photoréalisme et le skeuomorphisme qui leur plait tant.

Au rayon graphisme, profitons de l'occasion pour huer les icônes de base qui sont les mêmes que celles de la version 4 et sont toujours aussi peu claires, tandis qu'à plusieurs reprises, les faibles contrastes de polices beaucoup trop petites violent les lois de base de l'accessibilité : avec du gris clair sur gris un peu moins clair et des typos de 10 pixels de haut dans certaines parties de l'interface, il est dur de faire moins lisible. Reaper n'est donc pas prêt d'être certifié WCAG... On ne crierait toutefois pas au scandale vu que tout ceci est aisément éditable grâce au système de personnalisation, même si nous verrons plus tard que tous les petits soucis de design ne sont pas rattrapables avec un pack d'icônes et un thème visuel.

En outre, ce n'est pas tant au rayon cosmétique que cette version 5 est la plus intéressante, mais bien du point de vue des nouvelles fonctionnalités.

3.3.4.4 Ça tourne !

L'une des principales nouveautés mises en avant par Cockos pour cette V5 tient à la meilleure intégration de la vidéo, un progrès qui ravira ceux qui font du son à l'image même si, sur ce point précis, Reaper n'est toujours pas le soft le plus pertinent que nous ayons rencontré. Certes, il lit désormais les vidéos et comme il s'appuie sur VLC, s'avère capable de gérer un grand nombre de formats, mais cette partie du logiciel demeure bien spartiate : on ne dispose pas d'aperçu des images de la vidéo depuis la Timeline notamment, ce qui est pourtant éminemment pratique lorsqu'on bosse sur un film un peu long.

Cockos Reaper 5

Bizarrement, plutôt que de proposer cette fonction, Cockos a préféré se concentrer sur un système de traitement vidéo qui permet de faire de la correction comme des traitements créatifs : on peut ainsi saturer les couleurs de la vidéo, recadrer, insérer un titre, appliquer tel ou tel effet. Bref plein de choses étonnantes, mais qui, de mon point de vue, sont parfaitement inutiles : d'abord parce que l'interface de tout cela est extrêmement indigeste en termes d'esthétique comme d'ergonomie (on se situe quelque part entre le Minitel et la ligne de commande DOS), et surtout parce qu'il existe nombre de logiciels au même prix que Reaper (voire moins chers, voire gratuits) qui font tout cela beaucoup mieux que lui, sur Mac comme sur PC. Faire du traitement vidéo dans Reaper paraît alors tout aussi intéressant que de faire de la retouche photo dans Word, ou du tableur sous Photoshop. Et je me suis bien amusé à regarder un tuto sur le web montrant comment utiliser Reaper pour faire du sous-titrage, ce qui alourdissait considérablement le workflow d'une tâche déjà bien ingrate. Du coup, on espère franchement que Cockos sortira un vrai banc de montage vidéo sous la forme d'un autre logiciel (ce serait génial !), ou abandonnera cette fonction qui n'a absolument aucun intérêt dans une STAN (on ne leur en voudra pas !).

Quitte d'ailleurs à penser à ceux qui font du son à l'image, et notamment aux compositeurs de musique de film, on espère surtout que les développeurs se pencheront sur l'absence toujours regrettable d'un éditeur de partition, ou de l'intégration d'un produit tiers au sein de Reaper.

Je vous rassure, c'est le seul coup d'épée dans l'eau de cette version 5, et il n'est pas bien grave, car pour le reste, Cockos a plutôt bien bossé en apportant de vraies nouvelles fonctions qui changent la vie de l'utilisateur.

3.3.4.5 Sous le capot

Parlons technique d'abord avec le support de la norme VST3 pour les plugs (c'est heureux vu que Steinberg a annoncé il y a quelque mois l'abandon de VST2) et la possibilité de gérer en ASIO jusqu'à 512 entrées/sorties, ce qui est toujours pratique lorsqu'on veut enregistrer trois orchestres symphoniques en même temps.

Mais la plus intéressante avancée côté technique réside dans la prise en charge du langage de script LUA. Autrement plus populaire (et donc accessible) que les langages que Reaper utilisait pour ses scripts jusqu'ici, ce dernier est notamment très utilisé par l'industrie du jeu vidéo, mais aussi par UVI pour son UVI Workstation et pour MachFive. Ce qui veut dire ? Ce qui veut dire que LUA est documenté sur le web (on trouve des tutos, des ressources, etc.), qu'il est utilisé par une vaste communauté et que cela promet bien des choses pour l'avenir. N'étant pas développeur, je m'en tiendrai là, mais il convient de saluer cette intégration hautement stratégique à l'heure où la concurrence se referme souvent sur ses propres technos, ne donnant pas aux utilisateurs la possibilité de faire évoluer leur logiciel.

Refermons le capot et intéressons-nous maintenant aux équipements de série qui concernent tout le monde, à commencer par l'arrivée des...

3.3.4.6 Faders VCA !

Cockos Reaper 5

Cockos suit la mode et après Cubase, Samplitude ou Logic, c'est à lui d'intégrer cette fonction issue des consoles hardware et qu'on trouve depuis des lustres dans Pro Tools. Je rappelle le principe : un fader VCA est un fader qui permet de piloter plusieurs autres faders sur un mode 'maître/esclave'. Comme un groupe en somme ? Non, car il ne s'agit vraiment pas de faire transiter l'audio dans une tranche, juste de piloter les faders à la façon d'une télécommande, et accessoirement tout ce qu'il y a autour : l'armement de l'enregistrement comme celui de l'autom, le pan, l'inverseur de phase, le solo, le mute, etc. Bref, une fonction bien pratique en mixage que tous les concurrents qui ne l'ont pas encore finiront par intégrer : soyez-en sûr. Rien que pour ça et le support du VST 3, la mise à jour à 60\$ vaut le coup.

Or, ce n'est évidemment pas tout. Et puisqu'on parle de VST, il convient d'évoquer les nouveautés du point de vue de la gestion des plug-ins.

3.3.4.7 Trop smart

S'il était possible dans le gestionnaire de plug-ins de Reaper de se créer des dossiers dans lesquels on pouvait glisser ses effets ou instruments favoris, Cockos nous propose désormais les nouveaux Smart Folders. L'idée c'est d'associer un mot clé qui permettra de faire en quelques secondes un filtrage automatique des plug-ins. Si vous créez ainsi un Smart Folder sur le mot 'comp', ou sur le mot 'verb', vous avez ainsi un moyen ultra rapide de retrouver tous vos compresseurs et reverbs sans devoir aller à la pêche.

Cockos Reaper 5

C'est bien vu, même si c'est moins intéressant que l'autre nouveauté concernant les effets. Si Reaper gérait déjà les objets audio à la Samplitude en permettant l'insertion de plug-ins au niveau du clip (la 'prise' comme on dit dans Reaper) en plus des effets de pistes, on sera ravi d'apprendre que ces effets peuvent désormais disposer de leurs propres courbes d'automations et réagissent au MIDI Learn. Il

conviendra de distinguer désormais les automs de pistes des automs de prise, ce qui offre une grande souplesse et permet de tirer un meilleur parti de cette approche 'objet'. Ne manque plus désormais que la possibilité d'envoyer un objet dans un bus d'effet pour jouir des mêmes possibilités que dans Samplitude à ce niveau : c'est assez impressionnant pour un soft vendu tellement moins cher.

3.3.4.8 Trop pas smart

Cockos Reaper 5

Assurément moins Smart que les dossiers, le Media Explorer évolue gentiment avec le support d'onglets de navigation, la possibilité de rechercher dans des sous-dossiers et... c'est à peu près tout. Sur ce point aussi, Cockos a une grosse marge de progrès, le navigateur ne gérant ni les tags, ni les notes, ni le tempo ou la signature des boucles et se contentant de répertorier des fichiers audio et MIDI quand la gestion de presets centralisés s'impose peu à peu comme une évidence sur laquelle Native Instruments comme Akai entendent bien faire leur beurre. Précisons-le aussi : il n'y a pas de pré-aperçu des fichiers vidéo sous forme de vignettes. Bref, on est très loin de l'excellente Media Bay d'un Cubase par exemple... On est même très loin de l'explorateur Windows ou Mac OS X...

Cockos se rattrape toutefois du côté du MIDI avec la gestion du note off et du velocity off dans le piano roll (même si ce n'est pas géré par tous les instruments et tous les claviers, c'est une bonne chose que ce soit finalement présent) et un métronome on ne peut plus complet, dans lequel on peut définir des patterns avec temps forts et temps faibles. On est bien loin du simple bip-bip qui tient lieu de métronome chez la plupart des concurrents...

Évidemment, il y a encore des dizaines de petites améliorations ici ou là, ou encore des optimisations côté performances, plus encore vu que les versions 5.01, 5.02 et 5.03 sont déjà sorties, chacune apportant son lot de bug fixes ou de petites nouveautés, mais j'aime autant vous laisser le soin d'aller voir les changelogs pour m'attarder sur les choses géniales qu'on trouve dans Reaper (et pas seulement depuis cette version 5), comme sur ses lacunes.

3.3.4.9 Les idées qui tuent

Au-delà de la personnalisation de ses fonctions comme de son design, une des choses qui frappe le plus à l'usage du logiciel, c'est l'incroyable souplesse de son moteur audio : une piste n'est pas spécialement audio ou MIDI, mais elle peut gérer les deux à la fois, et il est extrêmement simple de passer d'un univers à l'autre. Il est par exemple possible de piloter un paramètre MIDI d'un plug-in d'après l'amplitude d'un signal audio, comme nous nous sommes amusé à le faire dans la vidéo jointe à cet article. Et ça n'a rien d'un gadget, car ça permet une finesse de traitement sans égal.

Cockos Reaper 5

De la même manière, on trouve dans les petits modules issus de Jesusonic des splitters et joiners de bandes, qui permettent de faire du traitement multibande avec l'intégralité de vos plug-ins sur n'importe quelle piste : une réverb dans le haut, un chorus sur les médiums et une disto sur le bas du spectre ? C'est possible et ce genre de bidouille est très intéressante tant dans une optique créative qu'au moment du mixage. Certes, tout cela n'est pas aussi ergonomique que dans Studio One 3, mais ça n'en demeure pas moins là, pour 60 petits dollars.

Par ailleurs, je ne crois pas avoir jamais vu dans un autre soft un aussi bon système d'organisation de fenêtre. On peut faire ce qu'on veut au niveau de la disposition des différentes fenêtres du logiciel, et ce de façon extrêmement simple avec, évidemment, la possibilité de sauvegarder ses configs d'écrans.

Toujours au rayon ergonomie, la fonction 'Show in track control' permet d'ajouter librement des potards dans le bandeau d'une piste (dans Reaper, on appelle ça le Track Control Panel) pour piloter n'importe quel paramètre d'un plug-in, mais aussi d'une séquence : on peut ainsi, en fonction des besoins, ajouter un potard qui servira à piloter le pitch bend, la modulation ou encore n'importe quel contrôleur continu. C'est très bien vu et si l'on considère que ce potard est ensuite susceptible d'être soumis à un autre paramètre, un LFO ou tout simplement un signal audio, les possibilités sont dantesques. Et comme les choses sont bien faites, vous avez la possibilité d'afficher ou non ces potards supplémentaires sur la tranche du mixeur correspondant à votre piste. Bravo.

3.3.4.10 Snap : the Power

Cockos Reaper 5

Énième fonction très intéressante : les snapshots. Comme dans d'autres STAN, il est possible au sein d'un morceau de sauvegarder différents états de la table de mixage (volumes, pans, inserts, send, etc.) histoire d'explorer différentes possibilités ou de garder une trace de l'historique d'un mixage qu'on pourra rappeler d'un simple clic (on appelle cela un 'recall', soit rappel). Mais là où Reaper fait fort, c'est qu'il est possible d'effectuer un rappel sélectif d'un snapshot : ne rappeler que les panoramiques par exemple, ou que les envois, ou encore ne rappeler que ce qui concerne une piste en particulier. Autant dire que la chose est assez puissante et amène énormément de souplesse à l'heure du mixage. Et là où c'est encore plus fort, c'est que le rappel de Snapshots peut se faire d'un projet à l'autre ! Inutile de dire que la chose offre un gain de temps appréciable lorsque vous devez bosser sur plusieurs titres issus de la même session et qui du coup présentent bien des aspects communs au moment du mix : si vous vous êtes pris la tête à mixer une batterie sur un titre A, vous pouvez ainsi rappeler ce mix sur un titre B, sans qu'il impacte les tranches des autres instruments.

Pour finir, évoquons la souplesse offerte par les macros et les scripts qui permettent réellement d'envisager son séquenceur comme un terrain de jeu, comme les Beatles le faisaient à Abbey Road en harcelant le pauvre Ken Townsend. Souvent, en utilisant une STAN, on en vient à se dire 'ce serait génial si l'on pouvait faire ceci ou cela'. Et la force d'un Reaper, même si tout n'est pas toujours possible, c'est qu'on se demande plutôt comment on va le faire...

Reno Mellow, qui m'a grandement aidé à préparer mon test et que je remercie chaleureusement, m'a ainsi montré un moyen de contextualiser des raccourcis clavier en fonction de la position de la souris : si celle-ci est au-dessus d'un clip audio, la touche servira à le splitter, alors que si la souris est au-dessus d'une tranche de console, la même touche servira à la passer en Solo. Puissant ? Oui, c'est le mot...

Une puissance qu'on semble toutefois devoir payer, non pas en euros, mais par quelques défauts indécrottables qui subsistent de version en version.

3.3.4.11 Lacunes

Si Reaper fait quantité de choses très bien et offre bien des possibilités que la concurrence ne propose pas, il n'en demeure pas moins critiquable sur bien des aspects. J'ai évoqué plus haut les progrès restant à faire sur le navigateur de médias, la gestion de la vidéo ou encore l'absence d'éditeur de partition.

Cockos Reaper 5

J'ajouterai à cela la non-intégration de Melodyne. Même si l'algo de Time Stretch/Pitch Shift Elastique Pro de zPlane s'en sort très bien sur les transpositions dans sa version 3 (et même parfois mieux que Melodyne), il n'offre pas pour autant ici tous les raffinements ni la simplicité du soft de Celemony

dans l'édition en note à note (contrôle de l'amplitude, du vibrato, édition de placement, etc.) et ne permet toujours pas d'édition polyphonique. Et si rien n'empêche évidemment d'utiliser Melodyne comme un simple plug-in, on aurait vraiment apprécié que ce dernier jouisse d'une belle intégration comme c'est le cas dans Studio One, Sonar ou Tracktion. Ou que Cockos, quitte à utiliser zPlane, l'intègre comme Steinberg l'a fait avec le VariAudio de Cubase, car pour l'heure, ReaTune est loin de tenir la comparaison...

Par ailleurs, même si la chose se comprend à 60\$, on regrettera que Cockos ne s'intéresse pas plus aux instruments virtuels dans le sillage de ses excellents Reaplugs. Quand je pense à tout ce temps perdu à coder un processeur d'effets vidéo, je me dis qu'il aurait été autrement plus constructif de faire un sampler scriptable qui aurait enflammé la communauté...

Mais le plus regrettable, selon moi, tient à la finition ergonomique du logiciel.

3.3.4.12 *Le moteur d'une Ferrari dans une 2CV ?*

C'est ainsi que le soft propose des menus gargantuesques qui se décomposent eux-mêmes en copieux sous-menus et dans lesquels le primordial rencontre l'anecdotique, noyant souvent la visibilité du premier au détriment du second et où les redites sont nombreuses, comme si Cockos voulait nous montrer tout ce que son soft peut faire. Il ne s'agit pas en effet de faire une critique éminemment subjective de telle manip qui serait plus ou moins pratique ici ou là par rapport à la concurrence, mais bien de cette impression d'avoir affaire à un logiciel où l'organisation des interfaces manque de cohérence, et où la hiérarchisation de l'information comme des commandes est trop souvent hasardeuse.

Lorsque vous faites un clic droit sur un item, vous avez ainsi accès en haut du menu au sous-menu Items Settings, au panneau Item Properties et au panneau Source Properties. 3 items qui ne pourraient faire qu'un vu que les commandes d'Items Settings et les infos de Source Properties sont intégralement présentes dans la fenêtre Item Properties.

Les exemples de ce genre sont légion et portent réellement préjudice au logiciel qui semble complexe alors qu'il est juste bavard et mal foutu tel qu'on nous le présente. Certains objecteront que Cockos nous laisse de multiples façons d'accéder au même outil, au nom de la souplesse. Oui, mais non : la souplesse, ce n'est pas le bordel pour autant (pour vous dire, parfois, on se croirait dans les pires fenêtres de Samplitude) et il est bien dommage que ce soit à l'utilisateur de faire le ménage dans les menus sitôt le logiciel installé, même si l'extension ReaMenus fait le job pour vous.

En outre, les options de personnalisation du logiciel ne sauvent pas tout, car on n'a pas la main sur quantité d'interfaces secondaires (fenêtres de paramétrages, d'options) qui, si elles sont lisibles, sont souvent assez mal foutues en termes de hiérarchie et d'organisation de l'information, comme si elles avaient été conçues par des gens qui n'ont jamais utilisé autre chose qu'UltraEdit.

Cockos Reaper 5

La fenêtre d'options de routing d'une piste est un bon exemple de cela : la valeur du pan s'y trouve sous le slider de volume situé à gauche, alors que le slider de pan est quant à lui situé à droite. Et il est dur d'y comprendre quoi que ce soit de prime abord vu qu'aucun label n'indique quel slider correspond à quel paramètre. Très rapidement, on s'habitue certes à ce non-sens ergonomique, mais on ne s'étonnera pas, à considérer ce genre de détail comme l'organisation de quantités d'interfaces secondaires où s'agglutinent des options par dizaines, que Reaper passe aux yeux de certains pour un soft plus compliqué, alors qu'il est juste souvent mal organisé et fait fi de certaines conventions ergonomiques.

Bref, il y a du taf pour remettre tout cela au carré, du taf d'ergonome bien plus que de graphiste ou de développeur, car ce n'est pas la possibilité d'avoir des faders en ronce de noyer qui va changer cet aspect du logiciel.

Accessoirement, on en profitera pour demander à ce que les excellents plug-ins ReaPlugs soient aussi skinables ou pour le moins revus d'un point de vue ergonomique, les slider horizontaux étant parmi les contrôles les moins pratiques à utiliser avec une souris.

3.3.4.13 Il faut séquencer son jardin

Je pourrais bien faire semblant de râler des heures sur ce qui manque ici et là ou encore ce qu'il y a à parfaire que ça ne changerait rien à la jolie baffe que je me suis prise en descendant dans les entrailles de ce 'petit' soft à 60 dollars. Soyons clairs : malgré ses défauts, Reaper n'a rien d'un soft au rabais et tient la dragée haute à tous ses concurrents, si pros soient-ils. Pire : il leur dame le pion sur bien des aspects fonctionnels, même s'ils lui rendent la pareille sur d'autres fonctions. Comme il est en outre codé par des gens apparemment sympas et qu'il fait l'objet d'une communauté tout aussi sympathique, je vois mal comment ne pas recommander, sinon son usage, du moins son essai à tout le monde.

Même les débutants ? Même les débutants !... Pour peu qu'ils soient motivés, car, à la fin, si le soft est trop bavard et mal foutu par endroit, s'il réclame quelques fondamentaux (bien comprendre une matrice de routing par exemple), tout cela n'a rien d'insurmontable. En virant la moitié des menus, il y a clairement de quoi en faire quelque chose de plus respirable pour quelqu'un qui débarque dans la MAO.

Pour les débutants comme pour les autres, il ne fait d'ailleurs aucun doute qu'il demande un investissement en termes de temps : prendre le temps de comprendre comment il fonctionne (comme pour les autres STAN sur ce point), le temps de le customiser, de se bricoler ses actions à soi, etc. Autant de choses qui raviront les uns, comme elles pourront exaspérer les autres. L'un des risques avec Reaper, c'est en effet de bichonner sa STAN plus que de l'utiliser pour faire de la musique, comme ces guitaristes qui ne jouent jamais, mais passent leur temps à recâbler leur pedalboard ou à lustrer leur guitare. Et sans même aller jusqu'à cette caricature, il faut bien comprendre que Reaper est à ses concurrents ce que Lego est à Playmobil, ce que Windows est à OS X ou encore ce qu'Android est à iOS : un outil à ce point malléable qu'il pourrait en théorie s'adapter à tous les utilisateurs, et que c'est précisément pour cette raison qu'il en rebutera certains. Parce que les Playmobils, c'est en définitive aussi rigolo que les Legos. Et que lorsqu'on veut jouer à l'attaque d'un bateau pirate, on a pas forcément envie de construire le fameux trois mats ni tout l'équipage.

Tout tient en définitive dans l'approche philosophique que vous avez de l'outil et de la création : l'outil parfait est-il universel ou est-il taillé pour celui qui l'utilise ? Pour être efficace, doit-il tendre vers la basicité ou la sophistication ? Les contraintes de l'outil sont-elles enfin bénéfiques ou néfastes pour l'acte créatif ? Allez-y : vous avez 4 heures.

Si toutefois au terme de la dissert, vous avez 60 balles en poche et devez vous acheter une STAN, le choix est simple à ce prix, et il incarne parfaitement ces deux philosophies diamétralement opposées : d'un côté Reaper, de l'autre Tracktion.

Qui a dit les deux ?

3.4 « Cubase » (A rédiger)



<https://www.steinberg.fr/fr/produits/cubase/start.html>

3.4.1 TRANSFORMATION D'UN FICHIER MIDI EN STYLE POUR ARRANGEUR YAMAHA

70

3.4.1 Transformation d'un fichier MIDI en Style pour arrangeur Yamaha

Tutoriel vidéo:

[TUTORIAL MID to Style Conversion for YAMAHA by part 1 HD](#)

[TUTORIAL MIDI to Style Conversion PART 3 HD](#)

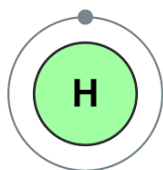
3.5 « DarkWave Studio » (A rédiger)



<http://www.experimentalscene.com/software/darkwave-studio/>

Séquenceur gratuit pour Windows conseillé par le blog « [Mixage en Home Studio](#) ».

3.6 « Hydrogen » (Gratuit)



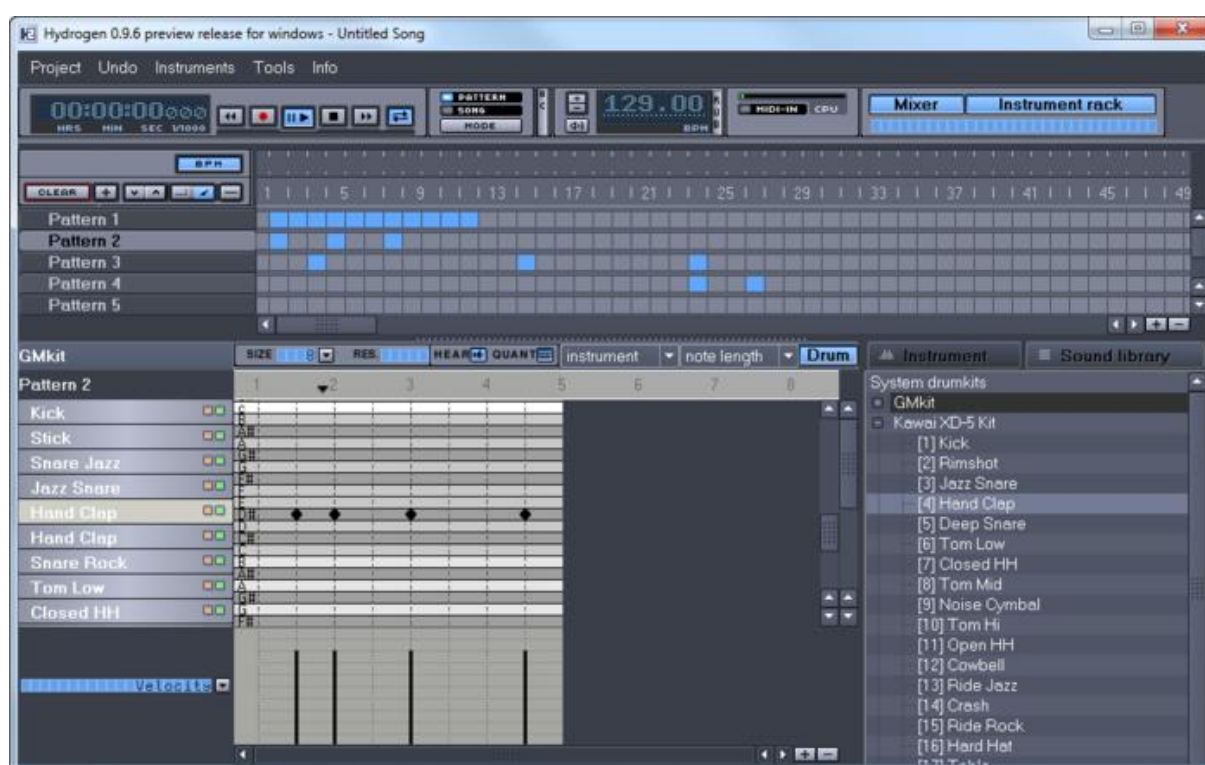
<http://www.hydrogen-music.org/hcms/node/21>

Logiciel libre

« Hydrogen » est un logiciel de MAO simple à utiliser, comme une boîte à rythmes, pour mélanger rapidement vos propres patterns - ou boucles - pour un résultat surprenant.

L'interface d'Hydrogen se compose de 2 fenêtres complémentaires :

- ✓ le séquenceur pour choisir les Samples parmi la banque de sons et composer les séquences musicales
- ✓ la table de mixage - ou "mixer" - pour mélanger les différents signaux audio.



3.6.1	PRÉSENTATION	71
3.6.2	SPÉCIFICATIONS	72
3.6.3	DÉMARRAGE (A RÉDIGER)	73

3.6.1 Présentation

<http://hydrogen.fr.softonic.com/>

Manuel : <http://www.hydrogen-music.org/hcms/node/5>

- ✓ sur le panneau « Sound Library » sélectionner le kit de sons à utiliser. On retrouve quelques instruments qui ont marqué l'histoire de la musique, comme la boîte à rythmes Roland TR-808.
- ✓ Composez ensuite votre séquence dans le panneau gris en bas à gauche. Le séquenceur en haut de l'écran vous permet de copier/coller le pattern à d'autres mesures.
- ✓ le bouton « Mode » permet d'écouter au choix la séquence ou l'ensemble de la chanson.
- ✓ L'onglet "Instrument" décuple quant à lui les possibilités puisqu'il permet de retravailler tous les sons présents dans la base de données d'Hydrogen.
- ✓ Le téléchargement de nouveaux instruments se fait directement à partir des options du logiciel.

Gratuit et Open-Source, « Hydrogen » se paie même le luxe d'être compatible avec certains modèles de contrôleurs MIDI. Un logiciel de MAO fiable, à ne pas rater si vous recherchez une boîte à rythmes performante pour PC, Mac ou Linux.

Les Plus

- ✓ Ajout de nouveaux Samples très simple
- ✓ Compatible avec certains contrôleurs MIDI
- ✓ Supporte un grand nombre de formats dont le FLAC
- ✓ Bénéficie d'une interface claire

Les Moins

- ✓ Logiciel encore en développement

Kits supplémentaire :

<http://sourceforge.net/projects/hydrogen/files/Sound%20Libraries/Main%20sound%20library/sl/>

Tutoriels Vidéos :

- ✓ [Hydrogen-01-Les bases-Tutoriel](#)
- ✓ [Hydrogen-02-Les bases \(suite\)-Tutoriel](#)

3.6.2 Spécifications

<http://www.hydrogen-music.org/hcms/node/2>

General

- ✓ Very user-friendly, modular, fast and intuitive graphical interface based on QT 4.
- ✓ Sample-based stereo audio engine, with import of sound samples in .wav, .au and .aiff formats.
- ✓ Support of samples in compressed FLAC file.
- ✓ Sequencer and mixer
- ✓ Pattern-based sequencer, with unlimited number of patterns and ability to chain patterns into a song.
- ✓ Up to 192 ticks per pattern with individual level per event and variable pattern length.
- ✓ Unlimited instrument tracks with volume, mute, solo, pan capabilities.
- ✓ Multi layer support for instruments (up to 16 samples for each instrument).
- ✓ Sample Editor, with basic cut and loop functions. (NEW)
- ✓ Time-stretch and pitch functions via rubberband cli. Require the rubberband-cli package. (NEW)
- ✓ Play-lists with scripting function. (NEW)

- ✓ Advanced tab-tempo. (NEW)
- ✓ Director Window with a visual metronome and song position tags. (NEW)
- ✓ Time-line with variable tempo. (NEW)
- ✓ Single and stacked pattern mode. (NEW)
- ✓ Export/Import single patterns into song projects. (NEW)
- ✓ Midi learning via Shift+MouseClicked on many gui-cotrollers combined with a midi settings editor. (NEW)
- ✓ Ability to import/export song files.
- ✓ Unique human velocity, human time, pitch and swing functions.
- ✓ Multiple patterns playing at once.

Other

- ✓ JACK, ALSA, PortAudio and OSS audio drivers.
- ✓ ALSA MIDI and PortMidi input with assignable midi-in channel (1..16, ALL).
- ✓ Import/export of drumkits.
- ✓ Export song to wav, aiff, flac or ogg file.
- ✓ Export song to midi file.

3.6.3 [Démarrage \(A rédiger\)](#)

3.7 « Ardour » (\$1 ou \$45)



<http://ardour.org/download.html>

Manuel : <http://brunoruviano.github.io/ardour4-tutorial/>

DAW Open Source (Autrefois exclusivement sous Linux), presque gratuit (minimum \$1 mais \$46 pour bénéficier des mises à jour gratuites à vie. Il existe aussi une formule d'abonnement.

Fourni sans aucun plugin.

Présenté par <https://doc.ubuntu-fr.org/ardour> comme l'équivalent Open Source de « Protools », ce qui le destinerait à la composition professionnelle.

3.7.1	PRÉSENTATION (A RÉDIGER)	74
3.7.2	AVIS	74
3.7.1	UTILISATION	74

3.7.1 Présentation (A rédiger)

3.7.2 Avis

Conseillé par le blog « [Mixage en Home Studio](#) ».

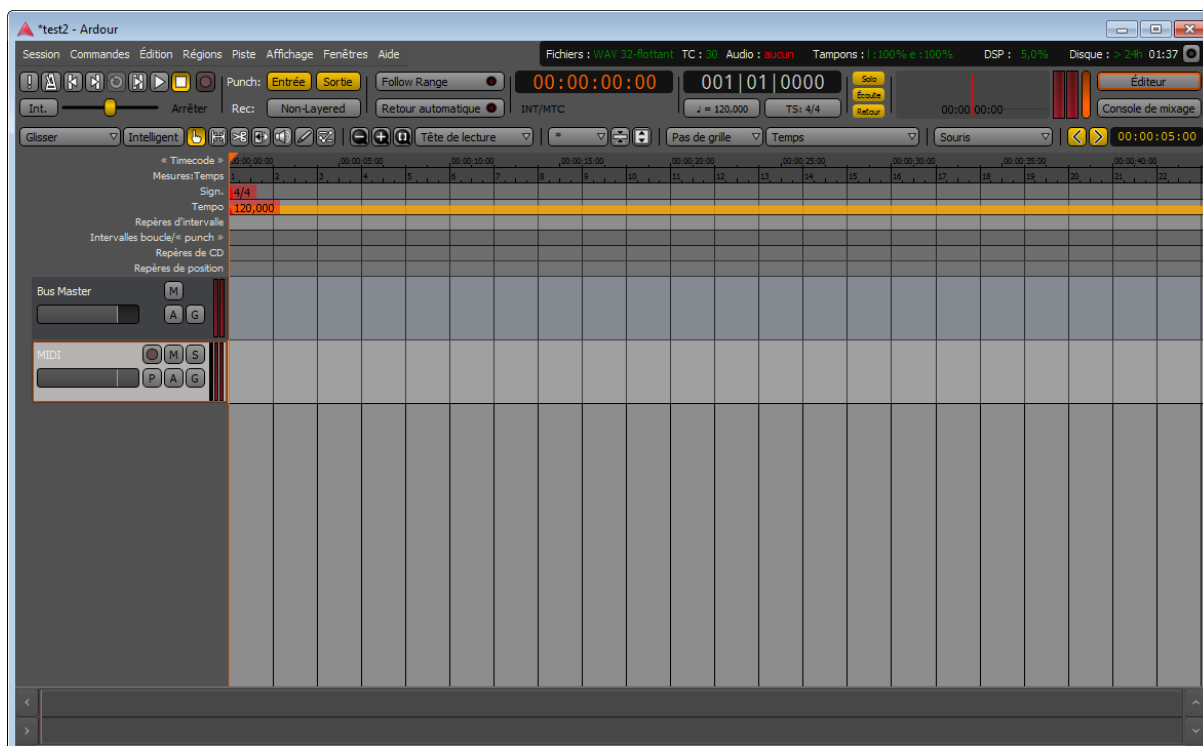
<https://routenote.com/blog/the-10-best-free-daws-available/>

« Ardour » a été conçu comme un programme tout-en-un pour l'enregistrement, l'édition, le mixage et la masterisation de projets audio et MIDI en multi-piste.

« Ardour » embarque des fonctionnalités pour l'édition et est compatible avec une large gamme d'équipements et de plugins. « Ardour » est très polyvalent et en profondeur pour un DAW gratuit, mais il souffre cruellement d'un manque d'instruments et d'effets intégrés. La version gratuite n'offre que 10 minutes sur les pistes, mais pour un prix minimum de 1 \$ vous pouvez accéder à toutes les fonctionnalités.

« Ardour » est disponible gratuitement: <http://ardour.org/download.html>

3.7.1 Utilisation



3.7.1.1 Installation

75

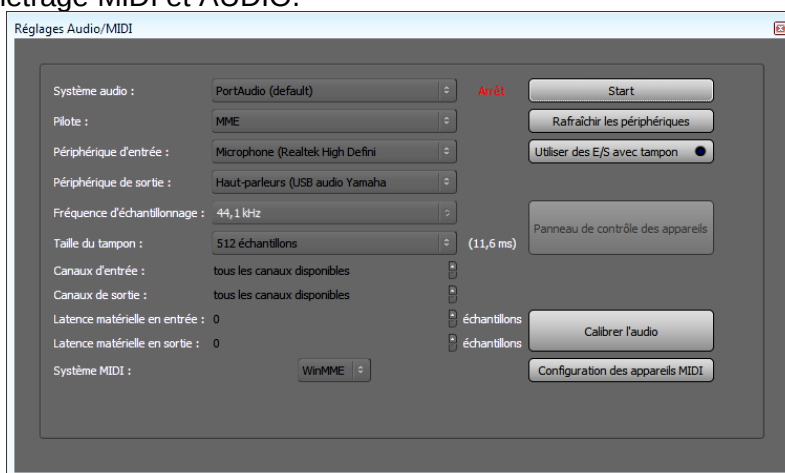
3.7.1.2 Insertion d'une piste

76

3.7.1.1 Installation

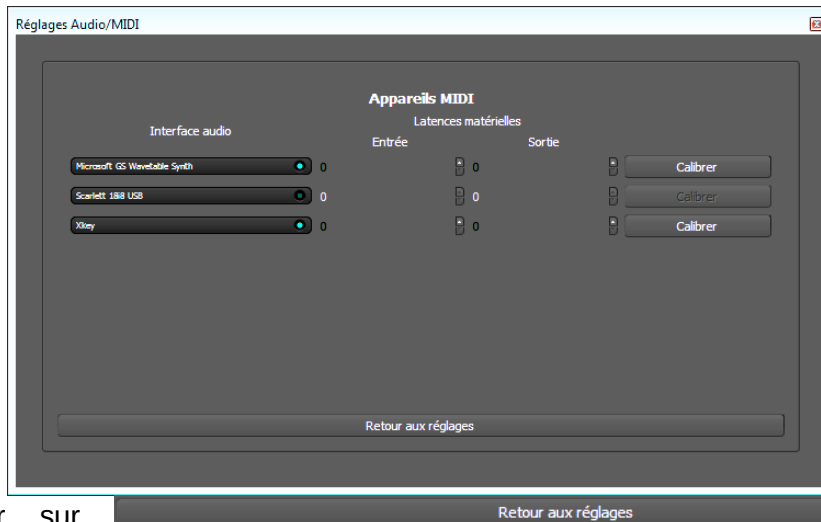
L'exécutable permet le choix du disque d'installation du logiciel, mais détecte automatiquement les plug-ins (Greffons dans la terminologie « Ardour » qui bien le format Vst sur PC et le format AU sur Mac Os). On peut évidemment changer le choix automatique dans « Preferences > Greffons », et définir plusieurs dossiers.

Au premier démarrage, l'ouverture d'une « Sesssion » (Projet) est automatiquement demandé, avec son paramétrage MIDI et AUDIO.



- Configurer l'Audio

- Cliquer sur **Configuration des appareils MIDI** pour ouvrir la boîte de configuration MIDI, où sélectionner notamment les contrôleur MIDI.



- Cliquer sur **Retour aux réglages** pour terminer

Nota : Sur Win 7 PRO, la version 64 bits 5.8.0 le choix du protocole Windows WASAPI pour une simple carte son interne, semble problématique. Cependant le protocole MME est accepté, en diminuant si besoin la taille du tampon dont la valeur par défaut peut être trop grande. Cliquer sur **Arrêt** **Start** pour établir les connexion Audio et Midi. Le bouton devient **En fonctionnement** **Stop**

Sinon le protocole ASIO des cartes son externes est évidemment supporté.

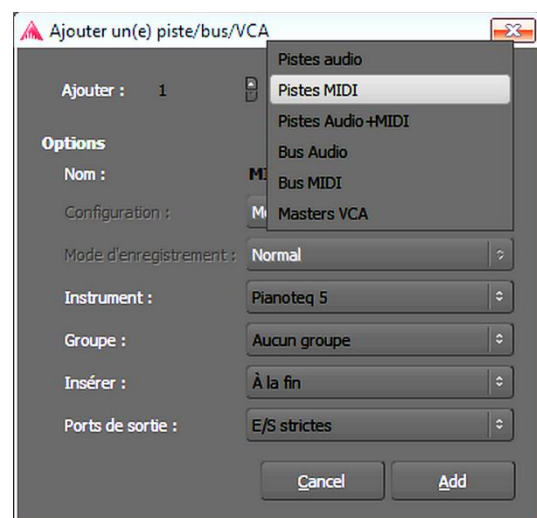
On peut ultérieurement rouvrir la boîte de réglages AUDIO/MIDI par « Fenêtre > Réglages Audio/Midi »

Dans « Edition > Préférences » on peut également modifier finement le thème et les couleurs de l'interface (Le thème par défaut est plus foncé que celui de la copie d'écran ci-dessous).

3.7.1.2 Insertion d'une piste

Un clic droit sur une zone vierge du panneau de nom de piste sous la piste « Master », affiche la boîte de dialogue de définition de la piste à ouvrir.

- ✓ Nombre de piste à ouvrir simultanément
- ✓ Type : AUDIO, MIDI, etc...
- ✓ Instrument : liste des plugins présents
- ✓ Groupe
- ✓ Etc...



3.7.1.2 Insertion d'une piste

76

3.7.1.2.1 Instrument virtuel MIDI

Cliquer sur **Instrument :** **Pianoteq 5** pour sélectionner le plugin, parmi la simple liste qui s'affiche (pas de Browser évolué classant les instruments par type, avec un outil de recherche).

Nota :

- ✓ Par défaut l'entête de piste porte le nom « MIDI »  et non le nom du plug in, ce qui n'est ni intuitif ni pratique (il faut l'entrer à la main)
 - ✓ Le plugin n'est pas contrôlé par défaut par le clavier MIDI pourtant déclaré dans la configuration comme indiqué au § 3.7.1.1 ci-dessus.
 - ✓ L'interface du plugin ne s'ouvre pas par défaut
 - Clic droit sur une zone vierge de l'entête de piste > « Entrées... ». La boîte de dialogue ci-dessous s'ouvre.
 - Côtchez la case « Entrée MIDI » (elle passe en vert) pour activer le clavier MIDI branché et déjà configuré dans « Ardour »
 - Cliquez sur la croix de fenêtre  pour fermer la boîte de dialogue « Entrée MIDI »
- Le clavier MIDI est alors actif



3.7.1.2.2 Piste AUDIO

3.8 « Soundtrap » (gratuit, en ligne !)



<https://www.soundtrap.com/>

<https://routenote.com/blog/the-10-best-free-daws-available/>

« Soundtrap » est une DAW très intéressante et probablement pas le logiciel que vous utiliserez pour enregistrer votre album, mais il mérite certainement une attention.

Tout d'abord « Soundtrap » est un DAW « en ligne » c'est-à-dire qui fonctionne dans un navigateur web, et il n'y a donc rien à installer.

Deuxièmement « Soundtrap » a des options de collaboration pour vous s'enregistrer et de communiquer avec les gens du monde entier (cela est facultatif cependant et vous pouvez utiliser « Soundtrap » comme DAW générique).

« Soundtrap » n'est pas seulement facile d'accès, il est également incroyablement simple à utiliser avec un design dénudé qui maintient les caractéristiques essentielles. « Soundtrap » propose également des **instruments intégrés simples** de type clavier et de kit de batterie avec une multitude de versions pour chacun, ainsi qu'un nombre décent d'effets intégrés. Vous pouvez en savoir plus sur Soundtrap dans notre blog ici: <http://routenote.com/blog/soundtrap-the-free-in-browser-daw/>

« Soundtrap » recommande d'utiliser Google Chrome ou Safari. Vous pouvez utiliser « Soundtrap » en créant un compte gratuit sur leur site Web ici: <https://www.soundtrap.com/>

<http://routenote.com/blog/soundtrap-the-free-in-browser-daw/>

« Soundtrap » est le premier studio d'enregistrement en ligne collaboratif que vous pouvez utiliser avec iOS, Android, Chromebook, Mac et Windows.

Ce que « Soundtrap » vise à faire n'est pas seulement de créer une station de travail audio numérique facile à utiliser (et encore plus facile d'accès), mais aussi de donner la possibilité de transformer le processus créatif en un processus social.

Avec « Soundtrap », vous pouvez partager vos projets et collaborer, éditer des enregistrements avec des personnes à travers le monde.

En ce qui concerne l'outil, il est potentiellement le plus accessible DAW que j'ai jamais vu cependant avec cette simplicité il y a bien sûr un manque de profondeur pour les outils d'édition disponibles, mais ne laissez pas cela vous dissuader du potentiel de « Soundtrap ».

- ✓ Créer un compte est aussi simple que de lier votre e-mail ou compte Facebook et une fois que vous êtes inscrit vous pouvez entrer dans le studio tout de suite dans votre navigateur.
- ✓ Vous avez le choix d'entrées AUDIO allant du microphone de votre ordinateur ou un périphérique micro pour ordi, l'importation de sons, la connexion d'un instrument ou d'un microphone externe, des périphériques midi et le kit de batterie ou le clavier intégré « Soundtrap ».
- ✓ Vous avez également une bonne gamme de boucles à choisir de sorte que vous pouvez instantanément obtenir et commencer à reconstituer des pistes ou les utiliser comme soutien à vos propres productions originales.

- ✓ Sur le côté au-dessus de la section boucles est la section «collaborate» où « Soundtrap » se démarque vraiment. De là, vous pouvez inviter des amis, rechercher des personnes par instrument ou nom d'utilisateur, chatter par vidéo avec celui avec qui vous collaborez et chatter par texte à l'aide d'un système de messagerie intégrée.
- ✓ Au bas de l'écran, nous avons les principaux contrôles qui ne sont pas plus que ce que vous attendez avec le volume principal, le suivi du temps, enregistrer, jouer, rembobiner, jouer, avance rapide, tempo, clé et métronome.
- ✓ Bien que n'étant pas le logiciel DAW avec les grandes fonctionnalités, j'ai été surpris par l'efficacité de son kit de batterie intégré et le clavier, tous deux avec une variété de sons du clavier et des kits.
- ✓ « Soundtrap » possède également un nombre impressionnant d'effets intégrés que vous pouvez ajouter à vos pistes et aux instruments dont tous les boutons variables vous permettent d'affiner l'utilisation des effets. « Soundtrap » dispose de Flanger, Phaser, rotatif, auto-wah, vibrato, chorus et Delay pour n'en nommer que quelques-uns.

Ai-je mentionné que tout ce que j'ai répertorié jusqu'à présent est gratuit ? C'est vrai que vous pouvez accéder au logiciel gratuitement, vous permettant d'accéder à **5 projets, 480 boucles et 125 instruments**.

Cependant il y a des **options payantes** pour plus de fonctionnalités :

- ✓ \$ 4.79 / £ 2.99 par mois pour 50 projets, 930 boucles et 133 instruments.
 - ✓ 9,59 \$ / £ 5,99 par mois procure des projets illimités, 1290 boucles et 152 instruments.
- Vous pouvez également obtenir un mois gratuit.

« Soundtrap » recommande l'utilisation du navigateur Google Chrome ou Safari. Ils ne disposent pas actuellement d'une application pour les utilisateurs mobiles, avec une prévue pour l'avenir, mais vous pouvez accéder au site Web sur les navigateurs mobiles pour explorer, écouter et commenter n'importe où.

3.9 « MU.Lab » de MuTools (70€)



<http://www.mutools.com/mulab-product.html>

Ou \$100 pour que le synthé modulaire intégré (« MUX ») soit utilisable comme VST avec d'autres DAWs.

Il existe une version gratuite avec les limitations suivantes (quand ces limites sont dépassées l'audio est altéré par un bruit intermittent) :

	MuLab Free	MuLab Unlimited
Num Audio Inputs/Outputs	2/2	32/32
Num Tracks Per Composition	4	Unlimited
Num VST Plug-Ins Per Project	8	Unlimited
Can Use ReWire Devices	No	Yes
Can Mixdown In 32 bit	No	Yes
Price	Free	69 EUR

3.9.1	PRÉSENTATION	80
3.9.2	AVIS	81

3.9.1 Présentation

<http://www.mutools.com/mulab-product.html>

MuLab is an inspiring music studio for Mac OSX and Windows featuring an integrated top-quality modular synth and effect engine.

MuLab is an easy and rock-solid tool designed to create, record, edit and finalize your music!

Highlights

Create, record, edit and play multi-track audio & music.

- ✓ Flexible tracks and sub-tracks support audio, MIDI and automation parts.
- ✓ Easy modular architecture.
- ✓ Top-quality uncompromised sound engine.
- ✓ Super-fat oscillators with 300 selected waveforms + support for user waveforms.
- ✓ Multi-core CPU support.
- ✓ Automatic mono/stereo handling.
- ✓ Advanced integration between composer and sound engine.
- ✓ Automation parts let you easily automate any parameter in the modular tree structure, even the deepest nested ones.

- ✓ Effective support for slicing and recycling sampled drum loops, including REX file support.
- ✓ Streamlined and versatile mixing desk.
- ✓ Option for modular routing of all mixer signals resulting in ultimate flexibility.
- ✓ Integrated world-class synths, samplers and effects.
- ✓ MuSynth workhorse synth/sampler.
- ✓ MuDrum workhorse drum module featuring combined virtual analog & sample sounds and integrated sub-mixing.
- ✓ Includes the MuSampla, MuPad and MultiSampla sample players.
- ✓ Versatile Step Sequencer and Arpeggiator.
- ✓ Includes hundreds of inspiring instruments and effect presets.
- ✓ Freely mix MUX modules and VST plug-ins without limits.
- ✓ Modulate any VST parameter with any of the MUX modulators like LFO, ADSR, Multi-Point Envelope, ...
- ✓ Audio-rate Parameter Modulation.
- ✓ Deep modular editing lets you build your own synths and effects, including nice front panels.
- ✓ Easy preset file management.
- ✓ Top-quality support for audio & MIDI VST plug-ins.
- ✓ ReWire Master.
- ✓ Multi-project support.
- ✓ Template projects.
- ✓ User Definable Grids. Including support for extracting grids from audio.
- ✓ Streamlined user-friendly interface and workflow.
- ✓ Many preferences so to tweak MuLab to your flavor.
- ✓ Integrated multi-functional Browser.
- ✓ Extensive drag-drop support.
- ✓ Multi-monitor support.
- ✓ Scalable GUI also suits high resolution monitors.
- ✓ Plays on Mac OSX and Windows.

3.9.2 [Avis](#)

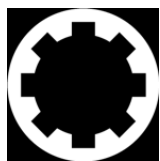
Comparatif 2015 : <https://routenote.com/blog/the-10-best-free-daws-available/>

« MU.Lab » est in DAW peu connu mais brillant, qui combine simplicité et efficacité pour créer un package gratuit fantastique (ATTENTION MuLab n'est plus gratuit en 2017). « MuLab » présente une interface facile pour enregistrer, créer et éditer de la musique multi-piste avec une efficacité excellente et suffisamment de fonctionnalités cachées dans ses « menus clic droit » pour faire rougir la plupart des DAW libres.

« MuLab » peut sembler nu de fonctionnalités, en raison de sa conception simple et conviviale, mais ce qu'il cache sous le capot devrait être suffisant pour satisfaire ceux qui recherchent plus qu'un programme d'enregistrement. « MuLab » prend en charge l'enregistrement MIDI et AUDIO et dispose de ses propres réverbération, égaliseur, lecteur d'échantillons, batterie, synthé et plus.

« MuLab » est disponible pour Windows et Mac OSX

3.10 « Tracktion Waveform » de Tracktion Software Corporation (Gratuit, \$100, \$150, \$200)"



Upgrade spéciale depuis version gratuite !! \$50, \$100, \$15

<https://www.tracktion.com/products/t7-daw>

Nouvelle version chaque année en mars !!

ATTENTION: l'upgrade Ultimate est cher, mais il suffit parfois de choisir l'upgrade de base si les compléments du pack ultimate n'ont pas évolué.

Formules

TRACKTION 8

TRACKTION 8	Gratuit
WAVEFORM ULTIMATE PACK	\$200
Includes Waveform, Collective, BioTek, DAW Essentials, Master Mix*	
WAVEFORM+ PACK	\$150
Includes Waveform, Collective, DAW Essentials, Master Mix*	
WAVEFORM BASIC	\$99
Includes Waveform, Collective, Master Mix*	

Tracktion 9 2018 Attention, maintenant 64 bits seulement

TRACKTION 9	Gratuit
WAVEFORM ULTIMATE PACK (Upgrade depuis Ultimate 8 \$190 chère)	\$260
Includes Waveform, Collective, BioTek, DAW Essentials, Master Mix*	
WAVEFORM+ PACK	\$160
Includes Waveform, Collective, DAW Essentials, Master Mix*	
WAVEFORM BASIC	\$99
Includes Waveform, Collective, Master Mix*	

Tracktion 10 2019

TRACKTION 10	
WAVEFORM EXTREM PACK (Upgrade depuis Ultimate 9 \$369 chère)	\$369
Includes Waveform, Collective, Subtractive , DAW Essentials, Master Mix*, Antares Auto-Tune, Melodyne Essential, BioTek 2, MOK Waverazor , Retro Mode Collection	
WAVEFORM STANDART PACK (Upgrade \$199)	\$259
Idem EXTREM Sans MOK Waverazor ni Retro Mode Collection	
WAVEFORM BASIC (Upgrade \$69)	\$119
Idem STANDART sans DAW Essentials ni Biotek	

3.10.1	AVIS	82
3.10.2	UTILISATION (A POURSUIVRE)	92

3.10.1 Avis

3.10.1.1	The-10-best-free-daws-available	83
3.10.1.2	Test Audiofanzine 2016 (Trackttion 7)	83
3.10.1.3	Test Audiofanzine 2014 (Tracktion 5)	84
3.10.1.4	Musictech (Waveform 8)	87

3.10.1.1 The-10-best-free-daws-available

2015 : <https://routenote.com/blog/the-10-best-free-daws-available/>

« Tracktion 4 » était offert comme un programme gratuit pour les clients Behringer en 2013, mais a été rendu gratuit pour tout le monde en 2015. Bien qu'il existe de nouvelles versions « Tracktion 4 » est le seul disponible gratuitement, mais avec son montage audio rapide et un workflow de mix, « Tracktion 4 » devrait en satisfaire plus d'un.

« Tracktion 4 » est compatible avec les plugins VST et les fichiers vidéo étonnamment, et les fichiers audio sont éditables. L'interface utilisateur présente une courbe d'apprentissage pentue au démarrage, mais une fois adapté, vous trouverez que « Tracktion 4 » a l'une des interfaces les plus rationalisées que vous avez utilisées.

Depuis la sortie de « Tracktion 7 » en 2016, **c'est « Tracktion 5 » qui est rendu gratuit !!!!** (« Tracktion 4 » ayant disparu), pour Mac, Windows et Linux (les versions antérieures peuvent ne pas fonctionner) gratuitement après s'être connecté à « Tracktion » ici:

<https://www.tracktion.com/account/signup/index?step=3a&type=free>

Attention : « Tracktion 5 » 32 bits ne supporte que les plug-ins 32 bits et
« Tracktion 5 » 64 bits ne supporte que les plug-ins 64 bits

Le dernier « Tracktion 7 » est vendu \$60 en version de base, et \$100 et \$150 avec 1 ou 2 de synthétiseurs.

3.10.1.2 Test Audiofanzine 2016 (Tracktion 7)

<http://fr.audiofanzine.com/sequenceur-generaliste/tracktion-software-corporation/tracktion-7/editorial/tests/tracktion-gagne-le-7.html>

Comme chaque année, « Tracktion » nous revient dans une nouvelle version qui, si elle ne révolutionne pas le logiciel, n'en apporte pas moins son lot de nouveautés appréciables.

Au programme, on trouve ainsi deux fonctionnalités majeures (le Clip Layer FX et des options de modulation) ainsi que pas mal de nouveautés ergonomiques que nous vous présentons en images, une grosse vidéo valant toujours mieux qu'un petit dessin qui lui-même vaut mieux qu'un long discours.

Notre avis : 2016

On refait le patch : <https://www.youtube.com/watch?v=tHxIUyuQwwk>

Points forts	Points faibles
• Tout ce qu'on aimait déjà dans Tracktion ○ Prix 60\$, ○ dispo sur 2 plateformes, ○ <u>ergonomie</u>, ○ « Melodyne » et des tonnes de bonnes idées • Interface graphique Blue Steel plus jolie • Clip Layer FX	• Tout ce qu'on n'aimait pas sur « Tracktion 6 » ○ <u>toujours des bugs</u>, ○ <u>traduction</u>, ○ pas de Groove Quantize Audio, ○ <u>peu d'effets et d'instruments</u> dans le bundle ○ et certains détails d'ergonomies

• De nouvelles possibilités d'automatisation (patterns, LFO) • Multi Browser • Barre de transport dépliable • Prix de la mise à jour : 30\$	• Finalement peu de nouveautés • Marketplace décevant • Patterns d'automatisation perfectibles

3.10.1.3 Test Audiofanzine 2014 (Tracktion 5)

<http://fr.audiofanzine.com/sequenceur-generaliste/tracktion-software-corporation/tracktion-5/editorial/tests/at-tracktion.html>

Par Los Teignos le 11/07/2014

Initialement sorti 2012 et après bien des péripéties, « Tracktion » revient dans une version 5 qui montre que son développeur n'a rien perdu de son à-propos.

Tracktion avant...

Pour ceux qui auraient loupé quelques épisodes, rappelons qu'à sa sortie en 2002, Tracktion avait opéré une petite révolution dans le monde des séquenceurs logiciels en développant des idées réellement novatrices en termes de fonctionnalités, d'ergonomie et de workflow. En vis-à-vis des « Cubase », « Pro Tools », « Logic » ou « Sonar » reposant à peu près tous sur le même fonctionnement et la même organisation, le soft de Raw Material Software jouait la carte de la différence en proposant un environnement de travail autrement plus simple à comprendre puisque basé sur une unique fenêtre dont l'agencement était d'une lumineuse évidence : au lieu de démultiplier les panneaux, onglets et fenêtres, Tracktion proposait une seule et une unique fenêtre avec à gauche les entrées, au milieu l'espace d'édition/arrangement, et à droite les sorties, cependant qu'au bas de l'interface, un panneau multifonction contextuel permettait d'accéder au paramétrage des divers éléments. L'avantage de cette disposition, c'est qu'elle permettait de visualiser de manière extrêmement simple le trajet du signal, en abolissant la rupture qui existait partout ailleurs entre les pistes à l'horizontale et la table de mixage à la verticale.

L'usage de « Tracktion » était d'autant plus évident qu'à peu près tout s'y gérait par simple Cliquer/Glisser, en se départissant du mimétisme en vogue chez les concurrents : pas besoin d'avoir des slots fixes d'insert pré ou post-fader ici, il suffisait de glisser son effet avant ou après le fader sans trop de poser de question. Et cette simplicité ne se faisait pas au détriment de la puissance puisque le soft gérait, bien avant « Reason » et ses Combinators, des racks virtuels permettant de combiner graphiquement plug-ins d'effets ou instruments virtuels pour faire des méga-patches bien complexes. Ajoutez à cela la gestion des objets audio (la possibilité d'appliquer un effet à un conteneur uniquement, en plus des effets de pistes) ou encore un système d'édition in-line allégrement pompé ensuite par la concurrence, et vous aurez compris que le soft, que nous avons testé en V1.6, avait tout pour devenir un succès.

Dans ce contexte, le rachat du logiciel par LOUD Technologies (Mackie) pouvait se comprendre et augurer du meilleur en termes de moyens mis à la disposition de son auteur, le génial Julian Storer. Hélas, les choses ont ensuite tourné au vinaigre, LOUD Technologies se contentant d'utiliser « Tracktion » comme de la vulgaire viande à bundle, un simple faire-valoir pour vendre les consoles, contrôleurs ou interfaces audio Mackie (un peu d'ailleurs comme ce que fait actuellement Behringer avec EnergyXT qui, lui aussi, était très prometteur). Loin de se tourner les pouces, Julian Storer profita de cette période de jachère pour développer JUCE, un ensemble de bibliothèques C++ multiplateformes utilisées par un très grand nombre de développeurs audio (Arturia, Cycling 74, Korg, M-Audio, PreSonus, Image Line, TC Group, Ueberschall, Echo Audio, Overloud, Merging, entre autres...) et à l'heure du 64 bits et tandis que de nouveaux venus comme « Studio One » ou « Bitwig » débarquaient, on pensait « Tracktion » mort et enterré... Jusqu'à ce que Julian publie sur YouTube une vidéo expliquant que le projet allait reprendre et qu'une nouvelle version allait voir le jour, dans le contexte d'une nouvelle société.

Goodbye « LOUD Technologies » donc, et bonjour « Tracktion Software Corporation », la nouvelle société de Justin qui, après avoir racheté le soft, s'est empressée d'en sortir une version 4, sans trop de nouveautés autres que le support du 64 bits sous Windows et Mac OS X, ainsi qu'un portage... sous Linux ! Et un nouveau prix autrement plus démocratique, le soft étant désormais proposé nu au prix de 45 €.

Bien accueillie par la communauté, cette version 4 fut très vite suivie d'une version 5 proposant de vraies nouvelles fonctionnalités, et déjà mise en jour en 5.3 : la version qui nous occupe aujourd'hui. La 5.3.9 pour être exacte. Voyons à quoi cela ressemble.

Tracktion maintenant...

Si la version 4 était pauvre en nouvelles fonctionnalités, cette version 5 apporte son lot de nouveautés, à commencer par le fait qu'un projet peut désormais s'organiser en différents « Edit » qu'on pourra ouvrir dans différents onglets, à la manière des navigateurs web. Comme dans Chrome ou Firefox, chaque onglet est évidemment susceptible d'être détaché pour être placé, par exemple, sur un autre écran. Toutefois, au-delà de ce détail d'interface, ce sont plus les interactions entre ces onglets, et donc ces fameux Edit, qui s'avèrent intéressantes. Qu'est-ce qu'un Edit ? Ce n'est ni plus ni moins qu'une sous-partie de votre projet, un sous-projet en soi qui peut comprendre autant de pistes, d'instruments ou d'effets que vous le souhaitez. L'intérêt, c'est que les différents Edits entretiennent entre eux des liens dynamiques : je vous explique ça.

Imaginez que pour le projet « MySong », vous ayez deux Edit appelé « Intro » et « Verse ». Après avoir réalisé 4 mesures dans « Intro », « Tracktion » permet de glisser l'onglet « Intro » sur une piste de « Verse », ce qui aurait pour effet d'y « Bouncer » tout le contenu de votre intro en un simple fichier audio stéréo. L'intérêt sautera évidemment aux yeux des musiciens électroniques et des Beatmakers qui travaillent par boucles. Une fois satisfaits d'un pattern qu'ils ont créé sur une dizaine de pistes dans un Edit, ils peuvent ainsi l'exporter dans un Edit tout neuf dans lequel il se résumera à un conteneur audio, permettant de faire place nette et de se concentrer sur la suite du morceau.

C'est bien gentil, me direz-vous, mais un simple bounce/mixdown de pistes, tous les séquenceurs savent le faire. Certes, certes. Sauf que le bounce en question garde un lien dynamique avec le projet dont il est issu. Je m'explique : admettons que votre Edit de 10 pistes pour l'intro ait été bouncé dans l'Edit « Verse », histoire d'avoir de la place pour bosser sur la suite. Sachez que même si vous avez fermé l'Edit « Intro », vous pouvez à tout moment le rouvrir pour le modifier. Et qu'en fonction de vos modifs, le bounce qui se trouve dans « Verse » sera automatiquement mis à jour.

Certes la chose ne présentera pas un intérêt démentiel si vous faites du punk en power trio et que l'essentiel de vos projets tient dans une dizaine de pistes. Mais pour certains projets musicaux plus touffus comme on en gère parfois en musique ou en son à l'image, cette organisation modulaire est très bien vue en termes de « workflow ».

Outre le fait qu'elle permet de solliciter moins de ressources machine, elle pousse surtout à découper la grosse tâche complexe qu'est la production d'un morceau en plusieurs sous-tâches plus simples à accomplir parce qu'on se concentre alors sur l'essentiel au sein d'une interface qui n'affiche que le strict nécessaire. On pourra s'en servir pour bosser séparément les différentes parties d'un morceau (intro, couplet, refrain, etc.) ou pour travailler dans la verticalité : batterie, guitares, sections cordes ou cuivres, chœurs, etc. Bref, c'est malin comme tout et permet d'éviter de se fader des projets de 250 pistes où la fenêtre d'arrangement prend des airs de défragueur de disque dur.

Mr Freeze à tous les étages

Autre invention brillante de cette version, la fonction « Freeze » s'avère autrement plus évoluée que chez la plupart des concurrents. En effet, tandis que dans quantité de DAW, la seule latitude qu'on nous offre est de freezer soit un instrument virtuel, soit les effets qui lui sont appliqués, soit les deux, « Tracktion » vous laisse choisir jusqu'à quel point de la chaîne vous désirez effectuer votre freeze. La chose se passe comme pour l'insertion d'un nouveau plug-in, à ceci près qu'on insère ici un point de Freeze qui gèlera tout ce qui le précède en audio sans toucher à ce qui suit. De la sorte, vous pourrez ainsi freezer un simulateur d'ampli/HP gourmand en ressources, sans pour autant geler l'EQ qui est derrière pour garder son contrôle en temps réel lors du mix. C'est très bien vu.

Cette souplesse de l'outil « Freeze » s'accompagne en outre d'un outil si évident qu'on se demande pourquoi il n'équipe pas déjà depuis des lustres tous les concurrents : un visualiseur de process. En cliquant sur le petit compteur de ressources qui se trouve dans le coin supérieur droit du logiciel, vous accédez ainsi à une fenêtre qui vous affiche tous les effets et instruments chargés dans votre projet avec, pour chacun d'entre eux, son emplacement (piste ou rack auquel il est affecté), la charge Processeur et la latence. Par ce biais, il devient ultra-simple de repérer les gros consommateurs de ressources et de freezer à bon escient ce qui a vraiment intérêt à l'être en laissant le reste en temps réel pour ne pas alourdir le workflow. Une nouvelle fois, et même si c'est un détail du logiciel, c'est très bien vu et il ne manque qu'une indication de la consommation de mémoire vive pour que ce soit parfait.

Rock'n Roli

Côté MIDI, on note aussi des choses très intéressantes, avec l'apparition d'un nouveau type de clip, en plus des conteneurs audio et MIDI que l'on connaissait déjà : le « Step-Sequenceur Clip ». Comme son nom l'indique, il s'agit d'un système de grille qui s'avère autrement plus pratique qu'un piano roll pour programmer des batteries électroniques par exemple, même si l'outil peut être utilisé avec n'importe quel type d'instrument. Voilà qui facilitera la séquence, cependant que pour les performances MIDI plus classiques, « Tracktion » propose désormais un outil de « Comping MIDI ».

La chose fonctionne exactement de la même manière que le « Comping Audio », permettant d'agréger en une seule piste les meilleurs moments issus de prises différentes. L'idée s'avère si évidente qu'on se demande bien pourquoi elle n'est pas déjà chez tous les concurrents...

Soulignons-le enfin : à la manière de Steinberg et de son Note Expression, « Tracktion » gère désormais les « automatisations MIDI » de manière beaucoup plus fine, au niveau même de la note. Il est en outre, à notre connaissance, le premier séquenceur à être compatible avec le fameux clavier Seaboard de Roli, ce qui permet de gérer au mieux le pitch bend polyphonique de ce dernier, entre autres paramètres qui outrepassent de très loin ce que le bon vieux MIDI est capable de faire.

Bref, en regard d'une mise à jour proposée à 22,50 €, cette version 5 propose suffisamment de nouveautés pour justifier son achat auprès des possesseurs de versions antérieures. Cet avis favorable ne l'empêche pas, toutefois, de souffrir de nombreux défauts plus ou moins ennuyeux.

Peut mieux faire

Malgré son prix agressif, son ergonomie globale, sa présence sous trois OS et ses excellentes idées, « Tracktion » n'est pas, en effet, exempt de tout reproche. Outre une localisation en français catastrophique parce que laissée aux bons soins de la communauté et de Google Trad, on pèstera en premiers lieux sur quelques bugs qui viennent un peu gâcher la fête. Certains plug-ins non reconnus sous Mac OS X, des notes coupées lors de bounce d'Edit sous la version Windows : certaines petites choses agacent, même si le soft s'est révélé stable et que l'essentiel tourne bien. Sachant l'ami Julian particulièrement réactif pour corriger ce genre de problèmes, on ne s'inquiètera pas trop sur le fait que ces petits désagréments perdurent.

Par ailleurs, on regrettera la grande aridité de « Tracktion » du côté des effets et des instruments proposés : le soft a beau ne pas être cher et compatible AU/VST, ce qui lui permettra d'accueillir de nombreux freewares, il n'est pas à la hauteur de ses concurrents, même moins chers, sur ce point précis. Très (trop) rudimentaires pour la plupart, les effets sont dépourvus de Presets et si la présence de Racks prêts à l'emploi vient compenser certains manques, cela se fait au détriment de la simplicité : compenser l'absence d'un Delay multitap par un chaînage de Delay rend le paramétrage de l'effet plus laborieux qu'il ne le serait avec un vrai plug-in dédié et viendra compliquer la vie des débutants alors que le soft semble pourtant idéal pour ces derniers. Précisons en outre que le soft manque de pas mal d'outils : pas de simulateur d'ampli guitare, pas de processeur à convolution, pas d'outils permettant de bosser en M/S, ni d'utilitaires de visualisation ou de mesure, etc.

Côté instruments virtuels, c'est pire encore, puisqu'en marge d'un petit sampler très basique, on ne dispose d'aucun autre instrument. La chose serait moins embarrassante si le sampler en question était fourni avec des banques prêtes à l'emploi, mais ce n'est pas le cas hélas. Bref, Tracktion dispose d'une belle marge de progrès de ce côté.

En marge de ces lacunes que des freewares pourront aisément compenser, on déplorera de nombreuses autres lacunes plus ou moins gênantes suivant vos attentes : sans parler de l'absence d'éditeur de partition, on regrettera surtout le fait que le soft soit incapable de gérer la quantisation de l'audio en passant par un système de slices ou qu'il ne permette pas d'édition audio à la « Melodyne ».

Et étonnamment, c'est finalement sur l'ergonomie, a priori LE point fort du logiciel, que l'on aura aussi des choses à redire. En premier lieu, on pèstera sur le manque de hiérarchisation des infos et commandes, notamment dans les panneaux de propriétés ou d'édition : tous les boutons font la même taille et sont jetés pêle-mêle de sorte qu'on peine souvent à trouver la commande que l'on cherche. Certes, des codes couleur sont là pour aider, mais ils ne résolvent pas à eux seuls cette impression de fouillis, à plus forte raison quand on est daltonien...

On s'étonnera aussi de certaines limitations étranges : il n'est ainsi pas possible de changer le tempo du projet en double-cliquant sur sa valeur dans le bloc de lecture, et il faut passer par un panneau d'édition dédié, ce qui alourdit juste une manipulation de base sans bénéfice apparent.

Enfin, bien qu'on apprécie le fait de tout gérer depuis une fenêtre unique et bien qu'il soit très agréable de pouvoir dimensionner à loisir l'espace de travail, force est de constater que certains textes ont vite fait d'être illisibles : lorsque vous avez 5 ou 6 inserts sur une piste, bon courage pour voir qui est quoi dans vos effets au premier coup d'œil. Bien sûr, il s'agit là d'un problème lié au fait que « Tracktion » propose une table de mixage disposée dans la verticale, ce qui contraint drastiquement l'espace.

Si cet agencement présente d'ailleurs de nombreux avantages en termes de compréhension du routing, il pose donc d'autres problèmes et on s'en rend compte, c'est souvent sur ce détail que les avis sur le soft divergent. Quand certains trouvent l'idée lumineuse, d'autres y voient un progrès discutable qui complique la tâche de mixage, sans doute parce que les habitudes ont aussi la vie dure.

De fait, je ne saurais que trop vous conseiller d'essayer la version d'évaluation du soft pour vous faire votre propre avis sur la question. Car c'est essentiellement sur ce point que vous saurez si, oui ou non, « Tracktion » vous convient.

Conclusion

« Tracktion 5 » n'est certes pas parfait, mais il n'en est pas moins l'un des tout meilleurs séquenceurs du marché grâce à une ergonomie et des idées réellement pertinentes. Il a en outre le mérite de chercher à faire bouger les choses, son auteur regorgeant d'inventivité. De fait, c'est clairement un séquenceur avec une identité et des partis pris forts. Simple à prendre en main sans pour autant paraître limité, il pêche certes par certaines lacunes (côté bundle notamment), mais se rattrape par un prix extrêmement agressif qui le positionne en redoutable concurrent des DAW de moins de 50 € : « Reaper » de Cockos, « Acid Music Studio » de Sony, « Creative Software » (très orienté boucles), « Music Creator Touch 6 » de Cakewalk (séquenceur tactile) et « Podium » de Zynewave (de facture plus classique). En sachant qu'en dehors de « Reaper », tous ces logiciels sont cantonnés à Windows, tout comme le « Magix Music Studio 2 » que, personnellement, je ne recommanderais à personne.

Si la mise à jour s'impose donc pour tous les anciens utilisateurs de « Tracktion », ceux qui cherchent un séquenceur à moins de 50 euros seront bien inspirés de télécharger la version d'évaluation pour se faire une idée, en sachant que le peu d'informations dont nous disposons sur les futures versions du logiciel s'avèrent déjà enthousiasmantes. Une affaire à suivre de près donc.

Notre avis : 2014

Points forts	Points faibles
✓ Prix très accessible ✓ Dispo sous Win, OSX et... Linux ! ✓ Ergonomie globale : le soft le plus clair pour comprendre le trajet du signal ✓ Le comping MIDI ✓ La prise en charge avancée du MIDI (compatible avec le « Seaboard » de Roli) ✓ Points de Freeze ✓ Fenêtre de gestion des processus ✓ Clip Step-sequencer ✓ Système d'Edits liés dynamiquement ✓ Onglets pratiques ✓ Un séquenceur vraiment différent	✓ Encore quelques bugs ✓ Traduction française à la Google Trad ✓ Les racks ne suppléent pas aux manques de plug-ins d'effets ou d'instruments virtuels dans le bundle du soft ✓ Groove Quantize sur l'audio ? ✓ Certaines choses discutables en termes d'ergonomie (édition du tempo, problème de hiérarchisation des commandes, etc.)

3.10.1.4 Musictech (Waveform 8)

<http://www.musictech.net/2017/11/tracktion-waveform-review/>

3.10.1.4.1	MT CHOICE	88
3.10.1.4.2	Tracktion Waveform key features	88
3.10.1.4.3	What's in a name?	89
3.10.1.4.4	Do I really need this	89
3.10.1.4.5	On your marks	89
3.10.1.4.6	Getting up and running with Tracktion Waveform	90
3.10.1.4.7	Tracktion Waveform overview	90
3.10.1.4.8	More feature highlights	91
3.10.1.4.9	Conclusion	91

[3.10.1.4.1 MT CHOICE](#)

9.0

- + Packed full of features
- + Slick and speedy DAW
- + Has some fantastic new ways of doing things
- + Very easy to use and customise
- + Great modular and modulation
- + Some excellent features, including a suite of composition tools and Melodyne Essentials
- – Had some issues setting tracks up, as some connections could have been more automatic
- – A little too much text on screen
- – I'd like more GUI colour options

Tracktion Waveform is so much more than a renaming. It comes with enough features to warrant a price tag at least twice what it is and integrates within your environment –be that Mac, PC or Linux – with ease. It's a grown-up DAW for silly money.

[3.10.1.4.2 Tracktion Waveform key features](#)

DAW for Mac, PC and Linux. New features include:

Compositional tools such as the synchronised pattern generators and real-time MIDI chord player

New Racks to build limitless DSP chains

Master Mix mastering plug-in

Three different bundles

Timestretch and Warp

Melodyne Essentials for tuning

Range of mod features

Requires Mac OS 10.9 or Later. PC Windows 7,8,10. Linux Ubuntu 16.04 all with Intel Core 2 Duo 2GHz Processor, 2GB RAM

What on earth would it take for you to switch DAWs? A complete computer crash that wipes out everything you've produced? Perhaps a tragic accident that results in memory loss so you 'might as well make the effort' to learn a new one? Or maybe someone from Apple/Steinberg/Avid/Ableton et al either insulting you personally or bribing you (depending on your shift in DAW preference).

Actually, learning a new DAW is not the challenge – heaven knows, I've tested enough over the years and most are dead easy to get up and running with – but actually jumping over and using a different one (and only one) full time, and not using your old one, is a challenge. I've swapped to Logic, stuck with it, moved to Live... but carried on using Logic. Then Gadget came out, so I started using that. And Live. And Logic. So making the leap and leaving that old world behind is the real effort. So what would it take?

Maybe you are finally fed up with features not being fixed? Or not enough features being added in updates? Or too many? Or maybe you are just stuck in a creative rut and think a new way could be the

better way. Whatever the reason, there are more different and very tempting DAWs out there and some, like Tracktion, have come of age...

[3.10.1.4.3 What's in a name?](#)

Tracktion Waveform is the latest incarnation of the single minded and single-named Tracktion, a DAW that has impressed us over a couple of versions in recent years. Tracktion version 5, or Tracktion T5 was the first incarnation that we looked at back in 2014 and our review concluded: "Tracktion 5 is a powerful DAW. It may lack the depth of features of some of the heavyweights, but it's far more affordable and well worth checking out if you're looking for an alternative take on music production."

Tracktion 5 then developed into a much more feature-packed version 6 (T6) which added enhanced automation, step sequencing, audio comping, Warp Time and Track Tag features among others. Stop the presses! As we write this, we hear that Tracktion 6 has just become available as freeware (Tracktion 5 was previously one of the best freeware apps going so this is great news) and we'll be revisiting it as our freeware DAW of choice in a freeware special coming soon.

Tracktion T7 added some serious interface changes and additions, making it a serious-looking DAW and looks to be still available for \$60, according to the Tracktion website. Having said that, the latest version of Tracktion, Waveform 8 – on test here – is the one to go for. It adds Melodyne Essential, extra MIDI editing, the Master Mix mastering plug-in and pattern generation among more features that we'll detail later, yet only costs \$99 for the basic version, or \$50 to upgrade to from a previous version of Tracktion.

There are two other buying options which I should mention here. The Waveform+ Pack (\$150 or a \$99 upgrade) adds the DAW Essentials Collection which is a 180MB plug-in effect collection including a great-looking compressor, reverb, delay and EQ. Finally, the Waveform Ultimate Pack (\$200 or \$150 upgrade) has the DAW Collection and adds Biotek, a 750MB instrument that: "combines the sounds of nature with a complex synthesis engine". So basically, 200 bucks gets you everything and, as we'll see, it is quite a bundle.

[3.10.1.4.4 Do I really need this](#)

Happy with your DAW? You shouldn't be reading this, then! As you are reading this, then you might be questioning your DAW's feature set and workflow, or perhaps coming to music making from scratch. If you are either of these people, then Tracktion Waveform is a great option. It runs on any machine and will do whatever you require smoothly and without any fuss. It is a seriously slick alternative or first-buy DAW.

[3.10.1.4.5 On your marks](#)

One of the biggest challenges a new DAW user faces – one who has bravely opted to switch – is how the new DAW fits in with their existing environment. Thankfully, Tracktion makes this an easy step-by-step experience (as shown below). After downloading the Waveform installer – just 24MB for the 64-bit Mac version and again, Windows and Linux versions are there, too – you boot up the software and it takes you through a rather logical transfer process.

The fonts have a little 'home computer from the 80s vibe' but as the process progresses, it all gets a little neater. You start by defining your audio and MIDI interfaces as you would with any DAW, but things get a little more interesting after you point it in the direction of your plug-in instruments and effects.

There's a 'Scan for loops' option that automatically picked up my Apple Loops and then I set paths up for some of my other favourites. After that, there are steps to load demo songs, visit the Tracktion Marketplace and watch a tutorial which was more an advert for features than a guide to using them. Thankfully, there are a couple of great videos on the Tracktion website that add words to the best new features and show you how to use them in more detail.

Before we get too far into it, though, let's look at the main GUI and the way that you put tracks together in Waveform. Each Project contains Edits, essentially different versions of the same song and rather handily, you can have several Projects active and switch very easily between each Edit.

The main screen defaults to the audio and MIDI tracks running top to bottom and left to right in the middle of the screen with File, Tracks, Search, Markers and Clipboard tabs to the left. The deal breaker (or maker) for many might come with the main menu options. So many users will be familiar with drop-down menus in DAWs and either love their familiarity, or may find themselves looking for a better way.

Tracktion Waveform replaces these with tabs with pop-up menus, which were a tad finicky to use at first, but soon became second nature. They can be hidden by clicking a down button to get more space for your main Edit.

You select audio and MIDI tracks simply by clicking on the greyed-out tab in each track and selecting an input. Be sure to select a plug-in – I spent a long time working this out. You drag a plus icon into the Track Mixer area (right of each track) and then select either instrument or effect from drop-down lists of your own plug-ins. You'll also have to make sure everything is assigned to the correct output, as this is not always automatic – I had to do this with each of my plug-ins.

Tracktion Waveform is very slick once you get it up and running. I really like the way the Mixer faders are built into each track and the whole Edit within a Project concept. It makes for great organisation of remixes, for example, and is much better than the constant annoyance produced with Logic's file system.

The software is also very fast and seems to perform well and there are lots of processor-saving options. It loads quickly and everything you edit, drag and drop around the screen happens instantly, with no lag.

There are a couple of niggles, however. The pop-up Help feature that loads in when you first start using Waveform became annoying after a while, especially as it took me ages to work out how to stop it (it's perhaps obviously in the Help menu, bottom left). Occasionally, a window for optional downloads pops up (usually at launch) and essentially tries to get you to buy stuff.

All well and good, but it can impede you doing certain things until you click yes or no (which isn't always obvious). My only other gripe is the colour scheme of the GUI, as there is something a little uninspiring about it.

Fortunately, there are others to choose from under the Settings > General Behaviour menu so you can change colour schemes. One makes it look a bit like Logic (to me); another a bit Live. I opted for the T7 look, which was sensible, but not too grey.

If these niggles, combined with my earlier frustration of creating instrument tracks, sound like I'm on a downer, I'm not. I'm being hyper critical because Waveform is a serious piece of software that competes with pro DAWs, so deserves to be analysed with some precision. And actually, there are parts of its workflow that are better than other DAWs.

Making track heights bigger and smaller, for example, is done by clicking Shrink and Grow tabs – or better still, just double clicking the track – rather than using fiddly sliders as you would in other DAWs.

Changing track colours is also a dream, as is changing sizes of windows. So when you alter the size of the mixer/track area, for example, the main arrangement area automatically and very slickly readjusts – something some developers could learn from.

Finally, I like the fact that the mixer is combined into each track and you simply click on it to adjust the fader, but if you do want the more traditional 'whole mixer shown' approach, as favoured by Logic and Cubase, you can open this in a separate window and you'll instantly feel more at home.

[3.10.1.4.6 Getting up and running with Tracktion Waveform](#)

Cf. § 3.10.2.2 ci-dessous

[3.10.1.4.7 Tracktion Waveform overview](#)

Cf. § 3.10.2.1 ci-dessous

3.10.1.4.8 More feature highlights

We've covered the basic features above and you should additionally consider all regular audio and MIDI processing plus all of those standard workflow features – looping, automation, repeating and so on – that you know and love as being included as standard with Waveform.

However, you also get a decent range of plug-ins including that Master Mix mastering plug, Collective (a sampler/synth with 600 presets), an FM synth, a fantastic step sequencer for beats and a whole suite of MIDI and audio devices – including a number of MIDI composition options – chord progressions and other melodic pattern generation.

I'm not a huge fan of using pre-made MIDI files to help arrangements, but these are there for inspiration if needs be. You can check out how easy they are to produce on the Tracktion website and then how easy they are to mess up, too, in another video. You'll never think of MIDI files in the same way again, as there are so many editing features you can use to change them and make them your own.

Other standout features should also be given air time. I particularly like the way you can synchronise multiple browsers together to let you audition samples or groups of samples together. I couldn't quite master the sync'ing part, but essentially, you can assign a master tempo so they all run to that.

There's a brilliant Rack Environment for creating different signal-processing ideas just by clicking different devices together. The modulation options are pretty stunning, too, and something I'm throwing myself into as I write this. In fact, the whole newer side of the software has a very modular synth ethos – lots of modulation and lots of modular blocks.

Everyone loves Melodyne and the Essentials version is included for extra note-tuning edits and finally, the latest comping options are great for multiple takes when recording that audio in the first place. That by no means covers everything and for the money, you'd be hard pressed to find this many features anywhere else.

3.10.1.4.9 Conclusion

Even if you don't consider the price, Tracktion Waveform is obviously a lot of DAW, so much so that, somewhat ironically, some people may be put off by the cheap price of \$99 (for the base version) because they don't believe it can be a serious contender. But the fact is that it does compete very well with far more expensive DAWs... and on all levels. The integration with your existing setup is handled superbly and you'll soon be using your existing plug-ins alongside some very quick and intuitive sequencing and looping features to produce your music.

Towards the end of the review, I finally realised what my issues are with the GUI: there's too much writing of a similar font size and type, so everything is given equal weighting in terms of its importance, so as a consequence, it can look cluttered in some of the window setups.

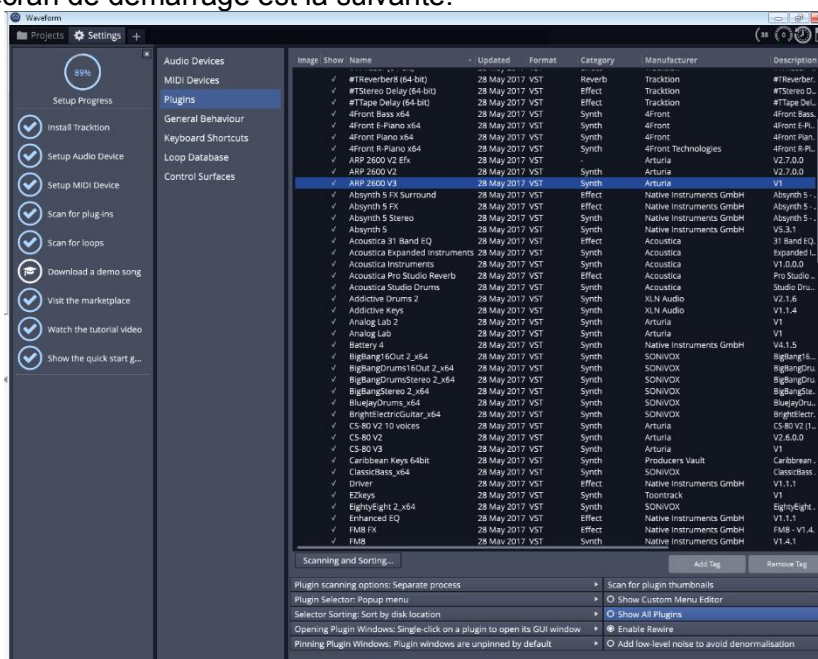
However, this is probably more a mark of how far Waveform has moved the Tracktion DAW concept on and has had to pack so much in behind what is still a slick interface. The bottom line is that you'll now be able to do most, if not all, of what you're used to in any DAW and with your existing favourite instruments. Better still, you can do it on Mac, PC and Linux – and how many DAWs offer that flexibility? Even better than all of that, you can do it quicker, since in some cases, the workflow is a lot better than you might be used to.

It's those other buying options that make Waveform an interesting and tempting proposition. I'd still go for the base version first – as good as the effects are, you may have them already. Or just try the Waveform demo – you have absolutely nothing to lose.

Tracktion has made Waveform one of the easiest DAWs to use, and also made it one of the easiest to try out. With that in mind, if you have any doubts over what you are currently producing on, there's no excuse not to give Waveform a go. I think you'll be surprised at what it offers. Bang for buck, it's bang on track.

3.10.2 Utilisation (A poursuivre)

La copie de l'écran de démarrage est la suivante.



3.10.2.1	Installation	92
3.10.2.2	Configuration	94
3.10.2.1	Overview	95
3.10.2.2	Organisation de la fenêtre « Time Lines »	96
3.10.2.3	Aide	100
3.10.2.4	Créer / Renommer / Fermer / Effacer un « Project »	101
3.10.2.5	Affectation d'un plugin à la piste	102
3.10.2.6	Contrôler un plugin d'instrument avec un clavier midi (A compléter)	102
3.10.2.7	Ajout d'une piste	103
3.10.2.8	« Zone de Mix »	103

3.10.2.1 Installation

Waveform

Le DAW lui-même installe ses fichiers dans les dossiers choisis par l'utilisateur.

Melodyne Essential

Par contre, Melodyne Essential (Pitch) qui s'installe en même temps ne laisse pas le choix de l'emplacement d'installation des VST qui se retrouvent sur C :

- ✓ C:\Program Files (x86)\Common Files\VST3\Celemony\Melodyne\Melodyne.vst3
- ✓ C:\Program Files (x86)\Common Files\Celemony\Bundles\MelodyneCore-4.1.0.001.dll
- ✓ C:\Program Files (x86)\Celemony\Melodyne 4\MelodyneReWireDevice.dll

On ignore si on peut déplacer « MelodyneCore-4.1.0.001.dll » dans le dossier commun à tous ses VST déjà installés, et encore moins pour « MelodyneReWireDevice.dll » qui se trouve dans le dossier du programme “Celemony”.

Un ou deux plugins sont fournis (selon les packs achetés), sous la forme d'installateurs exécutables, qui doivent donc être installés séparément :



Les 2 plugins doivent être enregistrés en cliquant sur [Unlock (Locked)] puis en entrant l'adresse email et le mot de passe de création du profil utilisateur sur le site Tracktion (sinon un bruit blanc se fait entendre toutes les 15 secondes)

Collective

- ✓ Collective-installer-win-1.0.6.exe
- ✓ BioTek-content_1.2.5.zip

Bio-Tek

- ✓ BioTek-and-content-win_1.5.5.exe
- ✓ BioTek-content_1.2.5.zip (apparemment redondant, sauf s'il s'agit d'une mise à jour)

Les installateurs offrent d'installer les versions VST, VST3 et AAX, mais sans laisser le choix de l'emplacement des fichiers :

- ✓ Les fichiers VST64bits (BioTek.dll) s'installent donc sur le disque C : dans un répertoire VST courant (par exemple C:\Program Files (x86)\Steinberg\VstPlugins)
- ✓ On espère qu'il suffit de les déplacer dans le dossier commun à tous ses VST déjà installés
- ✓ Les fichiers VST3 restent introuvables

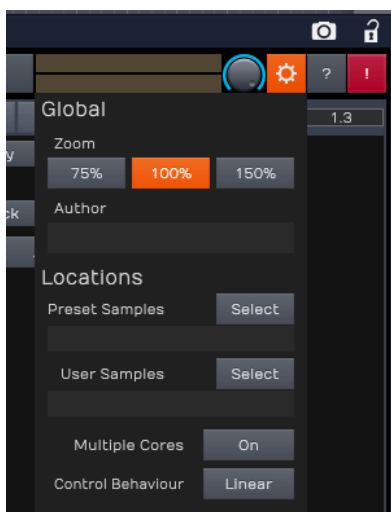
Quant aux archives Zip de « contenu » :

- ✓ « BioTek-content_1.2.5.zip » semble redondant avec l'installateur qui installe déjà contenu (sauf s'il s'agit d'une mise à jour)
- ✓ Collective-content-win-1.0.5.zip : contient un exécutable

Dans les 2 cas, on n'a pas le choix de l'emplacement des ressources qui sont :

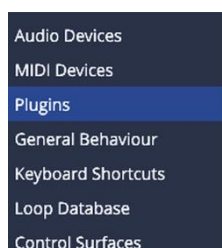
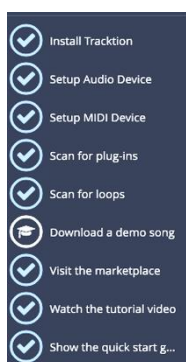
- ✓ des fichiers AUDIO volumineux stockés sur C :
 - C:\ProgramData\Tracktion\BioTek\Samples : 675 Mo
 - C:\ProgramData\Tracktion\Collective\Samples : 2.8 Go
- ✓ Des fichiers Instruments qui sont un peu moins volumineux
 - C:\ProgramData\Tracktion\BioTek\Instruments : 94 Mo
 - C:\ProgramData\Tracktion\Collective\Instruments : 150 Mo

A ce stade on pense sans certitude, qu'il est possible de déplacer les dossiers de contenu de « Collective » sur un autre disque pour économiser la place du disque « système », grâce au menu déroulant « Settings » du Plugin (Mais après une première exécution, et peut être en faisant une copie des dossiers pour définir un nouveau emplacement, puis en effaçant seulement après ceux situés sur C)



Par contre Bio Tek ne possède pas de menu de configuration permettant cela. Il faudrait essayer de déplacer les dossiers tout en laissant un raccourci dans le dossier par défaut.

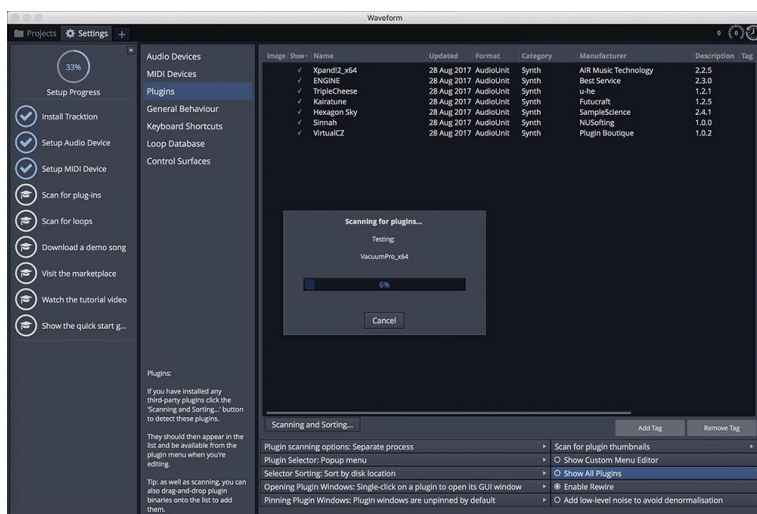
3.10.2.2 Configuration



Exécuter une à une les tâches du panneau de gauche pour obtenir un état initial optimal du logiciel

Effectuer la configuration de chacune des options du panneau du milieu (périphérique MIDI IN, périphérique AUDIO OUT)

<http://www.musictech.net/2017/11/tracktion-waveform-review/>



1. Choosing your audio, Midi and plugs

The opening steps for integrating Tracktion Waveform into your system include defining your audio and MIDI interfaces and then your plug-ins.

1. Multiple browsers You can have pretty much anything listed in these browsers and have loads of them open (but it can get crowded!). You can also sync playing audio files in each one, to audition samples or combinations of loops.
2. The main arrange window Tracks go from top to bottom and the song from left to right, as in a standard DAW, but everything else about Waveform doesn't necessarily conform to standards... which is a good thing.
3. Mixer faders in tracks So, for example, mixing can be 'per track'. Click on this horizontal bar and a track fader appears, to adjust volume. But that's not all you'll find in this area...
4. Plug-in chains Also, here are your plug-ins, which you drag in by way of the grey plus sign (top right of the screen) and then choose from drop-down menus. You can chain them together here, too.



5. The alternative view You can customise Traktion in a number of ways. Here, we've opened up the Mixer and Edit windows by clicking icons top right, so you can mix and edit 'traditionally'... but it is a little crowded.
6. Menus Rather than drop-down menus, you get icons that you click for pop-up menus. It might take a bit of getting used to. You can also hide this window, as you can others, for more real estate.
7. Track info Highlight any track and all sorts of data appears here. We think this is a little text-heavy, probably because there is a lot of data here that you can edit and so many features to access...
8. Transport controls Finally, you get the all-important transport controls for playing and recording. Loop, Click, Snap and Scroll are here, too, plus the overall volume comes out like a long fade once clicked.

3.10.2.2 Organisation de la fenêtre « Time Lines »

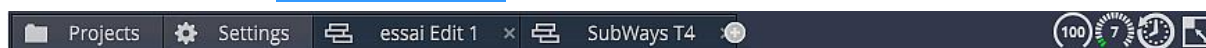
- On ouvre cette fenêtre en cliquant en haut sur l'onglet d'un des projets mémorisés.



- 1. Bandeau d'entête : (voir les détails plus bas)
 - o Onglets « Projects », « Settings », « Nom Projet » et barre d'outil.
- 2. Panneau à Onglets (voir les détails plus bas)
- 3. Panneau « Time Lines » (voir les détails plus bas)
- 4. Panneau de Menu (voir les détails plus bas)
- 5. Panneau « Properties » de l'élément sélectionné (entourée en rouge à l'écran)
- 6. Panneau de transport (voir les détail plus bas)

3.10.2.2.1	Bandeau d'entête	97
3.10.2.2.2	Panneau à Onglets	98
3.10.2.2.3	Panneau de Pistes « Time Lines »	98
3.10.2.2.4	Panneau de Menu	100
3.10.2.2.5	Panneau « Properties » de l'élément sélectionné	100
3.10.2.2.6	Panneau de transport	100

3.10.2.2.1 Bandeau d'entête

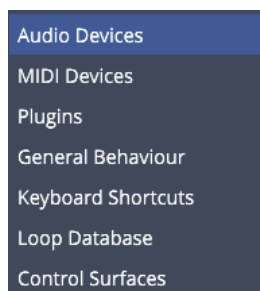


Onglet « Projects » :

Passe en fenêtre de Browser des différents Projets actifs

Onglet « Settings » :

Passe en fenêtre de réglages, avec notamment le menu ci-dessous.

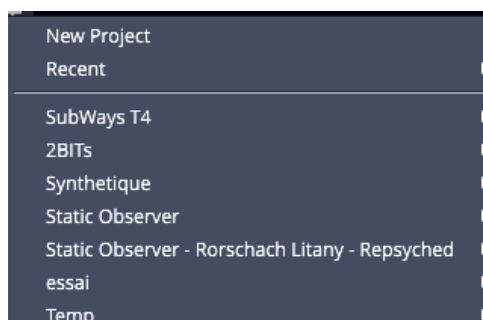


Onglets « Nom de Projet » :

Passe en fenêtre « Piano Roll » comme celle de la copie d'écran plus haut.

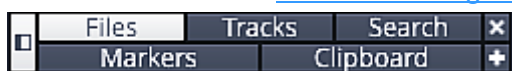


Ouvre le menu ci-dessous pour notamment créer un nouveau projet, ou en ouvrir un précédemment enregistré.



- Compteur de progression de la tâche en cours (en %)
- Compteur d'usage CPU
- Création de Clips à partir du MIDI ou AUDIO précédemment capturé
- Plein écran : Supprime/Affiche le contour de fenêtre Windows

3.10.2.2.2 Panneau à Onglets



Le contenu du panneau dépend du choix cliqué sur les onglets ci-dessus.

- : Masque/Affiche le présent panneau à Onglets
- « Files » : Browser de fichiers
- « Tracks » : Browser de Tracks pour désactiver / masquer certaines pistes
- « Search » : Browser de Plugins
- « Markers » : ? A détailler
- « Clipboard » : ? A détailler

3.10.2.2.3 Panneau de Pistes « Time Lines »

Ce panneau comprend différentes zones

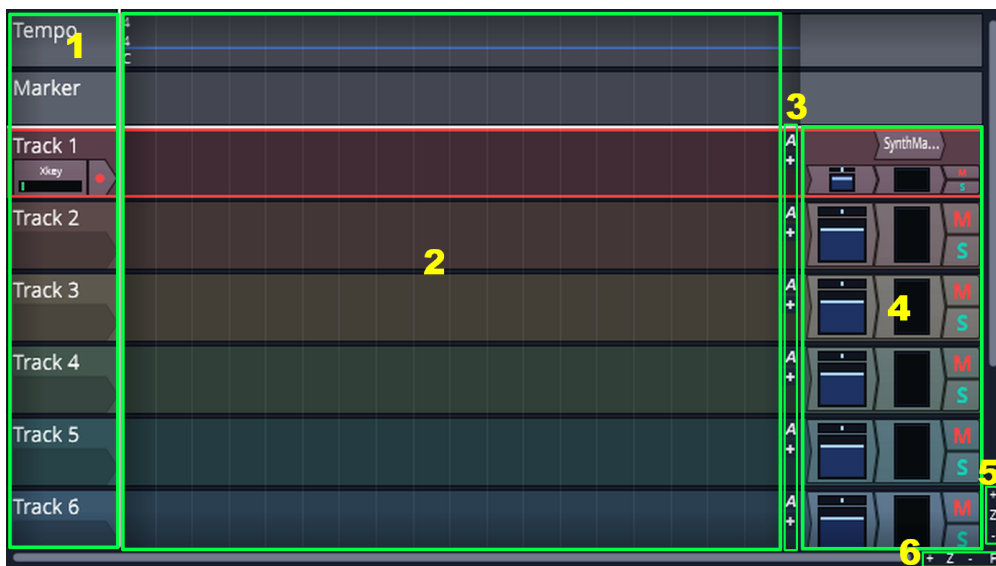
3.10.2.2.3.1	Bandeau supérieur	99
3.10.2.2.3.2	Corps du panneau	99

3.10.2.2.3.1 Bandeau supérieur



- Time Bar : Time line générale
-  : Cliquer déposer sur une piste pour créer un Clip ou un Marker
-  : Cliquer déposer sur une Piste ou un Clip Audio pour insérer un plugin (effet, instrument, Rack)
-  : Cliquer déposer sur une Piste pour créer un LFO
-  :
 - o Tempo : Affiche/Masque une piste Globale, nommée « Tempo »
 - o Marker : Affiche/Masque une ligne nommée « Marker »
 - o  : Affiche masque les zones indiquées par la position de chaque icône.
 -  : Masque/Affiche la zone « Input Device » au début de Track
 -  : Masque/Affiche la zone « Output » en bout de chaque « Track »
 -  : Masque/Affiche le panneau « Propriétés » du bas
 - o  : Masque/ Affiche :
 - Panneau « Piano Roll »
 - Panneau « Mixer »

3.10.2.2.3.2 Corps du panneau

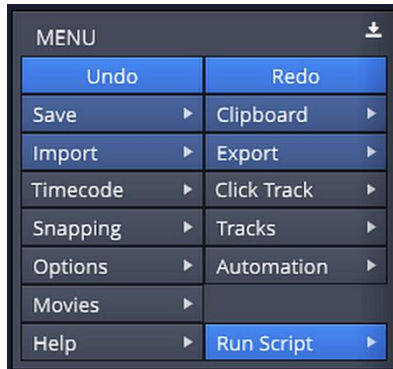


- 1. Entête de chaque « Track » avec notamment la zone « Input » mentionnant la source « 'MIDI Input' », le vumètre de signal MIDI et le bouton « Enregistrement » du signal MIDI
- 2. « Time Line » de chaque « Track »
- 3. ?

- 4. Zone « Mix » de chaque « Track » : « Panoramique », Vuemètre de « Volume », « Mute », « Solo »
- 5. Zoom Vertical
- 6. Zoom Horizontal

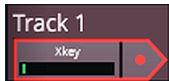


3.10.2.2.4 Panneau de Menu



A détailler

3.10.2.2.5 Panneau « Properties » de l'élément sélectionné



Par exemple si la Zone « Input » en début de chaque « Track » est sélectionnée (entourée en rouge), le panneau « Properties » es le suivant.



A détailler

3.10.2.2.6 Panneau de transport



A détailler

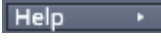
3.10.2.3 Aide

Activer les fenêtres d'aide Popup

- Dans le coin en bas à gauche :  > « Turn On Popup Help »

Le survole de toute zone avec le pointeur de la souris provoque l'affichage d'une boîte popup décrivant la fonction de la zone.

Ouvrir le PDF Quick Start

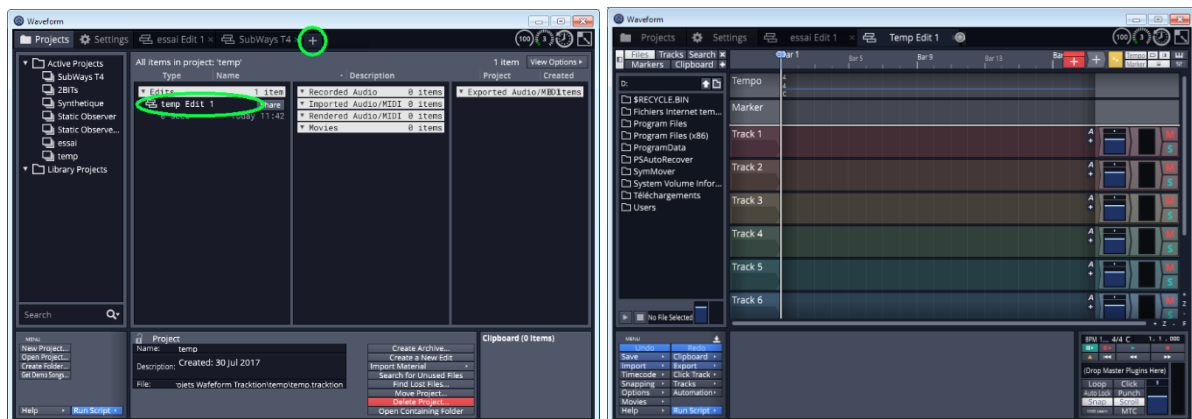
- Dans la boîte de menu en bas à gauche :  > « Show the Quick Start Guide »

Le manuel complet est en téléchargement sur
<https://www.traktion.com/training/manuals#waveform>

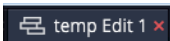
3.10.2.4 Créer / Renommer / Fermer / Effacer un « Project »

Créer

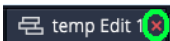
-  > « New Project » dans la barre d'outil supérieure. L'écran de gauche ci-dessous s'affiche.
- Double cliquer sur la Zone « Edit 1 » encerclée ci-dessous, pour terminer la création. L'écran de droite ci-dessous s'affiche.
- Le projet vierge comporte 8 tracks par défaut



Renommer

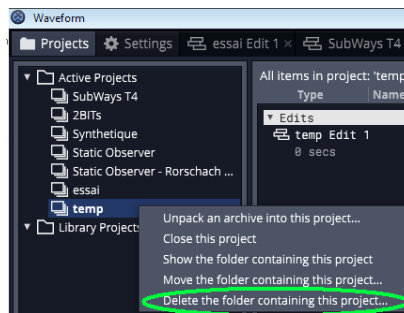
-  Double cliquer sur le nom de l'onglet du projet pour l'éditer

Fermer

-  Cliquer sur la croix du nom de l'onglet du projet pour fermer le projet sans le supprimer

Supprimer le projet

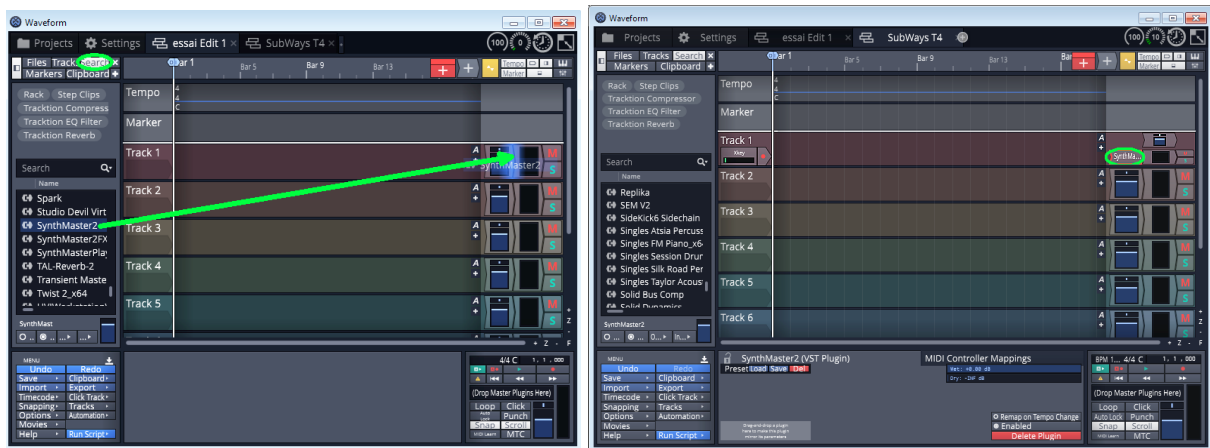
- Afficher l'onglet  (Celui de la copie d'écran ci-dessous)
- Clic droit sur le nom du projet dans l'arborescence + « Delete the folder containing the Project » (Cf. copie d'écran ci-dessous).
Nota : le projet se ferme mais le dossier ne s'efface pas (on peut heureusement le faire à la main, du moins dans la version 1.0.21 (bug ?))



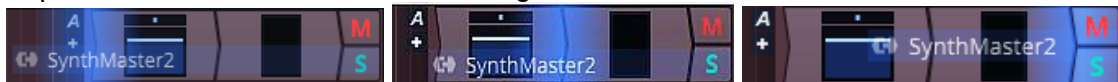
3.10.2.5 Affectation d'un plugin à la piste

REMARQUE : Plusieurs plugins peuvent être affectés à une même « Track », ce qui conduit à une superposition de plusieurs sons.

- Onglet **Search** pour afficher la liste des plugins dans le panneau de gauche
- Glisser-Déposer le nom du plugin, sur la « zone de mix » à droite de la fin de piste



Plusieurs zones peuvent se mettre en surbrillance (copies d'écran ci-dessous), selon la position choisie dans la chaîne du signal.



Le nom du plugin s'affiche en relâchant le bouton de la souris.

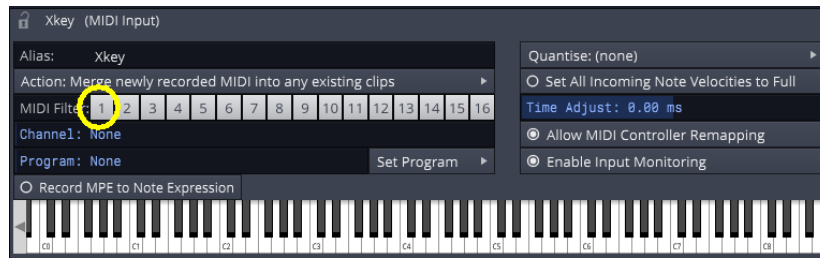
-  Double clic sur la zone encadrée pour afficher l'interface du Plugin. Celle-ci se présente comme une fenêtre indépendante, qui se referme en cliquant à l'extérieur de celle-ci (ou classiquement en cliquant la croix de la fenêtre).

3.10.2.6 Contrôler un plugin d'instrument avec un clavier midi (A compléter)

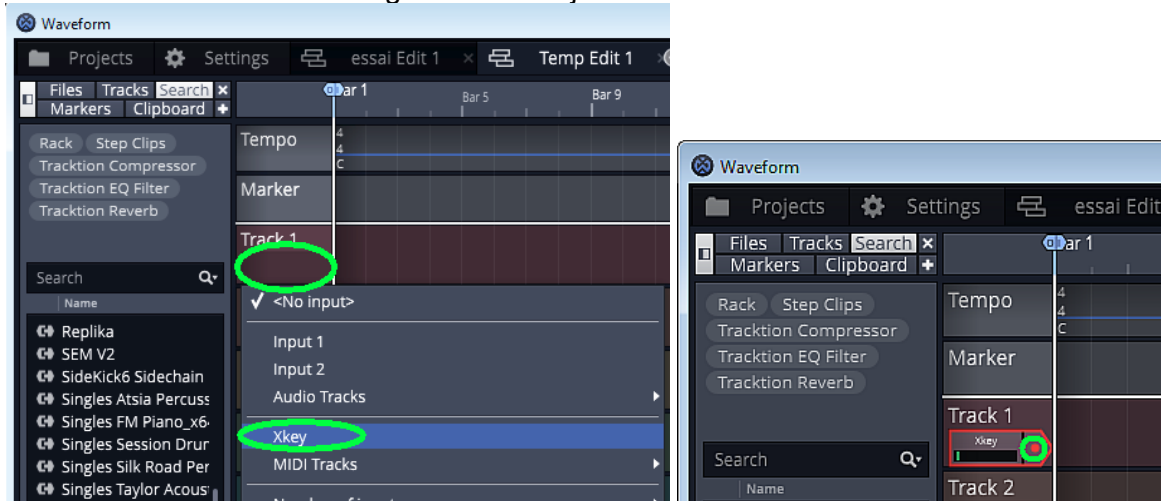
- Clic gauche sur la zone encadrée ci-dessous et menu > Sélectionner le clavier MIDI



- L'affichage de la zone change comme la copie d'écran de droite ci-dessous, avec un vumètre du signal MIDI entrant et un point rouge d'enregistrement.
- Si le clavier ne produit pas de son, vérifier que le canal MIDI utilisé par le clavier n'est pas filtré dans le panneau de propriété en bas (le numéro du canal doit être comme sur la copie d'écran ci-dessous, sinon cliquer dessus pour l'activer)



- Cliquer sur le point rouge encerclé sur la copie d'écran de droite ci-dessous, pour activer/désactiver l'enregistrement du jeu au clavier MIDI.



3.10.2.7 Ajout d'une piste

3.10.2.8 « Zone de Mix »

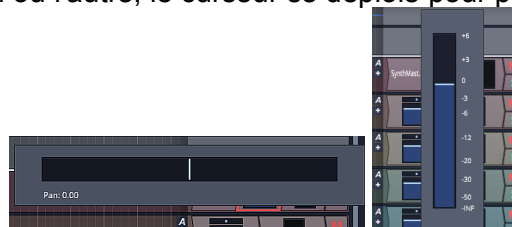


Zone à la fin de chaque piste.

- ✓ A : Track Automation Selector
- ✓ + : Add a new automation Track



- ✓ : Position repliée du Panoramique et Vumètre de niveau de piste
En cliquant sur l'un ou l'autre, le curseur se déploie pour permettre le réglage.



3.11 « Studio One 3 » de PreSonus (gratuit, 100€+80€, 400€)



<https://shop.presonus.com/products/software/studio-one-prods/Studio-One-3-Digital-Downloads>

- « prime » gratuit : n'accepte aucun plugin externe (à part des Sound Fonts), et ne dispose que de son Rompler « Presence XT » avec la librairie échantillonnée « Essential » de 1.5 Gb dont on ignore le contenu (le piano est vendu 88€)
- « Artist » 100€ : surcoût de 79 euros pour la compatibilité VST/AU/ReWire !!!
- « Professionnal » 400€ :

3.11.1 Avis Audiofanzine (Version 3, 2015)

<https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-generaliste/presonus/studio-one-3-professional/editorial/tests/studio-won.html>

Studio won ?

Par Los Teignos le 20/05/2015

Notre avis :

Points forts	Points faibles
✓ Piste arrangement ✓ Idée lumineuse du Scratch Pad ✓ Extended FX Channel et Multis très bien conçus et démultipliant les possibilités ✓ L'arrivée des plug-ins MIDI ✓ Macros Controls très pratiques ✓ L'ordre des tranches enfin cohérent avec celui des pistes. ✓ Gestion de la couleur ✓ Interface nettement plus lisible ✓ Le tactile (non testé) ✓ L'appli iPad (non testée) ✓ Mai Tai : un synthé soustractif qui tient la route ✓ Presence XT, nettement plus évolué que son ancêtre et proposant des sons tout à fait corrects ✓ Rotor et Bitcrusher ✓ Studio One Prime : un freeware qui fait plaisir	✓ 3 ans d'attente depuis la v2, 2 ans depuis la v2.5 ✓ Faiblesse de l'offre en matière d'instruments virtuels (pas de batterie, deux synthés redondants seulement) ✓ Manque de détail (niveau de vélocité, articulations, etc.) et de scripting pour quantité d'instruments proposés par Presence XT ✓ Lacunes du bundle d'effets (pas de Transient Designer, de de-esser, de reverb True Stereo, etc.) ✓ Des fonctions attendues toujours aux abonnés absents : gestion de l'OMF, courbes sur la piste tempo, éditeur de partition, plus de possibilité dans le collaboratif, etc. ✓ <u>Version Artist peu attractive à 99 euros car non compatible VST/AU/ReWire à moins d'un surcoût de 79 euros</u>

✓ Et toutes les qualités héritées de Studio One 2 (ergonomie d'enfer, <u>Melodyne intégré</u> , etc.)	

3 ans sont passés déjà depuis la tonitruante version 2 de Studio One, 2 ans depuis sa version 2.5 ; il va sans dire que cette nouvelle mouture est attendue. Reste à savoir si ses promesses sont à la hauteur de nos espérances.

Réalisant une habile synthèse des bonnes idées de ses concurrents, Studio One nous avait surpris à sa sortie par son attachement à optimiser le flux de travail. Là où la plupart des STAN semblaient obsédées par l'idée de proposer toujours plus de fonctions, de services et de contenus, le logiciel de PreSonus était d'abord construit autour du désir de faire plus simple, en faisant la chasse aux lourdeurs ergonomiques, aux clics inutiles qui parasitent l'acte de création. Du coup, sans même proposer d'incroyables innovations, mais sans renoncer pour autant à des fonctions avancées, Studio One s'avérait des plus rafraîchissants, bousculant, comme Tracktion ou Live avant lui, les vieux dinosaures du marché. Il les bouscula d'autant plus qu'il fut le premier séquenceur à intégrer Melodyne, l'un des plus incroyables logiciels sortis ces 20 dernières années, un atout énorme pour l'editing comme pour la création. Rajoutez à cela une Komplete Elements fournie avec la version Pro pour 400 €, et vous aurez compris la raison pour laquelle Studio One a fait son trou, tout comme la curiosité et l'impatience qui étaient nôtres lorsque cette troisième version a pointé le bout du pixel.

Le premier changement ne viendra pas du soft lui-même, mais de la gamme que PreSonus a réorganisée en faisant disparaître la version Producer pour ne garder que la version gratuite (rebaptisée Prime), la version Artist et la version Pro. Un choix que nous commenterons plus tard en nous consacrant, pour l'heure, à la version Pro dont nous disposons.

Installation donc. Double-clicquage d'icône et écarquillement d'yeux : Studio One, troisième du nom, se lance.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=TjrOmNMlo5E

3.11.1.1	Bat STAN	105
3.11.1.2	Taggle	106
3.11.1.3	Coin de nappe	107
3.11.1.4	Note FX ?	108
3.11.1.5	Banana Split	108
3.11.1.6	Macro Controls !	109
3.11.1.7	Touch me, Touch me now	109
3.11.1.8	Effet ce qu'il peut...	110
3.11.1.9	Chiche, on fait un bundle chiche ?	110
3.11.1.10	Les rendez-vous manqués	112
3.11.1.11	Passage à la caisse	112
3.11.1.12	Conclusion	113

3.11.1.1 Bat STAN

La première chose qui saute aux yeux à l'ouverture du logiciel, c'est le jeu de couleurs utilisé pour cette nouvelle mouture. Si le bleu est toujours de mise, il se décline dans des nuances plus sombres, donnant à ce « Studio One 3 » un petit air de STAN de Batman pas désagréable du tout. On appréciera d'autant mieux cette évolution qu'on dispose désormais d'un onglet "Couleurs" au sein des préférences du logiciel qui, s'il n'offre pas le degré de personnalisation d'un « Reaper », permet de jouer sur les couleurs dominantes du logiciel ainsi que sur leurs saturation, luminosité et contraste.

Accompagnée d'une hausse sensible de la taille des polices de caractères utilisées par le soft, cette gestion des couleurs permet à Studio One de corriger l'essentiel des problèmes de lisibilité de la version 2.x. Finis les minuscules textes gris bleu foncé sur fond noir d'autrefois et c'est tant mieux pour l'accessibilité. Les possesseurs d'écrans à haute résolution seront par ailleurs ravis d'apprendre que le soft propose un affichage Retina sur Mac comme sur PC, même si dans ce mode, le soft retrouvera alors ses petits caractères de la version 2.

Mine de rien, cette refonte graphique cache d'ailleurs une vraie révision du moteur d'affichage dans son entier. En témoignent les nouveaux types de courbes pour les automatisations qui n'ont plus à être linéaires, mais aussi les faders de la console qui sont désormais redimensionnables en hauteur et dont les vumètres sont flanqués d'un voyant de réduction de gain lorsque vous utilisez un compresseur en Insert. C'est pratique, mais ne fonctionne hélas qu'avec les compresseurs PreSonus...

Tant qu'on en est aux détails esthétiques et ergonomiques, mentionnons que PreSonus a comblé certaines lacunes et corrigé quelques agaçants défauts de la version précédente : ainsi, lorsqu'on modifie l'ordre des pistes dans la fenêtre d'arrangement, ce dernier se répercute désormais sur les tranches de la console cependant qu'on peut ENFIN colorer ces dernières dans leur intégralité, comme cela se fait depuis des lustres dans Pro Tools : une fonction qui n'a l'air de rien, mais qui fait gagner un temps fou au mixage lorsqu'on cherche ses petits et qu'on peut alors se fier à des codes couleurs (pistes batterie en rouge, guitares en bleu, etc.).

Au rang des petites améliorations conçues pour simplifier la vie, et avant de passer aux vraies grosses nouveautés, on s'attardera également sur le cas du navigateur de fichiers/presets/plugin-ins, toujours présent sur la droite du logiciel.

3.11.1.2 Taggle

Le browser profite en effet de cette version 3 pour exhiber quelques nouveautés. La première, c'est la possibilité d'avoir une représentation graphique des plugin-ins, ce qui peut s'avérer pratique pour dénicher à l'oeil ce que l'on cherche. Le seul bémol de cette fonction, c'est qu'en dehors de ceux de PreSonus qui sont déjà générés, il faudra générer tous les aperçus des autres plugin-ins un par un, ce qui peut être long...

Pratique, le cliquer-glisser d'un dossier de l'arborescence dans la barre permet dorénavant de l'épingler dans cette dernière : de quoi se mettre des raccourcis vers ses dossiers favoris, histoire de gagner un temps précieux à l'heure où nos disques durs débordent de Go de données.

PreSonus Studio One 3

Mais la nouveauté la plus intéressante tient au fait que le browser gère désormais les tags, soit des mots-clés auxquels sont associées les boucles livrées avec le logiciel. On peut de la sorte filtrer ces dernières par style musical, par instrument ou par 'caractère' (acoustique, électrique, dark, bright, solo, ensemble, etc.). La fonction est assurément intéressante sauf qu'elle est pour l'heure très sous-exploitée. Non seulement elle se limite donc aux boucles (alors qu'on aimerait disposer de ce genre de système pour les presets aussi), mais il n'est en outre pas possible d'ajouter ses propres tags ni même d'affecter ceux existants à des sons ne faisant pas partie du bundle de Studio One. Ensuite, soulignons que si l'emploi de plusieurs tags permet de trier efficacement les items qui leur sont associés, il n'est absolument pas possible de faire du filtrage par exclusion (il n'est pas possible de voir tous les types de sons sauf ceux de synthé par exemple). Là-dessus, PreSonus serait bien inspiré de regarder ce qu'a fait Toontrack avec EZdrummer. Sans même parler de fonctions Tap 2 Find ou Sing 2 Find qu'on espère voir un jour débarquer dans un séquenceur, précisons qu'il n'est pour l'heure pas possible non plus de noter les items, ou du moins de les marquer comme favoris... Un vrai coup d'épée dans l'eau donc.

Heureusement, PreSonus a bien d'autres choses à nous proposer pour se rattraper, à commencer par un nouveau type de piste.

3.11.1.3 Coin de nappe

Une nouvelle piste "Arrangement" fait ainsi son apparition et permet de regrouper des passages entiers pour les manipuler ensuite plus simplement : on pourra ainsi définir ce qu'est l'intro, l'outro, le couplet, le refrain, etc. et redimensionner, déplacer, dupliquer ou supprimer chaque bloc de la façon la plus simple qui soit.

PreSonus Studio One 3

Si l'idée n'est pas nouvelle (on la trouve notamment dans Cubase), elle n'en demeure pas moins très pratique, surtout lorsqu'on fait un prototype rapide de la chanson qu'on a en tête. Et elle l'est d'autant plus qu'elle est complétée par une autre nouveauté bien plus originale.

Lorsqu'on compose, une fois posées les bases d'une chanson, d'un thème ou d'un riff, il n'est pas rare d'avoir besoin d'un coin de nappe pour essayer de griffonner des idées de variations, des essais d'arrangements alternatifs, des déclinaisons, etc. Pour ce faire, pas mal de musiciens ont l'habitude de se créer un petit bac à sable quelques mesures après la toute fin de la chanson : un endroit où l'on peut tenter des choses sans mettre sens dessus dessous ce qui a été fait et dont on est sûr.

Ayant observé cela, PreSonus nous propose un outil pour simplifier cette façon de travailler : le Scratch Pad.

PreSonus Studio One 3

Il s'agit ni plus ni moins d'une sorte de nouvelle fenêtre d'arrangement qui s'ouvre en split screen et dans laquelle vous pouvez couper/copier/coller/séquencer ce que bon vous semble sans que cela ne mette le bazar dans votre projet principal. (Un simple cliquer-glisser d'une section de la piste Arrangement permet d'ailleurs de copier tout ce qu'elle comprend d'un coup). Une fois satisfait de ce que vous avez obtenu dans cette dernière, il ne vous reste plus qu'à récupérer son contenu pour l'intégrer à votre projet via un simple cliquer-glisser dans l'autre sens : c'est simple, efficace et très bien réalisé.

Bien sûr, la fonction n'est pas aussi puissante que la fonction Edit de Tracktion (voir ce test), car les paramètres de mixage des tranches demeurent les mêmes entre le Scratch Pad et le projet. Toutefois, cette limitation, contournable en partie par les effets à même l'objet audio, a le mérite de rendre l'outil extrêmement simple à utiliser. Et rappelons que dans l'esprit de ces fonctions "Projet dans le projet", Studio One propose aussi ses fameuses Musicloops, assez proches finalement de ce qui a été fait dans Tracktion. Précisons-le enfin : vous pouvez ouvrir autant de Scratch Pads que vous le désirez. Moi je dis : chouette !

Or, ce n'est pas la seule nouveauté que nous propose cette version 3 pour nous simplifier la séquence, Studio One se dotant enfin, en plus d'un nouveau mode Step Record, d'outils qui lui manquaient jusqu'alors. Pas grand-chose à dire sur ce dernier accessible depuis le piano roll : il fait ce qu'on lui demande sans aucun problème.

Mais plus intéressant, le soft propose désormais des "Note FX".

3.11.1.4 Note FX ?

Sous ce nom se cache en fait ce que nombre de concurrents appellent "effets MIDI", soit des modules qui permettent d'automatiser le traitement des données MIDI pour vous simplifier le séquençage. 4 plug-ins font ainsi leur apparition dans votre arsenal :

- ✓ « Arpeggiator » qui permet de programmer des séquences sur 32 pas et propose tout le nécessaire pour animer la lecture de ces dernières : différents ordres de lecture bien sûr, mais aussi des paramètres Swing et Gate.
- ✓ « Chorder » qui permet d'associer un accord complet à une note du clavier, ce qui peut s'avérer bien utile en complément de l'arpégiateur.
- ✓ « Input Filter » qui permet de filtrer des notes MIDI en fonction de leur hauteur ou de leur vélocité.
- ✓ « Repeater » qui, comme son nom l'indique, permet de programmer la répétition automatique de certaines notes, pour faire des effets de delay par exemple, mais plein d'autres choses aussi si l'on considère que la vélocité comme le pitch sont programmables.

Rien à redire sur chacun de ces modules qui se révèlent aussi efficaces que simples à utiliser. On regrettera en revanche de ne pas disposer d'autant d'outils que chez la concurrence, et notamment Cubase qui fait très fort sur ce point. On espère donc sincèrement que cette partie du logiciel va s'étoffer sous peu, d'autant qu'elle impacte grandement l'une des plus grosses nouveautés de ce Studio One 3 : les multis...

3.11.1.5 Banana Split

Sous le nom de "multis" se cache la possibilité de créer des combinaisons de plug-ins, soit d'effets (on parle alors d'Expanded FX Chains) soit d'instruments (de multis donc), comme cela avait été inventé dans Tracktion puis repris par Reason, Live, Reaper ou FL Studio.

PreSonus Studio One 3

L'idée est simple : lorsque vous insérez au moins deux plug-ins d'effets sur une piste, vous pouvez soit les utiliser en série, comme traditionnellement, soit en parallèle avec plusieurs modes de répartition du signal. Soit vous envoyez exactement la même chose dans chacun des plug-ins, soit vous splittez les canaux droite/gauche, soit vous splittez le signal par bande de fréquences (mais pas de split M/S hélas). De la sorte, n'importe quel traitement peut se muer en traitement multibande, ce qui démultiplie les possibilités de n'importe quel plug-in, d'autant que si l'on ne peut pas séparer un signal en plus de 5 splits, on peut faire autant de splits de splits qu'on veut, le tout dans une interface autrement plus claire que la phrase que je viens d'écrire. Studio One, sur ce point, n'invente donc pas la poudre, mais propose comme à son habitude quelque chose d'extrêmement bien pensé en termes d'interface, même si, pour le coup, on aurait adoré disposer des vignettes des plug-ins pour les identifier plus rapidement au sein d'un multi complexe.

Et pour les instruments ? C'est exactement la même chose puisque plusieurs instruments virtuels peuvent désormais être joués en parallèle à partir d'une seule piste MIDI. Dès que vous glissez un instrument B sur une piste qui est déjà associée à un instrument A, le logiciel vous demande ainsi si vous souhaitez remplacer A par B ou les combiner. La répartition se fera ensuite par un split de clavier, avec la possibilité de transposer chaque instrument... ou selon des modalités plus évoluées grâce aux nouveau Note FX et notamment Input Filter. Ainsi, il est tout à fait possible de faire un split au niveau des vélocités en plus du split clavier, d'arpéger un instrument tandis que l'autre ne l'est pas, etc. À vous donc les multis gargantuesque au sein d'une interface graphique extrêmement claire et simple à utiliser, d'autant qu'au niveau de la table de mixage, tout est intelligemment géré.

Sitôt que vous faites un multi, un groupe est créé auquel sont assignés automatiquement tous les instruments. Vous ne voyez donc qu'une tranche, mais un petit clic permet de déployer tout ce qu'elle contient. Libre à vous alors de jouer sur le niveau ou le pan de chaque instrument, de lui affecter des inserts ou des envois, etc., sachant que vous n'êtes pas tenu de faire tout cela depuis la table. La fenêtre "Multi" dispose en effet de son propre volet "Inspecteur" : un clic sur un instrument permet ainsi d'avoir accès à son fader, son pan et ses effets... qui peuvent être l'objet d'un multi à leur tour !

Vous me direz qu'avec toutes ces combinaisons et splits de splits, on aura vite fait de se retrouver au milieu d'un fouillis modulaire qui ne simplifiera pas le contrôle ou la programmation. Et vous avez raison, sauf que PreSonus a prévu le coup avec les...

3.11.1.6 *Macro Controls !*

Garnissant chaque tranche de la console ainsi que chaque fenêtre de multi ou plug-in, une petite icône en forme de potard permet d'accéder à un panneau comportant 8 potentiomètres rotatifs, 8 boutons et 2 pads X/Y. Vous vous en doutez, chacun de ces éléments peut être associé à un ou plusieurs paramètres MIDI. Si sur une tranche, vous avez par exemple un synthé avec une disto et un flanger en insert, vous pouvez par exemple associer au potard 1 du panneau de macros autant de paramètres que vous le souhaitez parmi ces éléments : contrôler le LFO du synthé, le gain de la distorsion et la profondeur du flanger avec un seul bouton, c'est possible. Et c'est même plus fort que ça, car vous pouvez choisir la courbe de réponse de chaque paramètre MIDI : linéaire, exponentielle ou encore logarithmique.

Inutile de dire que le système est des plus puissants, d'autant qu'un simple clic droit sur le potard permet d'afficher sa courbe d'automation. Seule limitation, ces Macros Controls ne peuvent pas s'appliquer à autre chose que les inserts et instruments liés à une tranche : c'est-à-dire qu'il n'est ni possible de les utiliser pour contrôler les paramètres d'une autre tranche (impossible donc de les utiliser pour piloter une réverb dans laquelle on envoie sa piste), ni d'autres aspects du logiciel : on ne peut pas, hélas, créer une commande qui modifierait la fréquence de coupure d'un filtre par exemple, en même temps que le tempo global du logiciel et le niveau de la tranche Master. Dans Studio One 4 peut-être ?

Tant qu'à faire, on aimerait pouvoir choisir les couleurs de chaque commande, et éventuellement pouvoir personnaliser un peu tout ça comme on le voit dans Reason avec les Combinators dont l'interface graphique est des plus malléables.

3.11.1.7 *Touch me, Touch me now*

Ces nouveaux contrôles sont à plus forte raison appréciables qu'ils s'accompagnent d'une compatibilité du logiciel avec les écrans tactiles sous OS X comme sous Windows 8. Sonar avait été le premier à ouvrir le bal dans ce domaine, mais Studio One devient le premier logiciel à le proposer sur Mac comme sur PC. Une bonne chose a priori bien que nous n'ayons pas pu tester cette fonction, ne disposant pas d'écran tactile à la rédaction.

Vu que les Macs sont à la traîne dans ce domaine, PreSonus propose en outre une appli iPad gratuite qui sera disponible aux alentours de juin : au vu de l'unique capture dont nous disposons pour l'heure actuelle, cette dernière a l'air des plus sympathiques sur le plan ergonomique et PreSonus assure qu'elle permettra de contrôler, non seulement le bloc de lecture et la table de mixage comme on le voit sur la photo, mais aussi les macros controls et les pads ou claviers. Affaire à suivre donc.

3.11.1.8 *Effet ce qu'il peut...*

Nous l'évoquions en introduction : PreSonus a fait le ménage dans son offre. C'est vrai pour l'organisation de sa gamme, mais c'est également vrai pour le bundle d'effets et logiciels qui accompagnent le soft.

Si Melodyne Essential est donc toujours proposé en démo dans la version Artist et en version complète dans la version Pro, le bundle Komplete Elements qui était fourni avec Studio One Pro 2 n'est plus de la partie. PreSonus fait donc cavalier seul et, pour nous faire oublier les très sympathiques softs de Native Instruments, nous propose 4 nouveautés : deux effets, et deux instruments.

PreSonus Studio One 3

Commençons par les effets : un Bit Reducer/Downsampler et un simulateur de cabine Leslie. Avec la possibilité de saturer l'étage d'entrée, Le premier s'avère aussi efficace que simple à utiliser et permettra d'aller dans la dégradation sonore la plus totale, ce qui ravira les amateurs de Lo-Fi, comme vers des choses plus nuancées : rien de tel qu'un petit Bit Reducer pour redonner du craquant à une caisse claire...

Quand au second, il tire tout à fait son épingle du jeu sur quelque source qu'on l'emploie : orgue, piano électrique, guitare, voix. On n'est certes pas dans une émulation aussi fine et paramétrable que celles proposées par Melda ou PSP Audioware, mais le plug-in a le mérite d'être extrêmement simple à utiliser, avec un aperçu visuel des modulations extrêmement parlant.

PreSonus Studio One 3

Les deux plugs sont de ce fait un bon ajout à l'arsenal du logiciel qui se montrait déjà intéressant en V2, mais ne fera pas oublier que Studio One garde encore quelques lacunes face à la concurrence. Si du côté créatif, on déplorera l'absence d'un multi-effets à patterns, d'un modulateur en anneau ou d'un vocodeur par exemple, et si certains regretteront que le soft ne suive pas la mode en proposant un simulateur de bande, un exciter ou des traitements "vintage", on regrettera plus franchement de ne pas disposer de dé-esseur (même si un compresseur multibande est bien là) ou d'un processeur de transitoires tandis que les réverbs ne sont toujours pas en True Stereo. Dommage.

Mais c'est surtout du côté des instruments virtuels qu'on avait des attentes. Voyons donc ce que PreSonus nous propose à ce niveau.

3.11.1.9 *Chiche, on fait un bundle chiche ?*

Deux nouveautés ont la charge de nous faire oublier Kontakt Player et les synthés Reaktor autrefois fournis.

PreSonus Studio One 3

Le premier se nomme Mai Tai et il s'agit d'un synthé polyphonique à modélisation analogique qui vient compléter le petit Mojito toujours présent. De conception relativement classique (deux oscillateurs avec 4 formes d'onde, ce dernier se distingue surtout par son réglage "Character" à propos duquel la documentation demeure très vague : il semble s'agir d'un traitement susceptible, selon les cas, de prononcer le caractère analogique du son, de jouer sur ses formants ou encore de générer des harmoniques. Force est d'admettre en tout cas que son utilisation simplissime (un potard Sound et un Dry/Wet) permet d'obtenir d'intéressantes variations de timbre et qu'il concourt à faire de ce Mai Tai un synthé relativement polyvalent bien plus convainquant que Mojito... qu'on n'est plus prêt d'utiliser. Mai Tai saura ainsi se rendre utile dans tout un tas de registres (basses, leads, pads, etc.) même s'il ne peut à lui seul combler toutes les attentes. Si l'on considère que les deux seuls synthés présents dans Studio One 3 sont soustractifs et font désormais un peu double emploi, on aurait attendu des choses

en complément : de l'additif, du granulaire, de la FM, de la table d'échantillon ou un gros hybride mélangeant tout ça.

L'autre nouveauté côté Instruments provient de la refonte du Rompler « Presence » qui passe en version XT et s'avère nettement plus intéressant que son prédécesseur qui, il faut bien l'avouer, était bien dépassé dans les sonorités qu'il proposait. Déjà parce qu'il jouit de nouvelles possibilités en termes de traitements (petite matrice de modulation) et gère les scripts comme les keyswitches, ensuite parce qu'il permet désormais d'importer des banques aux formats SoundFonts, GigaSampler, EXS24 ou Kontakt.

PreSonus Studio One 3

Ne vous réjouissez pas trop vite tout de même, car, en pratique, les choses sont moins intéressantes qu'elles paraissent à cause d'une compatibilité qui demeure très partielle. Dans les faits, si les quelques soundfonts et instruments EXS24 que j'ai essayés se sont chargés, j'ai eu beaucoup moins de réussite concernant les patches au format « Kontakt ». Sur 5 patches, seul 1 a accepté de se charger tandis que les autres m'ont renvoyé un message d'erreur. Est-ce pour autant qu'il ne faut voir en ce PresenceXT qu'un énième lecteur de SoundFonts ? Que nenni !

Car le bougre entend d'une part proposer un nouveau format de banques également utilisé par Bittwig (un éditeur devrait arriver dans le courant d'année), et il se voit accompagné de l'autre d'une banque de sons bien plus développée que celle qui accompagnait Presence.

Même s'il y a du bon et du moins bon dans cette dernière, il faut admettre que PreSonus n'a pas lésiné sur la quantité, du moins pour la version Pro de Studio One, la version Artist étant proposée avec une banque plus restreinte et plus inégale aussi en termes de qualité (les guitares y sont notamment pathétiques par exemple). Certains patches s'en sortent donc honorablement, comme les synthés, les pianos électriques, les guitares ou les cordes à la faveur de samples de base de bonne qualité et de quelques articulations qui peuvent faire illusion. Hélas, en l'absence de scripts évolués comme dans Kontakt, HALion et UVI, ou d'un moteur de synthèse performant comme le Stretch de SampleTank et d'un sampling trop peu détaillé, les instruments montrent vite leurs limites sur le terrain et peinent souvent à convaincre. Sans même parler d'articulations manquantes, pleins de patches ne proposent pas de Round Robin et trop peu de niveaux de vélocités, ce qui se traduit par des sauts audibles. On sent en outre que PreSonus ne s'est pas trop pris la tête sur les fameux scripts. Il conviendra de voir, avec la sortie de l'éditeur en cours d'année et de nouvelles banques prévues depuis le PreSonus Store, si le logiciel progresse.

Du coup l'ensemble s'avère plus intéressant que les sons du précédent « Presence », mais ce n'est certainement pas pour ce logiciel ou sa banque de sons qu'on acquerra Studio One. Et si l'on comprend parfaitement que, pour des raisons pécuniaires et pour pousser son PreSonus Shop qui permet de faire de l'achat in-app de banques de son et de boucles, PreSonus ait souhaité s'affranchir de Native Instruments du côté du bundle, force est de constater que les utilisateurs n'y gagnent pas spécialement au change.

C'est d'autant plus vrai que Studio One se voit maintenant dépourvu de toute batterie virtuelle, ce qui n'est en rien compensé par la présence de l'honorable drum sampler Impact, ni par les programmes de batterie fournis avec Presence, ni par les boucles audio fournies avec le logiciel.

En dépit des nouveautés et de nombreux Multis sympathiques, on a donc presque un sentiment de régression du côté du bundle et ce sentiment est d'autant plus fort lorsqu'on considère l'offre de la concurrence en la matière. Cet aspect ne touchera guère ceux qui sont déjà pourvus en termes de plug-ins, mais pourrait détourner ceux qui sont à la recherche de leur premier séquenceur et qui n'envisagent pas de se payer une Komplete dans l'immédiat : contrairement à Sonar, Logic, FL Studio

ou Reason, Studio One 3 n'a clairement pas fait de son bundle un argument de vente et ça lui portera forcément un peu préjudice. C'est un peu rageant dans la mesure où nous pointions déjà ce point négatif dans le test de la première version de Studio One, le soulignons encore dans sa version 2 et qu'il demeure toujours la grande faiblesse du logiciel plus de cinq ans après.

Et ce n'est pas le seul motif que nous ayons pour râler.

3.11.1.10 Les rendez-vous manqués

Depuis sa sortie en 2009, on n'avait jamais attendu aussi longtemps une mise à jour de Studio One et forcément, pendant ce temps-là, la concurrence ne s'est pas tournée les pouces, rendant les utilisateurs plus exigeants. C'est vrai pour les bundles d'effets et d'instruments virtuels, mais ça l'est aussi pour d'autres fonctions plus ou moins importantes.

Si l'on regrettera qu'il soit toujours impossible de tracer des courbes sur la piste tempo, on regrettera plus encore que Studio One n'intègre toujours aucun éditeur de partitions. On croyait la chose en bonne marche lorsqu'en 2013, PreSonus a racheté l'excellent Notion, et on s'imaginait qu'il serait intégré de la même manière que Melodyne l'avait été. Mais il semble que l'éditeur n'ait pas jugé intéressant de proposer cette fonction qu'on retrouve chez ses plus agressifs concurrents en haut de gamme.

Puisqu'on en parle, l'excellente intégration de Melodyne au sein du logiciel laissait espérer des fonctions élaborées (un Voice Sync comme dans Sonar, par exemple, ou un système d'harmonisation comme dans Cubase), mais là encore, PreSonus semble avoir d'autres priorités.

Et c'est sans parler de l'OMF, toujours aux abonnés absents, ou du statu quo des fonctions collaboratives. Sur ce plan, Studio One faisait figure de pionnier avec l'intégration de SoundCloud, ou du PreSonus Exchange qui permet aux utilisateurs d'échanger diverses ressources simplement. Et encore une fois, c'est Steinberg qui a refait son retard pour reprendre la tête sur ce point, même en étant bien loin, technologiquement parlant, des prouesses d'un Ohm Studio.

Bref, ce Studio One 3 a beau être un séquenceur incroyablement souple, puissant et simple à utiliser, peut-être le meilleur qui soit sur le marché en termes d'ergonomie (appréciation bien subjective, j'en conviens), il n'en reste pas moins à la bourre sur certains points malgré son arrivée récente.

3.11.1.11 Passage à la caisse

Reste à parler argent et de la pertinence ou non, en regard des tarifs, d'acheter ou de mettre à jour une précédente version.

Comme expliqué plus haut, PreSonus profite de cette troisième mouture pour réorganiser son offre. Si autrefois, Studio One se déclinait en quatre versions (Free, Artist à 100 €, Producer à 200 € et Pro à 400 €), l'heure est à la simplification avec la disparition de la version Producer. Globalement, c'est plutôt une bonne idée, car les différences entre les versions Producer et Pro n'étaient pas assez marquées et cela rendait l'offre un peu confuse. Désormais, on a donc Studio One Prime, la version freeware du logiciel, Studio One Artist à 100 € et Studio One Pro à 400 €. Cette simplification n'est toutefois qu'apparente, car l'éditeur propose désormais des options payantes pour débloquent certaines fonctionnalités d'une version Artist... toujours aussi frustrante.

Si l'on applaudit toujours à l'idée que PreSonus fournisse une version gratuite de son logiciel dont on comprend aisément qu'elle soit bridée, on sera en effet plus réservé sur la version « Artist » qui ne propose que peu de nouveautés dans cette version 3 (on peut désormais exporter vers SoundCloud : Youpi.) et qui se voit toujours frappée des mêmes limitations stériles : un moteur interne en 32 bits au lieu de 64 (pour que ça sonne moins bien que la version Pro, donc) et l'impossibilité d'accueillir des plug-ins de tierce partie aux formats VST, AU ou ReWire, à moins d'acquiescer une option payante vendue... 79\$! Vraiment ? Vous êtes sûrs ? En 2015 ?

Que « Studio One Artist » ne comprenne pas des fonctions évoluées comme le Scratch Pad ou les Multis me semble tout à fait normal pour un positionnement d'entrée de gamme, mais sincèrement, de nos jours, vendre 100 euros un logiciel qui n'est pas compatible avec les plug-ins VST/AU, c'est être un peu déconnecté du marché. Le seul autre qui ose faire ça, c'est Ableton avec son Live Intro dont le rapport qualité/prix est également relativement mauvais à 75 €. Mais chez Apple comme chez Cockos, chez Steinberg comme chez Traction, chez Image Line comme chez Magix ou encore Cakewalk, personne ne fournit un soft d'entrée de gamme sans cette possibilité d'accueillir des plug-ins tiers.

Du coup, malgré toute l'admiration que j'ai pour le travail de Matthias Juwan et bien que sur le plan ergonomique, « Studio One Artist » en remonte à tous ses concurrents, il n'en demeure pas moins difficilement recommandable à l'heure où Tracktion 4, compatible VST/AU est freeware et qu'en version 6, il intègre même une version complète de Melodyne Essentials pour la somme de 60\$... On pourrait aussi parler du phénoménal « Reaper », vendu sans aucune limitation pour le même prix, ou de « GarageBand », gratuit pour les possesseurs de Mac et accueille sans problème les plug-ins Audio Unit.

Bref, d'un point de vue marketing, PreSonus nous avait habitués à mieux et s'ils veulent attirer les nouveaux venus, il leur faudra probablement revoir cette politique de prix. On peine d'ailleurs à comprendre pourquoi les options payantes ne sont pas accessibles dès la version Prime, alors que le Freemium s'est révélé être un modèle efficace pour quantité d'éditeurs, que ce soit dans l'audio (IK Multimedia, Line 6), ou ailleurs (AppStore, Android Store, jeux vidéo, etc.).

Vous l'aurez compris donc, si « Studio One Pro » demeure attractif à 400 euros en dépit de certaines lacunes et si tous les utilisateurs des Studio One précédents ont intérêt à mettre à jour vers la version Pro (il vous en coûtera 349 euros depuis une version Artist 1 ou 2, 199 euros depuis une version Producer 1 ou 2, et 149 euros depuis une version Pro 1 ou 2), la mise à jour vers la version Artist 3 (49 euros tout de même), tout comme l'achat de cette dernière, ne nous semble pas des plus pertinentes.

Précisons, pour finir sur une note plus positive, que des offres de Crossgrade sont proposées pour les possesseurs de Notion (249 €) ou les utilisateurs d'une autre STAN, quelle qu'elle soit (299 €). Un beau geste qui n'est hélas pas systématique chez tous les éditeurs.

3.11.1.12 Conclusion

Il y a indubitablement quantité de choses enthousiasmantes dans ce « Studio One Pro 3 » qui garde sur nombre de concurrent une belle avance sur le terrain de l'ergonomie... mais aussi quelques déceptions, exacerbées par le fait que cette mise à jour s'est fait un peu trop attendre. Studio One 2 avait certes surpris tout le monde avec son ergonomie aux petits oignons, son « Melodyne » intégré et sa « Komplete Elements », mais la concurrence a depuis lors eu le temps d'organiser sa riposte, et de proposer à son tour bien des choses qu'on aurait aimé trouver dans cette nouvelle mouture (les fonctions d'hamonisation ou de collaboration de Cubase, le VoiceSync de Sonar, etc.).

Tout en applaudissant l'arrivée des multis, des NoteFX, du Scratch Pad et du tactile, tout en se réjouissant de quantité de petites évolutions qui rendent le logiciel encore plus productif et

ergonomique, on regrettera le fait que le bundle d'instruments virtuels ne soit toujours pas à la hauteur du reste (un défaut déjà souligné dans les versions 1 et 2) ni de la plupart des concurrents. Et l'on regrettera aussi l'absence de fonctions depuis longtemps réclamées (éditeur de partitions, support de l'OMF, etc.) ou le fait que Studio One n'exploite pas à fond tout ce que le prodigieux Melodyne pourrait lui apporter sur le plan fonctionnel (des fonctions d'harmonisation comme dans Cubase, un VoiceSync comme dans Sonar, etc.).

Par ailleurs, si la réorganisation de la gamme est une bonne chose sur le papier, elle dissimule bien mal dans les faits le mauvais rapport qualité/prix de la version Artist. Toujours frappée d'absurdes limitations déblocables, pour certaines seulement, à un prix bien trop élevé, cette dernière n'est clairement pas très attractive en regard de ce que propose la concurrence en 2015.

Si l'on recommandera chaudement aux utilisateurs des versions Producer et Pro 2 de se payer la mise à jour vers la version Pro 3, on sera donc plus mitigé concernant un upgrade de la version « Artist » qui conserve les plus gros défauts de la v2.

Quant à ceux qui désirent investir dans leur premier séquenceur, tout dépend de ce qui compte le plus à leurs yeux. Si c'est la simplicité d'emploi, l'ergonomie et l'optimisation du flux de travail (workflow), alors ce « Studio One Pro 3 » est assurément un soft qui les ravira au quotidien : on y bosse vite et bien, au sein d'un environnement qui diminue au maximum les frictions et lourdeurs informatiques au profit de la créativité.

Mais si le bundle doit peser dans la balance ou encore le rapport fonctionnalités/prix, la réponse sera clairement moins évidente sur un marché dynamité par des bombes logicielles à 60 \$ (« Reaper » et « Tracktion » qui, en dépit de leurs prix, ne sont clairement pas des logiciels bridés d'entrée de gamme) et où les concurrents ont grandement évolué au cours des trois dernières années, tant sur les plans fonctionnels et ergonomiques qu'au niveau des offres marketing et des à-côtés du logiciel (services, bundles, etc.).

Du coup, tout en faisant un chaleureux accueil à ce « Studio One » troisième du nom, on attend déjà son successeur qui, souhaitons-le, ne nous laissera pas trépigner pendant trois ans.

3.12 « Rosegarden » (gratuit ; Linux)

<https://routenote.com/blog/the-10-best-free-daws-available/>

« Rosegarden » peut être un peu étonnant visuellement. Cependant les utilisateurs attestent de la facilité d'apprentissage de son interface, qui peut être très attrayante malgré son design légèrement inhabituel. L'une des caractéristiques les plus fortes de « Rosegarden » est sa capacité à éditer des notations musicales, en profondeur et en fournissent une visualisation détaillées des notes et des arrangements.

L'enregistrement avec « Rosegarden » peut affecter les performances et vous ne serez pas en mesure d'utiliser des plugins sans quelques connaissances de programmation ou un bon tutoriel, mais il est brillant à l'interprétation et en séquençage MIDI. Malheureusement, « Rosegarden » n'est disponible que sur Linux, mais il y a des discussions sur une version Windows à venir.

« Rosegarden » est disponible gratuitement sur Linux à partir d'ici:

<http://www.rosegardenmusic.com/getting/>

3.13 « Podium Free » de Zynewave (gratuit ou \$35/an, ou \$50 à \$90 avec mises à jour de 1 à 3 ans !)



<https://routenote.com/blog/the-10-best-free-daws-available/>

« Podium Free » est l'édition gratuite du puissant DAW « Podium » de Zynewave. Développé par un seul homme « Podium » est un programme complet d'enregistrement audio et MIDI avec plusieurs pistes (même si une seule entrée / sortie peut être utilisée à la fois avec la version gratuite), prise en charge VST, plugins groupés et plus encore.

La version gratuite comporte certaines restrictions limitant les performances telles que le multiprocessing, pas de moteur de mixage 64 bits et autres. Malgré cela, « Podium Free » fait toujours ce qu'il a fait et le fait bien avec un design intuitif plein d'options d'édition.

« Podium Free » est disponible gratuitement sur Windows à partir d'ici:

<http://zynewave.com/podium-free/>

3.14 « LMMS » (gratuit)



<https://lmms.io/>

« LMMS » ne dispose pas de capacités d'enregistrement AUDIO, mais c'est l'un des meilleurs DAW pour les enregistrements MIDI et les arrangements. Il dispose de plusieurs plugins d'instrument et d'effets, et supporte les plugins VST.

Une multitude de synthétiseurs faciles d'accès est l'une des fonctionnalités les plus attrayantes de « LMMS » qui va de son ZynAddSubFx intégré à Nintendo, Gameboy et l'émulation de son d'effet de jeux vidéo.

LMMS est disponible gratuitement sur Windows, Mac et Linux:

3.15 « Ohm Studio » de Ohm Force (gratuit, 39, 99€)



ohmstudio

<https://www.ohmforce.com/OhmStudio.do>

« Ohm Studio » (qui existe en 3 éditions, Cf. plus bas) inclus un bundle gratuit de 2013 au format UVI 32 bits (mais qui en 2017 n'est plus compatible avec UVI Workstation 2.6.15 !)
Les versions payantes incluent une collection de plugins de « Ohm Force » : 1 synthé + 1 effet (40€) ou 2 synthés et 8 effets (100€).

Enfin les plugins classiques (VST, AAX et AU) sont supportés... mais **seulement en 32 bits** !

Le gros plus de « Ohm Studio » est qu'il permet de mener un projet collaboratif sur le Cloud, ce qui est déjà une performance technique, et qui ouvre des horizons totalement inimaginables avec les autres DAW (Au prix cependant d'un fonctionnement uniquement en ligne, même pour un utilisateur isolé).

De plus le projet peut se voir affecter des droits d'accès par l'auteur :

- ✓ « Private » : réservé à l'auteur
Si « Private » n'est pas activé le projet est écoutable en wav par tous (dans « OhmStudio » ou sur son compte perso du site web <https://www.ohmstudio.com/>),
- ✓ « Cloneable » : duplicable par tous
- ✓ « Publics » : consultable dans « OhmStudio » par tous !!!

L'hébergement de 10 projets est gratuit et [payant au-delà](#).

« Ohm Force » conçoit par ailleurs des plugins d'instruments et d'effets très appréciés des professionnels (en 32 & 64 bits mais attention seules les versions 32 bits sont reconnues par OhmStudio !!).

Cependant, le DAW « OhmStudio » lui-même, de conception magnifique et stable de l'avis de tous, est non seulement basique, mais est pour l'instant « abandonné » par les concepteurs : support des plugins 32 bits uniquement, page web non à jour (liens morts), peu d'activité sur les forums et de [l'aveu même d'un membre de l'équipe \(française\) début 2018; 01:13](#), la Version 2 de ce soft très cool (et apparemment très bien développé par des musiciens également ingénieurs en numérique) est en dormance depuis 2 ans, du fait de difficultés de développement insurmontables en l'état du modèle économique de « Ohm Force ».

De plus les instructions d'install pointent sur le téléchargement de la version 2.1.8 de UVI Workstation (2.1.9 est même déclaré incompatible) et début 2018, l'installation de la version 2.6.15 (32 bits) n'est pas reconnue par OhmStudio si on ne suit pas mes instructions.

Par ailleurs un message d'erreur réclame la version 13 du DLL utilisé par le scanner de plugin pour décompresser les images PNG, alors que Windows contient en 2018 la version « libpng15.dll ».

Domage un superbe projet (français) qui n'a pas été » rentable, et d'ailleurs « Ohmforce » cherche à valoriser son expérience en software collaboratif dans d'autres domaines, via sa société <https://irisate.com/>.

3 éditions du Bundle « OhmStudio »

ATTENTION : Les plugins inclus dans les versions payantes sont au format propriétaire OHMSTUDIO, donc inutilisables dans d'autres DAW !! ((Sinon leur achat est possible, pour un coût de 100€ ou plus chacun, en 32 & 64 bits)

- ✓ « OhmStudio » gratuit : inclut uniquement la collection « BundlePlug » au format UVI (mais qui ne semble plus marcher avec UVIWorstation version 2017), le synthé gratuit « symptohm PE », et supporte les VST classiques.
- ✓ « Ohm Studio Pro » 39€ : permet l'export audio en wav et inclut « OhmBoyz » (delay) & « **Minimonsta** » (virtual analog synth) (« minimonsta » coute à lui seul plus de 100€)
- ✓ « Ohm Studio Pro XL » 99€ : idem + le synthé « **Oddity** » (Arp Oddissey) et les effets « Predatohm » (Multiband EQ), « Hematohm » (frequency shifter), « Mobilohm » (Phaser), « Quad Frohmage » (Filter), « Ohmicide » (distortion), « Ohmygod! » (Muti filter + LFO)
(« Oddity » ou « Ohmicide » coute chacun plus de 100€)

La version « OhmStudio PRO XL » à 99€ inclut tous plugins des bundles ci-dessous, plus « **Minimonsta** » & « **Oddity** » de l'éditeur GForce,

Plugins acheté séparément au triple format VST, AAX & AU

Les plugins « OhmForce » très appréciés, peuvent aussi être achetés par bundle ou à l'unité (leur nom est même présent dans le « Browser » avec le bouton « Buy » qui ouvre le webshop).

Si achetés en dehors des versions payantes de « Ohm Studio » les plugins [contiennent les triples formats VST, AAX et AU](#), et 2 versions 32 & 64 bits.

- AllEffects 250€ : 32 & 64 bits (400€ à l'unité)
 - Ohmicide (distorsion) 100€
 - Ohmboyz (delay) 70€
 - quad frohmage (filter) 100€
 - mobilohm (phaser) 50€
 - hematohm (freq-filter) 50€
 - predatohm (distorsion) 30€
 - ohmygod (comb-filter) Bundle only
- allall bundle 300€ : 32 & 64 bits
 - idem +
 - **symptohm (granular synth) 100€**

3.15.1	AVIS	118
3.15.2	UTILISATION	122

[3.15.1 Avis](#)

3.15.1.1	Musictech	118
3.15.1.2	Music Radar	119

[3.15.1.1 Musictech](#)

<http://www.musictech.net/2015/10/the-5-best-freeware-daws/>

« Ohm Studio » est un système intelligent qui associe une application téléchargeable gratuitement pour votre Mac ou votre PC avec un système Cloud qui permet la collaboration, multi-utilisateurs en temps réel sur des projets.

Il est livré avec une collection de plug-ins de Ohm Force, et prend également en charge votre collection VST locale. Lorsque vous partagez un projet sur le Cloud, le logiciel gèle les pistes, ce qui rend l'audio à la disposition de vos collaborateurs.

La société fabrique des instruments et des effets gratuits qui peuvent être téléchargés, et produit également des produits commerciaux que vous pouvez acheter. Le DAW lui-même est agréable et magnifiquement conçu, avec les outils de base dont vous avez besoin pour enregistrer et mélanger la musique.

3.15.1.2 Music Radar

Test 2014 : <http://www.musicradar.com/reviews/tech/ohm-force-ohm-studio-590570>

OUR VERDICT

While its operation as a DAW is basic, we're hugely enthusiastic about this ground-breaking online collaboration platform.

PROS

- ✓ A collaboration system that works.
- ✓ Very affordable.
- ✓ Good modular mixing/routing approach.
- ✓ Cloud-based setup is efficient and stable.

CONS

- ✓ Very basic DAW features.
- ✓ Some essentials not yet implemented.
- ✓ Can feel laggy.
- ✓ No offline mode.

At last, Ohm Force - producer of superb plugins such as "OhmBoyz", "Oddity" and "Ohmicide" - has released its real-time, collaborative, cloud-based DAW. Make no mistake about it, Ohm Studio has the potential to reshape the entire music-making landscape.

"Ohm Studio has the potential to reshape the entire music-making landscape"

The rise of the internet over the last decade or so has brought about unbelievable changes in the music industry. Well-documented are the multitude of benefits and, indeed, the downsides, but, ironically, one of the net's biggest initial promises has never been truly fulfilled.

It's been nearly 15 years since we watched Matt Black, Sinéad O'Connor and Thomas Dolby on the BBC's Megalab '99, producing a track together while based in different countries; but despite various abortive (and, sometimes, half-arsed) attempts, the dream of online collaboration simply hasn't come to be.

Ohm Studio could change all of that. It is an audio and MIDI DAW based on a simple principle: it's online, enabling you to collaborate on projects with as many people as you like. Some plugins and applications have offered limited online collaboration in the past, but nothing like this.

Since the entire project is hosted 'in the cloud' (on Ohm Force's dedicated servers), you really are all working on it at the same time. With that in mind, this is going to be a two-stranded review.

First, there's the software (downloaded and opened as an app, just like any other DAW), and then there's the online collaborative aspect. Each of these elements needs to be assessed in isolation before appraising the overall package, so let's start with the DAW itself.

The basics

The first step is to create a free account and download the Ohm Studio application. This includes some basic plugins (compressor, flanger, vocoder, etc) and offers the option to splash out a bit more for further Ohm Force plugins and a few extra features, but the core software gives you everything you need to get started.

Let's be clear, though: it is basic. You get ...

- ✓ audio and MIDI recording and editing,
- ✓ a handful of arrangement tools (including automation and sidechaining),
- ✓ third-party VST plugin support,
- ✓ and recording up to a bit depth of 24,

...but many of the essentials that we've come to take for granted (groove maps, powerful quantisation tools, audio slicing, etc) simply aren't there yet.

Anyone coming at the core Ohm Studio program from another modern DAW will inevitably miss a lot of these features.

The furnishings

That's not to say that the core DAW doesn't have many things to recommend it, though. There are...

- modular mixing and audio routing facility (like the back-side of the Reason Rack... without the racks),
- mid/side stereo control built right into the mixer,

...and a number of nice 'lesser' touches, like

- ✓ a contextual Inspector window that, depending on what you select, tells you who created tracks, patterns, audio files and plugins, as well giving controls for bouncing in place, pattern placement and length,
- ✓ lists of available plugin parameters
- ✓ and lots of other useful information.

Another great one is the Post-It-style notes that you can place throughout a project, which prove to be as useful when working alone as they are when collaborating.

Taken on its functional merits as a production-orientated DAW, though, Ohm Studio is lacking, and Ohm Force would be the very first to acknowledge this, as a glance at its own list of scheduled features makes apparent.

An obvious example is the very limited audio manipulation: there's the option to timestretch loops to fit, but no warping or anything like that.

But there's much more to Ohm Studio than the core DAW because it does one defining thing that no other DAW can...

Let's get together

We're not exaggerating in any sense when we say that Ohm Studio empowers you to collaborate online in the fullest sense of the word. All of your audio and project files are held online - consequently, if you're offline, you can't access them (an offline facility is planned, thankfully, and is clearly essential) - but what such total cloud-centricity brings with it is the ability to collaborate on a project with as many people as you like.

"It's a fantastic system, whether you're working with somebody in the next seat or on the next continent"

Imagine having a friend in the studio with you, with two screens showing the same project, and two mice/trackpads and two keyboards - and, crucially, the ability to work on different parts of the same project at the same time. It's a fantastic system, whether you're working with somebody in the next seat or on the next continent, and thanks to the online hosting, distance just doesn't matter (assuming you have a fast broadband connection).

Inviting members to a project is easy, and once you're up and running, everything functions just like a regular DAW, except that you and your intrepid chums can work on the project simultaneously. This is initially a little bit odd and potentially confusing, and there is a slight delay while imported and recorded audio files are uploaded to the server and downloaded to all participating machines, but the system works well, and you can see what others are working on in near-real-time.

Mute and Solo controls are user-specific, which is obviously essential from a working perspective but can still be confusing when you're rocking to a groove that uses only four of eight channels and your partner is listening to a different four channels.

The option to monitor your partner's solo and mute settings at a keystroke would help immeasurably, as would screen-sharing (so you can see exactly what your partners are up to, or show them what you're talking about). Both of these are near the top of our wishlist.

Pressing issues

Of course, the obvious problem with remote collaboration is that users are very unlikely to all have the same plugins, and if one member of the group is missing an important one, it can be problematic, particularly if it's a synth or sampler.

Consequently, Ohm Studio features a very simple and quick freezing system. It does the job, but we'd still prefer a more enhanced setup that allowed arrangement of the frozen audio (allowing unfreezing and patch tweaks). Currently, you can only generate a bounce-in-place under the frozen version, which allows arrangement but no editing of the original sounds.

Overcoming resistance

However, these are all niggles and understandable teething problems for an application that really does push the boundaries. Ohm Force has - quite rightly - focused on making the core collaborative features work before enhancing and developing the actual specifications and features.

Still, the irony of the whole concept (for now) is that, from a productivity point of view, one of the most appropriate, beneficial situations for this kind of dual (triple, quadruple, etc) control is when you're finishing a track off.

One person could be working on the mix while another copies that awesome edit out through the track, say. As it is currently, Ohm Studio is better suited to idea creation than full track production - at least, that's largely how we've ended up using it, and highly successfully, too.

New concept or not, though, there are a few things that really need to be addressed right away, as they actually stifle the creative process. One such is the lack of looped recording, even with MIDI. This quite simply isn't on, and we urge Ohm Force to make it its number one priority.

And while there is built-in text chat, being able to chat to your partner(s) via audio link would also take some of the residual confusion away and enhance the whole experience immeasurably. And finally, as mentioned earlier, an offline mode is absolutely essential.

A flying start

On balance, then, Ohm Studio is a decidedly basic recording, mixing and editing tool that should hopefully see some radical functional improvements in the near future. It would also be fair to say that this first version is - how should we put it? - a little 'twitchy' at times, although no more so than certain recent updates to much bigger DAWs. And conceptually, Ohm Studio is awesome.

"It's got a long way to go, but for now, there's no other DAW that can do what Ohm Studio does"

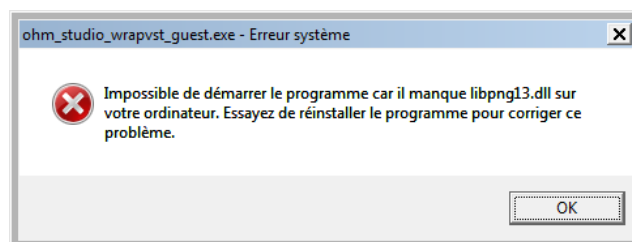
Beginners will love the ability to analyse other people's tracks and techniques, and even to join or remix other people's projects. And pros will relish the chance to collaborate remotely in real time to get basic ideas down for completion in far more sophisticated, evolved DAWs.

Assuming it takes off, we foresee two possible outcomes: Ohm Studio will evolve into a sophisticated DAW and live up to its promise, or one of the big players will buy the company and integrate the collaboration features into their own DAW.

The third possibility - that computer musicians simply don't catch on to the idea - would be a terrible shame. For that reason, we strongly urge everyone to at least give the free version a try. It's got a long way to go, but for now, there's no other DAW that can do what Ohm Studio does.

3.15.2 Utilisation

Le scan des plugins au démarrage produit le message suivant (« fichier libpng13.dll manquant », mais n'empêche pas l'ouverture de « Ohm Studio » après avoir cliqué sur OK (c'est seulement le lecteur d'image png, et en 2017 windows inclut une version plus récente « libpng15.dll »).



3.15.2.1	Technologie « Melohman » (Implémentée dans Symptom & Minimonsta)	122
3.15.2.2	Installation	123
3.15.2.3	Configuration des dossiers de VST	125
3.15.2.4	Création/Ouverture d'un projet	125
3.15.2.5	Configuration AUDIO/MIDI	126
3.15.2.6	Sélection d'un plugin (A poursuivre)	127
3.15.2.7	Utilisation d'un plugin	128

3.15.2.1 Technologie « Melohman » (Implémentée dans Symptom & Minimonsta)

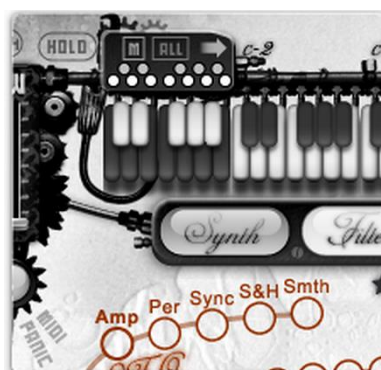
<https://ohmforce.wordpress.com/2008/01/08/what-the-hell-is-melohman/>

what the hell is melohman?

By Ohm Force (2008)

Categories: ohm force plugins

Melohman is the new cutting-edge set of technologies developed by Ohm Force to improve the global play experience that a musician can get with any virtual instrument. It relies on a few original concepts.



Designed to support playability and expressive human feeling, the Melohman technology lets you take advantage of full MIDI compatibility to command preset changes via a hardware controller, in 1 among 7 different modes, with the possibility to customise morphing speed. Perfect for live.

- ✓ First, a user-defined octave on the keyboard (see above), that can be used for exotic pleasures such as preset morphing, randomisation and various grouped parameter modulations, depending on the instrument.
- ✓ Second, exhaustive MIDI matrixes with adjustable response curve.

- ✓ Third, a user-friendly interface that allows to take advantage of the global concept in a glance.

First Melohman instrument will be the “Symptohm:Melohman” and will be released at the beginning of December. It is an innovative synth based on a unique synthesis type the SyncGrain, a built-in filter bank (the Quad Frohmagé one) deeply integrated with the instrument play parameters and a policy of monthly patch release on the web.

Second one will be a Minimoog emulation co-designed with GMedia Music (Minilmonsta). This one will bring the analogue emulation concept to a new level, not only sounding as close to the original as the “Oddity” with the “Arp Oddyssey” (which means very very close) but actually offering far more in term of play and modulation experience, thanks to Melohman.

Other Melohman VSTi should be released under different brands soon and are currently in negotiation. Expect a global announcement at next Winter NAMM.

3.15.2.2 Installation

3.15.2.2.1	Installation de « Ohm Studio » et du Bundle de Plugins	123
3.15.2.2.2	Installation de la collection « BundlePlug » & de « UVIWorkstation »	123
3.15.2.2.3	Installation des « plugins » gratuits « OldSkoolVerb » et « Hybrid »	124
3.15.2.2.4	Installation des plugins OhmForce gratuits	125
3.15.2.2.5	Support des « plugins » VST standards	125

3.15.2.2.1 Installation de « Ohm Studio » et du Bundle de Plugins

Lancer l'exécutable « ohm_studio_installer.exe » et suivre les instructions.

- ✓ L'installation ne permet pas de choisir le disque pour le logiciel !!
- ✓ L'installation se termine par la création d'un compte (qui est différent du compte client éventuellement déjà créé sur le site OhmForce).

3.15.2.2.2 Installation de la collection « BundlePlug » & de « UVIWorkstation »

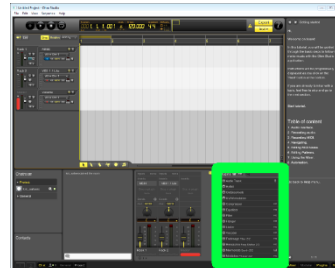
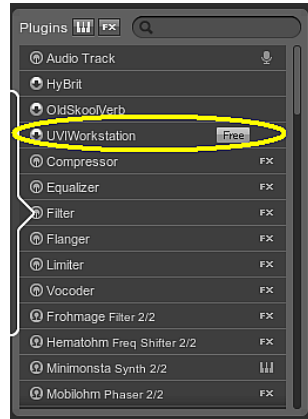
Il faut télécharger séparément le bundle de plugins gratuit « OhmPlug » (au format UVIWorkstation), et déplacer à la main l'unique fichier « .ufs » dans le dossier « UVIWorkBanks » par défaut ou personnalisée.

AVERTISSEMENTS :

- ✓ Les plugins du Bundle « Ohm Force » fonctionnent uniquement sous « UVIWorkstation » (gratuit), mais UNIQUEMENT via « Ohm Studio » !
- ✓ seul l'ancienne version 2.1.8 de UVIWorkstation est supportée (2.6.15 en 2017) ! (et en 32 bits seulement bien sûr)
Seul solution pour profiter du Bundle sans abandonner une version récente de UVIWorkstation : installer UVIWorkstation 2.1.8 en 32 bits, plus une version plus récente en 64 bits, utilisable alors en standalone ou via un DAW exclusivement 64 bits comme « Live » ou « Cubase ». MAIS EN INSTALLANT AVANT LA VERSION RECENTE pour avoir la dernière version du logiciel de protection PACE, et SANS SE PREOCCUPER DE L'AVERTISSEMENT à l'installation de l'ancienne version comme quoi il faut désinstaller PACE plus récent avant de réinstaller UVI (UVI s'installe quand même et le bundle ne réclame pas PACE pour fonctionner). Voilà
- ✓ « UVIWorkstation » ne doit pas être installé AVANT « Ohm Studio »

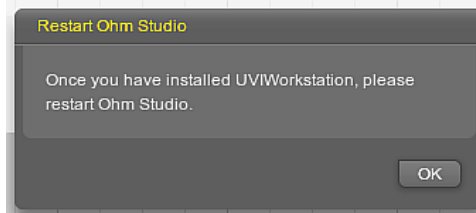
Dans le volet « Plugin », une information est indiquée pour « UVIWorkstation », pour préciser ce point et la procédure à suivre :

- désactiver si besoin l'icône VSTfx  devant  « Plugins »
- Le survole par la souris de « UVIWorkstation » dans la fenêtre « Plugins » fait apparaître le bouton  qui signale l'existence de ce plugin gratuit. Le volet « Plugins » apparaît comme suit (sinon le bouton  n'est pas visible).
Volet « Browser » de plugin Zone « Browser »



- Cliquer sur  /  devant/derrière  « UVIWorkstation ».

La boîte de dialogue ci dessous demande l'installation de « UVIWorkstation ».



Et de plus une page web s'affiche dans le navigateur web, avec le lien de téléchargement de « UVIWorkstation » ancienne version 2.1.8 32 bits ainsi que des instructions qui expliquent qu'il faut désinstaller d'abord « UVIWorkstation » s'il est déjà sur l'ordinateur (sans oublier de désinstaller EN PLUS le logiciel de protection « PACE » qui l'accompagne (bien que l'installation simultanée des 2 soit automatique). Sinon UVIWorkstation ne pourra pas être utilisé par « Ohm Studio » (et par la même occasion aucun Plugin du Bundle « OhmPlug.ufs » qui est au format UVI).

- Installer donc UVIWorkstation
AVERTISSEMENT : Comme déjà mentionné le bundle [« OhmPlug » au format UVI ne fonctionne que via « OhmStudio »](#), mais de plus lors de l'exécution de UVIWorkstation en standalone (et depuis un autre DAW ?) il provoque le message d'erreur suivant (non létal, mais très casse pied !) :

Unable to mount the Volume from 'D:/Program Files/UVISoundBanks/OhmPlug.ufs'
(Not a valid host)

- Au démarrage de « Ohm Studio », le scan du dossier VST est effectué (automatiquement à chaque fois; d'ailleurs la fonction de scan manuel n'existe pas) ce qui permet en principe la détection de « UVIWorkstation »

3.15.2.2.3 Installation des « plugins » gratuits « OldSkoolVerb » et « Hybrid »

Le téléchargement de ces plugins sont des VST classiques d'autres éditeurs n'est pas proposé au moment de l'installation de « OhmStudio » mais leurs pages de téléchargement

sont rappelées dans le volet de « Plugins », tout comme décrit comme pour ci-dessus pour « UVIWorstation ».

[3.15.2.2.4 Installation des plugins OhmForce gratuits](#)

Ces plugins gratuits de « OhmForce » sont des VST (donc non inclus dans le « bundle « OhmPlug » pour UVI)

- ✓ SymptohmPE (Performer Edition) : Synthé granulaire (version Player)
- ✓ Frohmag : Filter

L'exécutable d'installation demande l'emplacement des VST (mais par défaut propose « Program File », ce qui n'est jamais le bon choix.

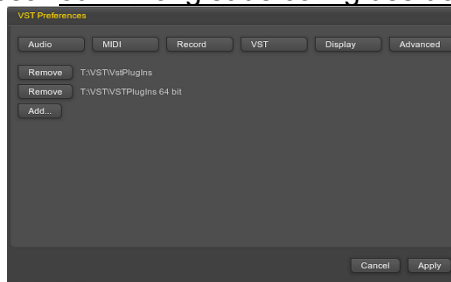
[3.15.2.2.5 Support des « plugins » VST standards](#)

Les DLL présent dans le dossier scanné par La procédure d'installation n'est pas différente de celle pour les autres DAW.

[3.15.2.3 Configuration des dossiers de VST](#)

La config AUDIO/MIDI est décrite plus loin, car la config MIDI ne peut se faire que depuis un projet ouvert.

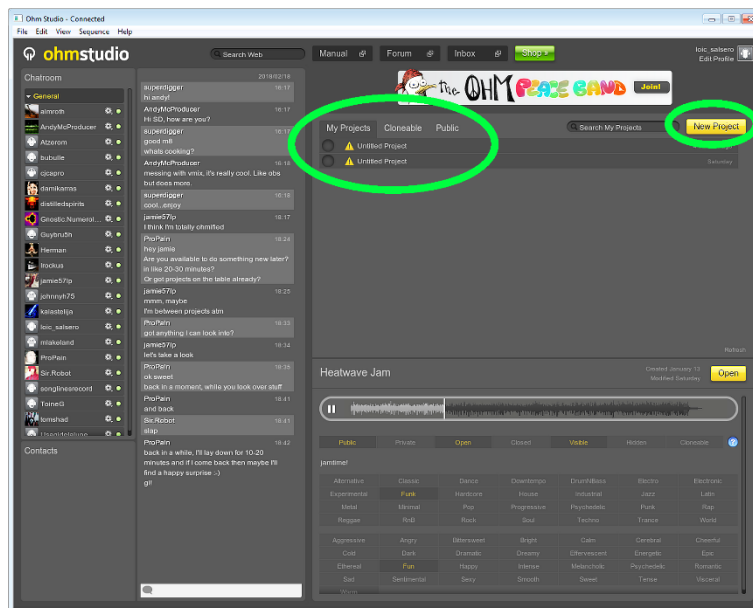
- Menu « Edit > Preferences » pour ouvrir la fenêtre « Preferences »
- Cliquez « VST » pour ouvrir l'onglet de config des dossiers de VST



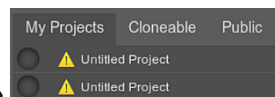
- Fermez et relancez « OhmStudio » pour forcer le scan automatique des ces dossiers au démarrage (il n'y a pas d'opération manuelle)

[3.15.2.4 Création/Ouverture d'un projet](#)

La fenêtre ci-dessous s'ouvre au lancement de « OhmStudio ».



- Double cliquez sur un projet listé dans l'onglet « My Project » pour ouvrir un projet personnel existant



Les Onglets « Cloneable » et « Public » permettent même de copier ou de consulter un projet depuis le Cloud !!

Ou bien

- Cliquez sur « New Project » pour créer un nouveau projet

3.15.2.5 Configuration AUDIO/MIDI

NB : La configuration MIDI ne peut se faire que dans un projet ouvert.

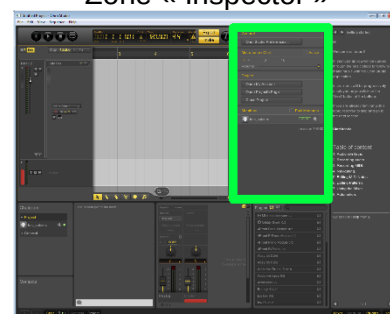
- Menu « Edit > Preference » pour ouvrir la fenêtre « Preferences » (copie d'écran ci-dessus)

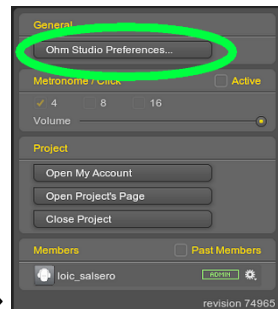
Fenêtre « Preferences »



Ou bien

Zone « Inspector »





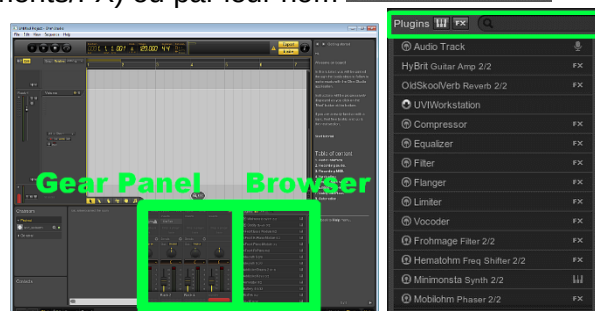
- « icône  pour ouvrir le volet « Inspector » sur une zone de la fenêtre qui fait s'afficher les informations « General » dans le volet « Inspector »)
Cliquez sur « OhmStudio Preferences » pour ouvrir la fenêtre « Preferences » (copie d'écran plus haut)
- « Audio » puis « MIDI » pour configurer la carte son et le contrôleur MIDI

3.15.2.6 Sélection d'un plugin (A poursuivre)

Un projet vide se présente comme suit :



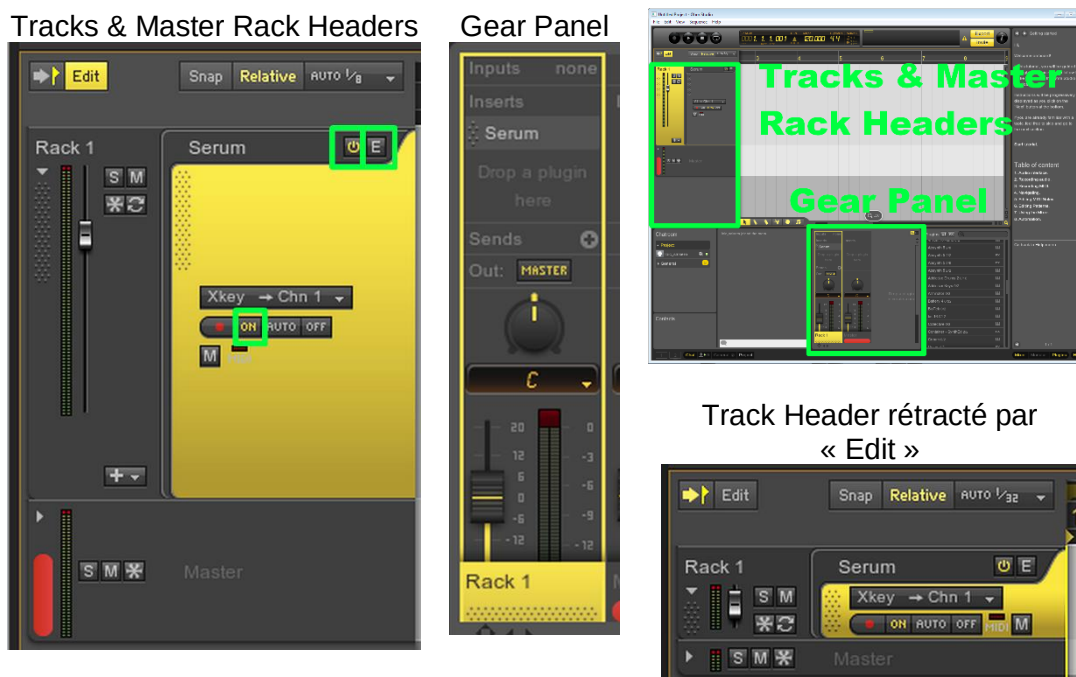
-   en haut du browser pour filter les plugins selon leur type  (instruments/FX) ou par leur nom 



- Glissez-déposez le nom du plugin dans le volet « Gear Panel » qui accueille tous les racks (instruments, effets, master)

- Sélectionner un « Rack » dans le « Gear Pane » ou dans le « Track Header » + Back Del pour supprimer le plugin

3.15.2.7 Utilisation d'un plugin



Les plugins glissés comme Rack dans le « Gear Panel » apparaissent également dans le « Header » de chaque piste

- Cliquez sur l'icône  (E) du Rack ou du « Header » pour afficher l'interface du plugin
- Les icônes  (Power) du « Gear Panel » ou « Header » +  du « Header » doivent être allumées pour entendre le son du plugin
- Icône  pour rétracter/déployer le « Track Header »

3.16 « StageLight » de OpenLabs (Ultimate \$50)



<http://us.openlabs.com/stagelight>

DAW simplifié, dont la licence permet l'installation simultanée sur Android.

Attention : pas de version iOS (l'appli iOS portant le même nom et du même éditeur sert à contrôler l'éclairage de scène).

3.16.1	PRÉSENTATION	129
3.16.2	UTILISATION	136

3.16.1 Présentation

Studio mobile complet, « Stagelight » est livré avec tout ce dont vous avez besoin pour commencer à faire de la musique, y compris boucles, instruments, effets etc...

Un Store est inclus dans l'application pour déverrouiller des fonctionnalités supplémentaires.

La version « Ultimate » à \$50 comprend la pluparts des instruments et toutes les fonctions essentielles (notamment le support VST).

Comparaison des versions « Free », « Core » et « Ultimate » :

<http://us.openlabs.com/stagelight/tech-specs/>

3.16.1.1	Contenu	129
3.16.1.1	Sons et caractéristiques	131
3.16.1.1	Instruments et effets	134

3.16.1.1 Contenu

3.16.1.1.1	Lessons	130
3.16.1.1.1	LoopBuilder	130
3.16.1.1.2	Instruments	131
3.16.1.1.3	Store	131

3.16.1.1.1 [Lessons](#)



SongBuilder

Pour prendre des leçons étape par étape, explorer de nouveaux genres de musique et créer son premier morceau en quelques minutes. Il suffit de choisir un genre pour commencer.



Take control

Pour découvrir les fondamentaux de la création musicale grâce aux leçons avancées de « Stagelight ». De la base de la construction de votre premier beat à partir de zéro à l'aide du mélangeur de piste intégré, « Stagelight lessons » permet d'élever ses capacités facilement.

Tips from Pros

L'exploration de morceau existant est un moyen d'apprendre les techniques de production utilisées par les professionnels. Plongez dans des chansons démo exclusives de grands artistes comme Linkin Park et Timbaland et voyez comment ils utilisent différents synthés, effets, instruments et fonctionnalités, y compris LoopBuilder et Timeline pour leurs créations.

3.16.1.1.1 [LoopBuilder](#)



LoopBuilder est une fonctionnalité de production en boucle qui permet de créer rapidement de la musique. Choisissez parmi des milliers de sons dans la vaste bibliothèque de boucles de « Stagelight » ou enregistrez vos propres boucles dans tous les styles musicaux.



Jouez de la musique comme vous voulez et déclenchez des pièces pour venir à l'heure chaque fois!



Enregistrez, éditez et séquencez des parties de morceau rapidement et facilement avec LoopBuilder.



Partagez facilement votre musique avec amis et famille via les réseaux sociaux

[3.16.1.1.2 Instruments](#)



Instruments Electro et suite d'effets natifs de Stagelight, permettent de commencer à créer, que l'on sache ou non jouer d'un instrument réel..



Audio

Enregistrez facilement des instruments acoustiques tels que votre voix, guitare, batterie et plus encore.



Drum Track

Créer des beats, échantillonner des sons, construire des kits de batterie, modifier les Pattern au sein de la « Drum Track ».



Claviers

Jouez au piano, à la basse, au synthé et à des guitares virtuelles ou branchez votre contrôleur MIDI et observez-le.



Guitares électriques

Branchez sa guitare et Ajoutez des effets tels que Drive, Chorus, Delay et Reverb.

[3.16.1.1.3 Store](#)



Le « Store en ligne » de Stagelight comprend des boucles, sons, fonctionnalités et boucles d'artistes. Profitez des offres exclusives, et des récompenses.

Accédez ainsi à des contrôles plus profonds, des fonctionnalités avancées, des sons personnalisés et des instruments conviviaux.

[3.16.1.1](#) [Sons et caractéristiques](#)

Les sons intégrés sont libres de droits et facile à utiliser, mais des fonctions professionnelles et avancées rendent la création simple :

- ✓ Sons intégrés packs de sons en achat
- ✓ ajoutez facilement vos propres sons et mixer avec les outils tactiles mobiles de « Stagelight ».
- ✓ brancher un contrôleur MIDI
- ✓ ajouter un logiciel tiers.



3.16.1.1.1	Sounds	132
3.16.1.1.2	Share	132
3.16.1.1.3	Control	132
3.16.1.1.4	MIDI	133

3.16.1.1.1 Sounds



« StageLight » est livré avec les packs de sons EDM, Dubstep, Rock, Hip Hop etc...

Créez vos kits de batterie personnalisés et mashups audio avec des sons inclus ou mélangez-le avec des centaines de boucles et de sons spécifiques de genre à partir du magasin In-app.

3.16.1.1.2 Share

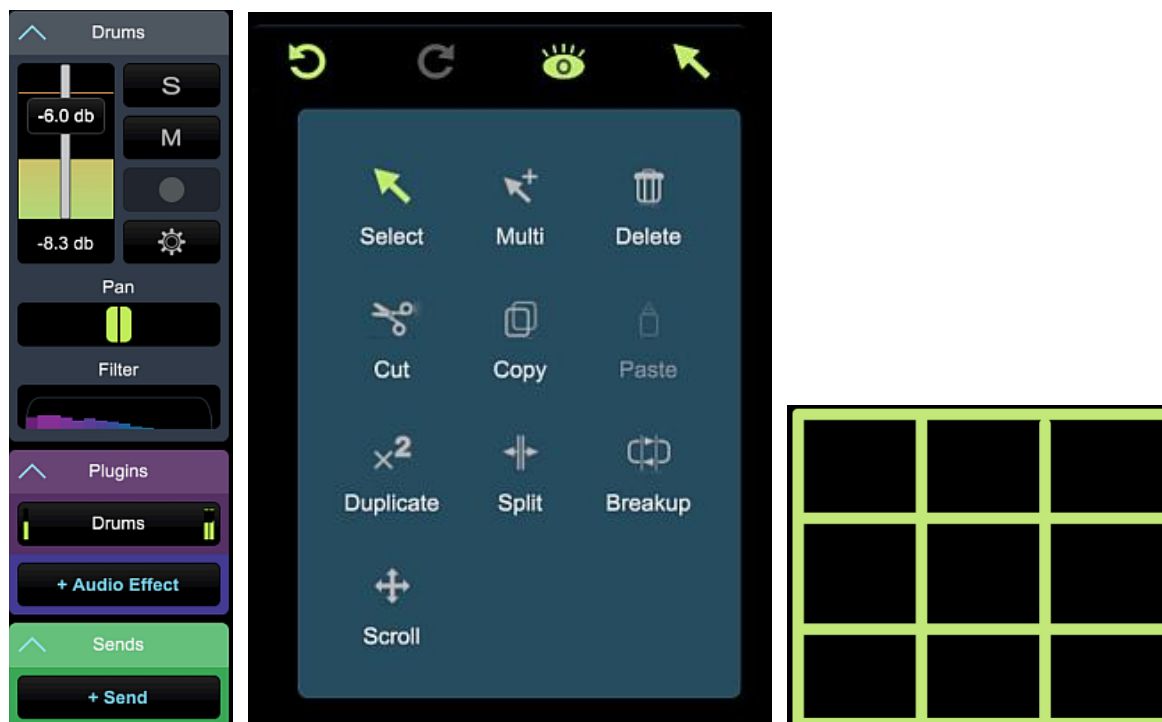


- Open Labs
- Facebook
- Twitter Channel
- Google Plus
- Tumblr
- SoundCloud

« StageLight »t facilite le partage en vous connectant directement à un Sound Cloud.

3.16.1.1.3 Control

L'interface simple et les commandes tactiles, facilitent les modifications, l'ajustement des notes, la modification du tempo, l'ajouter des effets et des filtres.



Commandes à l'écran tactile

« Stagelight » peut être utilisé avec les appareils tactiles et non tactiles, et s'adapte à la résolution de l'appareil.

Maîtriser votre mix

Les contrôles sont tactiles pour Volume, Pan, Mute, l'égaliseur, le compresseur et autres.

Enregistrer dans le tempo

La fonctionnalité « Grid » permet de garder le tempo. Glissez simplement votre temps et laissez « Stagelight » faire le reste. Vous pouvez même changer le temps, le motif et la clé après l'enregistrement de votre performance.

3.16.1.1.4 [MIDI](#)



- ✓ L'enregistrement et l'édition MIDI par outils à l'écran
- ✓ connecter votre contrôleur matériel
- ✓ enregistrez et éditez MIDI



Connecter

La connexion de périphériques MIDI et de contrôleurs se fait en un seul clic avec la fonction « MIDI Learn ». Commencer alors le séquençage avec des contrôleurs.



Editeur MIDI

- ✓ éditeur MIDI tactile,
- ✓ piano Roll
- ✓ séquenceur de Drum Track



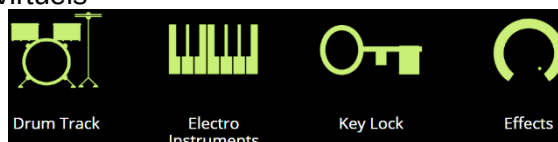
Vélocité MIDI

- ✓ Edition de vélocité.

3.16.1.1 Instruments et effets

<http://us.openlabs.com/stagelight/instruments-and-effects/>

- ✓ palette d'instruments virtuels et d'effets.
- ✓ kits de batterie et sont personnalisables.
- ✓ Pads et claviers virtuels

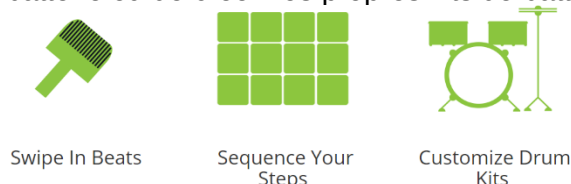


3.16.1.1.1	Drum Track	134
3.16.1.1.2	Instruments électro	134
3.16.1.1.3	Key Lock	135
3.16.1.1.4	Effets Audio	135

3.16.1.1.1 Drum Track



La piste de batterie de « Stagelight » est conçue pour rendre simple la création de beats. Il suffit de frapper un temps avec le doigt ou de glisser de gauche à droite pour « remplir » automatiquement les éléments. Il est facile de modifier le tempo, d'ajouter des effets, d'échanger des sons de batterie ou de créer vos propres kits de batterie personnalisés.



Drum Pads

- ✓ Exécuter les beats avec les Drum Pads à l'écran.
- ✓ Définir le tempo par « Tap Tempo »
- ✓ Vélocité et Swign.

Drum Editor

Personnaliser chaque frappe de batterie, note MIDI, volume, BPM et plus.

Autofill

Toucher et glisser vers le point de démarrage, et « Stagelight » sera rempli automatiquement le reste du Pattern.

Ajoutez des triplettes, changez des kits de batterie et mélangez vos motifs tout en éditant une touche.

3.16.1.1.2 Instruments électro



- ✓ « ElectroComposer »
- ✓ « ElectroPulse » : synthétiseur analogique à trois voix
- ✓ « ElectroSynth »,
- ✓ « ElectroBass », Guitares électriques basses échantillonnées
- ✓ « ElectroGuitar », Guitares acoustiques et électriques échantillonnées
- ✓ « ElectroKeys » : Claviers vintage réalistes
- ✓ « ElectroOrgan ». Orgues vintage

3.16.1.1.3 Key Lock



Avec les instruments à clavier, inclus ou VSTs tiers, la fonction « Key Lock » permet de jouer dans la bonne gamme sans jamais frapper de fausse note.



3.16.1.1.4 Effets Audio

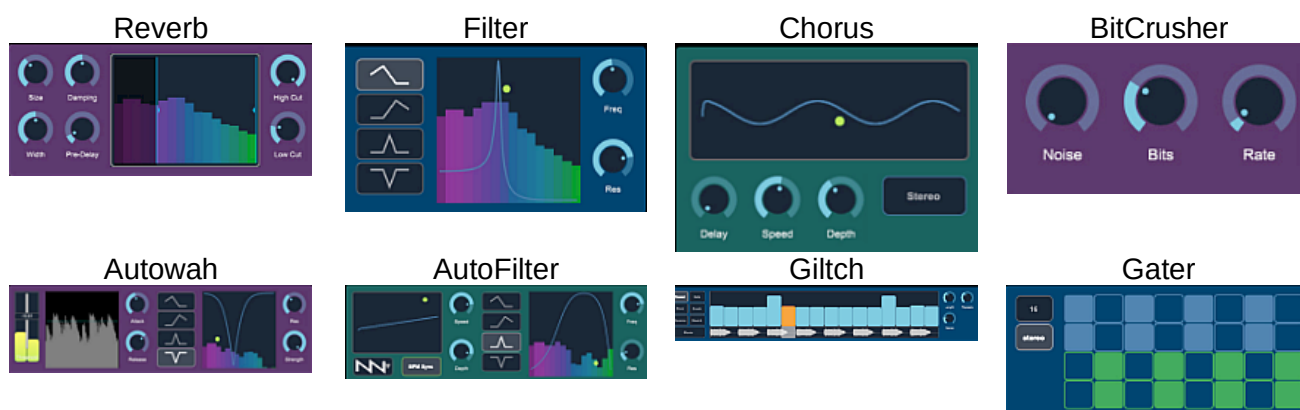


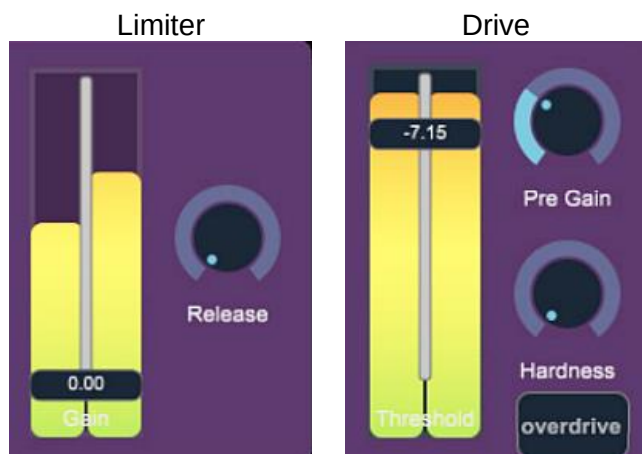
Effets inclus :

- ✓ EQ,
- ✓ Compressor,
- ✓ Delay
- ✓ Flanger.
- ✓ Réverbération

14 Effet supplémentaire à acheter :

AutoWah, AutoFilter, BitCrusher, Chorus, Compressor, Delay, Drive, Equalizer, Filtre, Flanger, Gater, Glitch6, Limiter et Reverb.





3.16.2 Utilisation

3.16.2.1	Vidéos “Tips and Tricks” (A terminer)	136
3.16.2.2	Getting Started	139
3.16.2.3	Utilisation avancée (A rédiger)	145

3.16.2.1 Vidéos “Tips and Tricks” (A terminer)

<http://us.openlabs.com/support/>

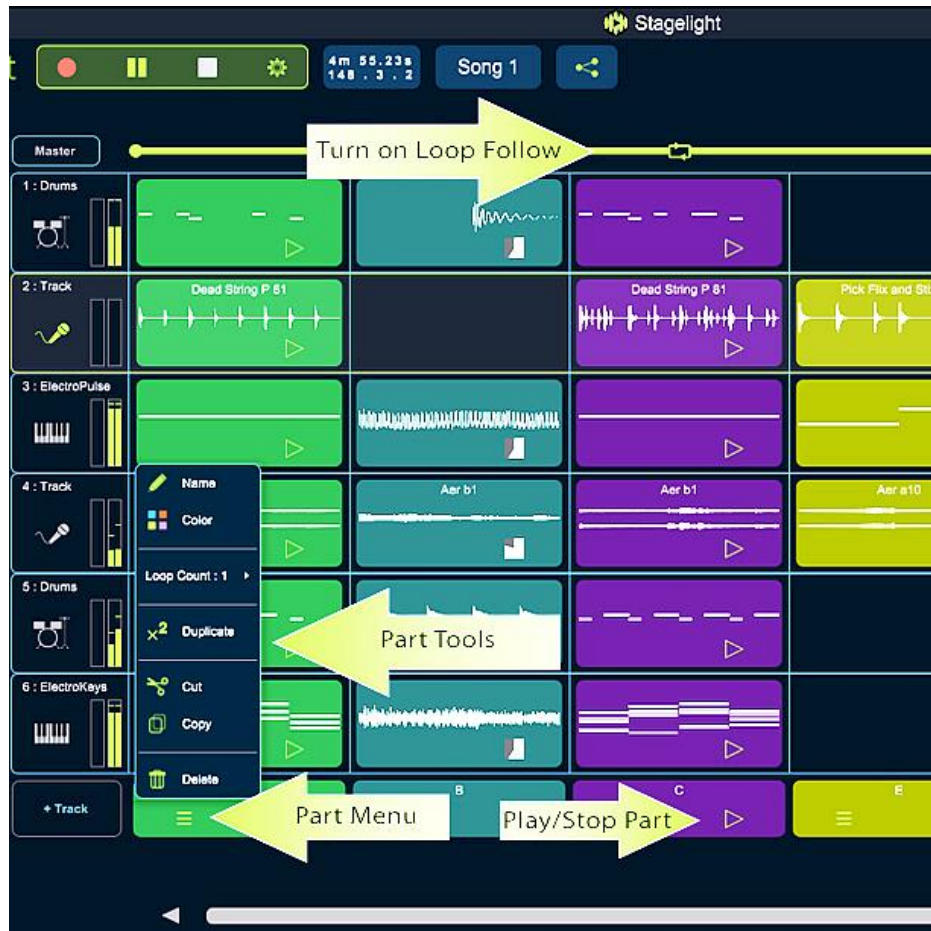
Vidéos

- ✓ Getting Started 1 :
- ✓ [Getting Started 2](#)
- ✓ [Main Menu](#)
- ✓ [Login and Registration](#)
- ✓ [Basic Overview](#)
- ✓ [Audio Set Up](#)
- ✓ [Drum Track](#)
- ✓ [Part Follow](#)
- ✓ [Transport Controls](#)
- ✓ [Importing Audio files](#)
- ✓ [Recording Audio with ASIO4ALL](#)

ATTENTION : Le texte original en anglais n'est plus adapté à la version en cours de « Stagelight », mais autant que possible, la traduction ci-dessous rectifie les changements.

3.16.2.1.1	“Song Parts” & “LoopFollow”	137
3.16.2.1.2	Sélecteur de vue : « View Selector »	138
3.16.2.1.3	Quantification MIDI	138
3.16.2.1.1	One Touch Save	139
3.16.2.1.2	« Record to Time Line »	139

3.16.2.1.1 « Song Parts » & « LoopFollow »

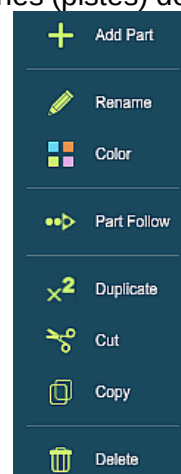


L'écran « LoopBuilder » est organisé selon les parties de morceau (Colonnes) dont chacune comporte plusieurs Pistes/Clips (lignes)

En activant la fonction « Loop Follow » (où dans la dernière version ?), la lecture se fera linéairement avec toutes les « Song Parts ».

Sur la dernière ligne de chaque « Song Part » :

- ✓ Le bouton Play/Stop , lance tous les clips/Lignes (pistes) de cette partie/Colonne.



- ✓ Le bouton « Part menu »  ouvre le menu « Part Tools », qui aident à assembler les « Song Parts ». « Loop Count » permet de définir le nombre de répétitions de la partie en mode « Loop Follow ».

3.16.2.1.2 Sélecteur de vue : « View Selector »



« View Selector » , dans le coin supérieur droit de l'écran, permet de choisir entre les vues « LoopBuilder » et « Timeline » (après avoir arrêté la lecture du morceau),

- ✓ La vue « TimeLine » est chronologique et plus traditionnelle en création musicale.
- ✓ La vue « LoopBuilder » permet de travailler facilement avec des boucles audio ou midi, d'enregistrer ses propres boucles, puis de séquencer les performances.

3.16.2.1.3 Quantification MIDI



Par défaut, toute note MIDI entrante est quantifiée à la 16^{ème} de note la plus proche, mais ce réglage de quantification d'entrée est possible dans le « Grid Menu » .

- ✓ 1/4, 1/8, 1/16, 1/32
- ✓ ou désactivée.

On peut également quantifier l'enregistrement MIDI dans « MIDI Editor », donc après l'enregistrement :

- ✓ quantifier l'intégralité de l'enregistrement
- ✓ ou sélectionner uniquement les notes voulues pour obtenir une sensation plus humaine.

3.16.2.1.1 [One Touch Save](#)

A côté des commandes de transport et de l'horloge, cliquer sur le nom de morceau pour le sauvegarder. Une fois nommé et enregistré on peut enregistrer l'état à tout moment en re cliquant sur le nom.

3.16.2.1.2 « [Record to Time Line](#) »

Avec en tête une idée de base de l'organisation du morceau « Loopbuilder », on peut composer en temps réel en jouant les boucles dans l'ordre souhaité, dans la « Timeline »

Pour cela le bouton « Record to Timeline »  dans la barre dépliant à droite de la barre de transport, arme l'enregistrement, pour que toutes les boucles et Patterns joués soient enregistrés dans la « timeline ».

La progression de l'enregistrement s'affiche  grâce la fonctionnalité de prévisualisation.

Une fois l'enregistrement terminé, passez en vue « timeline » pour écouter le morceau.

3.16.2.2 [Getting Started](#)

<http://us.openlabs.com/category/tips-and-tricks/>

3.16.2.2.1 Part 1	139
3.16.2.2.2 Part 2	141

3.16.2.2.1 [Part 1](#)

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=WMywHjWCK2U>

<http://us.openlabs.com/2016/04/07/5-music-making-tips-to-get-you-started-or-unblocked/>

- ✓ trousse à outils de musique de base.
- ✓ exercices avancés

3.16.2.2.1.1 Astuce # 1: Idées d'enregistrement	140

3.16.2.2.1.2	Astuce # 2: plongez-vous. Faites toutes les choses!	140
3.16.2.2.1.3	Astuce # 3: Collaborer.	140
3.16.2.2.1.4	Astuce # 4: Moins est plus.	140
3.16.2.2.1.5	Astuce # 5: Ne pas se faire attraper avec des mots.	141

3.16.2.2.1.1 Astuce # 1: Idées d'enregistrement

Un iPad ou smartphone permet de commencer par un mémo vocal simple, pour enregistrer des idées au fur et à mesure.

Pour approfondir il faut un outil plus complet, par exemple Stagelight pour commencer facilement.

Créez un nouveau morceau et ajoutez une piste audio éventuelle pour le micro (intégré sur tablette), ou utilisez les pads de Drum pour créer un beat.

Exercice 1: Quel est le premier son entendu le matin? Des oiseaux? Alarme? Circulation ? Enregistrez-le. Y a-t-il un élément répétitif ou un rythme ? Analysez-le, ça peut être le début du thème.

3.16.2.2.1.2 Astuce # 2: plongez-vous. Faites toutes les choses!

Les artistes célèbres s'inspirent de différentes sources y compris à partir d'autres arts que la musique ; ce qui attire votre attention dans un musée, un film etc...Être exposé à la créativité d'une autre personne peut inspirer.

Exercice # 2: Choisissez une œuvre d'art que vous aimez. Peinture, sculpture, photographie, animation, affiche, tout. Notez pourquoi vous l'aimez. Est-ce les couleurs? Le mouvement? Comment vous sentez-vous? Ensuite, pensez à la façon dont ces traits correspondent à votre goût dans la musique. Vous pouvez trouver un modèle, et ce modèle est votre perspective, votre style.

3.16.2.2.1.3 Astuce # 3: Collaborer.

Il est important d'élargir vos horizons. Et, une fois que vous avez défini votre goût, il est temps de partager. La collaboration vous rafraîchit. Comme indiqué dans le conseil # 2, soyez ouvert. Des choses intéressantes se produisent lorsque vous repoussez les limites. La nouveauté est le produit de l'inattendu. Nul besoin d'être compliqué. Faites équipe avec un voisin, un frère ou un collègue, la communauté Stagelight. Zayed Hassan et Amarelle, deux membres actifs de la Communauté Stagelight, se sont réunis et ont créé « Make a Move ». Et, ils ne sont même pas sur le même continent. <https://soundcloud.com/amarelleband/one-life-with-toms-mix-source-master-16b>

Exercice # 3: Partager une idée de la vôtre avec quelqu'un qui, vous sentez, a une perspective différente. Assurez-vous que cette personne est ouverte et positive. Aucun haïssant permis. Vous n'avez pas besoin d'une chanson ou d'un battement terminé. Juste avoir une conversation sur votre idée et noter leurs pensées.

3.16.2.2.1.4 Astuce # 4: Moins est plus.

Une fois inspiré, il est temps de créer de la musique. La première création doit être simple. Du rythme et quelques sons suffiront. Ajoutez une piste vocale si c'est votre truc. Vous n'avez pas besoin d'autre chose. Si vous avez une guitare ou autres, quelques accords peuvent être ajoutés sur le rythme. Expérimentez ce que vous avez. Le premier morceau ne sera pas une orchestration complète, mais utilisez Stagelight pour ajouter quelques pistes à l'idée de départ.

Exercice # 4: Déconstruire une chanson et la recréer. Choisissez une chanson simple, Reproduisez le rythme, la mélodie, le mouvement. Faire une nouvelle chanson à partir de ce cadre. Vous serez surpris de ce que vous pouvez faire.

3.16.2.2.1.5 Astuce # 5: Ne pas se faire attraper avec des mots.

Tout n'a pas à rimer.

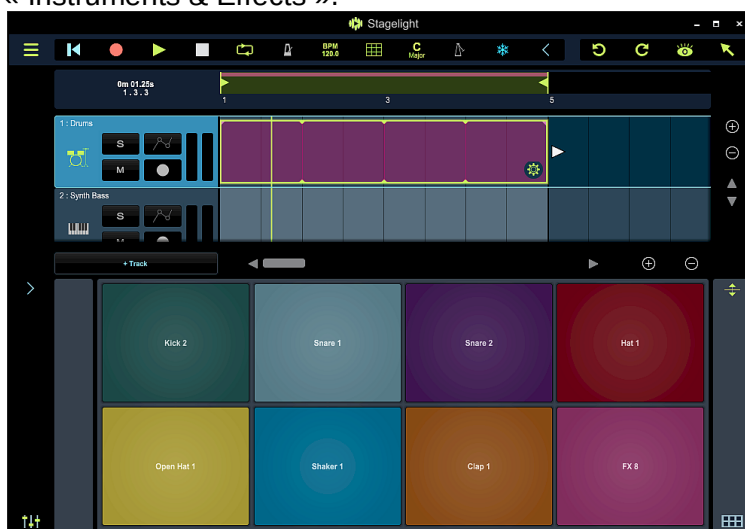
3.16.2.2.2 Part 2

<http://us.openlabs.com/2014/10/09/stagelight-tips-and-tricks-getting-started-in-stagelight-part-2/>

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=CyhX6Ua-ILU>

Démonstration de l'interface « Stagelight » à l'aide d'un morceau de démonstration et descriptions et analyse de :

- ✓ menu principal
- ✓ barre de transport
- ✓ 2 barres d'outils, masquable et non masquable
- ✓ Boîte d'outil « Onscreen »
- ✓ panneau « Onscreen Instrument »
- ✓ panneau « Track Inspector »
- ✓ Affichage « Instruments & Effects ».

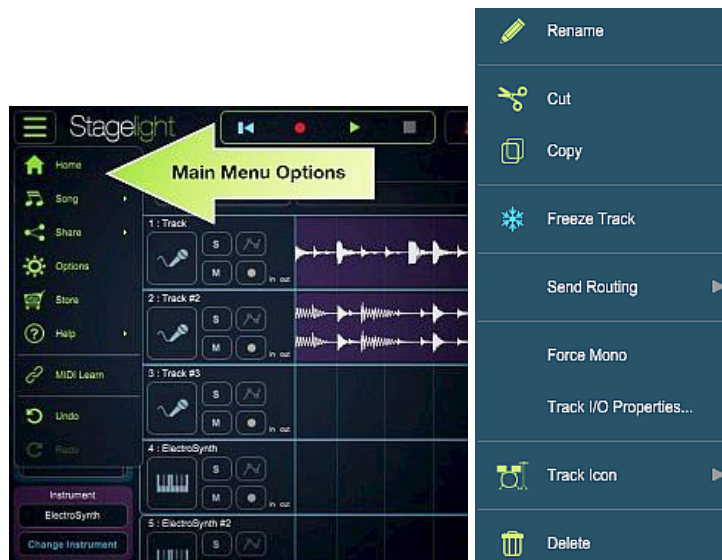


3.16.2.2.2.1	Menu principal	141
3.16.2.2.2.2	Barre de transport	142
3.16.2.2.2.1	Barres d'outils	143
3.16.2.2.2.1	Boîte d'outils « Onscreen Tools »	144
3.16.2.2.2.1	Panneau « Onscreen Instruments »	144
3.16.2.2.2.2	Panneau « Trak Inspector »	144
3.16.2.2.2.3	Affichage « Instruments & Effects »	145

3.16.2.2.2.1 Menu principal



Pour déplier le menu principal.



-  « Home » : renvoie au menu principal de l'application.
-  « Song » : Pour commencer un nouveau morceau, d'ouvrir une piste préexistante ou d'enregistrer le morceau (ou le modèle) en cours de traitement.
-  « Share » : Pour uploader les pistes directement sur Sound Cloud, de mélanger le morceau sur une piste stéréo ou de sortir chaque piste séparément en vue d'un remix futur.
-  « Settings » : Pour régler les paramètres généraux de l'application, périphérique audio, entrées et sorties MIDI ainsi que répertoire des plug-ins VST tiers.
-  « Store » : Renvoie à l'In-App Store sans avoir à revenir à l'écran d'accueil.
-  « Full Screen »
-  « Help » : Guide de démarrage rapide et lien vers le forum Stagelight.
-  « Midi Learn »

3.16.2.2.2 Barre de transport



La partie supérieure de l'interface contient les contrôles de « Transport » pour :

- ✓ jouer,

- ✓ pause,
- ✓ enregistrement,
- ✓ retour et d'arrêt.

3.16.2.2.2.1 Barres d'outils

Barre d'outils Masquable

Cliquer sur  à droite de la barre de transport pour faire apparaître la « barre d'outils » :



Cliquer sur  à droite de la « barre d'outils » pour la replier.

-  « Loop » : Lire en boucle
-  « Métronome » : Pour régler les fonctions telles que lecture, enregistrement, pré-roll et volume.
-  « BPM » : Pour modifier manuellement la signature du morceau, ajuster le BPM ou trouver le bon rythme avec l'outil spécial « Tap a Tempo ».
-  « Grid » : Pour personnaliser la façon dont les notes « s'accrochent à la grille ». Par cliquer-glisser, ajuster la résolution de la grille.
-  « Key Lock » : Pour utiliser sur un clavier virtuel qui ne joue pas de fausse note. Le clavier à l'écran change d'apparence lorsque « Key Lock » est activé.
-  « Swing » : Pour ajouter du Swing
-  « Freeze all Tracks » :

Barre d'outils non masquable

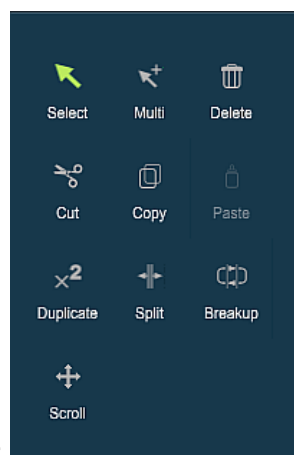


- « One Touch Save » Cliquer sur le titre **Pop Rock Template** pour ouvrir la boîte de dialogue de sauvegarde.
-  « Share »
-  « Undo »/ Redo
-  pour basculer entre les vues « Timeline » et « LoopBuilder », qui permettent la création de musique de deux façons différentes :
 - « Timeline » : interface d'enregistrement plus linéaire et traditionnelle familier à tout utilisateur d'autres logiciels de création de musique.
 - « LoopBuilder » : un des outils de création innovants de Stagelight, pour enregistrer et séquencer facilement les performances de boucles audio et MIDI.

En revenant à la vue « Timeline », les chansons enregistrées avec « LoopBuilder » sont présentées sous forme d'audio multipiste. Cela contribue au mixage et au mastering du morceau.

-  ou , pour déplier la boîte d'outils « Onscreen Tools » (Voir ci après)

3.16.2.2.2.1 Boîte d'outils « Onscreen Tools »



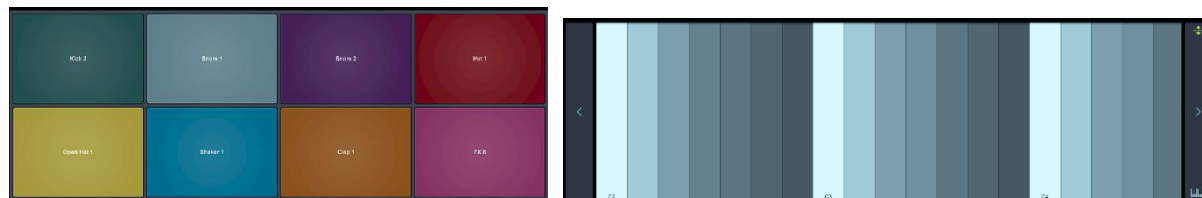
 ou  pour déplier la boîte « Onscreen Tools » :

- ✓ select,
- ✓ Select Multi
- ✓ Delete,
- ✓ Cut,
- ✓ Copy,
- ✓ Past,
- ✓ Duplicate et/ou jeter les sons d'une piste.
- ✓ Split,
- ✓ Break up,
- ✓ Scroll

3.16.2.2.2.1 Panneau « Onscreen Instruments »

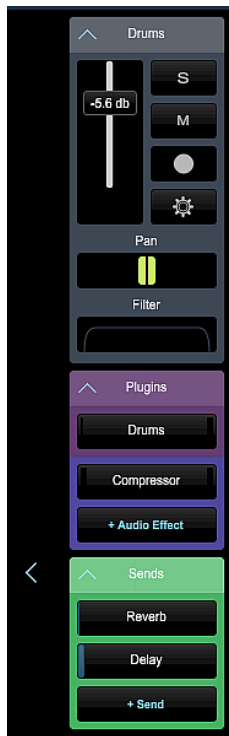


Pour activer le clavier virtuel ou les Pads (selon l'instrument de la piste sélectionnée, en dessous du panneau de pistes.



3.16.2.2.2.2 Panneau « Trak Inspector »

A gauche, cliquer sur la flèche verte à gauche  , pour afficher/Masquer le panneau « Track Inspector ».



Ajuster

- ✓ volume de la piste,
- ✓ son stéréo panoramique
- ✓ « Filter » utiliser le filtre rapide pour égaliser les fréquences d'une piste, afin de modifier et personnaliser la dynamique et la structure du morceau.

Plug-Ins

- ✓ Instruments mélodiques
- ✓ Drums
- ✓ Compressor
- ✓ Audio Effects
- ✓ VSTs

Sends

- ✓ Reverb
- ✓ Delay
- ✓ Dynamic
- ✓ EQ
- ✓ Glitch

3.16.2.2.2.3 Affichage « Instruments & Effects »



Pour basculer entre la page de pistes et la page « Instrument & Effects » dans laquelle sélectionner les instruments et les effets.

Page « Instruments & Effects »



3.16.2.3 Utilisation avancée (A rédiger)

3.17 « Mixcraft 8 » de Acoustica (\$90 ou \$180)



<http://www.acoustica.com/>

- ✓ « Recording Studio » (\$90) et
- ✓ « PRO Studio » (\$180 mais \$152 chez JRR)

Comparaison des versions <http://www.acoustica.com/mixcraft/mixcraft-compare-chart.html>

« Mixcraft » est peu cité sur le web, mais toujours avec des éloges sur sa grande facilité d'utilisation (sur les versions 7 antérieures, car la version 8 sortie en janvier 2017 ne bénéficiait toujours pas de commentaire en avril 2017).

La version PRO comprend plus d'instruments et d'effets, et bénéficie d'une version intégrée de « Melodyne Essentials » ! (Cf. tableau comparatif au lien ci-dessous)

L'interface multilingue comprend le français, mais le texte de certaines boîtes de dialogue dépasse du cadre et est donc partiellement illisible (et « Mute » est inutilement traduit par Muet). D'une façon générale l'interface est moins « Propre » que celle des ténors du marché. Dommage car le design coloré avec parcimonie, apportent pourtant une bonne lisibilité. Les images (modifiables) qui illustrent les types d'instruments dans la « Time Line », bien que moins « classes » que celles de « Logic », contribuent également à la lisibilité de l'interface (On peut les remplacer, par exemple par celles téléchargées ici :

<https://www.logicprohelp.com/forum/viewtopic.php?t=119154>

<http://logicproxicons.tumblr.com/>)

<http://www.iconarchive.com/tag/logic-audio>

Enfin ce DAW permet également de monter une vidéo simultanément avec le son ! Un projet de démonstration de montage vidéo est fourni à l'installation.

Remarques :

- ✓ Contrairement à ce que peut laisser croire la liste des instruments au lien ci-dessus, il n'y a pas que des instruments « électroniques ». Pour s'en convaincre, il suffit d'écouter les démos de « Song Kits » au lien ci-dessous, dont un seul est « électronique », ainsi qu'un des projets de démonstration qui se lance automatiquement à la première exécution.
- ✓ Par contre, de nombreux plugins intégrés sont en fait des VST gratuits ! « Pianissimo », « Lounge Lizard Electric Piano », « Combo Organ Model V » et « VB3 ».

Manuel en ligne : <http://www.acoustica.com/mixcraft/manuals.htm>

Démo audio des instruments : <http://www.acoustica.com/mixcraft/virtual-instruments.php>

Démo audio Song kits et loops : <http://www.acoustica.com/mixcraft/song-kits.php>

Démo audio Effects : <http://www.acoustica.com/mixcraft/effects-plugins.php>

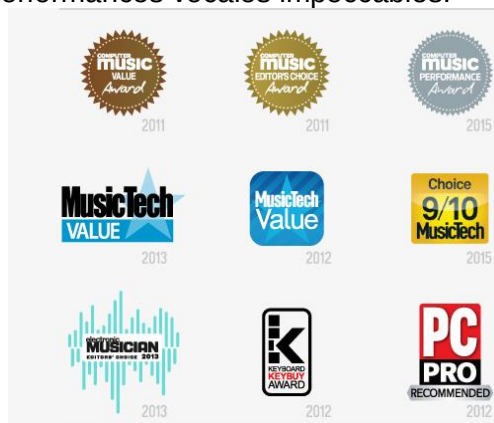
3.17.1	PRÉSENTATION	147
3.17.2	AVIS	152
3.17.3	UTILISATION (A POURSUIVRE)	154

3.17.1 Présentation

<http://www.acoustica.com/mixcraft/>

« Mixcraft 8 » est piloté par un nouveau moteur sonore rapide, doté d'un routage audio et MIDI avancé, d'un Sidechaining natif et d'un contrôle audio, une nouvelle fonction innovante permettant aux signaux audio de contrôler les paramètres d'instrument et d'effet. Les supports des plug-ins VST3 (une des rares lacunes relevées par MusicRadar concernant la version 7 précédente § 3.17.2.2 ci-dessous) et de la vidéo MP4, ont été ajoutés.

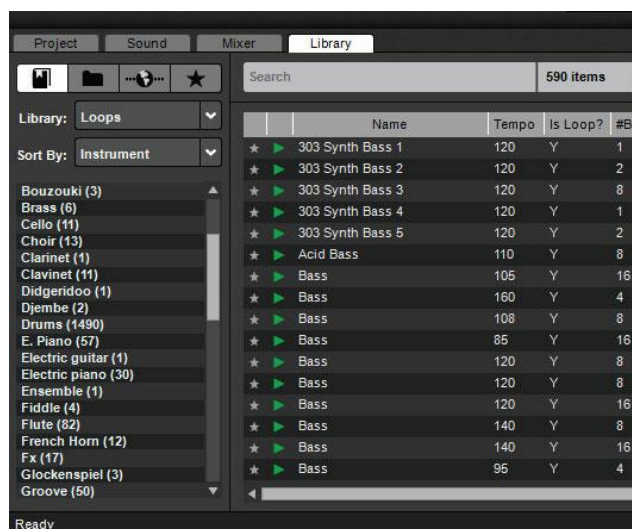
- ✓ panneau de commande d'enregistrement des performances Live,
- ✓ submix imbriqués,
- ✓ groupement de pistes,
- ✓ correction de pitch « Melodyne » directement dans l'interface de « Mixcraft 8 Pro Studio » pour des performances vocales impeccables.



Loops

Collection de boucles libres de royalties, organisée en « Song Kits » faciles à utiliser :

- ✓ Plus de 7 500 boucles, Music bed, effets sonores et samples pour une production musicale rapide et facile.
- ✓ Navigation sonore améliorée permettant une audition rapide et une sélection sonore.
- ✓ Marquage des Favoris par une étoile ★ pour un rappel rapide des sons fréquemment utilisés.
- ✓ Améliorez votre palette de sons avec des fonctions de navigation et d'importation « Freesound.org » intégrées.



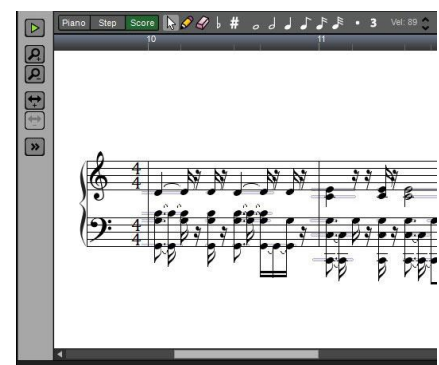
Performance Live

- ✓ clips de Grooves audio et MIDI automatiquement synchronisées, grâce au panneau de performance flexible.
- ✓ Création de mixes et de mashups avec « Auto warping » et « Song Slicing ».
- ✓ « Remote control » du panneau de performance par le « Novation Touchpad », tout autre contrôleur MIDI ou le clavier d'ordinateur, pour utiliser les instruments virtuels de « Mixcraft ».
- ✓ Enregistrement des boucles directement sur les emplacements de grille du panneau de Performance, pour création instantanée de Loops « Layered » de performances Live.



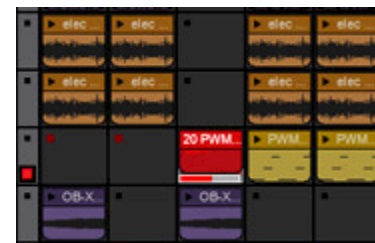
MIDI Scoring and Editing

- ✓ « Step Sequencer » pour la composition de beats, motifs et partitions musicales.
- ✓ « Piano Roll » pour la création et l'édition de Performance
- ✓ Editeur pour écrire, afficher, publier et imprimer des partitions.



Panneau « Performance Grid » pour l'enregistrement Live

Le panneau de performance prend désormais en charge les boucles d'enregistrement directement sur les emplacements de la grille pour une création rapide, amusante et instantanée de performances en boucle « Layered ».



Instruments et effets

- ✓ Nombreux d'instruments virtuels, y compris des émulations de synthétiseurs classiques, des orgues de rock et des pianos électriques.
- ✓ Création de beats et de sons avec les nouveaux samplers « Omni » et « Alpha ».
- ✓ gamme d'effets.
- ✓ « Mixcraft 8 Pro Studio » est doté de l'équivalent de 1250\$ de plug-ins,
- ✓ Version « PRO » dispose également du correcteur de Pitch intégré, « Melodyne Essentials » de Celemony.

Montage vidéo

- ✓ éditons des fichiers vidéo et des images fixes.
- ✓ Crossfade des clips vidéo pour créer des transitions
- ✓ effets vidéo
- ✓ Création de diaporamas à partir d'une collection de photos.
- ✓ Ajouter des titres et faire défiler le texte.
- ✓ Upload des projets de musique et de vidéo directement sur des sites de médias sociaux tels que YouTube, Vimeo, Facebook, Soundcloud et autres
- ✓ formats vidéo MP4, WMV et AVI.



Mixing et Mastering

- ✓ Affichez et éditez plusieurs paramètres simultanément avec une automatisation à base de « Lane » et de « clip ».
- ✓ Support de contrôleurs MIDI pour automatiser et enregistrer les paramètres de mixer, instrument virtuel et effets, notamment le standard « Mackie Control », « Novation Launchpad » et l'application mobile gratuite « Mixcraft Remote » d'Acoustica.
- ✓ Publication du mixage final au format désiré, ou gravage direct sur CD audio!



Application « Mixcraft Remote » (iOS, Android, Windows mobile)



<https://itunes.apple.com/fr/app/mixcraft-remote/id625676529?mt=8>

<http://www.acoustica.com/mixcraft/mixcraft-remote-control.htm>

Cette application exige que « Mixcraft » soit installé sur un ordinateur Windows

L'application permet de contrôler facilement le logiciel d'enregistrement « Mixcraft » à partir de votre iPhone, iPad ou iPod Touch.

- ✓ Démarrage de l'enregistrement et la lecture,
- ✓ Modification de la position d'enregistrement et de lecture,
- ✓ Contrôle du volume principal,
- ✓ Undo et Redo
- ✓ Enregistrement du projet « Mixcraft » n'importe où dans votre studio.

Connectez-vous simplement votre appareil iOS à votre réseau sans fil et suivez les instructions fournies pour le connecter à « Mixcraft ».



Version PRO

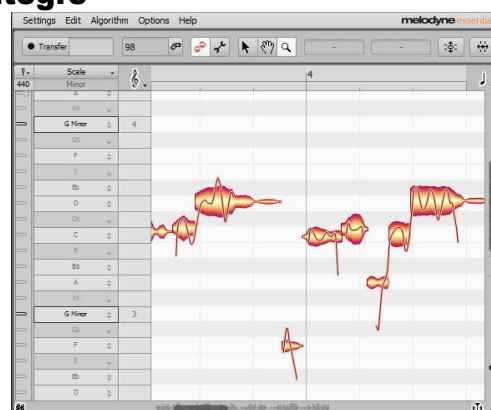
La version « PRO Studio » dispose de 6 instruments virtuels et 28 effets de plus que la version « Recording Studio »

Correction de pitch par logiciel « Melodyne » intégré

Le logiciel « Melodyne » de Celemony est le standard de correction de pitch (notamment vocal).

« Melodyne Essential » est intégré directement dans la fenêtre d'édition de son de clip (évitant ainsi les longs «transferts» audio).

- ✓ retouche d'une intonation
- ✓ changement de notes d'un enregistrement.



Synthétiseurs virtuels

Mixcraft 8 Pro Studio comprend des modélisations de synthétiseurs analogiques et numériques.

- ✓ « Memorymoon » : émulation du « Memorymoog » de Moog.
- ✓ « ME80 Version 2 » : synthétiseur classique « Yamaha CS-80 »,
- ✓ « Kastelheimer Veldberg XD » : synthétiseur analogique virtuel basé sur des algorithmes de synthétiseurs matériels VA, avec de grandes possibilités de programmation



Peerless Piano

« Pianissimo » piano virtuel basé sur 250 Mo d'échantillons de piano Steinway™ modèle D avec une modélisation physique :

- ✓ résonance sympathique modélisée,
- ✓ sons de marteau mécanique accidentels,
- ✓ contrôle tonal
- ✓ réponse à la vélocité,
- ✓ 256 voix de polyphonie
- ✓ Faible utilisation CPU.



Outils avancés

Nombreux plug-ins de Mastering :

- ✓ suite « iZotope Mastering Essentials ».
- ✓ « TB Parametric EQ » ou « GSXL4070 Parametric », imitant la section d'égalisation de l'une des consoles de mixage les plus célèbres.
- ✓ « Farox Tape emulator » pour une compression de bande analogique
- ✓ « SideKick6 Sidechaining Compressor » pour des remixes de danse banger.



Vacuum Tube Virtuosity

Son chaud et doux des lampes d'effets de la série « Pentode audio » :

- ✓ « VTC-1 » : compresseur à tube à vide,
- ✓ « TRW-1 » : réchauffeur triode à tube à vide,
- ✓ « PSEQ-1 » : EQ passive à tube à vide
- ✓ « VBE-1 » : rehausseur de basse à tube sous vide.
- ✓ « Treblecream » : Lissage des hautes fréquences,
- ✓ « FAT + » : combine la chaleur analogique, la distorsion du tube sous vide et la saturation du ruban en un seul effet.



Sound Shaper innovants

Plus de 40 types de distorsion et shapers :

- ✓ « TimeMachine Bit Crusher » : son grunge des jeux vidéo 8 bits et des échantillonneurs 12 bits.
- ✓ « Fusion Field » : espaces tridimensionnels par la technologie de réverbération de convolution de.
- ✓ « Dubshox Multi-Band Distortion » : Distorsion,
- ✓ « VTD-42 » : Delay à bande pour textures chaudes, lisses.
- ✓ « XBass Bass Enhancer » : rehausseur de basse
- ✓ « Mid-Side Harmonic Vitaliser + » : Améliorez l'imagerie stéréo
- ✓ « Twisthead VS-206 Preamp » : Ajouter le grunge et la chaleur aux voix



Etc...

3.17.2 Avis

3.17.2.1	Test 2017 Music Radar	152
3.17.2.2	Test MusicTech 2015 de la version 7	152

3.17.2.1 Test 2017 Music Radar

<http://www.musicradar.com/news/tech/namm-2017-mixcraft-8-introduces-advanced-sidechaining-and-a-whole-new-audio-engine-647358>

NAMM 2017: le DAW de Acoustica sur PC, abordable et étonnamment puissant, a fait le saut vers la version 8, apportant ainsi une série de nouvelles fonctionnalités intéressantes et des « améliorations étendues de l'interface utilisateur ».

Le changement le moins glamour mais peut-être le plus important a été réalisé sous le capot, avec l'introduction d'un nouveau moteur audio, offrant une « increased flexibility for insert effect and send tracks » et une « extensive delay compensation ». Ce moteur a également permis la mise en place du « Sidechaining » et de la fonction associée « Audio Control », « permettant aux signaux audio de contrôler des dizaines de paramètres d'instrument et d'effet », ainsi que le support des plugins VST3.

Il y en a plus: « Mixcraft 8 » emploie le « Global automation Recording », la capacité d'enregistrer directement sur les emplacements de la grille dans le panneau de performance et un navigateur amélioré avec un accès intégré à Freesound.org.

Son bundle d'instruments et d'effets maison, ou de tirer parti, a également été renforcé avec l'addition de « DTC-1 Compressor » de G-Sonique, de « UE PromixEQ-10A Mastering EQ », de « ORB7000 Octave Reverb » d'Epralux, du synthé « Veldberg XD » de Kastelheimer et de « Melodyne Essentials » de Celemony.

« Mixcraft 8 » est maintenant disponible en deux versions: « Mixcraft 8 Recording Studio » (89 \$) et « Mixcraft 8 Pro Studio » (179 \$).

- ✓ Recording Studio comprend 28 effets et 15 instruments virtuels,
- ✓ Pro Studio grandit avec 56 effets et 21 instruments, pour « 1250 \$ de plugins ».

3.17.2.2 Test MusicTech 2015 de la version 7

<http://www.musictech.net/2015/04/acoustica-mixcraft-pro-7-review/>

The DAW marketplace is probably more competitive that it's ever been before with a fair few contenders jockeying for position at different price points. Occasionally your computing platform of choice also dictates what options are open to you, hence Logic's popularity on the Mac for example.

There are more Windows-only DAWs, of which "Mixcraft" is one, and this has now reached version 7. It comes in two versions, both of which are competitively priced, and here we're and has virtually all the core functionality but fewer plug-ins.

It's probably more along the lines of **Tracktion or **Reaper** in terms of its graphical feel**

A modest download, the app is authorised online and you can be up and running in a few minutes. Its design isn't perhaps as slick as the big players though it's certainly functional and doesn't generally impede your music-making at all. It's probably more along the lines of Tracktion or Reaper in terms of its graphical feel but this isn't necessarily an issue since sometimes simpler can be better.

DAWs occasionally go overboard with the iconography and Mixcraft is pretty easy to navigate, which is a plus. It's also worth noting that its system requirements are very lenient by modern standards, and it will run on versions of Windows as old as XP and needs only a 1.5GHz CPU and 1GB RAM as a bare minimum.

Although most people will be running far newer systems than that, it's good for those with aged machines to know they're not left completely out in the cold. It also happens to be localised in 16 languages which is likely to increase its international appeal.

Look and Feel

The layout of the software is fairly conventional, with a tracklist to the left, a project timeline to the right and a popup section along the bottom that can show project information, a MIDI or audio editor section, the mixer or your audio and loop library.

The lower section can be undocked which is handy if you have a second screen for getting a better overview of the entirety of a project. You get unlimited audio and MIDI tracks in both versions of the software and it comes in 32 and 64-bit versions, with the 64-bit version also able to host 32-bit plug-ins. VST 2.4 effects and instruments are supported with delay compensation and this includes MIDI effects like arpeggiators.

Acidized WAV files and GarageBand AIF loops can be imported and you get over 7000 loops, effects and samples with both versions.

Audio and MIDI can be recorded and edited easily and there's hitpoint-based audio warping as well as the ability to drag samples from a project into one of the bundled sample plug-ins with slicing so you can create your own playable instruments quickly and easily. Audio quantizing and time and pitch stretching are also available and it's all well implemented and not difficult to figure out.

Automation for any track is easily accessible as well and there's a clever Performance mode where you can drag loops and clips into a grid where they will sync and can be triggered from a MIDI control surface such as the natively-supported Novation LaunchPad.

Synths and Sounds

The "bundled plug-ins" are good and cover a wide range of dynamic and creative effects as well as classic synths, strings, pianos and beats. The "Pro" version has quite a lot more including tape emulators and mastering plug-ins, and a direct comparison is available online.

Accessing and editing the plug-ins could be made a little simpler as, at present, it requires a fair few clicks to get to an actual interface, but this is a minor quibble.

The "mixer" is fairly conventional but provides access to all the controls you need to mix your tracks and has some useful tools available via a right click contextual menu.

The software has a few extra tricks up its sleeve that you might not expect from such a cost-conscious package. Musical notation is supported for writing and printing sheet music and there's support not only for digital video playback inside a project but also transitions, effects, titling and editing.

 Mixcraft is a **surprisingly advanced DAW** at a very **attractive price** 

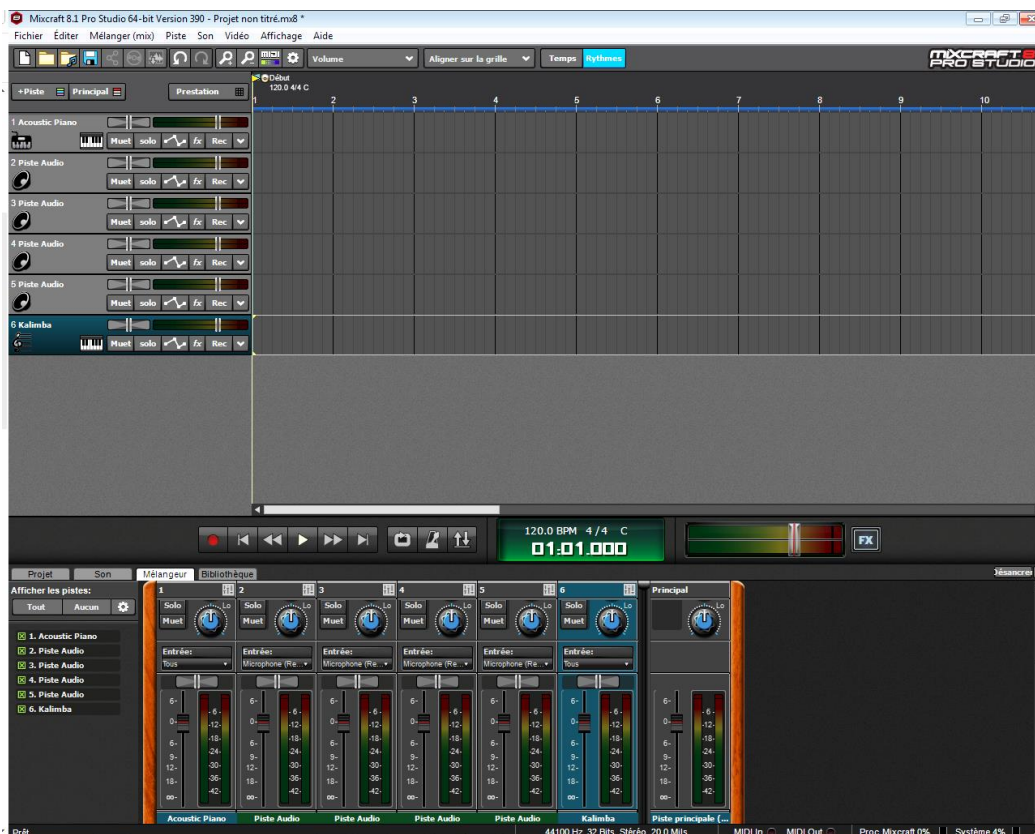
It's not perhaps the 'pro' video editor it's billed to be but still far in advance of the basic video functionality in most higher-priced DAWs. Being able to cut and process video inside your DAW while scoring or

editing sound is a huge bonus, and saves you having to buy a separate application and spend ages rendering. MIDI controllers can be assigned and there's multi format export, CD burning and ReWire hosting and a free remote app for Android and iOS among other things.

“Mixcraft” is a surprisingly advanced DAW at a very attractive price. It's straightforward to use and even if it may lack a little visual sophistication, it has the features and functionality where it matters.

MT Verdict	Key features	Alternatives
+ Great functionality + Very affordable + Interface is simple but workflow is good + Good plug-in set, especially in Pro version + Scoring and video editing support a nice bonus + Audio and MIDI tracking and editing work well + Searchable dropdown sections + Good export options - Not flashy-looking, if that bothers you - No VST 3 support at present - One-click access to plug-in interface would be nice <i>A great alternative to the big names, “Mixcraft Pro 7” punches above its weight and is a seriously affordable music-making solution for anyone using Windows.</i> 9/10	• Unlimited audio and MIDI tracks • 32 and 64-bit versions • Over 7000 loops • Bundled effects and instruments • Full automation and MIDI control • Audio warping and pitch shifting • Performance Panel • ReWire hosting • Scoring and video editing support	Sonar is also Windows only and comes in several versions, with the mid-level Professional version being comparable in price to Mixcraft Pro 7 at \$199. You get a whole bunch of plug-ins and perhaps a slightly more fiddly interface, but more functionality overall. Cakewalk has a new pricing and membership scheme in place which you may want to check out before making a decision

3.17.3 Utilisation (À poursuivre)



3.17.3.1	Installation	155
3.17.3.2	Fenêtre de travail	156
3.17.3.3	Choix des instruments	157
3.17.3.1	Superposition de plusieurs instruments dans une piste	159
3.17.3.2	Ajout de Sample ou de Loop	159

3.17.3.1 Installation

L'exécutable d'installation (qui contient toutes les ressources !), permet d'installer au choix l'une des versions 32 bits ou 64 bits.

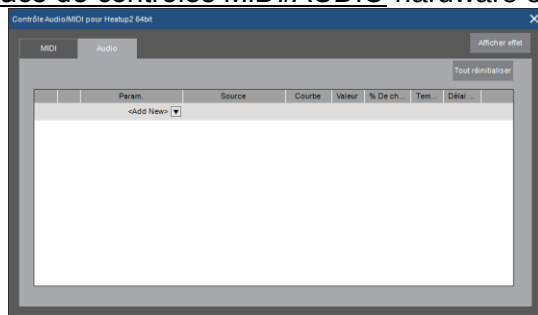
Lors de l'installation, on peut choisir le dossier du logiciel, ainsi que celui des « Loops », mais pas celui des VST qui sont automatiquement stockés dans le dossier du logiciel. Heureusement, il suffit de déplacer le dossier vers l'emplacement voulu (après avoir fermé Mixcraft 8 évidemment fermé), pour que les instruments intégrés soient retrouvés par le scan automatique lors du redémarrage de « Mixcraft 8 ».

L'installateur demande si une recherche des VST doit être effectuée. Il s'agit en fait d'une détection automatique de l'emplacement des VST déjà installés, y compris sur les disques externes, cependant le résultat n'est pas garanti. Mieux vaut refuser et déterminer l'emplacement dans les préférences (on peut choisir plusieurs emplacements).

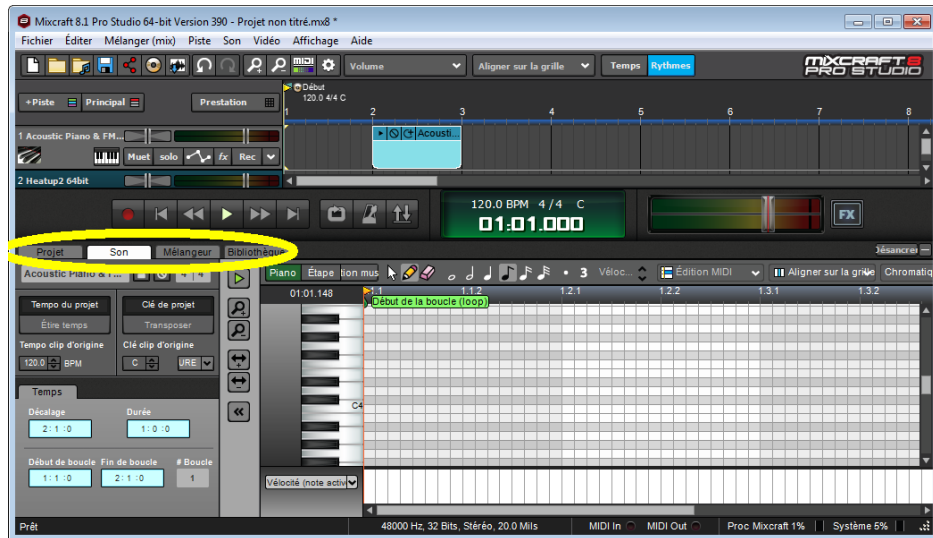
En cas de VST tiers faisant planter « Mixcraft 8 », ne pas s'inquiéter car le plugin responsable sera ignoré au prochain démarrage (Si plusieurs plugins sont dans ce cas, il faudra donc relancer plusieurs fois « Mixcraft 8 »).

L'autorisation en ligne réclame le code de série, et peut se faire sur autant d'ordinateurs que voulu !

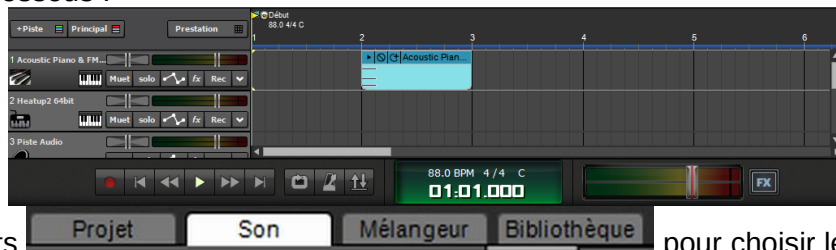
-  **en haut dans l'interface de chaque plug-in** pour si besoin ouvrir définir le mapping d'un surface de contrôles MIDI/AUDIO hardware externe



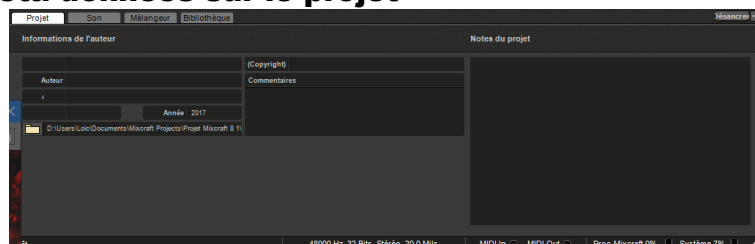
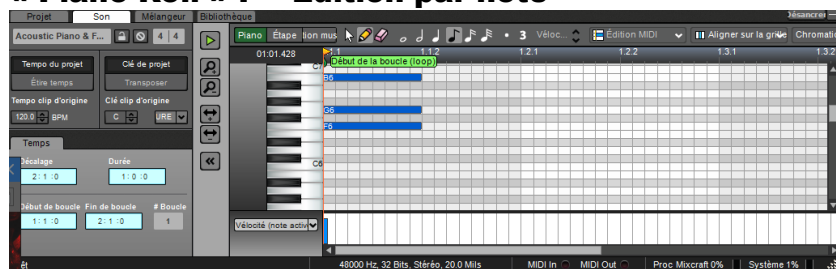
3.17.3.2 Fenêtre de travail



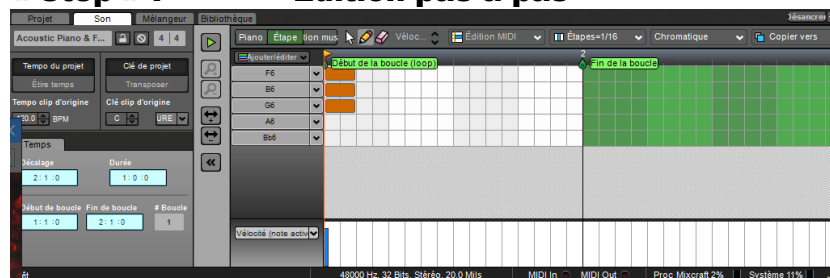
Les pistes sont affichées dans la moitié supérieure de la fenêtre, avec les boutons de transport en dessous :



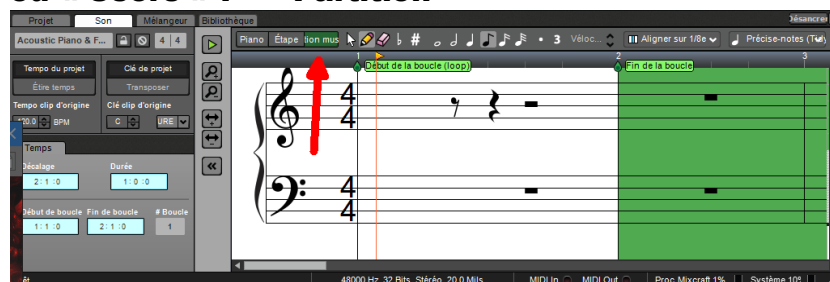
- Onglets pour choisir les informations affichées dans la moitié inférieure
 - Projet : Méta données sur le projet
 - Son : Choix "Piano", "Étape", "Lion mus" "Piano Roll", "Step" ou "Score"
 - Mélangeur : « Mixer »
 - Bibliothèque : « Browser » d'instruments

Projet : Méta données sur le projet**Son : « Piano Roll » : Edition par note**

« Step » : Edition pas à pas



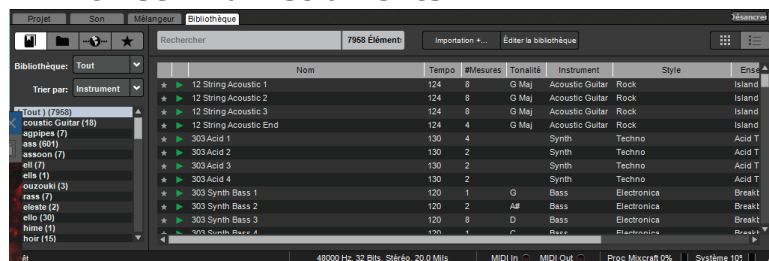
ou « Score » : Partition



Mélangeur : « Mixer »

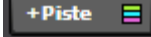
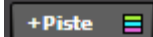


Bibliothèque : « Browser » d'instruments



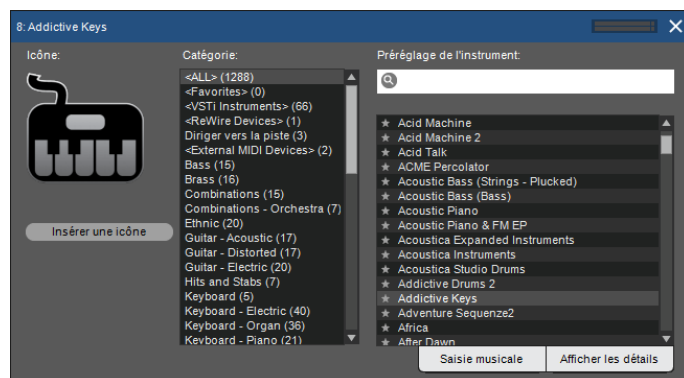
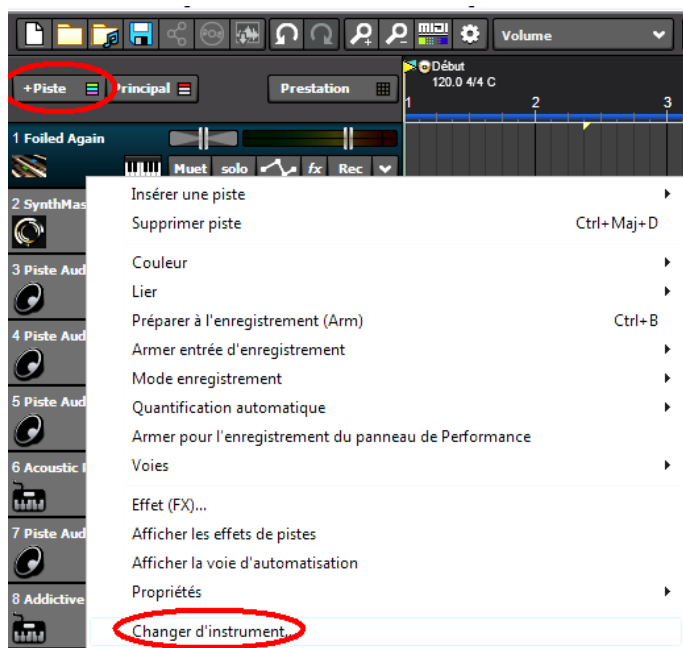
3.17.3.3 Choix des instruments

La sélection d'instrument n'est pas compliquée, mais le processus n'est pas rapide car il requiert 3 ou 4 clics de souris, selon que l'on affiche ou non l'interface du Plugin (Une des rare critiques de Music Radar sur la version 7, et qui reste valable sur la version 8 ; Cf. § 3.17.2.2 ci-dessus) :

- 1.  ou Clic droit sur une zone vide à gauche au dessus des pistes pour ajouter une piste d'instrument. L'instrument affecté par défaut (piano en configuration d'usine) peut être redéfini dans « Préférences ».
- 2. sélectionner une piste du panneau et  ou Clic droit pour ouvrir la boîte un menu où cliquer « Changer d'instrument »

La boîte de sélection s'ouvre et l'instrument est jouable dès qu'il est sélectionné.

Il n'y a pas de bouton « OK », ce qui peut être déroutant, mais les 2 méthodes ci-dessous permettent de poursuivre de façons non équivalentes:

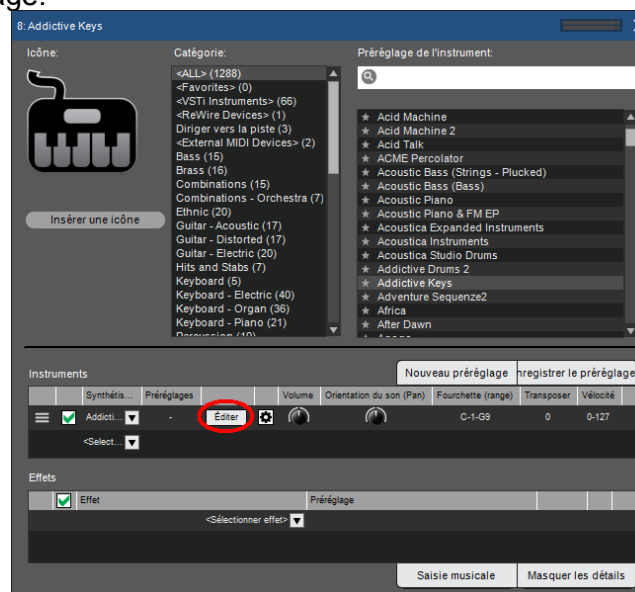
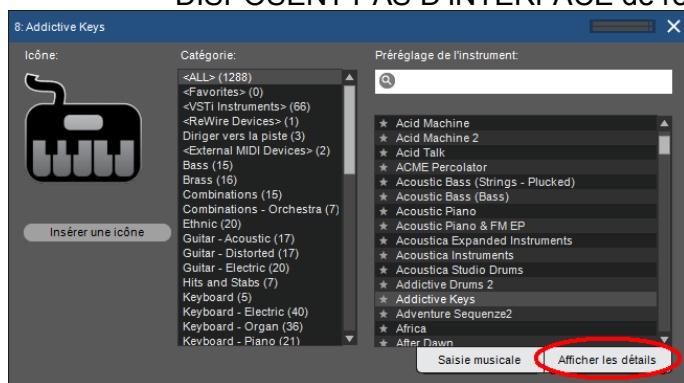


ou

○ : Pour fermer la boîte SANS afficher l'interface du plugin.

○ dans la volet de « Détail » déployé si besoin par , afin d'ouvrir l'interface du plugin. Cela ne ferme malheureusement pas la boîte de sélection de l'instrument, ce qui implique de cliquer , soit une 4^{ème} opération

ATTENTION : Le bouton n'existe pas pour certains des plugins intégrés qui NE DISPOSENT PAS D'INTERFACE de réglage.



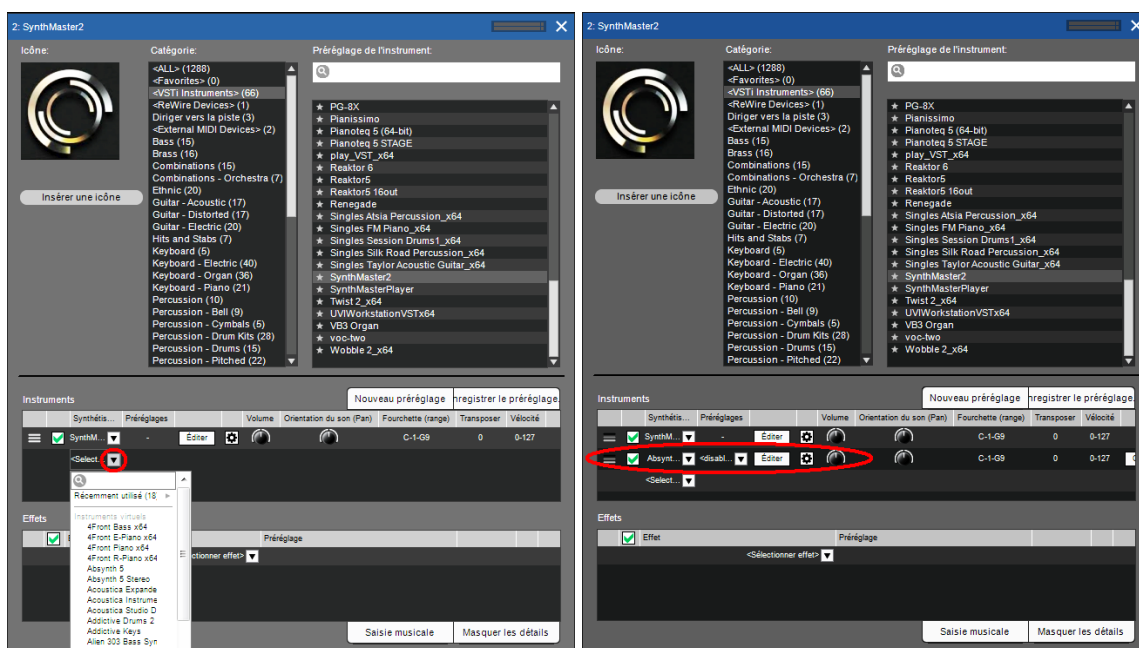
➤ 4. : Pour fermer la boîte de sélection d'instrument.

Nota : l'interface du plugin s'ouvre dans une fenêtre flottante, ce qui n'est déjà pas pratique, mais qui devient ingérable si on veut garder ouvert les fenêtres de plusieurs plugins.

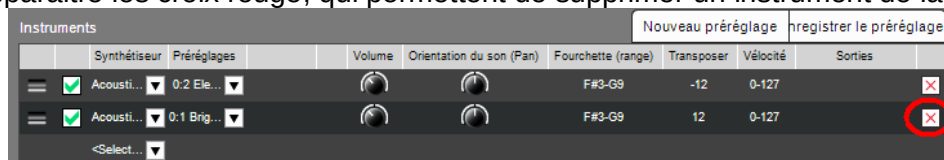
3.17.3.1 Superposition de plusieurs instruments dans une piste

-  Dans la boîte de sélection d'instrument, avec le panneau « Détail » déployé, pour sélectionner un 2^{ème} instrument ou dans la même piste

Comme on peut définir la gamme de touche de chaque instrument d'une piste, on peut créer un layer ou un split d'instruments dans une seule piste.



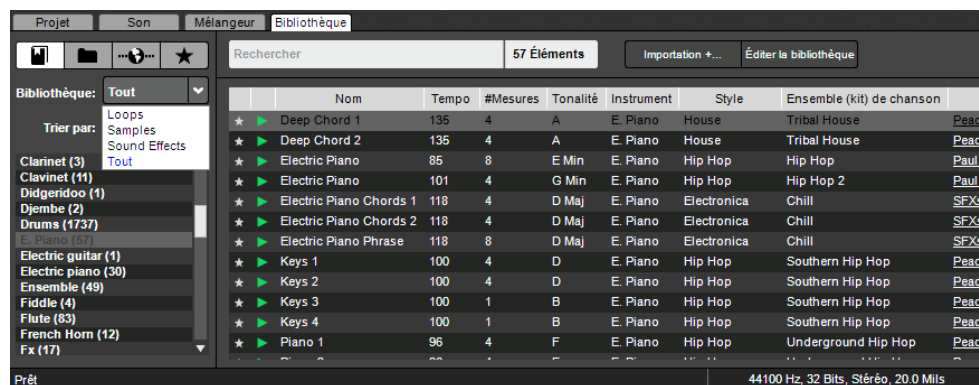
-  en bout de ligne pour si besoin élargir la fenêtre de sélection d'instrument pour faire apparaître les croix rouge, qui permettent de supprimer un instrument de la piste.



3.17.3.2 Ajout de Sample ou de Loop

L'organisation de la bibliothèque est un modèle de clarté, avec un tri par type (Sample, Loop, Sound) et par instrument.

- Un glisser/déposer vers le piano roll, depuis la bibliothèque en bas de la fenêtre, pour ajouter une nouvelle piste audio de Sample ou de Loop



-  pour rechercher si besoin des samples ou Loops, sur « [FreeSound.org](https://www.freesound.org) ». Le fichier Audio est même téléchargé automatiquement lors de l'écoute préalable, et rangé dans la bibliothèque !

3.18 « FL Studio » de Image Line (90€, 190€, 290€, 825€)



<https://www.image-line.com/downloads/flstudiownload.html>

Versions : Cf. prix dans le titre du paragraphe

- ✓ Fruity : Pas de Clips ni AUDIO
- ✓ Producer : + Audio recording + 8 Plugins (mais non compatibles VST)
- ✓ Signature : + 8 Plugins, soit 16 au total (mais non compatibles VST)
- ✓ All Plugins : idem Signature + tous les plugins, y compris en version VST

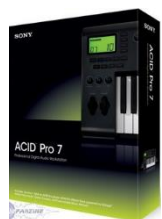
FL Studio est l'un des 3 STANs de type Loop (ou Pattern), avec « Bitwig Studio », et « Ableton Live » (ce dernier étant néanmoins plus universel).

De plus, les instruments et effets sont très orientés musique électronique, c'est-à-dire peu réalistes (pour violons et guitares, car le piano est bon d'après AF), et les effets ne sont pas assez subtiles pour des musiques plus traditionnelles.

En ce qui concerne la qualité des sons, il ne faut peut être pas se fier à ceux de la version iOS « FL Studio Mobile », qui laissent à désirer en dehors de la musique Boum Boum.

Test AF : <https://www.youtube.com/watch?v=3xT3FMzB-RE>

3.19 « Acid Pro » de magix (version 7 en promo 150€)



Digital audio workstation

<http://www.magix.com/int/acid/>

La version 8 qui sortira en 2018 sera gratuite en upgrade.

Séquenceur (Audio surtout, mais midi aussi) a été le modèle pour « Reaper » ainsi que « Ableton Live ». De plus c'est l'inventeur des boucle audio pourvu de marqueurs (fichiers audio appelé « acid wav »)

Du fait de l'absence de développement depuis la version 7 de 2010 (de Sony à l'époque) avant la sortie de la version 8 en 2018, de nombreux aficionados amoureux de sa simplicité d'utilisation, sont passé aux concurrents (Live, StudionOne et Cubase).

ACID Pro 7 is a DAW powerhouse that combines full multitrack recording and mixing, MIDI sequencing, and looping functionality for a seamless studio production environment. With its Transparent Technology design, ACID Pro 7 software removes typical barriers to the creative workflow so you can effortlessly transform ideas into real results.

3.20 « Samplitude Pro X3 » de magix (400€)



<http://www.magix.com/fr/samplitude/>

Samplitude Pro X3 est une station audio-numérique qui a été conçue depuis le début pour répondre aux plus hautes exigences en matière de qualité : plug-ins de mastering, fonctions d'édition et algorithmes

3.21 « Sound Forge Pro 11 » de magix (400€)



Audio waveform editor

<http://www.magix.com/int/sound-forge-pro/version-comparison/>

SOUND FORGE Pro is the application for a generation of artists, producers, and editors. Record audio quickly, address sophisticated audio processing tasks, and render master files. New features include one-touch recording, metering for the new critical standards, more repair and restoration tools, and exclusive round-trip interoperability with SpectraLayers Pro. Taken together, these enhancements make this edition of SOUND FORGE Pro the deepest and most advanced audio editing platform available.

3.22 « Reason 10 » de Propellerhead (Version Essential \$70 ou \$400)

<https://www.propellerheads.se/fr/reason>

DAW à orientation musique électronique

3.22.1 TEST AUDIOFANZINE

162

3.22.1 [Test Audiofanzine](#)

<https://fr.audiofanzine.com/sequenceur-electro/propellerhead/reason-10/editorial/tests/reason-tourne-sa-vste.html>

Reason tourne sa VSTe

Par Los Teignos le 08/11/2017

Après une version 9.5 apportant (enfin !) le support des plug-ins VST, Reason nous revient dans une version 10 qui met l'accent sur le contenu. Un bon plan ?

Comme d'habitude, ceux qui aiment la vidéo n'auront pas à aller plus loin, quand les amoureux de la lecture sont invités à lire la suite :

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Propellerhead a à cœur de répondre aux critiques adressées aux versions 8 et 9 de son logiciel. Sans même parler du support des VST apparu en 9.5 (une mise à jour gratuite pour les possesseurs de la 9 donc, ce qui ne manque pas de générosité), l'éditeur semble avoir entendu les reproches qui concernaient le manque de contenu des dernières versions, au point de nous présenter non pas un ou deux nouveaux modules comme à son habitude mais 6 instruments et un effet assortis d'un paquet de nouveaux sons et de nouvelles boucles. Vu l'orientation vers musique électronique qui a toujours été celle de Reason, on sera ravi en outre de découvrir que si deux synthés sont de la partie, les quatre autres instruments proposent des sonorités acoustiques qui élargissent considérablement le terrain de jeu sonore du logiciel, à commencer par un Radical Piano, un Instruments autrefois vendu 100 euros comme Rack Extension, et sur lequel nous allons nous attarder.

3.22.1.1	Marteaux sur cordes	162
3.22.1.2	Son de bois, son de fer	163
3.22.1.3	Synthé publique	163
3.22.1.4	Des courbes qui font de l'effet	163
3.22.1.5	Propellerhead vs VST	164
3.22.1.6	Les affres du skeuomorphisme	164
3.22.1.7	Ces trous béants entre les racks	165
3.22.1.8	Conclusion	165
3.22.1.9	Notre avis (4/5)	166

3.22.1.1 [Marteaux sur cordes](#)

Combinant samples et modélisation, le Radical Piano permet enfin de disposer au sein de Reason d'un nouveau piano a priori nettement plus sophistiqué que les patches ID8 qui dépannaient jusqu'ici. Ce nouvel instrument se base ainsi sur trois modèles (un piano à queue Bechstein pas complètement accordé, un Steinway Model D et un piano droit Futura) déclinés dans plusieurs ambiances (Vintage Mono, Ambiance, Floor, Jazz et Close). Là où ça devient intéressant, c'est que vous pouvez charger deux pianos différents avec des ambiances différentes pour mêler les perspectives de leurs microphones tandis qu'un potard Character permet d'aller vers un son plus sombre ou plus brillant. Quelques paramètres viennent compléter le tout, permettant de régler la courbe de vélocité, l'accordage, les résonances, les enveloppes, les bruits mécaniques et d'égaliser sommairement tout ce petit monde.

La bonne nouvelle, c'est qu'en combinant tout cela, vous pouvez obtenir un éventail assez vaste de pianos chargés d'ambiance, de quoi égrener quelques notes pour poser un climat. La mauvaise, c'est que ce Radical Piano est loin d'arriver à la chaussette d'un Pianoteq ou d'un Synthogy, voire d'un Addictive Piano pour cause de Round Robin très limité et d'un sampling qui manque vraiment de détail. Même en adoucissant la courbe, on a vite fait de chopper des notes très agressives, de sorte que l'instrument est raide et manque de réalisme. Pour faire une partie planquée dans le mix ou amener une 'couleur' piano, ça le fait. Pour un morceau où le piano tient le premier rôle, ça risque de coincer et l'on

peine à comprendre ce qui a valu à cet instrument de se retrouver avec une note de 4/5 sur le store de Propellerhead.

3.22.1.2 Son de bois, son de fer

En marge de ce piano en demi-teintes, on a aussi droit à trois nouveaux instruments réalisés en partenariat avec Soundiron et qui, pour le coup, sont nettement plus enthousiasmants. Klang est dédié aux percussions chromatiques (cloches, kalimba, glockenspiel alto, etc.) tandis que Pangea s'intéresse aux instruments provenant de différents folklores (Zitherette, orgue de voyage, sitar, etc.) et Humana propose des chœurs. Ceux qui connaissent l'éditeur qui sévit depuis longtemps sous Kontakt retrouveront là une compilation de certaines de ses banques et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça fait plaisir de voir débarquer ce genre d'instruments dans Reason qui manquait cruellement de sons qui ne soient pas synthétiques. Un vaste territoire s'ouvre donc et, sans même qu'on cherche à faire de la chorale classique ou de la musique World, on trouvera là de quoi mitonner des textures organiques particulièrement intéressantes.

3.22.1.3 Synthé publique

Le récent succès du Serum de Xfer n'est pas passé inaperçu chez les éditeurs, bien décidés à redécouvrir les richesses de la synthèse à table d'ondes. Si un tel instrument fait parti des nouveautés de Live 10, Propellerhead se fend pour sa part d'un Europa qui devrait en intéresser plus d'un. Tant mieux : ça nous change des 480 000 synthés soustractifs dont on ne sait plus quoi faire, surtout que l'éditeur livre comme à son habitude un instrument à la fois puissant et simple à prendre en main. Mu par un tripe moteur de synthèse assorti d'un filtre spectral, d'un générateur d'harmoniques, d'un filtre multimode et d'une belle section de modulation, Europa propose des sons qui, par leur couleur comme leur mouvement, valent vraiment leur pesant de cacahuètes. Un vrai bon ajout.

Tout aussi recommandable, le nouveau Grain Sample Manipulator est un cousin d'Europa dont il reprend la section d'effets et de modulation mais qui repose pour sa part sur la synthèse granulaire, dans une forme beaucoup plus simple (et plus compatible avec le live) que ce qu'on connaissait avec le fabuleux Maelström. Dans une forme beaucoup plus ouverte aussi puisqu'il est possible avec ce dernier d'importer l'échantillon audio sur lequel va se baser la synthèse, ce qui demeure toujours impossible avec Maelström. Il s'agit donc de jouer avec un unique échantillon qu'on divisera en grains de tailles variable et qu'on parcourra avec une tête de lecture dont le sens et la vitesse peuvent être modifiés. Parfait pour poser une ambiance là encore organique à souhait, même s'il faudra se méfier de la justesse des sons obtenus.

Bref, ces deux ajouts sont vraiment les bienvenus et même si on les aurait bien vus complétés par le Parsec et le PX-7 vendus à part par Propellerhead pour faire un tour d'horizon complet de toutes les synthèses, on ne pourra pas dire que sur cette v10, l'éditeur a joué les pingres. On le dira d'autant moins qu'il nous reste à évoquer un ultime module : le Synchronous Effects Modulator.

3.22.1.4 Des courbes qui font de l'effet

Très inspiré des multieffets qu'on trouve chez Cableguys ou encore Sugarbytes, Synchronous Effects Modulator est un mutlieffet à patterns combinant une distorsion, une filtre multimode, un delay et une réverb. La programmation se fait via 3 courbes très simples à éditer et qui permettent de faire des mashups d'effets relativement complexes relativement simplement. L'outil fera assurément plaisir aux amateurs de dubstep ou de glitch même si on aurait adoré qu'il intègre plus d'effets (un Time Stretcher et un panner notamment), et que son interface soit un peu mieux réalisée, avec des courbes de Bézier et des contrôles plus gros comme chez ses glorieux inspirateurs.

C'est d'ailleurs bien le problème : à l'heure où le soft est enfin compatible VST, on trouve mieux sur le marché que ce petit Synchronous dans le domaine des multieffets séquencés. Et mieux aussi que la plupart des nouveautés qu'on nous propose ici. Ca mérite qu'on en parle un peu...

3.22.1.5 Propellerhead vs VST

Propellerhead n'a pas été avare en matière de joujoux et il serait ingrat de dire que tout cela ne mérite pas les 129 euros demandés pour la mise à jour. Cette générosité a toutefois un revers car aucune nouveauté n'est à signaler sur le logiciel même, donnant à cette v10 des airs de super pack de contenu quand on attendait peut-être autre chose.

En effet, si l'on se réjouit que l'éditeur ait enfin ouvert la boîte de Pandore VST en version 9.5, l'ajout de nouveaux modules, qu'il s'agisse d'instruments ou d'effets, est désormais beaucoup moins crucial qu'il ne l'était auparavant. Europa est tout de suite moins attractif quand on possède Serum par exemple et le Radical Piano ne fera pas d'ombre à beaucoup de pianos sur le marché tandis que Grain Sample Manipulator souffrira de la concurrence d'un Mangle, d'un Granite ou de myriades d'ensembles gratuits pour Reaktor. Quant aux instruments Soundiron, ils sont ni plus ni moins le portage de ce qui existe depuis longtemps sous Kontakt. Bref, pour la compatibilité VST principalement, la mise à jour vaut vraiment le coup lorsqu'on vient de la version 8 ou inférieure. Mais les possesseurs de la 9 devront peser chacun des apports de cette v10 à l'aune de ce qui se trouve déjà dans leur répertoire de plug-ins. Et ce faisant, ils regretteront peut-être le manque d'avancée sur le logiciel même qui, il faut bien l'admettre, est très loin d'être irréprochable, notamment sur le plan des interfaces et de l'ergonomie.

3.22.1.6 Les affres du skeuomorphisme

À présent que la compatibilité VST permet d'outrepasser les limites de certains modules vieillots (les boîtes à rythmes et les samplers notamment) et de compléter la suite d'effets et d'instruments de base du logiciel (dont un certain nombre sont aussi bien dépassés), le principal défaut de Reason réside en effet dans une ergonomie dont les parti-pris étaient déjà critiquables il y a 17 ans et qui n'a quasiment pas évolué depuis. Prisonnier de son mimétisme du matériel et d'une verticalité aberrante pour un système modulaire, le logiciel apparaît sans doute très mignon au premier abord mais on s'aperçoit vite que Propellerhead fait du graphisme pour le graphisme et qu'au delà des joues en bois, des vis cruciformes aux coins des racks et des ombres portées (il n'y manque que la poussière et les gobelets de café vides), le logiciel manque singulièrement d'à-propos en matière d'interfaces utilisateur et d'ergonomie.

Reason est en effet toujours aussi bordélique visuellement, que ce soit en face avant où s'empilent les racks en toute anarchie, ou en face arrière où l'on retrouve les choucroutes de câbles dont on croyait s'être enfin débarrassé depuis l'avènement de la MAO. Dès qu'un projet devient un peu complexe, on passe son temps à chercher les choses (retrouver un petit delay rouge dans un rack de 6 mètres de haut se transforme ainsi en partie de « où est Charlie ? »), sachant que, pour ne pas nous simplifier la vie, le logiciel est également truffé de réels problèmes de lisibilité : textes et boutons minuscules, contrastes hasardeux, polices amateurs difficiles à lire parce que tentant de compenser leur petitesse par l'usage de majuscules qui sont plus dures à déchiffrer par le cerveau...

Tout cela complique une ergonomie déjà bien laborieuse car parfaitement inadaptée aux écrans modernes, et qui est faite de défilements en tous sens, de pliages et de dépliages de fenêtres. Avec un 27 pouces, c'est déjà pénible à utiliser, mais avec un écran de portable 15 pouces, si Retina soit-il, ça devient un enfer. En pleine ère du vectoriel et du responsive design, Reason est donc resté bloqué au Bitmap statique des années 2000 et l'on sent que son interface se préoccupe plus souvent (trop souvent) de faire joli au lieu de faire pratique. Certes, d'un point de vue marketing et émotionnel, le parti-pris photoréaliste se comprend car il donne cette impression de posséder du vrai matos pour faire de la vraie musique et c'était une démarche d'autant plus justifiée en 2000 que le virtuel avait encore tout à prouver, que nombre de pros le considérait comme un ersatz sans aucune légitimité sur le plan sonore, et que reprendre l'ergonomie d'instruments populaires simplifiait la prise en main du logiciel. Le monde a toutefois évolué depuis au point qu'instruments et effets virtuels sont bien installés dans tous les studios et qu'ils servent quotidiennement à faire des hits.

Du coup, à quoi bon camper sur cette position ? À quoi bon nous faire des simili-rack 19 pouces, avec des fausses alims, de faux ventilateurs, des boutons respectant l'échelle quitte à être minuscules et des câbles 3D qui nécessitent l'usage d'une touche dédiée (K) pour lire les minuscules sérigraphies qu'ils cachent ? Ne serait-il pas enfin temps de proposer une vue synoptique de tout cela, comme on en trouve dans quasiment tous les systèmes modulaires, de Max à Reaktor en passant par Usine, AudioMulch ou Pure Data ? Ne serait-il pas enfin temps de proposer une table de mixage qui ne nécessite pas un

écran 42 pouces en mode portrait pour pouvoir être affichée, quitte à moins ressembler à une vraie ? Une table qui n'affiche pas par défaut 49 boutons et 34 potards minuscules en plus du fader par tranche (SOIT 84 PARAMÈTRES DE BASE POUR UNE SEULE TRANCHE !), sachant que la plupart ne serviront pas à l'utilisateur ?

Bref, le travail à fournir pour corriger tout cela est conséquent et d'autant plus compliqué qu'il nécessite une vraie remise en question de la philosophie de base du logiciel : admettre que la mimesis est une voie sans issue et que si Kontakt ou Reaktor ont eu un tel succès, c'est aussi parce qu'au delà des fonctionnalités, ils assument d'être des logiciels là où NN-XT semble s'excuser de n'être qu'une pâle copie d'un Sampler Akai dont plus personne ne voudrait aujourd'hui si ce n'est pour caler un meuble.

Or, ce ne sont pas là les seuls défauts de Reason qui souffre en outre de nombreuses lacunes.

3.22.1.7 Ces trous béants entre les racks

Pour un logiciel aussi tourné vers les sons, on pestera d'abord contre le navigateur de presets ultra rudimentaire : les patches y sont jetés pèle-mêle dans quelques dossiers, sans qu'aucun tag, attribut ou système de notation ne vienne simplifier la recherche qui, évidemment, ne se fait pas en Instant Search. Pour ne rien arranger, aucune préécoute n'est disponible en dehors des fichiers audio de base, ce qui peut se comprendre pour les patches de synthé mais pas pour les patches de Dr-OctoRex (alors qu'on a un aperçu des Rex simples). De fait, la recherche d'un son ou d'un groove consiste à passer bien laborieusement d'un preset à l'autre, chose à laquelle on n'est plus trop habitué lorsqu'on a goûté au confort d'un Komplete Kontrol.

On citera aussi toutes ces fonctions qui ont fleuri au cours des 17 dernières années chez la concurrence (voire avant) et que Propellerhead n'a pas encore trouvé le temps d'intégrer (et on se demande bien comment) : les dossiers de pistes et groupement de tranches, les faders VCA, l'export MP3/OGG/Flac/AAC (vous avez bien lu : le MP3, format qui a révolutionné la musique à la fin des années 90 et dont l'algo est aujourd'hui libre de droits n'est toujours pas supporté !), la réorganisation des plug-ins, la possibilité de faire des mute sur des notes MIDI, la possibilité de saisir des valeurs numériques pour les paramètres, l'usage de courbes de Bézier pour les fondus et les automatisations, la possibilité d'éditer plusieurs pistes MIDI via le même piano roll, les raccourcis claviers personnalisés, un vrai système de marqueurs, le punch in/punch out, la quantification groove pour l'audio, la possibilité de faire des macros, de geler les pistes, de convertir une piste mono en stéréo ou l'inverse.... Soit des fonctions de base pour la plupart, mais qui ne sont pas là et on comprend bien pourquoi certains se sont lassés d'attendre au point d'aller voir en face ce qu'il s'y passait (et il s'y passait généralement plus de choses).

Évidemment, on ne s'étonnera pas en outre de ne pas disposer de fonctions plus avancées : pas de gestion des objets audio, pas d'édition audio polyphonique ni d'intégration de Melodyne via ARA, pas de liste d'historique d'annulation, pas de piste d'accords, pas de vue spectrographique... Et je vous passe tout ce qu'attendent les utilisateurs depuis des lustres pour renouveler des instruments qui ont 17 ans d'âge pour certains mais qui se rabattront très certainement sur des freewares VST plus aboutis...

Bref, vous l'aurez compris, après avoir attendu 12 ans l'intégration de pistes audio dans le logiciel, 17 ans la compatibilité avec les plug-ins VST, c'est désormais sur le front de l'ergonomie et des fonctionnalités que vont porter les revendications car sous le vernis d'un graphisme léché se cache un indéniable retard qui empêche Reason d'être le formidable logiciel qu'il devrait être.

3.22.1.8 Conclusion

En matière de mise à jour, ce qui nous est proposé ici vaut largement les 129 euros demandés : outre deux beaux synthés intéressants et simples à appréhender, les sonorités apportées par Soundiron, le petit Radical Piano et le Synchronous Effects Modulator soufflent un vent de fraîcheur dans le logiciel en offrant la possibilité de bricoler des sons plus organiques que jamais. Et à présent que Reason parle VST, inutile de dire que la mise à jour est fortement recommandée pour ceux qui sont restés en V8 ou inférieure, tandis que les possesseurs de la V9 devront juger de l'intérêt de ces nouveaux contenus en fonction de ce qu'ils possèdent déjà comme plug-ins ou Rack Extension.

Il nous reste à parler de Reason plus globalement et de son intérêt face aux autres STAN. Avec le support des VST, le soft a indubitablement retrouvé de sa superbe et, grâce à sa logique modulaire, il demeure capable de faire simplement des choses bien difficile, voire impossible, à obtenir dans bien d'autres logiciels. Reason regorge en outre de quantité d'excellents instruments, effets et outils qui en font une sorte d'énorme Workstation à l'incroyable richesse. Vous n'êtes pas près de faire le tour de ce qu'il a à offrir sur le plan sonore, d'autant qu'il existe une foule de Refill gratuits ou payants pour ceux qui ne se sentent pas l'âme de sound designers.

Précisons-le tout de même : que ce soit au niveau des instruments et effets qu'il propose (et ne propose pas) ou de sa philosophie globale, le logiciel de Propellerhead reste quand même avant tout orientée vers la musique électronique. Il vaut mieux le savoir.

Comme il vaut mieux savoir qu'un paquet de modules ont pris un méchant coup de vieux en 17 ans.

Comme il vaut mieux savoir que derrière ses jolies petites interfaces photoréalistes, ses câbles tous mignons et son ravissant skeuomorphisme se cachent de surprenantes lacunes fonctionnelles ainsi que de réels soucis d'ergonomie et de lisibilité qui ne datent pas d'hier.

Le problème, c'est que l'accumulation de tout cela finit par nuire à l'expérience utilisateur et aux bons côtés du logiciel, à plus forte raison si vous souhaitez l'utiliser avec un portable. Il n'y a certes rien de rédhibitoire là-dedans, et ce Reason 10 est indubitablement le meilleur Reason jamais sorti, mais au royaume des STAN orientée électro, la concurrence est bien rude. Entre Live et son Push, FL Studio, Bitwig, la MPC et Maschine dont on sent bien qu'elle va devenir sous peu une STAN à part entière, même en s'ouvrant au monde VST, le produit phare de Propellerhead aura bien du mal à tirer son épingle du jeu en l'état, lui qui était autrefois en avance sur tout le monde.

On attend donc déjà avec impatience la version 11 pour voir si Propellerhead va poursuivre sur la bonne lancée amorcée avec la 9.5, récompensant les efforts de cette version 10 par un 4 étoiles en guise d'encouragements...

3.22.1.9 Notre avis (4/5)

Points forts	Points faibles
✓ Nouveaux synthés simples à utiliser et intéressants ✓ Les instruments Soundiron qui apportent des couleurs différentes ✓ Le Synchronous Effects Modulator, un sympathique joujou ✓ Excellent rapport qualité/prix de la mise à jour ✓ Le même prix pour tout le monde en mise à jour ✓ Radical Piano, qui servira à l'occasion pour faire des pianos d'ambiance ✓ Après 17 ans d'attente, merci d'avoir intégré les VST (depuis la 9.5) ✓ Tout ce qu'on aime dans Reason : la qualité de certains instruments et effets, les câbles virtuels, la rétrocompatibilité, le côté pédagogique, le feeling workstation/studio virtuel	✓ Des contenus mais aucune évolution du logiciel même... ✓ ...qui accuse toujours un <u>gros retard par rapport à la concurrence sur nombre de fonctions de base</u> ✓ <u>Gestion des presets très rustique</u> ✓ Samplers, boîtes à rythmes et plusieurs modules d'effets bien <u>dépassés</u> ✓ Quand on dispose de la 9.5 et des plug-ins VST qui vont bien, il n'est pas sûr qu'on valorise les nouveautés de cette V10 ✓ Radical Piano, loin d'être convaincant en dehors du sound design ✓ De <u>réels problèmes d'ergonomie</u> et de lisibilité qui rendent le logiciel pénible à utiliser, surtout sur un portable ✓ Ce n'est pas vraiment un défaut, mais on reste dans une <u>orientation électro</u> plutôt que généraliste

3.23 « Mixbus 32c » de harrisonconsoles (\$300)



\$100 en promo

<http://harrisonconsoles.com/site/mixbus32c.html>

Quick start for Windows : <https://www.youtube.com/watch?v=1ZU58nRzKl0>

3.23.1	PRÉSENTATION	167
3.23.2	PLUGINS « HARRISON CONSOLE »	167
3.23.3	AVIS	169
3.23.4	UTILISATION	191

3.23.1 Présentation

DAW basé sur le DAW libre “Ardour”, mais avec une implementation tout à fait unique dans l’offre existante : Le DAW émule la console analogique du même nom de la marque « Harrison Consol », ce qui lui donne le l’avis général une couleur sonore très avantageuse. Le design graphique de l’interface est également inspiré des consoles de mixage hardware du constructeur. A part cette particularité, le DAW n’inclut aucun plugin (ni effet, ni instrument) bien que tous les plugins d’effet de l’éditeur soient inclus dans le soft, et qu’ils puissent être débloqués après leur achat (Cf. § 3.23.2 ci-dessous).

D’après la lecture des nombreux avis ci-après (Cf. § 3.23.3 ci-dessous), ce Soft n’est peut être pas le DAW à tout faire mais il excelle dans le mixage (facilité et qualité du son), et il dispose des fonctionnalité courante (y compris le MIDI ce qui n’était pas le cas des premières version), avec une « Time Line » sur le modèle de « Pro Tool » (contrairement à « Live » qui de l’avis général est parfait pour les Clips mais pêche par sa time line). Ce peut donc être un DAW secondaire pour certains usages, tout particulièrement le mixage (par enregistrement ou d’après les pistes audios issues d’un autre DAW), et pour la qualité du son produit (la qualité du son étant identique pour tous les DAW, SAUF Mixbus qui apporte la même couleur analogique que les consoles hardware).

3.23.2 Plugins « Harrison console »

<http://harrisonconsoles.com/site/mixbus-plugins.html>

Certains plugins sont parfois proposés en promotion, voir gratuits, sous la forme d’un fichier texte à placer dans « c:\Users\user_name\ » avec celui de « Mixbus ». Cela suffit à débloquent chaque plugin, car ils sont tous inclus dans « Mixbus ».

Présentation des plugins inclus dans « Mixbus », et qu’il faut débloquent par l’achat, éventuellement sous forme de Bundle.

« Essential Bundle » : 4 plugins dont Reverb, Delay & Micro Glide (detuning vocal pour superposer 2 voix supplémentaire au chant)

- ✓ GVerb : GVerb Plus is part of the Plugin Essentials Bundle which is a paid bundle of plugins specifically for Mixbus.

GVerb is basically a multi-band reverb with a separate processor for the 'high' and 'low' end. There's a number of presets displayed for quick access to specific classic reverb sounds.

I spent a lot of time with GVerb, and I must say that it was an overall frustrating experience. Compared to other commercial reverb plugins, GVerb seems very 'samey' in its range of sounds. It has a bit of a grainy sound to all settings, especially the early portion of the signal. There's not much in the way of modulation for the tail that you can control.

For the 'sameness' of the sounds, there is a decent amount of control though, and I found GVerb quite useful on polyphonic sounds without too much attack. Pianos, guitars, choral parts and synthesizers it worked quite nicely on. With things like drums it was a bit disappointing and required me to turn down the high-mix along and apply more LPF than I'd normally want to get rid of a grainy ringing sound that seemed somewhat pervasive.

I do not think that I'd purchase GVerb on its own, but it is a welcome addition for some things. These days we're spoiled by a glut of amazing reverb plugins, and I do not think that GVerb lives up to the value of other offerings out there.

- ✓ Micro-Glide : Micro-Glide is part of the Plugin Essentials Bundle which is a paid bundle of plugins specifically for Mixbus.

Micro-Glide just adds a detuned and optionally delayed duplicate of the input signal to itself. The idea is to 'thicken' things like leads or vocals.

I have to say that I was skeptical at first, because with even moderate settings it sounds pretty awful soloed. I've been aware of this technique done manually for a long time, but it's never something I've explored too much because it just sounds bad on its own...

But in a mix?! It's magic. Tiny amounts of Micro-Glide can be the difference between a thin out of place vocal and a well-set vocal with some beef to it. Micro-glide is deceptively simple and deceptively valuable when you need it.

That said, I didn't need it very often. I also would be wary of using it too frequently. It is a very useful plugin, but it's fairly rare that it's useful. For this I put it at a 50. I would never buy this since it's so easy to do manually, but it's undoubtedly useful.

- ✓ Dyno-Mite . Dyno-Mite is part of the Plugin Essentials Bundle which is a paid bundle of plugins specifically for Mixbus.

Dyno-mite is basically a very simple transient processor. It either compresses the attack of the signal or expands it. The rest of the signal is mostly left alone.

There's paid transient processors out there that do much more. There's other free transient processors that sound better and are equally simple to operate.

Dyno-Mite does do wonders for a flabby or boomy kick. It's also interesting on brass stabs and funk guitar parts among other things. As it's sold, it's a decent product. As a valuable purchase in the current market though? Not so much.

- ✓ 3d Triple Delay : 3d Triple Delay is part of the Plugin Essentials Bundle which is a paid bundle of plugins specifically for Mixbus.

The '3d' part of the plugin is that there is a separate delay tap for the left, center (l+r) and right channels. The taps are freely placeable in time and in the stereo spectrum on a central graph with optional 16th note snapping or free movement. The input level of that specific tap is shown as an animated bubble that grows around each tap's placement dot, which really helps visualize cross-feedback routes.

There's multiple feedback path controls, modulation and oversampling (!). Oversampling seems to greatly increase the quality of sound when warping delay times live, to get that analog delay like delay pitch shifting.

Like Gverb+ there's a set of quick presets to speed up workflow.

I think that 3d Triple Feedback is probably the most unique and useful plugin in its class in this plugin bundle. It isn't the most amazing delay, not even close, but what it lacks in features it makes up for in ease-of-use and how easy it is to use the GUI to get quick and good results.

3.23.3 Avis

3.23.3.1	SonicScoop (2017)	169
3.23.3.2	prosoundnetwork	175
3.23.3.3	ask.audio	177
3.23.3.4	bedroomproducersblog (2017)	180
3.23.3.5	Soundonsound (Mixbus 3 2015)	183
3.23.3.6	Mixonline (Mixbus 4 2017)	188

3.23.3.1 *SonicScoop (2017)*

<https://sonicscoop.com/2017/12/19/new-software-review-harrison-mixbus-32c/>

December 19th, 2017 by Rich Crescenti

Rich Crescenti is a freelance engineer, producer, teacher, and drummer who works out of several studios in NYC, helping bands make unique recordings. Contact him at richmakesrecords.com.

Harrison applies the large format console aesthetic, workflow and mindset to their full-featured DAWs, “Mixbus” and “Mixbus 32C”.

Writing a fair and complete review of an entire DAW is a daunting task, to say the least. A DAW is much more than just a recording device. It’s more than an editor and more than a processor. It’s an entire studio environment with complex workflow possibilities and constraints alike.

When you become adept with any one DAW, it becomes a bit like a home office that you are used to and able to work quickly and confidently in. Stepping outside those bounds can be daunting.

It’s a sobering moment when you realize, for instance, that the “switch screen” hotkey in one DAW is the “nudge clip to the left” hotkey in another. (A moment that leaves you to wonder how many timing and phase relationships you’ve ever-so-slightly destroyed.)

But in the modern studio business, can you really afford not to check out how the industry is changing and what other offerings are available? Plus, an extra DAW in your back pocket means that an inspired session will never fail because one piece of software does.

With that in mind, Harrison offers up a whole new type of DAW to add to your studio with their “Mixbus” software, and with an alternate version, “Mixbus 32C”. Both aim to bring a more analog and more human workflow to the DAW experience. As a company, Harrison has a long history and impressive pedigree. Their first analog console offering was the Series 32, released in 1975. (For a sense of time and scale here, the first commercially available SSL console was released in 1976.)

Through the 70s and early 80s Harrison continued to make analog consoles, including the first fully automated console. The 90s heralded the introduction of their first digital console, and to this day Harrison continues to produce world-class consoles, both digital and analog. While their name may not be as famous as SSL or Neve, their consoles are in use in top film and music mixing studios around the world.

My primary DAW has always been “Pro Tools”, so all of my comparisons will be based around that. In the case of both DAWs, searching the forums when I encountered problems revealed a list of problems I never had. I’ve generally had good luck with Pro Tools in the past, but there have been issues, some of which were never solved. And there are definite critiques I have of Pro Tools that others probably think of as a cool feature. The point being: your mileage may vary.

With such a long history of console manufacturing, Harrison's stance on DAW construction is not surprising. They have made it clear, in both literature and layout, that their goal is to more closely emulate the feel and sound of mixing on an analog console, and not a "container for plugins". Let's take a closer look at Mixbus.

3.23.3.1.1	Features	170
3.23.3.1.2	In Use	172
3.23.3.1.3	To Be Critical	174
3.23.3.1.4	Summing it Up	175

[3.23.3.1.1 Features](#)

The two DAWs, "Mixbus" and "Mixbus 32C", are for the most part similar. 32C has more busses, but the overall feel and functionality is very similar. The real difference lies in the sound, as standard Mixbus is modeled after the overall sound of Harrison consoles while Mixbus 32C is end-to-end modeled after one specific console—the one owned (and still used) by Bruce Swedien to mix *Thriller*, *Bad*, and a ton of other records. This review is based on the Mixbus 32C model.

While "Mixbus" may have analog dreams, it is still very much a full-fledged DAW in terms of its feature set. All aspects of music making can be accomplished inside "Mixbus"; this includes recording, mixing, sequencing, using MIDI tracks and virtual instruments, etc. It even supports sync for video and can lock up with other systems.

Like most DAWs I've used, "Mixbus" has a few different screens to work from, mainly the "editor view" representing our multitrack, and the "mixer view", representing the console. There are of course other windows that can be opened. One of my favorites is the "meterbridge", a fully-sizable group of meters that can be set to a large number of metering standards used around the world, in broadcast, film, and music. Additionally, these meters have buttons for input, record enable, solo, and mute. Using a touchscreen as an additional monitor featuring this window would make recording and overdubbing with multiple musicians much easier to wrangle. Sadly, there is no way to use the transport as a separate window, which would also be nice.

Editor

The "Editor" window is laid out in a mostly comfortable and familiar fashion. Across the top are the transport controls, editing tools, playback modes, counters, selection and song map. Many timeline lanes show common units (min:sec, bars & beats, timecode, tempo, meter, etc.), but there are also some very useful lanes such as Range. This timeline allows you to bounce out any pre-defined range, which is great for mixing live albums, or exporting a portion of a mix as a clip or preview.

"Tracks" in the Editor window are laid out in the standard fashion. The left side of the window can display the currently selected channel strip, making work on all aspects of one particular track very easy. The right side of the window displays all session lists at a glance, such as tracks, busses, regions, snapshots, groups, etc.

Mixer

The other main window is the "Mixer" window. While there is quite a bit of flexibility in setup and routing, there is also a designated signal flow that is used: channels feed into subgroups, which in turn feed the main mix, like on a console.

Harrison gives you an unlimited number of audio, MIDI, and auxiliary tracks, which then feed into a possible 12 subgroups and/or the main stereo bus. The 12 subgroups are designed to act as submixes or time-based effects tracks. Harrison automatically accounts for the latency of all tracks feeding towards the submixes, and ultimately the stereo bus as well. Should you need additional aux tracks for submixing or time-based effects, you must account for any incurred latency on your own. In practice, I only did this when a track needed extra little reverbs and delays. Any latency here was either unnoticeable or didn't affect the audio in any negative way.

The left side of the mixer window displays lists of channel strips, groups, and user-favorite plugins. The right side of the window displays the 12 subgroups, the main stereo group, and the monitor section (more on that later).

The setup of how the busses are fed by the tracks in Mixbus is interesting. Whereas most analog consoles have group assignments and aux sends, those have more or less been combined here to feed the 12 mix busses. Amount of, and stereo placement of each feed, are fully adjustable.

The layout and look of tracks in "Mixbus" feels closer to an analog console than any other DAW I have used or seen. Every channel has bus assignments and a 4-band semi-parametric EQ that are always on display. They are relatively easy to use, but take up a lot of real estate and cannot be hidden. Again, the EQ is part of the console feel and sound that Harrison is going after. Each channel also has an input trim (THANK YOU!), mute and solo buttons, a fader and dynamics section. The onboard dynamics processor can be set to Leveler (low ratio with adjustable attack time), Compressor (adjustable ratio, fixed attack and release), or Limiter (with adjustable release time). While basic in scope, the dynamic section does a decent job when nothing special is needed other than basic dynamic range control.

At the top of every "track" is a small, useful window that toggles between signal flow order, or controls for that channel. Controls include: record arm, input and output routing, polarity, VCA group assignment, as well as solo lock and solo isolate. You can switch between accepting the input signal, or the signal that was previously recorded... just like on a split format console. It's hard to believe that some DAW manufacturers still don't have a polarity switch on every channel as a default, so it's nice to see little touches like that here. Mixbus even has a polarity optimization feature that can analyze multiple audio tracks and offer automatic polarity options that you can toggle between to find the best fit. Elegant and useful.

The signal flow order window is a spot where Mixbus really shines. Every piece of processing (including the fader and onboard EQ/compression), auxiliary sends, and even hardware inserts, can be arranged in absolutely any order. Other DAWs pretty much seem to have processing be post-fader with sends either pre or post. Mixbus gives so much more flexibility than that. I particularly enjoyed expanding drums to reduce bleed, then sending the full dynamic range to reverbs, before riding the fader into the channel compressor.

The 12 mix groups look similar to tracks, but have simplified tonal controls (a defeatable three-band EQ fixed at 300Hz, 800Hz, and 2kHz, in lieu of the parametric EQ and filters available on the channel). Each group also has a saturation control labeled "Drive". In mixing, I found this tool to be excellent for getting groups of instruments to sit right in the mix. The amount of saturation doesn't affect the level of the track, and the saturation VU-style meter ends up being useful here as well. Each group has a pan pot and stereo width (fully mono to fully stereo) control for placement in the stereo field. Additionally, each group has the same dynamics processor as the channels, with an added sidechain compressor setting. Each group can use the sidechain, and any channel can feed it, but there is only one sidechain as far as Mixbus is concerned—so any groups using it will all be triggered by the same signals.

The main stereo bus contains the aforementioned controls, along with a few extra features. A look-ahead limiter and phase correlation meter exist at the final output, and while every channel and bus has a standard dBFS digital meter, the stereo bus has a K-14 loudness meter. The K-System meters (designed by Mastering Engineer extraordinaire Bob Katz) is an integrated metering, monitoring, and leveling setup that helps you get consistent loudness results while maintaining a solid dynamic range. Read more about that [here](#).

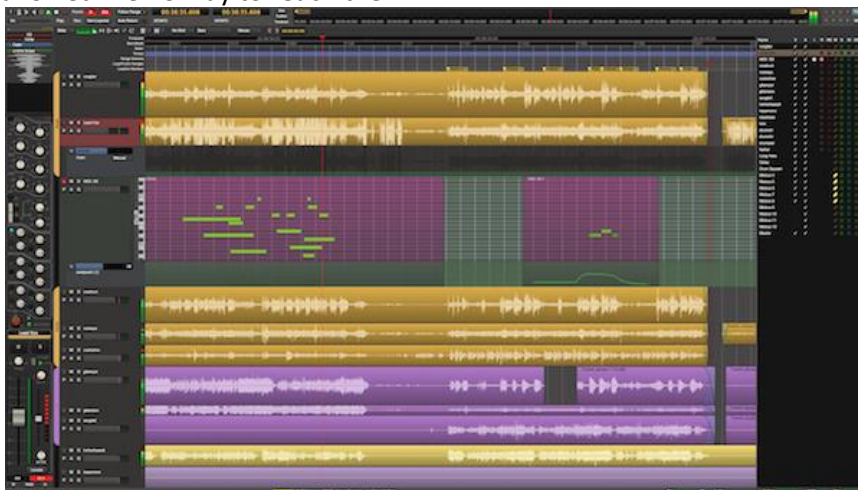
At the far right of the mixer window is the “monitoring section”, and I’m a huge fan of it. A dedicated monitor controller or control section, similar to that on a large format console, is paramount to making good mixes, as far as I’m concerned. And the fact that many DAWs offer nothing in regards to that is sad. Apart from letting you know if any channels are solo’ed, muted, or auditioning audio (listening without going through any of the processing or busses—a very cool feature), you have a choice of solo modes: AFL, PFL, or SIP (including solo in front!). Exclusive solo and solo-overrides-mute options are available alongside solo boost level, adjustable dim, mono, polarity, and mute. You can also easily add any plugins to process the monitor feed without affecting the mix. This whole section alone is worth the price of admission and frankly makes mix translation much easier to achieve.

Last in the mixer window are the “VCA faders”, new to version 4. “Mixbus” has grouping capabilities for tracks to aid in mixing and editing, similar to other DAWs. However, there are no nested groups (group within a group—a nice feature in Pro Tools). The VCA faders come in very handy here. Any tracks or groups can be controlled by a VCA fader, as well as added to or removed from the VCA faders at any time. In a very nice twist, deleting a VCA fader writes that info to the individual tracks, so no valuable mix info is lost. Additionally, the VCA faders (and the 12 subgroups) have a toggled “spill” feature, which quickly shows only the tracks using that VCA or subgroup.

3.23.3.1.2 In Use

Getting a session up and running in “Mixbus” is easy and should be pretty straightforward for anyone who has used a DAW before. Dragging and importing tracks is easy, as is the hardware and software routing of signals, which features an incredibly useful hardware latency calculator. Initial prompts ask some questions to help with setup (for example: Do you use hardware or software to handle your input monitoring?).

The look of “Mixbus” is clean and straightforward, but packs a lot of information in. More so than “Pro Tools”, “Mixbus” is heavily aided by the use of larger screens, but has very useful scaling features to help maximize screen real estate. I’ve definitely had “Pro Tools” windows with functions that were offscreen and allowed me no way to reach them.



Though Harrison's roots are in the analog domain, the digital editing and programming capabilities offered in Mixbus are just as comprehensive as any competing DAW on the market.

Editing audio is also easy and flexible, if not as responsive as "Pro Tools" on my computer. The user interface here works, but is not as smooth and usable as "Pro Tools". Audio regions that overlap are stacked in layers, similar to photo editing software, meaning layers can be moved up or down depending on what you want to hear at that time. A very nice feature, stacked audio tracks can also all be played at the same time, which is great for sound effects or handclaps where you need multiple regions to play back simultaneously, but don't really need additional audio tracks.

The editing tools and modes in "Mixbus" are easy to understand and use. However, there is a "smart" tool functionality that combines several modes, and I can't help but wish it were smarter. As a comparison point, the smart tool in "Pro Tools" allows me to edit and arrange audio in a much smoother fashion without having to constantly switch tools.

Fades are easy to draw in place, and getting accurate crossfades is simple as the waveform view is translucent. While "Mixbus" does not have as many fade taper options as "Pro Tools", there are multiple choices, and finding one that works was not difficult. "Mixbus", by default, actually always fades audio in and out, on every region. This has to do with digital audio and how it exists in an "on or off" state. Automatic crossfades help eliminate little clicks and pops.

A facet I sorely miss about "Pro Tools" here is the absence of offline, Audio Suite-style processing in place. I use this feature heavily, as tracks I get are often recorded at home and have problems. Applying de-noise, de-click, de-reverb, pitch correction (and creating doubles), phase adjustment, tape saturation, filtering, etc., are staples of my workflow, and I often do a decent amount of clean-up even before mixing starts—so I would love to see this feature added. However, for plugin usage, "Mixbus" does support AU, VST and LV2 plugins, which opens the field of available processing quite a bit.

Flipping over to the "mixer" to begin balancing the tracks is where the real magic of Harrison "Mixbus" comes to light. This is an entirely subjective opinion, but it just sounds better, and I'm underselling that a bit. The way summing is handled just sounds smoother, more musical, and more natural to me. Additionally, like analog gear and even modeled simulations of that gear, you are richly rewarded by good gain-staging and mixing habits overall.

"Mixbus" itself has a sonic fingerprint, and like a console, can be driven to obtain different shades. The metering, both individual channel meters, and the K-14 on the mix bus, guides mixers to that sweet zone where everything really gels together. It's a different, more holistic experience than "Pro Tools", and I love it.

"Mixbus" has made mixing itself a more fun and engaging experience. Using just faders, and built-in filters and EQ (not surgical, but very musical), felt quite a bit like mixing on an actual analog console. The user interface translates very well here, and so did my mixes because of that. Absolute A+ for sound quality.

Bouncing a mix is very easy, flexible and powerful. You can bounce out multiple formats, time ranges and stems simultaneously. Exports also give a very informative visual analysis report that shows LUFS, LU (Loudness Unit) histogram and range, waveform display with peak indicators, and a spectrogram view.

Sadly, MP3 and AAC, two of the more popular formats for sharing and listening to rough mixes with artists, are not supported here. Licensing is required for Harrison to use those formats, which would

drive up the (very competitive) price of Mixbus. However there is an included full-fledged metadata editor.

3.23.3.1.3 To Be Critical

There are, however, a few areas where “Mixbus” could use improvement. Implementation of full stereo functionality is lacking to me. I noticed that while the busses to the 12 stereo subgroups have full panning and balance flexibility, auxiliary sends (just like the ones in “Pro Tools”) appeared to be mono-only, whether they are feeding a mono or stereo aux bus. This means if I use an aux send to feed an aux bus, I can’t pan the guitar left and the reverb send right. This is a minor complaint and affects few situations, but I like to experiment when mixing and need flexibility to try whatever options pop into my head. Harrison later noted that this is in fact a bug which will be fixed in version 4.3.

That said, I do feel full stereo functionality is lacking with respect to plugins, as “Mixbus” does not offer multi-mono capabilities—something I use all the time in “Pro Tools” to de-correlate my delays and reverbs. This same limitation applies to the aforementioned “stacked layers” as well.

As mentioned above, the editing and arranging functionality just doesn’t quite feel as smooth and easy to operate as it does in “Pro Tools”. Navigating, selecting and cutting between any two exact points is just faster and easier in “Pro Tools”. For example, two mono audio tracks cannot just be dragged onto a stereo track to combine them (and vice versa); the tracks must be imported in the right order and manner for them to become a true stereo track. This isn’t a deal breaker, but all of these functions need to be smooth and seamless to accommodate modern users whose methods are as diverse as the genres they create in.

Selecting and navigating in and around the timeline also feels slightly limited compared to “Pro Tools”. Keep in mind that I have been a near-daily user of “Pro Tools” for well over a decade, and many of my workarounds have become second nature. I have noticed that time and repetition have made improvements to my workflow here.

Additionally, the tracks, subgroups, and main stereo bus are all in the same window, and there is no way to separate them. If viewing all 12 subgroups and the master bus, I can see only two audio tracks on my laptop screen, making navigating within the session laborious. Tracks and busses can be shown or hidden as needed, but that means more time is spent scrolling and clicking, which takes away from what should be a seamless process. Offering the mix busses as a separate window would ease this issue, and much more successfully utilize multiscreen setups as well.

One of my biggest pet peeves about working in Mixbus though, is the lack of any way to import data from another session. Users can save templates, but I love the ability to think back on a session that had something I need and seamlessly import that into the current session. The “Import Session Data” feature set in “Pro Tools” is sorely missed here.

Lastly, I feel the user manual, while greatly improved from the initial versions I saw, still needs some work in regard to clarity and scope. Several features are mentioned by name, but then never again revisited or expanded upon in any way. However, Harrison has provided explanations of many of the features in a series of informative streaming videos. This has become more and more the norm in recent years, but I still prefer a fully functioning PDF. Solving an issue with clients in the room via written manual looks professional. Watching videos while they wonder why they hired me does not. Also, videos cannot be updated the same way an in-depth and accurate user manual can. In all fairness, I think many companies have these same issues.

3.23.3.1.4 Summing it Up

As mentioned above, adopting an entirely new DAW is a daunting task. Dedicated users will be looking at a steep learning curve, and will have to get comfortable being uncomfortable for some time. However, there are benefits to having a secondary DAW in your setup, and anyone who has ever had their current DAW glitch or fail knows this intimately. Although I will keep and use “Pro Tools” for tracking, editing, and sharing audio with other users, I’m also going to continue to mix using “Mixbus”. Ultimately, how it sounds is of paramount importance and Harrison has really nailed that here.

Another concept to consider is the size of DAW manufacturer, the pros and cons that brings, and thus the level of customer service offered. While I, along with other “Mixbus” users, may have some complaints about the functionality in some areas of the software, I know for a fact that others have written in to say they still prefer to work with Harrison over some better-known companies. I know that because of my lengthy correspondence with some of the fine folks at Harrison.

The last page of the manual has contact info—an email address and a phone number that a person actually answers. Also, staff members are on the “Mixbus” forums, and are not only forthright and honest, but actually listen to their users. Smaller companies tend to do this better. Anyone who has encountered the Minotaur on the “Avid” or “Logic” website while attempting to get help knows exactly the value in this.

I’ve now been working within “Mixbus” since early version 3, and have seen Harrison’s commitment to evolving and continually improving “Mixbus”. If you have found yourself unhappy with the sound of your DAW and want to try something new, I highly recommend giving Mixbus a try. The standard version retails for \$79, with Mixbus 32C retailing for \$299.

3.23.3.2 *prosoundnetwork*

<https://www.prosoundnetwork.com/gear-and-technology/review-review-harrison-mixbus-32c-daw>

RUSS LONG

JUL 27, 2016

Undoubtedly, “Harrison Consoles” is synonymous with high-quality sound. The company spent its last 40 years as a staple in commercial music by designing and building mixers used on dozens and dozens of hit albums. Their most notable console, the 32C, was the sonic backbone for Michael Jackson’s *Thriller* and Paul Simon’s *Graceland*, as well as albums by Genesis, ABBA, ELO, Janet Jackson, Queen, AC/DC, Led Zeppelin, Supertramp, Blondie and more.

In the fall of 2009, Harrison stealthily entered the DAW game with the introduction of “Mixbus”, a notably console-like workstation built upon the “Ardour” platform universally compatible with Mac OS X, Windows and Linux OS CPUs. Since then, the workstation has endured strong and steady user base growth.

Earlier this year, Harrison released the third iteration of the DAW, “Mixbus 3”—available direct for an amazing \$79!—which incorporates unlimited stereo and mono input channels, unlimited MIDI tracks and virtual instruments, an updated graphical user interface, support for external control surfaces (including PreSonus Faderport, Mackie MCU and Behringer XTouch controllers) and the addition of Favorite Plug-in Lists to organize go-to plug-ins and plug-in presets.

Shortly after the release of “Mixbus 3”, Harrison next unveiled “Mixbus32C” (\$299 direct), a Mixbus DAW variation incorporating the “Mixbus 3” feature set and workflow that is explicitly based on the

Harrison 32C analog console. Both versions incorporate input trim, switchable polarity and compression on every channel, but where “Mixbus 3” has, for example, a three-band sweepable EQ with high-pass filter and 8 mix bus sends, “Mixbus32C” has a parametric four-band sweepable EQ with independently switchable second order high-pass and low-pass filters and 12 mix bus sends—just like the console. Harrison modeled every resistor, capacitor and transistor in the original 32C console, resulting in a software channel strip that performs identical to the original.

The “Mixbus32C” channel strip is powered by an enhanced fourth-generation DSP engine that is internally dithered, ramped and gain-staged so that sound quality is as “analog” as possible. It utilizes multi-core processing and is available in both 32- and 64-bit builds. “Mixbus32C” supports VST plug-ins on Windows machines, AudioUnit (AU) plug-ins on OSX machines, and LV2 and LADSPA (Linux Audio Developer’s Simple Plug-in Architecture) plug-ins on all platforms.

The “32C” master bus and its dozen stereo mix buses include Tone controls, Compression, Side-chaining and Analog Tape Saturation emulation. Also included on the stereo bus is a K-meter and Stereo Correlation Meter. The Analog Tape Saturation emulation does a fantastic job of creating the sound of analog tape and the DAW’s operation is reminiscent of analog functionality.

Harrison has released a collection of rather amazing plug-ins, too—in the LV2 format—perfectly complimenting “Mixbus”. These can be purchased individually or as a complete set. My favorites are the “XT-DC Drum Character” plug-in and the “XTMC Multi-Band Compressor”. The XT-DC allows the user to apply a different EQ to the attack than to the tail of the drum hit—amazing! The four-band XT-MC incorporates phase-accurate crossovers, providing a smooth, natural sound even when applying extreme compression.

What’s the problem with Harrison plug-ins? They are exclusive to the LV2 format; if you are going to be using “Mixbus” exclusively, they are well worth the cost, but if you are going to be using “Mixbus” in addition to one or two other DAWs, it may be better to purchase AU or VST plug-ins that can be used regardless of DAW. I should mention, too, that its onboard EQ, compression, tape emulation and limiting sound extremely good and are more than adequate for most mixing applications, though undoubtedly most users will want to add reverb and delay options. The entire “Mixbus32C Bundl”e—including Mixbus32C plus all dozen Harrison Mixbus 32C Plugins—is \$599 direct.

LTC (SMPTE) generation and sync are built in to “Mixbus32C”, which also includes Persistent undo (undo is still operational after closing and reopening a session). There is support for video timeline, video window and audio/video exports. Loudness analysis tools include LUFS loudness measurement, LU (Loudness Unit) histogram, LU Range, Waveform display, with peak indicators, Peak Sample value + True Peak value and Spectrogram view. The DAW incorporates extensive export features, including multitrack stem export, simultaneous multi-format exports, multiple export ranges, CD track markers, silence trimming, normalization and command-line arguments to trigger third-party encoders or file-management scripts.

Most of my time in the studio is spent interfacing with computers, and I have to admit, it sure is refreshing to jump into the analog console-style workflow that “Mixbus” provides. With the exception of utilizing effect plugins, everything you need to make a great sounding mix is in-line, ready to go without adding any plug-ins. I’ve done several mixes in “Mixbus32C” over the past couple of months and I find it to be a very musical experience. The things I love about it are the things I remember loving about mixing on an analog desk decades ago. Having input gain control, a polarity inversion button and input monitoring on every channel is just fantastic. Metering is exceptional. There are channel meters, gain reduction meters, tape saturation meters and buss meters.

“Mixbus” has an intuitive and ergonomic layout that follows the logic of analog signal flow, making it likely the easiest workstation to learn for anyone with a background in analog recording. Editing is another “Mixbus” strength. The newly added “Smart mode” provides Pro Tools-esque functionality and impressive speed. Editing functions include region slicing, region fade ins/outs and crossfades. Audio playlists are also supported simplifying comping and band edits. While the built-in EQ and dynamics are quite impressive, I’ve loved using Harrison’s Dyno-Mite envelope designer plug-in and XT-DC Drum Character plug-in on the drums.

There is no doubt that Harrison’s primary focus with “Mixbus” is the recording and mixing of audio. That said, the “Mixbus” MIDI implementation is quite good. Heavy MIDI users won’t be making Mixbus their primary DAW (at least not yet), but the MIDI implementation is still solid and often inspiring. There are over 50 “MIDI filter” plug-ins such as transposing, keyboard splits, quantization, velocity scaling, chord creation, etcetera to provide extensive control over the manipulation of MIDI data. The sole virtual synth included with Mixbus is the “Set-Bfree” Tonewheel organ that provides a convincing B3 sound. Regular virtual instrument users will obviously need to acquire additional instruments.

“Mixbus 32C” is a full-blown workstation that sounds stunningly good and “Mixbus 3”, though not quite as feature-packed, also performs amazingly well for a fraction of the cost. Whether you decide to make one of these your primary DAW or just utilize it as a secondary option will vary from user to user, but I have no doubt that every studio will want to make one of them a part of their studio’s software arsenal.

3.23.3.3 ask.audio

<https://ask.audio/articles/review-harrison-mixbus-42>

Matthew Loel T. Hepworth
Dec 09, 2017

Pros:

- ✓ Analog sound and approach to mixing.
- ✓ Extremely fast workflow.
- ✓ Most controls are at your fingertips (mousetips, if you will.)
- ✓ Saying it's affordable is an understatement.
- ✓ Uses a transportable encryption key file as copy protection;
- ✓ No hardware dongle required.

Cons:

- ✓ You'll want a high-resolution monitor.
- ✓ Importing tracks from a different DAW required unless you start recording in Mixbus.

A DAW with a twist, “MixBus 4” recreates the sonic personality of the Harrison hardware consoles. But how accurate is the sound? Matthew Loel T. Hepworth takes 'The Bus' around the block.

In the era of the analog studio, purchasing recording equipment was done á la carte. For example, if you wanted a Studer deck and a Harrison 32C console, you could go and purchase that exact combo (provided you had deep pockets.) But the modern DAW paradigm has combined the recorder and mixer into one branded product. While all current DAWs have a lot to offer, Harrison's MixBus 4 may have you re-embrace the concept of buying gear based on the sound characteristics rather than whiz-bang alone.

3.23.3.3.1	A Legacy of Tone	178
3.23.3.3.2	Overview	178
3.23.3.3.3	Appearance	178
3.23.3.3.4	Operation	179
3.23.3.3.5	How the Sound is Achieved	179

3.23.3.3.6	Mixing	179
3.23.3.3.7	Conclusions	180

3.23.3.3.1 [A Legacy of Tone](#)

Truth be known, I've never mixed on a Harrison console. (I'll bet the majority of you haven't, either.) But I've sure listened to a lot of artists (Electric Light Orchestra, Genesis, Michael Jackson, Kansas, etc) whose award-winning mixes have flowed through Harrison's, which have earned a reputation for sound quality and flexibility. The company has made the bold statement that you can get the Harrison sound in Mixbus for a mere \$79.00. Can they be serious? Did they hit their collective head? Let's find out.

3.23.3.3.2 [Overview](#)

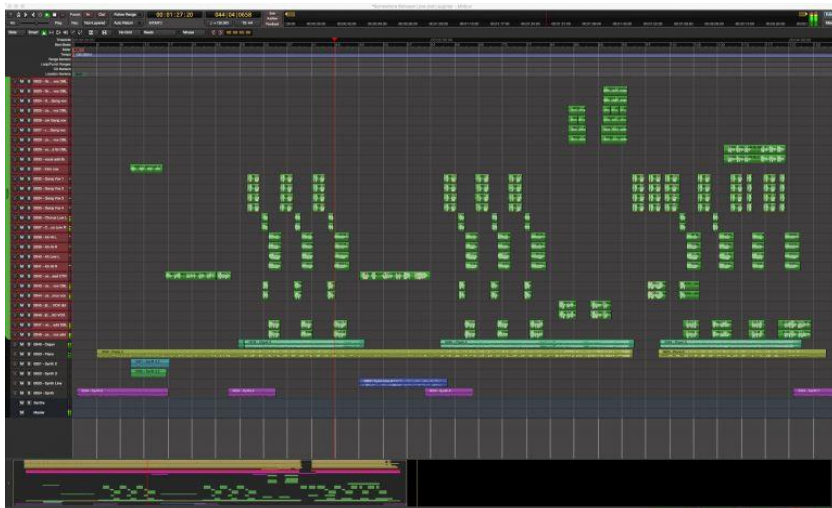
“Mixbus 4” is a fully featured DAW (including MIDI tracks) that runs on Mac OS X 10.6.8 or newer, Windows XP or newer, and Linux kernel 2.6 or newer. (That's right: Linux.) I tested Mixbus on my 12-core Mac Pro running Sierra, but the idea of switching to a Linux-based system is intriguing, especially given the uncertainty of Apple's roadmap for pro machines. Both 32- and 64-bit OS and CPU architectures are supported, which means you can use Mixbus on older computers with at least two or more CPU cores. You'll get unlimited audio, MIDI and instrument tracks, and up to eight buses for signal routing and effect returns. While there are audio, instrument and MIDI plug-ins included, you can also use 3rd party offerings in VST, UA, and LV2 formats, as well as the XT-series of Harrison plug-ins you can purchase individually, in bundles, or in a \$9.00-per-month Plugged-In Membership.



The Mixer window

3.23.3.3.3 [Appearance](#)

“Mixbus” is divided into two main windows: “Mixer” and “Editor”. A big monitor (or multiples thereof, one for each) will undoubtedly help you get the most from either window. My primary monitor is an ultrawide 21:9 and that allows me to see a large number of channels and tracks. If you've ever used a DAW, both of these windows will feel familiar. Mixbus opens with the “Mixer” window by default, giving you a nudge to play with those controls first. Everything about the “Mixer” will remind you of a hardware desk, right down to the color scheme and the 'knob-per-function' layout that mimics the consoles upon which many of us cut our teeth.



The Editor window

3.23.3.3.4 Operation

There are two ways to get tracks into “Mixbus”: recording or importing. Many users record in their current DAW first because their existing recording workflow is familiar. In that case, importing the audio (19 supported formats) and MIDI tracks is easy, though you may want to render all the virtual instruments to audio tracks to keep you from working to recreate all those plug-ins and settings after the import. Recording into “Mixbus” is simple, and new adopters will get the hang of that quickly. Version 4 also has the capability (currently included in beta form) of importing PTX and PTF sessions from Pro Tools.

3.23.3.3.5 How the Sound is Achieved

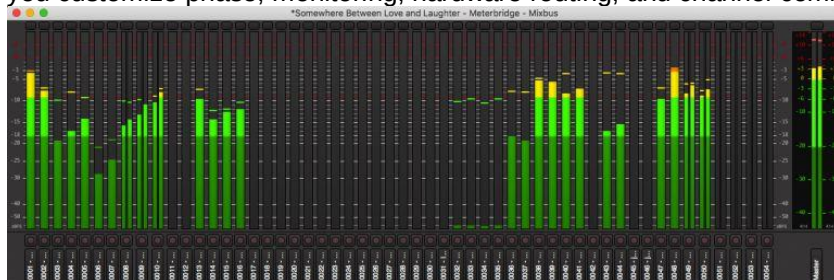
Most popular DAWs don't have a 'sound,' per se. In other words, there's no sonic difference when you listen to tracks imported from one DAW into another, provided all faders and other controls are at their default, zero, or off positions. But that's not the case with Mixbus because the analog spirit of the Mixer is always working. After I imported my first session and pressed play, I instantly heard some pleasant sonic differences. The low end was obviously thicker, and the soundstage seemed less cluttered in the mid and high frequencies.

Every audio channel has classic Harrison 3-band sweepable EQ controls, as well as a dynamic processor with Leveler, Compressor, and Limiter modes with corresponding gain reduction meters. All those controls are ever-present; there's no need to hunt for and install plug-ins and control panels. Bus routing is above fader, and inserts and signal flow routing are above the EQ.

Each bus has the same dynamics and a 3-band EQ with set rather than sweepable frequencies, but also have a tape saturation effect with Drive control and analog-style distortion meter. The Spill button instantly populates the mixer with the channels currently routed to the corresponding bus. The Master fader has the same controls as the buses, but also comes with a limiter, K-14 loudness meter, and a stereo correlation meter.

3.23.3.3.6 Mixing

Since all of the Mixer controls are visible at all times, crafting a mix feels extremely fast. In fact, many of the tracks I imported required very little EQ. Some things just sounded closer to finished before I even started treating them. The Spill button makes it easy to grab all the associated channels quickly, but you can also assign several channels to Groups to instantly reveal the channels within while hiding unassociated channels. VCA faders also provide mixing for multiple channels simultaneously. The Redirect panel lets you configure your desired signal flow through the EQ, compressor, plug-ins, and post-fader processing (make sure to install the a-Inline Scope plug-in post-fader) and the Switcher lets you customize phase, monitoring, hardware routing, and channel comments.



The Meterbridge window

The only thing I struggled with was the width of the channels, which limits the quantity that is visible on the screen at any given time. However, you can switch any fader (or selected multiples thereof) to a skinnier view, the caveat being that some controls markings (like the EQ knobs) will disappear. That's the only drawback (if you can call it that) to the 'knob-per-function' paradigm, and it illustrates the benefit of having high-resolution monitors.

When your mix is complete, there are two export options: Export to Audio File(s) and Stems Export. Both can export to a variety of different formats including WAV and FLAC, and you can create multiple

exports. In other words, if you want exported files in 32-bit WAV, 16-bit WAV, and 24-bit FLAC, they can all be exported in one operation rather than requiring three individual export processes.

3.23.3.3.7 Conclusions

“Mixbus” is an extremely deep and capable DAW. Don't let its low price and the short length of this review fool you. There is much, much more to this program (like powerful editing, virtual instruments, video capabilities, etc.) than I have space to include here. But as I see it, “Mixbus” will appeal to three primary and overlapping demographics: first-time DAW customers, seasoned pros with a penchant for analog tone, and folks like me who are thinking about switching to or adding Linux to their OS options. It's been a long time since I got excited about a new DAW, but I'm excited — very excited — about “Mixbus”. It's fast, efficient, and sounds wonderfully musical. Every time I use it I find something else I like. Obviously, its virtual nature prevents it from coming with Harrison mic preamps, but any DAW or studio will benefit from an investment in high-quality preamps, which you may already have in your audio interface or external device.

To sum up (pun intended), I can't recommend “Mixbus” highly enough. I strongly suggest you try it yourself by visiting www.harrisonconsoles.com and downloading the fully-functional demo. You may also want to try its larger sibling, ‘Mixbus 32C’ if you have a bigger budget. Either way, “Mixbus” will instantly give your sessions the flavor of a world-class analog mixer with powerful DAW editing all in one package that won't break the smallest bank.

3.23.3.4 *bedroomproducersblog (2017)*

<https://bedroomproducersblog.com/2017/04/25/harrison-mixbus-v4-review/>

Harrison Mixbus v4 Review 7

BY JOHN MARSH ON JUNE 5, 2017

Harrison is a company known for building studio consoles and has been making hardware for professional studios since the 70s. Countless classic records were made on Harrison consoles, as well as a number of Hollywood films.

Mixbus is a DAW produced by Harrison, operating at the same time as a fully featured DAW and a faithful emulation of the hardware components of a Harrison mixing console. Harrison proposes to blend the warmth of analogue mixing and the benefits of a large console workflow with the accessibility and practicality of the digital domain.

The installation procedure for Mixbus is straightforward enough. Mixbus incorporates a range of plugins, which are not the subject of this review but do come packaged with the software. To use them, you will need to purchase the relevant license. Saving a license file at a specified location on your computer is all that is required to unlock them.

When I first opened Mixbus, I encountered a warning that my display settings were not optimal, and Mixbus was resized to fit. I use a 13" MacBook Pro, which is a fairly popular item for home and mobile producers. This did result in the dials on the channel strips becoming very small and fiddly and the values becoming unreadable, but other than that had no adverse effect on the interface. I attempted to zoom in, although the zoom function did not work on my system. I got around this by resizing the display in the preference settings. This is something to consider if you use a smaller screen. For me, I don't mind a bit of scrolling and shuffling between which channels are visible, but it would certainly be a better user experience on a larger display.

“Mixbus” has two main screens, the “mixer” and the “editor”, which can be switched between via two buttons at the top right of the interface. Although it's not much hassle to click between the two, one can also use a keyboard shortcut to speed things up (Ctrl+M on Mac and Alt+M on Windows will toggle between the editor and mixer panels). It is also possible to detach the screens from each other into separate windows, if necessary, which would be particularly useful in a dual screen setup.

The general appearance of the DAW is very attractive, sporting a vintage plugin emulation vibe, only on a larger scale. It's quite a dark look, making Mixbus distinctive from other DAWs. The designers definitely wanted to provide an authentic vintage console experience. The whole thing feels like it's lifted out of an old studio documentary and placed inside a computer screen. Just take your favourite 70's multi-platinum selling artist, rewind their haircut to something more period-specific, and put them in front of a huge studio console, talking about how they recorded the riff to their biggest selling record. Throw in a few humorous studio anecdotes, and you're in the right frame of mind to start enjoying Mixbus. Joking aside, Mixbus is as much about the feel of the DAW as it is about the features. The developers wanted to inspire the users by a more glamorous era of recording. Yes, the whole program would probably be more efficient without the vintage graphics, but it adds to the charm of the whole experience, which is what I think the developer team at Harrison is going for here.

At the top of both screens is the transport section. Here you find the standard transport controls you would expect, play, stop, rewind, etc. You can modify which elements are present on the transport toolbar with the preferences menu, which allows you to free up some screen space if, for instance, you are not using a feature like punch in/out. There is also a mini-timeline, which allows you to quickly navigate your track even when you are on the mixing screen. Again, this resembles the workflow of most standard DAWs and works especially well if you keep your track organised with some location markers on the editor screen.

A status bar at the bottom of the screen displays relevant information about the session's performance, such as buffer size, sample rate, and DSP. A useful feature is the "X" value, which shows if an "X run" has occurred. This occurs when Mixbus cannot keep up with the audio and usually manifests itself in pops and clicks in the audio. If something goes wrong, a quick glance here might give you an early diagnosis, and you can adjust the buffer size and sample rate accordingly. Right-clicking a small button at the end of this pane allows you to add or subtract elements from it.

The "editor" view has obvious parallels with other DAWs. Selecting segments, cutting, moving, rearranging and deleting them is as simple as any other DAW I have used. Inserting a new tempo or time signature is as straightforward as right clicking at the appropriate point in the playhead. The mixer interface looks and feels like an analogue console. Each audio channel is a channel strip, which runs from top to bottom, just like an analogue mixing desk. Trim, EQ and compression are all built in and accessible on the channel strip. Again, these are not just basic controls that you'll probably discard in favour of a better plugin, but emulations of the original hardware on the console. At the top of the strip is an area for you to insert plugins, and if required, alter and arrange the signal flow. Again, everything becomes much easier by right-clicking on elements to access the context menus, which allow you to do all of the necessary functions, such as insert or delete plugins, run them in parallel, or reorder them. You can even rearrange the built-in elements, for instance putting the compressor before the EQ.

The equalizer is a 3-band EQ with the addition of a high-pass filter. It consists of a high and low shelf, and a mid-band bell, each with separate gain and frequency dials. It's that simple. In a world where multiple shaped bands can be precisely programmed in a parametric EQ, there is something refreshing about using your ears and a couple of dials to shape the sound of a track. The curves for the EQ bands are based on the great sounds of Harrison consoles, rather than being able to cater for every conceivable need. If you trust that the EQ parameters are there for a reason, and that reason is tried and tested great sound, then Mixbus will make a lot of sense to you. I have to admit, it's really easy to balance tracks against each other using these EQs, especially if the audio has previously been cleaned up.

Compression can be switched to three different modes: levelling, compression or limiting. The compressor dials are positioned next to the track fader. You pull a fader down to set the threshold, and gain reduction is shown in red next to the audio level. The ratio can also be set, although attack and release times are modelled into the different modes. Again, it's quite surprising how instantly gratifying the compression sounds in the Mixbus mixer. If you want to crush the audio, simply adjust the trim control to increase the volume of the audio before it's slammed into the limiter. Try this on a weak bass guitar DI for fun.

Additional controls are positioned right below the fader. They alter automation, which can be adjusted in several ways, metering, which can be set at different points in the signal chain, and also track grouping. The grouping controls are very impressive, as you can specify what elements will be shared across all tracks in the group.

Quite a big part of the workflow is the use of busses, as the DAW's name might imply. Sending a channel to a bus is the work of a moment, and it's very easy to see where and how much of your audio is being bussed. While in a digital DAW, this is more of an admin and group-processing function, the way the individual channels are glued together, or summed, has also been modelled. The bus channels are set up with their own analogue EQ and tape saturation, which means that the signal coming into each bus will end up coloured slightly just by passing through it. The busses run in parallel to your individual channels and are routed to the master bus. Don't underestimate how much difference this summing can make. It's subtle, but it seems to be a great way of adding the final touch of polish to a group of tracks.

As earlier stated, plugins can be added to a channel, and Harrison provides bundles and add-ons including their own plugins. This review does not cover the plugins although I did test them, finding them to be very high quality in their own right. However, the focus of Mixbus is clearly on the analogue console emulation, and I wouldn't expect to be running endless plugin chains on Mixbus, simply because so much of what I would normally use is already included on the channel strip.

This leads me to the CPU load of "Mixbus". It does appear, at first glance, to be comparatively heavy on the CPU. However, this needs to be taken in context. In effect, to achieve a similar kind of result from a normal DAW, I would need to be running at the very least, an analogue emulation of an EQ and a compressor on every channel, plus the same, an analogue summer and a tape saturation on each bus. Therefore the CPU meter isn't particularly worrying, as it's not necessary to add too much additional processing once you have your project loaded.

Although the word analogue is used throughout this review like it has magical properties, we are talking about a digital product, and it would be silly to avoid the benefits of digital while going crazy over the console emulation. Although, as I've described above, it's perfectly possible to track and edit on Mixbus, you can get the best of both worlds, especially if you are very comfortable in your normal DAW. I tried a project where I wrote, tracked and edited a song in Ableton, using all of my usual methods to clean up the audio. I bounced the tracks and imported them to Mixbus, where I was able to mix and enhance them with much greater ease. I would add, that when I compared the finished versions of both side by side, I preferred the feel and sound of the Mixbus version, which was completed much more quickly.

I did run into some difficulties when using Mixbus. The undo feature doesn't appear to fully work, at least not in the sense that I understand it. There also appeared to be an issue when I was soloing the bus channels, where I would get spikes of other audio. However, the developers provide a user forum which appears to be well attended by their staff, and I can't imagine these are anything other than minor glitches that will be reported and ironed out in future updates.

The Verdict

Harrison Mixbus is, in truth, subject to two reviews, based on who the user is. As the main DAW for a beginner producer, it sacrifices in some areas in order to excel in others. You can, with some workarounds, get the kind of precision editing that is the standard of modern DAWs, although this is not as easy and intuitive. In some ways, you are funnelled into a more classic approach to mixing a track. In return, you get an almost automatic great sound. It's almost like you have to go out of your way to obtain a bad sound out of the stock elements of Mixbus. The compressors, EQ and tape saturators that you have on hand at all times are musical and in my view live up to the hype. Harrison makes them the way they do simply because these tools are tried and tested, they work, and they sound good with minimal effort.

Looked at from the perspective of a different end-user, an established home-based producer or a professional, perhaps someone who is comfortable and happy with their existing DAW, Mixbus still has a lot to offer. If used as a direct replacement for your go-to DAW, your workflow will slow down simply because it's different in Mixbus. But as an enhancement to one's existing workflow, this to me is where Mixbus shines.

Where I got the best results from Mixbus was the stem-mixing stage between the initial mixing stage and the mastering stage. I had a complicated metal track with lots and lots of guitar layers, lots of surgical EQ, automation, and generally speaking plenty of elements I've learnt to do in Ableton through trial and error. It's perfectly possible to do these things in Mixbus, but re-learning how to do so, and acquiring plugins to reverse engineer these methods would probably not be an efficient use of time. Instead, I bounced the groups of instruments to audio and imported them to Mixbus. Here I did a second mix, using Mixbus' excellent channel strips and busses,

only this time I was able to get the onboard EQ and compression to sing. Not only that, but the process was really fast and intuitive.

In summary, there are a couple of features in Mixbus that I'd like to see improved slightly. If you're looking for your first DAW, Mixbus is equally as valid a choice as any other, so long as you understand where it excels and where it doesn't. If your music in any way relies on a vintage sound (blues musicians I'm looking at you), then you will probably get a lot out of Mixbus, not only regarding sound but also in terms of feel. If you're looking for something to supplement your existing workflow, Mixbus performs like an additional step in your mix process, sweetening and enhancing the audio you've already cleaned up, after the digital wizardry of the modern age.

The only time I'd advise to avoid Mixbus is if you're the type of producer who wants to be able to do absolutely everything in a single application, without limits. The features of Mixbus are based upon tried and tested, traditional solutions, not on catering for every possible eventuality of mixing in the digital domain. Sometimes too much choice can be a bad thing. Mixbus forces you to get on with it and provides the best dials and faders to do so.

3.23.3.5 Soundonsound (Mixbus 3 2015)

<https://www.soundonsound.com/reviews/harrison-mixbus-3>

Published September 2015

By John Walden



The Mixer window in Mixbus 3 sees Harrison's large-format console design recreated in software.

Harrison's Mixbus offers large-format console sound at a budget price, and the addition of MIDI and third-party plug-in support broaden its appeal considerably.

If anyone can provide a logical explanation for the way computer-based recording software is priced, I'm all ears. It used to be the case that getting access to a top-flight DAW/sequencer meant paying top dollar, but in more recent years, we have seen the appearance of several low-cost options that are equally well-featured, such as "Reaper" and "Tracktion".

This is also a product category that has considerable inertia. There are a small number of products that, for reasons of history, are perhaps considered the 'professional' choices. Equally, once a user has invested both time and money in a particular DAW/sequencer product, the prospect of jumping ship to a competing product can be a daunting one. The grass has to look unbelievably green on the other side for people to consider switching to a different DAW.

Priced at \$79 and first reviewed in the May 2010 issue of SOS, Harrison "Mixbus" is a proprietary extension of the open-source "Ardour" project, and offers another low-cost yet well-featured alternative to the obvious market leaders. Version 1, which was available for Mac OS X only, was very much designed around Harrison's expertise in the construction of large-format, high-end mixing consoles, many of which are found in top film and television production suites. The result was a computer DAW where the focus was on replicating both the

workflow and sound of Harrison’s mixers in a convenient and cost-effective software format. “Mixbus” was, therefore, perhaps aimed at a very specific target audience that wanted the ethos of a more traditional, audio-only recording environment — version 1 didn’t support MIDI tracks or virtual instruments — where the emphasis was of the quality of the sound rather than on simply making the feature list as long as it could possibly be.

3.23.3.5.1	Plugging In	184
3.23.3.5.2	Large Format, Small Price	184
3.23.3.5.3	Lining Up	185
3.23.3.5.4	Mini MIDI	186
3.23.3.5.5	Core Strength	186
3.23.3.5.6	Adding Plug-ins	187

[3.23.3.5.1 Plugging In](#)

Harrison were obviously aware that the appeal of “Mixbus” could be widened with support for additional computer platforms, MIDI and virtual instruments. “Mixbus 2” thus gave us Windows and Linux versions, while in the new version 3, MIDI is the obvious headline addition.

What this means is that, as well as Harrison’s highly regarded audio engine with its ‘True Analog Mixing’, you now get support for unlimited MIDI tracks and virtual instruments. The Mac OS X version can host Audio Units plug-ins, while the Windows and Linux versions feature VST support (which is forthcoming on OS X too). Harrison also market plug-ins in their own open-source LV2 format, and LADSPA (Linux Audio Developer’s Simple Plug-in Architecture) plug-ins are also supported on all platforms.

The underlying audio engine has also undergone some redevelopment and, in line with users’ expectations for most modern DAW/sequencers, “Mixbus” 3 now exploits multi-core processing and is available in both 32-bit and 64-bit builds.

The entry price of \$79 thus gets you a lot of recording software for the money: the DAW/sequencer environment itself along with all the processing options offered by the virtual mixer, Harrison’s own envelope designer plug-in, a simple organ virtual instrument and a collection of 50 MIDI filter plug-ins. However, there are also some obvious extras that you will need to budget for, such as reverb and delay plug-ins, and virtual instruments.

[3.23.3.5.2 Large Format, Small Price](#)

Aside from films and TV soundtracks, there are some seriously big-selling albums that have been recorded and/or mixed on Harrison-designed equipment (think “Thriller”, “Back In Black”, “Graceland”, “Sweetest Taboo”) so I think it is fair to say that the company know a thing or two about mixer design. The virtual mixer within Mixbus 3 attempts to replicate that design ethos in software.

While you get unlimited (CPU resources permitting) stereo/mono ‘input’ channels, in many respects the design is very ‘hardware’-like, with each channel having a fixed format and built-in EQ and compression. By default, your projects also get a standard section of 8 mix buses that can be used as group channels or effects sends; each of these also has a fixed format and built-in processing that includes EQ, tape saturation and compression. You can add further bus channels if you need them. The stereo master bus adds a mastering limiter to that processing set. Down the left-edge of the mixer window is the Mixer Sidebar, which allows you to toggle on/off the display of individual tracks so you can focus on particular elements as you work.

All of these channel strips include the option to add plug-in processing, and a rather neat ‘quick controls’ system where you can map key plug-in parameters within the main channel strip. The standard channels also include send options to the buses and there is plenty of flexibility in terms of pre-fader or post-fader switching.

Of course, you also now get the option to add MIDI channels.



Mixbus 3 now allows you to add MIDI tracks to your projects.

If, like me, your 'go to' DAW/sequencer is generally "Cubase", you'll find that from the mixer angle, these MIDI channels are not unlike Instrument tracks in "Cubase": the instrument plug-in appears in a slot at the top of the channel strip — and the full plug-in window can be opened by double-clicking here — but the rest of the channel strip is identical to a standard audio input channel. New users should note that all channels, including MIDI tracks, feature a Monitor Input button at the top, and you need to engage this if you wish to hear the input signal. MIDI channels also include a MIDI input selection slot and an Enable/Disable MIDI Input button. This combination of options is useful and makes it very easy to feed the same MIDI input to several MIDI channels at the same time if you like to stack more than one synth sound while playing.

3.23.3.5.3 Lining Up

As with most modern DAW/sequencers, the other key element to the "Mixbus" 3 interface is a timeline-based view where you can see all the audio and MIDI parts used within your project.



"Edit" window provides a familiar timeline-based view of your audio and MIDI clips.

In "Mixbus" this is referred to as the "Edit" window, and the majority of your audio and MIDI editing takes place here, as does adjustment of the many automation parameters. There are no separate audio editor or MIDI windows, so everything is done 'inline'.

As you increase the level of vertical zoom on a MIDI track, a standard piano-roll editor appears. This offers a very usable set of MIDI editing features including quantise, swing, 'legato-ise' and 'remove overlaps', plus a Transform dialogue that can be used to adjust note number, velocity, start time, length or MIDI channel on any selected notes. The fairly substantial collection of MIDI plug-ins bundled with Mixbus 3 do a reasonable job of filling the obvious gaps in your MIDI toolkit.

The "Edit" window also includes the transport panel, along with options to add different rulers above the track section (for example, loop markers or different timebase displays). Down the left edge, you also get to see a single mixer channel strip for the currently selected track. At the base of the window is a project 'overview' display which can be used to quickly navigate around your project.

While there are a number of other dialogue boxes or menus that pop open as you work, the fact that pretty much the whole user interface is built around the Mixer and Edit windows does give Mixbus a very streamlined feel. There are other options, including a MeterBridge window and what Harrison describe at this stage as ‘experimental’ support for video playback, but if you happen to have a dual-monitor setup and can leave both of these main windows open at full-screen size, there would be very little opening, closing or minimising needed.

I’ll not repeat here what David Ricard said in his review of version 1 about the audio side of “Mixbus”, other than to confirm his main observations. Both the design and sound of the virtual mixer are very good indeed. Having imported a few audio-only projects created in other DAWs, I have to say that there is something subtle, but distinctive, about the way “Mixbus” sounds. I don’t know whether there is some clever analogue emulation going on, or whether the tape saturation is weaving a little magic, but I do like what this environment seems to do to audio. It is quite subtle, but nevertheless pleasing on the ear.

I also like the semi-fixed format of the virtual “mixer”, which makes working in “Mixbus” very straightforward. Perhaps my only minor comment is that I couldn’t find a way of seeing the transport controls overlaid on the mixer, so had to flip back to the Edit window (or use keyboard shortcuts) to toggle playback on/off while in the Mixer window.

3.23.3.5.4 Mini MIDI

While Harrison’s marketing materials suggest that the new MIDI features of “Mixbus 3” are deliberately focused on basic recording and editing, I actually think the feature set is sensibly chosen. If you have used any piano-roll-style editor before, Mixbus’s will feel pretty comfortable. I also rather like the in-line editing approach (this is a feature I use in “Cubase” a lot) as it means you see your MIDI data in context with the audio and MIDI content of other tracks.



An in-line piano-roll MIDI editor includes all the core features required for routine editing work.

As indicated above, the “Mixbus 3” package includes a collection of around 50 MIDI plug-ins that can be used to add further MIDI features. I didn’t explore all of these, but they include options for transposition, channel filtering, chord generation, keyboard splits, velocity adjustment, quantisation and many others, and add considerably to the ways you can manipulate your MIDI data.

There are perhaps two qualifiers I’d add here. First, the only virtual instruments supplied are the rather ambitiously named “Reasonable Synth” and the “SetBfree” Tonewheel organ. The former simply offers you a single synth tone with no editable parameters or user interface, and is present only for testing MIDI connectivity. The organ is, however, perfectly usable, but if you want to do any serious MIDI work, you’ll need to acquire some additional virtual instruments.

Second, although the piano-roll editor is usable with virtual drum instruments such as “Superior Drummer,” a dedicated MIDI drum editor would be very welcome.

3.23.3.5.5 Core Strength

While the primary focus of “Mixbus” remains its audio recording and mixing environment, the addition of MIDI is a deliberate (and very sensible) design choice to broaden the appeal of the software. In its first iteration, I think Harrison have done a pretty decent job of integrating that MIDI recording/editing functionality, and while those MIDI features are not in the same league as, for example, Cubase Pro 8, the core features required are pretty much present and correct. The audio recording and mixing environment certainly remains a strength, and in my first encounter with Mixbus, I have to say that I was very impressed by the workflow and the sound it offers. The virtual mixer is a very efficient working environment with a toolset that gets a good job done and lets you get it done quickly.

I will, however, qualify my very positive response to Mixbus 3 with one further, fairly obvious, observation: potential users need to make sure they have their plug-in needs covered. While EQ, compression, tape emulation and limiting are included, the core “Mixbus 3” package doesn’t provide much else in terms of audio effects or virtual instruments. Most users, therefore, will need to supplement “Mixbus 3” with further audio effects, especially reverb and delay, and some virtual instruments.

There are obvious personal budget considerations here, and there is also the issue of compatibility (see § 3.23.3.5.6 au-dessous): if you are considering moving to a new DAW, it would be reassuring to know that any investment you had already made in terms of plug-ins — which may well have cost more than “Mixbus” itself — was going to be retained. This is an issue that requires consideration whatever DAW you are thinking of adopting, and I think potential customers would always welcome access to a time-limited or feature-limited trial version so they can undertake some real-world testing on their own system. I’m not sure whether this is something Harrison might consider but, from a marketing perspective, if it’s technically possible, I think it would make a purchasing decision very much easier.

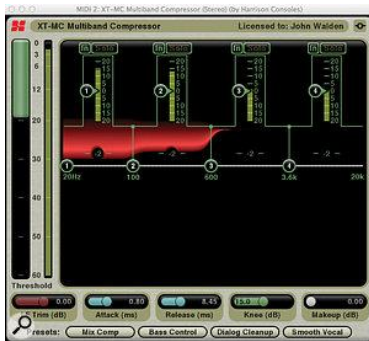
Compared to the obvious competition — the likes of “Reaper” or “Tracktion”, for example, or something like PreSonus “Studio One Artist 3” or “Cubase Elements 8” — each package offers something different in terms of features and working approach. Having used all of these packages at one time or another, I found Mixbus 3’s strengths exactly where you might expect them to be: in a virtual mixer environment that is ‘analogue-style’ both sonically and in terms of how you work with it. The new MIDI features are also very nicely implemented — but, equally, the other DAWs mentioned also have their strengths, albeit perhaps in different areas. Given that all occupy a fairly narrow price bracket, a final choice would come down to how closely the feature set of each matches your own specific needs. However, what is clear from this comparison is that you can get a heck of a lot of DAW for your money these days, “Mixbus 3” included.

3.23.3.5.6 Adding Plug-ins



Harrison have some optional audio plug-ins available, including the rather cool 3D Triple Delay.

Unless you already have a selection of audio plug-ins installed on your host computer, the odds are that you will need to bolster the EQ and dynamics options provided by the “Mixbus” virtual console. Harrison’s web store already offers a number of plug-ins. For example, the Essentials bundle (\$69) provides the solid GVerb+ reverb and 3D Triple Delay, which is quite an interesting take on a delay unit and provides some excellent creative options. The \$129 Character bundle provides tools for adjusting the tonality of bass and vocal sounds. These are, essentially, rather clever EQ tools but, in being designed for a very specific task, both produce rather good results with a minimum of fuss. A series of individual plug-ins is also available covering de-essing, expansion/gating, EQ, mastering EQ and multi-band compression, ranging in price from \$49 to \$109. I particularly liked the XT-MC multi-band compressor, though potential users attracted to “Mixbus” by the bargain cost of the DAW itself might find the \$109 price tag of this particular plug-in a bit of a stretch.



The XT–MC Multiband Compressor is also an interesting take on the genre.

If you do already have a collection of third–party audio plug–ins or virtual instruments then, providing they’re installed in a compatible format, they ought to work within “Mixbus 3”. However, as any experienced desktop music producer will be aware, ‘ought to’ and ‘does’ are two different things. I did try a good number of AU plug–ins present on my own system and, in the main, things went pretty well. There were exceptions, however, and attempts to get some Native Instruments plug–ins such as “FM8” and “Kontakt “didn’t end well — Harrison are, at the time of writing, currently working on this issue with NI. Nor could I get FXpansion’s “BFD3” or Celemony’s “Melodyne” to function.

3.23.3.6 Mixonline (Mixbus 4 2017)

<https://www.mixonline.com/technology/harrison-consoles-mixbus-4-429908>

A DAW With the Personality of an Analog Mixer

MIKE LEVINE JUN 14, 2017

PROS:

- ✓ Console-like workflow.
- ✓ Built-in EQ,
- ✓ Compressor and tape saturation.
- ✓ Spill buttons make focusing on specific tracks easier,.
- ✓ Good VCA implementation.
- ✓ Highly customizable.

CONS:

- ✓ Channel EQ’s not fully parametric,
- ✓ EQ knobs hard to see.
- ✓ No usable reverb included.
- ✓ No swipe-comping feature.
- ✓ Manual needs updating,

3.23.3.6.1	SOUND BYTE	188
3.23.3.6.2	STRUCTURE	189
3.23.3.6.3	LIFE IN THE BUS LANE	189
3.23.3.6.4	NEW AND IMPROVED	190
3.23.3.6.5	MIX AND MATCH	190

3.23.3.6.1 SOUND BYTE

TRY THIS If you want to make a channel strip wider, just double click on the trackname field. If you hold down Shift while doing it, all the channels will get wider. “Mixbus” automatically adjusts the fader size to match the resolution of your computer monitor, but sometimes you’ll want to shrink the channel strips more if you have a large session. To do so, go to Mixbus 4/Preferences/Appearances and pull down the Mixer Strip Scale menu. There you can reduce the channel strip size in increments of 5 percent, down to a minimum size of 70 percent.

Back in 2009, Harrison Consoles decided to dip its toes in the DAW market. Using the open source DAW Ardour as the engine, Harrison created Mixbus, a multitrack recording and editing application with a mixer section designed to re-create the signal flow, workflow and sound of the company's 32 Series and MR Series consoles.

Now in its fourth major release, "Mixbus", which runs on Mac, Windows and Linux, is more fully featured and versatile than ever. It's not yet on par with other major DAWs when it comes to MIDI and arranging features—though it does have those capabilities—but it offers a significantly different mixing environment that really does feel more mixer-like. And it sounds great.

3.23.3.6.2 STRUCTURE

Like many DAWs, Mixbus' two main windows are an "Editor" and a "Mixer". The essential functions of the "Editor" are what you'd expect—viewing track lanes, editing audio and MIDI, editing automation, changing meter and tempo, and so forth—and the features give you everything you need. The MIDI editing, like the MIDI features in general, are rudimentary but functional.

Whether for MIDI or audio, the track structure in "Mixbus" is versatile. Not only can you record on multiple playlists, you can also record in layers on a single playlist. It's a pretty flexible system, although it lacks a swipe-comping feature.

The "Mixer" window is where things really get interesting. Like on a studio console, each input channel has built-in EQ and compressor sections. Harrison stresses that although you can add plug-ins, it isn't strictly necessary, and the company includes a group of its own plug-ins in "Mixbus". There are some useful utilities included, but most of the processing plug-ins are just demos. You can unlock them and purchase others through the Harrison online store. Considering the low price of "Mixbus" itself, spending a little more for plug-ins is not unreasonable. Also included is a collection of open source plug-ins from the "Ardour" community. "Mixbus" supports the AU and VST plug-in formats. VST support for Mac is new to "Mixbus 4".

The three-mode compressor built-in to each channel is versatile and sounds quite good. Its features include a threshold slider and a ladder-style gain reduction meter that runs parallel to the fader and channel level meter. It also has a makeup gain knob and a variable parameter knob that changes function depending on which compression mode you've selected.

The compressor's default mode is Leveler, which is quite transparent and does a good job of keeping dynamics under control. Here, the parameter knob governs attack time. The second mode is simply called Compressor. It gives you a more noticeable compression; the variable knob controls ratio. The third mode is a Limiter with a fixed, high ratio and a very fast attack. The parameter knob controls release time.

Each Mixbus channel sports a 3-band semi-parametric EQ with a highpass filter. I found it convenient to have the EQ controls always available, rather than having to insert and open an EQ plug-in. I like to highpass most tracks, so it was great to have the control right there. In addition to wishing the EQ was fully parametric, my main gripe with it is that the knobs are too small, and they kind of get lost visually in the dark colored GUI.

3.23.3.6.3 LIFE IN THE BUS LANE

The Mixbuses are the key to the program's analog-mixer-style workflow. Eight bus tracks reside on the right-hand side of the mixer and function as subgroups to the Master Bus. Any track in a session can be easily routed to any Mixbus by simply pressing the corresponding button on the track's channel strip.

"Mixbuses" are more than just glorified aux busses. All the Mixbuses and the Master Bus have a good-sounding Tape Saturation effect built in, which can be applied with a knob located above the fader. Like the "compressor" and "EQ", the "Tape Saturation" quickly becomes a part of your workflow, thanks to its easy availability.

Each Mixbus also has its own compressor, offering the same three flavors as the track compressors, plus a fourth, Sidechain. You can route individual channels to a MixBus's sidechain compressor using buttons located on each

tracks' channel strip. Assigning tracks to sidechains on third party plug-ins is achieved through the Pin Connections dialog, which is accessed by right-clicking on a plug-in that's been instantiated in the mixer.

Additional controls on each Mixbus include a Track Width button for narrowing down the stereo field, and a "Spill" button, which hides all other channels except the ones routed to that Mixbus. Both of those features are new to version 4. I found the Spill feature, in particular, to be extremely useful. On any DAW, it's not unusual in a large session to have to do a lot of scrolling around searching for tracks. The Spill button makes it easy to quickly focus on a group of specific tracks. For example, if you had all the drums routed to one of the Mixbuses, you could press its "Spill" button, and all you'd see in the track area would be the drum tracks. Spill buttons are also available on Mixbus's VCA faders.

Mixbuses and the Master Bus contain a "Tone" section, consisting of Low, Mid, and High EQ knobs at fixed frequencies and a limited gain range of ± 6 dB. Although they're anything but surgical, they're handy for subtle tonal tweaks. Each Mixbus is routed by default to the Master Bus, but you can easily change its output, making it possible to use Mixbus with summing hardware.

In addition to its VU-style meter, the Master Bus has a separate K Meter that can be switched in the preferences between K14RMS, K20RMS, as well as several IEC standards and more. Also on the Master is a switchable brickwall limiter that keeps peaks below -1 dBFS. Again, it's nice to have that built in.

3.23.3.6.4 NEW AND IMPROVED

Most of the improvements put into version 4 were designed to streamline the workflow. These include redesigned transport and channel-header controls, and the impressive new Tempo Map feature, which simplifies the (always tedious) task of creating a grid for a session recorded without a click.

The VCA implementation is another key addition. VCAs can be assigned to any track or Mixbus, and are particularly handy for controlling several Mixbuses at a time. If you have, say, background vocals on one Mixbus and lead vocal on another, you can assign both the same VCA slider.

The new Navigation "Timeline" at the top of both the "Mixer" and "Editor" screens functions similarly to the Universe View in "Pro Tools". Click on specific times, measure numbers or markers in it, and the transport will jump to that point.

Speaking of "Pro Tools", "Mixbus 4" also includes a new feature that's technically still in beta, called Import PTX PTF. It's designed to let you import audio and MIDI files from a "Pro Tools" session file into "Mixbus". Its performance was inconsistent when I tested it, but assuming they get the kinks worked out, it should be quite useful.

For those comfortable with scripting, the new LUA scripting engine can be used to create a wide range of triggerable custom actions. Scripts can be triggered by keyboard commands, actions, and by using one of the eight Action Buttons.

3.23.3.6.5 MIX AND MATCH

The more I use "Mixbus", the more I like it. It's not going to replace my regular DAW for tracking and arranging, but I've already mixed a couple of projects in it and could see doing more. Harrison has done a good job of translating the analog-console vibe and sound to its software. If you're one of those people who misses mixing on a console, "Mixbus" could be an appealing option.

You'll also want to check out "Mixbus 32C version 4" (\$299) which should be out by the time you read this. It's basically the same feature set as "Mixbus", but with some upgraded aspects including a fully parametric channel EQ based on the one from the "Harrison 32C", and 12 Mixbuses instead of 8.

3.23.4 Utilisation

Voir aussi le paragraphe utilisation de « Ardour » (§ 3.7.1 ci-dessus) puisque « Mixbus » est basé sur ce DAW libre.

4 Logiciels « Sampler » / « Rompler »

Les Rompler sont aussi traités dans l'« MAO aide-mémoire »
Réfléchir à la meilleure solution

Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today

Capable of everything from realistic instrument recreation to futuristic sound manipulation, the sampler - a digital instrument that allows the user to load in audio recordings ('samples') and then play them back at various pitches via MIDI - is arguably the biggest electronic music game-changer of the past 30 years, having defined production trends and even shaped entire genres.

Fundamentally, a sampler is a synthesizer that uses an audio file as its oscillator:

- load in a segment of audio (a sample),
- play MIDI notes up and down the keyboard, and
- the sampler will play back the sample at the desired musical pitch.
- From here, you can loop, reverse, filter, envelope and modulate the sound via the sampler's various synthesis-style features.

Early hardware samplers could only store a few seconds-worth of audio - resulting in the primitive sampling techniques heard on plenty of '80s and '90s tracks - but the modern breed of software equivalents can now manipulate a near-unlimited number of samples in an almost immeasurable number of ways. For instance, many samplers recreate the nuances of realistic instruments by playing back separate samples across a variety of pitches, velocities or articulations - a process called 'multisampling'.

Most DAWs come bundled with at least one fully-featured sampler, and there's also a wealth of commercial and free third-party variants available. In no particular order, here's our rundown of the best software samplers that are available today.

4.1	« KONTAKT » DE NATIVE INSTRUMENT	193
4.2	« MACHFIVE 3 » DE MOTU	193
4.3	« FALCON » DE UVI	196
4.4	« TAL SAMPLER » DE TOGU AUDIO LINE	199
4.5	« STRUCTURE 2 » DE AIR MUSIC TECHNOLOGY (\$150)	201
4.6	« HALION 6 » DE STEINBERG (£282)	202
4.7	« MORGANA » DE 112dB (170€)	204
4.8	« INDEPENDENCE PRO » DE MAGIX	208
4.9	« BLISS » DE DISCODSP	211
4.10	« DIRECTWAVE » DE IMAGE-LINE (90€)	212
4.11	« EXS24 MKII » DE APPLE	213
4.12	« SIMPLER » DE ABLETON (INCLUS DANS ABLETON LIVE)	213
4.13	« SAMPLER » DE ABLETON (INCLUS DANS ABLETON LIVE)	214
4.14	« SOFTWARE NN-19 » DE PROPELLERHEAD	214
4.15	« SOFTWARE NN-XT » DE PROPELLERHEAD	215
4.16	« REASAMPLOMATIC » 5000 DE COCKOS	215

4.1 « Kontakt » de Native Instrument

Voir l'aide mémoire document spécifique aux produits Native Instruments qui sont très nombreux.

4.1.1 Avis

193

4.1.1 [Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 2

Loaded as either a standalone app or within a VST/AU/RTAS-compatible DAW, Native Instruments' market-leading behemoth is probably the most widely-used soft sampler on our list.

Part of Kontakt's broad appeal can be attributed to its versatility: those who prefer ready-rolled sample libraries and soundsets can use the instrument like a ROMpler and call upon the 43GB of bundled factory content (or the many customised third-party Kontakt libraries available); more advanced users can manipulate samples beyond recognition via its 37 filter types, vintage sampler modes, multiple timestretching algorithms, waveform editing, loop slicing, 19 effects modules and more.

Other standout features include expansive semi-modular routing, flexible signal flow and multi-output capabilities, while power users can take patch design even further with detailed KSP-scripted interfaces and extensive customisation options.

20111 : <http://www.musicradar.com/reviews/tech/native-instruments-kontakt-5-502399>

OUR VERDICT

A good update rather than a mind-blowing one, but taken as a whole, Kontakt is still the ultimate sampler.

PROS

- Super-powerful sampler features.
- Extensive third-party library support.
- Top-quality SSL-style EQ/compressor.
- Some excellent new filters.
- MIDI file playback capability for scripters.
- New higher quality timestretch mode.

CONS

Improvements aren't essential. Komplete 8 a better deal for newcomers.

4.2 « MachFive 3 » de MOTU

4.2.1 [Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 13



While a certain 'kompetitor' may steal the limelight, MOTU's MachFive - currently at version 3 - is an extremely powerful sampler in its own right.

Based upon the UVI Engine XT, what differentiates MachFive 3 is how it walks the line between sampler and synth: you can use its 11 sound engines to layer subtractive, FM, granular, wavetable and other synthesis types alongside traditional sampling.

You can also construct custom effects chains using MachFive's 47 onboard effects modules, slice loops with the 'LoopLab' engine, and harness granular, time and pitch processing licensed from French developers IRCAM.

With 17 stereo outputs, unlimited track counts and 45GB of bundled content, MachFive 3 is a powerhouse sampler that's well worth considering.

2012 : <http://www.musicradar.com/reviews/tech/motu-machfive-3-554809>

OUR VERDICT

A flexible and complete sound design environment that not only rivals Kontakt 5 as a sampler, but also is a splendid synth.

PROS

- Sounds amazing; performance possibilities through scripting are endless;
- synth engines broaden sonic range;
- an excellent sampler; massive, easily accessible library;
- detailed mixer with plenty of effects.

CONS

- Drum kit a bit limited.

It's been over four years since we reviewed version 2 of MOTU's MachFive sampler.

What we saw back then was a great sampler standing in the shadows of Native Instruments' near-unimpeachable Kontakt. We felt that MachFive 2 was, in fact, let down by the computer hardware running it: it desperately wanted to do more than the processing capabilities of the day allowed.

"The scale of the thing is truly spectacular: the library, the sampling, the synthesis, the scripting, the mixing..."

Fast-forward four years and those obstacles are no more as processing is lightning fast and RAM much cheaper. And as well as benefiting from these advancements, MachFive 3 takes an evolutionary step from mere sampler to something much more complex.

Let's get the bit that you can't see out of the way first: the audio engine responsible for the sound and streamlined processing has been upgraded to UltimateSoundBank's UVI Engine XT. The old version felt sticky; MachFive 3 is smooth and fast, and sounds absolutely pristine.

Another benefit of the new engine is its seamless handling of different sample rates, which might help with library organisation - keep everything at 32-bit/192kHz and MachFive will downsample when it has to.

Staggeringly, all of this runs happily in up to 7.1 true surround. OK, you'll be taxing your system heavily at that level, but it's there if you can handle it.

The new window layout looks much more slick and attractive than before, and with the standalone version, you can expand to full-screen for luxurious precision editing.

In response to Kontakt's hugely successful KSP (Kontakt Scripting Processor), the big buzzword for this revision is 'scripting', which adds a new level of expression and articulation to performance instrument patches.

An old dog's new tricks

What makes MachFive 3 more than just a sampler? Its 12 synth engines, that's what.

These can either be used independently or combined with the sampling engine to create hybrid sounds. Analogue Stacks, FM, Wavetable, Granular and Drum are just some of the oscillators on offer.

You can also assign different synth modules to different key ranges within the same part; so, for example, you could create a whole synth drum kit across a key-span using different Drum oscillators. The Analogue Stacks can produce very rich tones, and with all the subsequent envelopes and modulators that can be brought into play, MachFive 3 qualifies as a full-on synth.

Back to sampling! The new Loop Lab enables slicing and rearranging of audio loops, as well as similar editing of REX, ACID, Apple Loops and UFS files.

MOTU has also teamed up with French audio boffins IRCAM to build high-quality granular processing into MachFive, for superb-sounding timestretching and pitchshifting.

Each of the infinite keygroups has its own volume, pan, drive, filtering and envelopes, and virtually all parameters can be automated and modulated via a limitless number of envelopes (AHD, DAHDSR and the freely drawable Multi), LFOs and step-sequencers, as well as the usual MIDI controller options. You'll never feel limited by MachFive 3 - the more you work with it, the more awesome the sheer scale of it becomes.

The mixer environment looks like the mixer page of a full-on DAW. Each part has its own channel, into which you can insert any of 47 built-in effects, and there are auxiliary sends and return channels for shared reverbs, delays, etc.

The list of effects is endless, going well beyond the usual EQs, dynamics and delays. Filter freaks will go nuts for the new Xpander filter, which is based on the Oberheim filter of the same name and packs 37 modes.

On the reverb front, there's a convolution reverb (IR Verb) onboard, which uses impulse responses from various natural spaces and classic hardware units. It sounds fantastic - as good as any other convolution verb we've heard.

There's also an algorithmic reverb called SparkVerb that features a feedback delay network, separate High and Bass decay settings (with adjustable crossovers) and detune in cents.

MachFive 3 isn't short on bundled sounds, either. It comes with a whopping 45GB library of samples and multisampled instruments on seven DVDs. For some idea of the performance detail you can expect, consider the fact that there's one full DVD for the Electric Piano alone and another for the Telecaster! Thankfully, finding and auditioning sounds from within the huge library is made very easy by the multicolumn browser.

Read the script

MachFive 3 goes to great lengths to realistically reproduce the sound of acoustic and electric instruments, and this is helped by its new scripting system.

Scripting enables - among other things - incoming MIDI data to be transformed before it reaches its target parts. Possibilities include everything from arpeggiators and portamento to chord recognition and vibrato.

Take the Telematic scripted instrument, which is a multisampled Fender Telecaster guitar. It comprises over 2400 samples, and the scripting enables incoming chord information to be transformed into the natural voicing of a guitar.

Keyboard switching enables up and down strums and single notes for arpeggiation, while with round robin playback, each hit sounds slightly different. Plus there are hammer-ons, slides, mutes and fret noise, as well as controls that enable change of strumming speed for stabs, glissandi and everything in between.

The other included instruments are a Fender Jazz bass, an upright bass, a full drum kit, a grand piano, an electric piano and a percussion section. The drum kit is the least impressive, but the others are spectacular.

We really hope that third-party developers get behind MachFiveScript with the same enthusiasm as they have with NI's KSP.

The one and only?

MachFive 3 is advertised as the only software instrument you'll ever need, and there really is no reason why it couldn't be - apart from the general benefits of diversity, of course.

The scale of the thing is truly spectacular: the library, the sampling, the synthesis, the scripting, the mixing and processing ... and despite all that power, it's surprisingly easy to use if you're at all familiar with general software sampler architecture.

The scripting might take a while to get your head around, and you could question the necessity of using so much technology to replicate a guitar player when there are so many of the real thing out there, but the range of sonic possibilities opened up by this one instrument is truly wondrous to behold.

To conclude, then, MachFive 3 is on a par with Kontakt 5 - it's even a step ahead of it in several areas.

4.3 « Falcon » de UVI

4.3.1 Avis

197

4.3.1 Avis

Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today

Page 4

One of the most recent additions to the plugin sampler arena comes from French developer UVI, which is responsible for the code used to power several other heavyweight samplers.

Although we've omitted most synth/sampler hybrid instruments from our list, Falcon deserves a mention due to the sheer amount of sample-mangling features it offers. In fact, we can't classify the instrument as either a sampler or a synth: it sits firmly in the middle of the two categories, as you can either use synth waveforms or load in audio files.

In addition to the 10 synthesized oscillator types on offer, there are seven sample-based oscillators, ranging from a 'classic' sampling mode through to granular, slicing, 'stretch' and 'scrub' modes. Other features include 80 built-in effect modules, a customisable interface, events and scripting features for deep sonic exploration.

2016 : <http://www.musicradar.com/reviews/tech/uvi-falcon-633825>

OUR VERDICT

Capable of generating and processing a vast array of sounds, Falcon is a very big, powerful bird indeed - shame its included soundbank isn't similarly large, though.

PROS

- Copious sound generation options.
- Massive modulation potential.
- Big effects palette.
- Slick interface.

CONS

- Pricey. Bundled library should be bigger.

Parisian developer UVI is best known for its free UVI Workstation sample-based synth and the many high-quality UVI Soundbank sample libraries that can be bought and loaded into it.

Its latest instrument, Falcon (VST/AU/ AAX/standalone), also loads UVI Soundbanks, but expands massively on UVI Workstation, offering much more in the way of editing and other forms of synthesis - generally, it's far closer in style to MachFive, the sampler it developed with MOTU, than UVI Workstation.

Size matters

Structurally, Falcon is multitimbral, with a Multi (.uvim) patch containing unlimited Parts. A Part is a slot for a single Program, with associated level fader, inserts and auxiliaries in Falcon's Mixer, while a Program (.uvip) is the main sound-generating patch, with Oscillators assigned to Keygroups, which are then combined in Layers. Although unusual for a synth, this sort of structure is very typical for a sampler.

So, Falcon's patches are constructed from Oscillators, Effects, Modulators and Events (MIDI generators), dragged into the main interface from the Browser. It launches with the central pane showing the Main view, which houses five tabbed pages - Info, Edit, Effects, Events and Mods - and switches to represent the currently selected Part.

Access to the list of Parts within a Multi is gained via the foldaway three-tab panel on the left, where you'll also find a breakdown of each Part's components (Program layer, Keygroup, effects, etc) and Part-specific settings such as MIDI channel, polyphony and so on.

To the right of the Main screen is the foldaway six-tab Browser panel, providing access to any installed UVI Soundbanks and Falcon Factory (see below). The other five tabs handle Oscillators, Effects, MultiEffects (preconfigured chains of Effects), Event Processors and Modulation presets, all of which we'll come back to shortly. There are numerous presets available for every element, making the patch-building process a fast, drag-and-drop affair if you want it to be.

The Main screen can also be switched to two overall Multi views: Mixer (a global mixer with inserts and four hardwired auxiliaries) and Performance (an overview of the Multi's Parts).

In practice, however, most of the action takes place in the Main view Edit page, with foldaway slots for Oscillator, Keygroup, Layer and Program at the top, and Modulation and Mapping at the bottom. Various elements - Oscillators, FX, Mods and Events - can be hidden to clear window space. All told, it's a reasonably elegant interface, considering the potential complexity of an elaborate Multi patch.

Millennial Falcon

With 15 Oscillator types onboard (seven sampling and eight synthesis), Falcon gives access to a massive palette of sound sources, including virtual analogue (Analog and Analog Stack), four-operator FM, Wavetable and Drum synthesis.

For sample playback, there's Sample (regular mode), Slice and Stretch, and four engines created by French music research institute IRCAM (Granular, Multi Granular, Scrub and Stretch).

Further, more esoteric synthesis types include string physical modelling (Pluck), audio and image file import (Wavetable), phase distortion (Wavetable), Noise (15 types), and an eight-drawbar Organ.

The raw sounds are augmented by 82 Effects (23 of them from UVI Workstation), including your typical EQ, filter and modulation processors, as well as some less commonplace ones (Biquad and Vowel Filters, Big Pi Tone fuzz, et al), plus three visual feedback devices (Spectrum Analyzer, Tuner and Phase Meter).

For parameter modulation, there are eight internal Modulator types, including regular envelopes (AHD, Analog ADSR and AD), a Multi Envelope with unlimited breakpoints, Step Envelope, LFO, plus limitless Macros.

Finally, MIDI data is generated by Event Processors, which include Arpeggiator, MIDI File Player, Micro Tuner and user-modifiable Script Processors written in the Lua scripting language. You can edit the included Factory Scripts (Chorder and Harmonizer, for example) or make your own from scratch. Scripting requires an external text editor, which can be launched from within Falcon.

Bird land

The included Falcon Factory sound library (630MB) includes many wavetables and source samples for the Granular patches, and comprises 458 Programs in 20 categories - arps, basses, chords, pads, polysynths, etc.

There are some awesome patches in there, and Falcon really excels at rich pads and edgy, aggressive tones, and the solid basses are worthy of mention, too. Further highlights include the arpeggios, and the Granular, Sub Drones and Experimental folders, with their many ethereal textures. We do feel that there should be more content included, though.

Falcon includes a \$100 UVI Soundbanks voucher, but given UVI's history and Falcon's sample playback capabilities, it surely could have put together a 'highlights' package from its many libraries.

That said, existing UVI Soundbank owners will be delighted to get full editing of their favourite libraries right down to the level of individual samples - something previously only possible in MachFive, and not necessarily supported by it for recent Soundbanks.

Overall, Falcon is an ambitious, powerful instrument of a type that certainly doesn't come along every day. Two main factors turbocharge its essentially fairly straightforward architecture: the number of simultaneous Oscillators, Keygroups and Layers being limited only by the power of the host CPU; and

Effects and Modulators being applicable at the Keygroup, Layer and Program levels, with Events at Layer and Program levels.

The lack of additive synthesis aside (the only type we can think of that isn't included), it has enough flexibility to serve as your primary source for all manner of sounds - although you'll probably need to buy a few UVI Soundbanks to achieve that goal.

4.4 « TAL Sampler » de TOGU AUDIO Line

65€

<https://tal-software.com/products/tal-sampler>

TAL Sampler n'est pas un hôte de VST, ni même un simple « Rompler », mais un synthétiseur analogique avec un moteur de sampler comme Sound Source, exploitant des Presets et Samples à un format propriétaire « .talsmpl » et « .talwav ».

Il est fourni avec 2 collections de Presets plus des liens vers des fichiers compatibles :

- TAL-Sampler-FactoryPresets
- Hollowsun

Il existe notamment un plug-in à 9€ (pas un VST puisque le format TAL Sample est propriétaire), qui échantillonne le célèbre et unique module Roland MKS-20 des années 80, pour lequel les émulations logicielles, sont peu nombreuses et apparemment pas à la hauteur de l'expressivité de l'instrument hardware, et toutes basées sur de l'échantillonnage alors que le MKS-20 était un synthétiseur de piano et epiano par modélisation physique) : <http://faitclic.eu/produit/roland-mks-20-tal-sampler-format/>

La version de démo produit un son blanc chaque minute

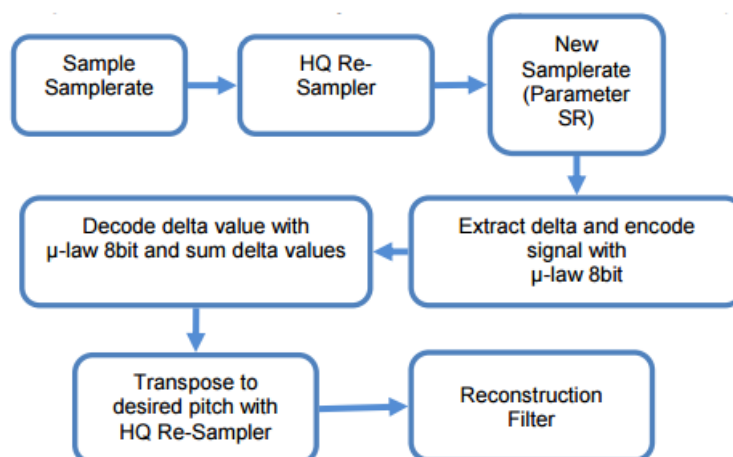
Description

TAL-Sampler is not just a sample player. It's a full featured analog modeled synthesizer with a sampler engine as sound source, including a powerful modulation matrix and a high quality self-oscillating 24/12/6 dB low pass filter.

Don't expect a 40GB piano sample library with samples for every velocity or something similar. The idea is to bring back the fun sampling was in the good old times with small samples, fast loading times and an intuitive work-flow to create your own sample presets without getting lost in the settings.

It's possible to choose between different digital analog converters (DAC's) to get the vintage sound of different hardware samplers inside your DAW. We don't make cheap bit crushing or decimation on the output signal. We really down-sample the sample to the desired sampling frequency, then process the data depending on the chosen DAC and up-sample it to the desired pitch. Most DAC modes offer a LEVEL slider. This feature allows the user to reduce the volume of the recorded sample and decreases the sample quality. Load your favorite high quality sample and make it sound vintage and noisy. The 24dB low pass filter will like it!

Following diagram shows the signal flow if you choose the DAC Emu II mode:



The plug-in has four layers and can play four samples simultaneously. There is also a simple SFZ import for samples that imports the mapping and sample paths, but the plug-in also contains an easy-to-use mapping editor.

TAL-Sampler is available in the VST, Audio Unit and AAX plug-in format. You can load and play your own samples in every common sample format (*.wav, *.aiff, *.aif, *.mp3, *.ogg, *.flac). Import samples with drag & drop from finder or explorer. There is also an intuitive sample browser that helps to find samples fast.

Some nice additions like a vintage real-time time stretcher and the possibility to modulate or automate the sample loop positions.

Features

- ✓ Vintage DAC modes (Emu II, AM6070, Sample Hold).
- ✓ Steep 96dB low-pass reconstruction filter (Emu II and AM6070 F).
- ✓ Variable sample rate.
- ✓ Powerful MOD-Matrix.
- ✓ Four sample layers.
- ✓ Three AHDSR envelopes with vintage Digital / RC mode.
- ✓ Three LFO's (Triangle, Saw, Rectangle, Random, Noise).
- ✓ High Quality effects (Reverb, EQ, Delay).
- ✓ Self resonating zero feedback delay filter (24/12/6 dB LP).
- ✓ Wide range of audio formats supported (*.wav, *.aiff, *.aif, *.mp3, *.ogg, *.flac). Scalable high resolution user interface.
- ✓ The possibility to change font and background colour.
- ✓ Fast sample and preset loading.
- ✓ More than 100 presets available as download (on the right).

Tutorials:

- ✓ Time-Stretch with TAL-Sampler: <https://youtu.be/UWaDhPHGPro>
- ✓ Loops and modulated loops with TAL-Sampler: https://youtu.be/dl_euKYue20
- ✓ Drag & drop tutorial: https://youtu.be/JyuH92_mv9o



4.4.1 [Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 5

In a world where software samplers are filled with futuristic features and overwhelming sample libraries, Togu Audio Line's TAL-Sampler is a streamlined tool that takes its inspiration from sampling past.

The nostalgic timbres of early sample-based music can be at least partially attributed to the character and grit that hardware samplers would impart over sounds. To help you achieve these characteristics in the box, TAL-Sampler emulates the digital-to-analogue-conversion processes of several classic sampler models, meaning you can run overly-clean samples through these virtual DAC stages. The plugin also emulates classic timestretching for those distinctive slllloooooowww '90s effects, and wannabe Squarepushers can even modulate sample start times for all-out glitchiness.

TAL-Sampler's humble four-layer architecture, while not as expansive as other samplers, is geared towards a streamlined approach that's reminiscent of old-school sampling. Elsewhere, there's a self-resonating multimode filter (switchable between 6, 12 and 24dB/oct modes), modulation matrix, three envelopes, three LFOs, and three effects (reverb, EQ and delay). The GUI is also fully scalable, and both the font and background colour can be altered.

4.5 « Structure 2 » de AIR Music Technology (\$150)

<http://www.airmusictech.com/product/structure-2>

Features :

- ✓ A multi-timbral sampler instrument with a comprehensive sound library and editor
- ✓ Supports up to 128-level multi-timbral playback per Structure instance; unlimited number of parts, audio effects, and MIDI effects per patch
- ✓ 37+GB of content that includes orchestral, synths, percussion sounds, and more
- ✓ Use your SampleCell, Kontakt, and EXS24 sound libraries* (supports up to 8-channel interleaved samples)
- ✓ Supports all common bit depths, sample rates, and surround formats: Up to 24-bit / 192 kHz / 7.1 surround
- ✓ Sample Editor enables extensive waveform editing and sample mapping
- ✓ Stereo and surround multi-effects processing offers over 20 effects types
- ✓ Up to 31 auxiliary outputs allow discrete source mixing and signal processing
- ✓ assignable, context-dependent Smart Knobs for intuitive programming
- ✓ MIDI Learn functionality allows easy mapping to MIDI controllers
- ✓ Enhanced database and file browser make finding sounds easier than ever
- ✓ Integrated REX player allows you to use and manipulate REX 1 and 2 files
- ✓ Supports LFO and mod wheel assignments imported with your EXS24 samples

[4.5.1 Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 6

Previously known as Wizoo Sound Design, German-based AIR Music Technology is the developer behind “Structure 2”, an advanced sampler instrument that’s bundled with a sizeable 37GB sound library.

At the instrument’s core is “a powerful 128-level multitimbral universal sound engine that can support up to 8-channel interleaved samples”, facilitating the creation of complex multi-layered patches and signal chains.

There are 20 effects modules to choose from - including reverb (both algorithmic and convolution), delay, EQ, compression and more - of which an unlimited number can be chained. There are also four global sends, each containing four effect slots, aiding flexible signal processing and routing.

There’s full MIDI learn, plus six ‘Smart Knobs’ (AKA macros) that give you access to half a dozen of your favourite parameters. Also note that Avid’s Pro Tools DAW comes bundled with a stripped-down version, Structure Free.

[4.6 « HALion 6 » de Steinberg \(£282\)](#)

[4.6.1 Avis](#)

202

[4.6.1 Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 7



Steinberg's flagship virtual instrument, HALion, started life in 2001 as a virtual sampler.

With multiple synthesis engines added over the last three versions, though, it now does so much more than just play back audio that it's better described as a 'sound design workstation'. HALion 6 sees the integration of yet another flavour of synthesis, as well as real honest-to-goodness sampling, the ability to build your own custom instruments, and a boatload of new sampled content.

With its wavetable synthesis engine, real-time sampling functionality and easy script editing, HALion 6 is dizzying in its versatility, customisation and open-endedness. Whether you just want to exploit the countless sounds in its preset library or design epic instruments from the ground up using its multifaceted sampling and synthesis building blocks, it's a true powerhouse.

2017 : <http://www.musicradar.com/reviews/steinberg-halion-6>

OUR VERDICT

A truly action-packed upgrade, HALion 6 takes Steinberg's already-amazing instrument to new heights of versatility and sheer sound design power.

PROS

- ✓ Excellent wavetable synthesis.
- ✓ Instant sampling with Sample Recorder.
- ✓ Three levels of instrument creation.
- ✓ New Resonator effect .
- ✓ Packed with great sounds.

CONS

- ✓ Modularity and customisation options can be overwhelming.

Steinberg's flagship virtual instrument, HALion, started life in 2001 as a virtual sampler.

With multiple synthesis engines added over the last three versions, though, it now does so much more than just play back audio that it's better described as a 'sound design workstation'. HALion 6 (VST/AU/AAX – yay, AAX at last!) sees the integration of yet another flavour of synthesis, as well as real honest-to-goodness sampling, the ability to build your own custom instruments, and a boatload of new sampled content.

Making wavetables

For sound designers, the biggest new feature in HALion 6 is the Wavetable Zone. This adds to the existing Synth (analogue-style synthesis), Sample, Grain (granular synthesis) and Organ (tonewheel emulation) Zones with a remarkably capable wavetable and resynthesis engine. It comprises two wavetable oscillators (each with up to eight unison voices in Multi-Oscillator mode) and a sub oscillator, with each wavetable holding up to 256 waveforms.

Importing a sample as a wavetable is done by dragging it into the interface and selecting a Marker Creation Mode to split it into a series of contiguous waves - Equal Distance (all markers are evenly spaced), Exponential (the spacing gets wider through the length of the sample), Spectral (markers are placed according to spectral changes) or Spectral Voiced (spectral and pitch changes).

KEYS, STRINGS AND OTHER THINGS

HALion 6 adds more than 25GB of new sample content in the shape of six scripted instruments.

Raven and Eagle sample classical Italian and German concert grand pianos respectively, the first with six velocity layers, the second 12. Both share the same interface - including controls for adjusting the Sustain Resonance, velocity curve, and release layer volume - and sound lovely. Raven is more obviously appropriate for pop and other contemporary styles, while Eagle suits jazz, classical and solo work.

Hot Brass is a brass and saxophone ensemble instrument geared up for punchy, energetic riffs and stabs. A decent array of matrix-assigned modulation sources and an arpeggiator make it more interesting than it looks.

Studio Strings delivers quick and easy ensemble and solo orchestral strings for modern productions of all kinds. It's not about to replace your high-end string library in terms of flexibility and range of articulations, but it sounds great in its comfort zone.

On a more electronic tip, the Anima wavetable synth is covered in the main text, and SkyLab uses the Granular engine to come up with a huge library of gorgeous textures, soundscapes, ambiences and FX - it's definitely our favourite of the bunch.

4.7 « Morgana » de 112dB (170€)

4.7.1 Avis

204

[4.7.1 Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 8



Originally released in 2008, “Morgana” was the first software sampler instrument to emulate the crusty, characterful tone of yesteryear’s hardware units.

Billed as “an authentic representation of a vintage digital sampler”, Morgana emulates the lo-fi degradation of early samplers via a primitive 8-bit depth and a variable sampling rate of between 10.1kHz and 29.41kHz. Circuitry imperfections can be dialled in further, giving your sounds a thoroughly vintage vibe.

Layout-wise, Morgana’s interface is purposely basic, meaning that anyone familiar with synthesis or sampling should be able to dial in suitable settings in no time - although those used to traditional software sampler giants may miss the usual swamp of editing features.

2017 : <http://www.musicradar.com/reviews/tech/112db-morgana-160356>

OUR VERDICT

Morgana feels and sounds like a hardware sampler, and will help you to rediscover old techniques.

PROS

- Original, unique concept.
- Some nice interface features.
- Authentic sound.
- Stable and responsive enough to work well in live performance.

CONS

- Editing can be a little too authentic at times.
- Not the best user library.

We're now so used to soft samplers being presented as vast pre-loaded ROMplers that it's all too easy to forget about the bad old days of hardware samplers, when you'd be lucky if yours came with just a few floppy disks of ready-to-go sounds.

Back then, it was entirely expected that you'd be willing to go to the effort of manually recording your own sounds before editing them on a tiny LCD display.

Crucially, and entirely unlike today's samplers, the sounds that came out of those old-school units were often significantly different to the ones that went in. The bass was grittier and the top-end was less well-represented. There was hiss, there was analogue degradation from the circuitry, and everything was generally distorted, though often in a pleasingly organic way.

Until now, there hasn't really been a reliable way of emulating this combined effect, but now we have Morgana the debut VST/AU instrument from 112dB.

Overview

The idea is simple: deliver a soft sampler that recreates the aged analogue and primitive digital circuitry of the late '70s and '80s to form a musically expressive instrument for both studio and live use, but with a much handier editing interface and full automation control, and none of the memory constraints of yesteryear.

First impressions are that it's mission accomplished for 112dB. The simplicity of Morgana's front panel is hugely appreciated; unlike many of the hardware samplers we grew up with (or soft synths we've subsequently embraced) this one really does feel like a nice, ergonomic analogue synth.

Taken as a piece of virtual hardware, the controls are well laid out (and enable fine control when holding down Shift), making it incredibly easy to edit patches or individual samples.

The help menus that open automatically when you hover a parameter long enough give you handy tips about the extra range and routing parameters that lie behind the scenes. However, an optional routing matrix would be a welcome addition at some point.

As for the sample patch architecture, it's all pretty standard stuff. You put samples in, tell the sampler which notes to place them on, set their start, end and loop points, tune them, and that's about it. You can also create a patch with distinct upper- and lower-level multitimbral patches, which you can then blend into one über-patch.

Sounds, editing and patches

Absolutely the best thing about Morgana, though, is its sound. 112dB have gone to great lengths to replicate not just the low-quality chips used in yesteryear's gear, but even the idiosyncrasies of the internal wiring. So, for example, circuit crosstalk is modelled at the preamp stage.

This rather nifty section is applied in real time, and can be bypassed or applied to any sample individually and non-destructively, so you can always opt to change the quality or character later in the game.

Likewise, the Sample Rate control enables the user to determine just how lo-fi they want things to sound, and the Analog knob (found in the Setup panel) offers a sliding scale of effects, taking the sound from solid and consistent to characteristic of all-out wavering circuitry.

It's not all nostalgia-fuelled perfection, though. One thing nobody really misses about old samplers is the cumbersome editing process that most vintage units saddled you with, and as streamlined as Morgana might be compared to those boxes, the confines of the hardware-aping interface make it feel a little cramped compared to most modern soft samplers.

Compatibility with the main popular sampler formats is absent, which is a disappointment, as this would have enabled users to load up existing patches in formats like Kontakt and EXS, but with a slightly grittier sound.

Meanwhile, the supplied patches are a bit of a letdown. While we'd be the first to encourage making your own samples, it is nice to have some tasty sounds at your fingertips, particularly when you're in the throes of creativity Morgana does support REX files, though, featuring a Slice button to map them across keyzones.

Finally, although there are a number of automatable controls, not everything is quite as accessible as we'd like. In version 2, we hope to see just about everything controllable by automation, though the first priority in any update should be the facility to manipulate the sample start, end and loop points.

Summary

Morgana imbues samples with a sonic character that will be unlike anything else in your mix, helping them to stand out. Perhaps you could achieve something similar using a bit-crushing plug-in, but nothing else quite emulates the lo-fi effect that old circuitry had in precisely the same way.

Using Morgana immediately brings back happy memories of sampling 'back in the day' in much the same way as the first really decent modelling soft synths - such as GForce's Oddity - recalled the notoriously flaky analogue circuitry that initially powered most vintage synthesisers.

"Morgana" might not be the last word in sampling technology - it's not intended to be - but it's certainly a very valuable and desirable homage to the best that old-school sampling had to offer.

Magix Independence Pro

Formerly owned by Yellow Tools, Magix's sampler instruments are jam-packed with content and features, ensuring them a place on our list.

The range is divided into three 'packages': Independence Pro is the full-fat version, bundled with over 70GB of premium content; Independence Basic is identical except for its streamlined 12GB of content; and finally, there's the feature-restricted Free version, which enables you to load up to 25 audio files.

Independence Live is the performance-oriented front-end, which allows you to call up not only unlimited Independence projects, but also any third-party VST instruments and effects. Custom setups can be recalled, switched and tweaked via MIDI learn.

The Independence FX section is a drag 'n' drop virtual effects rack that you can use to stack up and reorder your choice of 45 insert effects.

4.8 « Independence Pro » de Magix

4.8.1 Avis

208

4.8.1 [Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 9

Formerly owned by Yellow Tools, Magix's sampler instruments are jam-packed with content and features, ensuring them a place on our list.

The range is divided into three 'packages':

- ✓ "Independence Pro" is the full-fat version, bundled with over 70GB of premium content;
- ✓ "Independence Basic" is identical except for its streamlined 12GB of content;
- ✓ feature-restricted Free version, which enables you to load up to 25 audio files.

"Independence" Live is the performance-oriented front-end, which allows you to call up not only unlimited Independence projects, but also any third-party VST instruments and effects. Custom setups can be recalled, switched and tweaked via MIDI learn.

The Independence FX section is a drag 'n' drop virtual effects rack that you can use to stack up and reorder your choice of 45 insert effects.

2008 : <http://www.musicradar.com/reviews/tech/yellow-tools-independence-pro-178424>



OUR VERDICT

This formidably powerful and slick-sounding bundle reaffirms Yellow Tools' status as one of the premier vendors of sample-based goods.

PROS

- ✓ Powerful sampler engine. 70GB of excellent content.
- ✓ Easy remote control feature.
- ✓ Live and FX are useful additions.
- ✓ Import of VST plug-ins.

CONS

- ✓ Complexity can be daunting. Sample content is not exhaustive.
- ✓ Yellow Tools' original Independence sampler ticked all the boxes for sampling luxury, marrying horsepower with an excellent, focused sample library.

However, Native Instruments' Kontakt still remains the samplist's apparent favourite. It's hardly surprising, then, that YT's latest package, Independence Pro, takes a broader approach, featuring three interrelated applications and a bonus utility.

What do you get?

First up, Independence becomes Independence 2, offering a completely redesigned audio engine. Features include adjustable multicore CPU support (up to eight cores), VST plug-in compatibility, multiple insert effects, a 70GB sound library, a new browser, and an enhanced quick-edit screen with remote control.

Second, Independence FX is a new incarnation of the Freedom rack-style effects plug-in. This contains over 40 effects, including the Origami impulse response processor. With its extensive surround support (up to 8.1), integrated browser, multiple presets, unlimited instances and even VST plug-in import, YT's intentions are clear.

Completely new for this package is Independence Live. Designed primarily as a front-end to enable the standalone live use of Independence 2, you can load multiple patches, switching on the fly manually or using program changes.

Finally, Independence Pro ships with a special version of Chicken Systems' Translator, which is a useful tool that enables the conversion of just about any sample to or from the Independence format.

The sampler

Without wishing to play down the importance of Independence Pro's FX and Live element, the sampler is clearly the core one. Visually, it's very similar to the previous version, and in practical terms the sample system, which is based on sections, layers, layer sets and projects, also remains the same.

If you're looking for comparisons, each layer is effectively a typical sample program - made up of sections, samples, zones, velocity layers, insert effects and so on. However, I2's sampling engine facilitates seriously complex sample allocation, and with up to 32 sample options per note, it goes way beyond what most samplers allow.

Beyond this, you're looking at a typical multitimbral design, incorporating numerous layers (layer sets), MIDI channels, an audio mixer and global effects.

In layout terms, the layer hierarchy is available on the left-hand side, while visual elements such as mapping, envelopes, effects, the browser and mixer appear as tabs on the right.

As we've said, the sample engine is powerful, and consequently you need a flexible way of editing it. For this reason, one of the tabs is dubbed Modules, enabling you to change parameters such as pitch, envelope and filter, while also making external modifier assignments. Most significantly, you can choose the section of the layer you want to edit, from a single sample to the whole thing.

The library

One great improvement with I2 is the inclusion of all of YT's sample libraries. This means you not only get the full acoustic bank from I1, containing guitars, basses, drums, organs, pianos and the orchestral

set, but also Candy (saxophones), Majestic (basses) and Culture (percussion). The emphasis is on traditional instruments rather than synths, loops and so on.

On the synthesis front, I2 includes a number of modifier options including an arpeggiator with MIDI file import, a step sequencer, step modulator and glide option on top of the more typical LFOs, pitchbend, modulation and so on.

These facilities are used in a handful of presets, showing that I2 is excellent at synth sounds and sequences. But with no more than 100 presets, these aspects are rather under-utilised.

Many of I2's presets use keyswitching to access multiple articulations. To keep things clear, the left hierarchy panel can be switched to show the content of a layer with a list of the available articulations and their switching key. Very useful, though if keyswitching is your thing, you can't beat having a full 88-note keyboard.

Other elements

Although I2 comes in plug-in and standalone forms, the idea with Independence Live is that it enables you to load up multiple instances of the sampler and flick between them on the fly. In use, this amounts to a rack setup with multiple slots into which you load Independence programs (though, strangely, not straightforward layers).

MIDI is configurable on a channel-by-channel basis (useful if you have multiple controllers), and again, Yellow Tools has included the eight assignable knobs and buttons. Changes to programs are simple enough (clicking 'edit' launches the familiar I2 window).

Independence Live is straightforward and conceptually not unlike Logic Studio's MainStage.

Independence FX is a configurable multi-effects plug-in rack featuring the same insert effects you'll find in Independence 2. The browser includes a number of categorised and pre-configured effects chains and, like I2, you can also use your VST effects

It's worth mentioning that to do this you have to copy them to the I2 VST folder. But for Mac users at least, it's definitely worth it, as it's a quick and easy way of running VST plug-ins inside AU-only applications such as Logic.

Sound and summary

Sonically, I2's library and the included extras (Candy, Majestic and Culture) are excellent, and if there's something you don't like, rest assured that you can tweak pretty much everything.

We should also mention the onboard insert effects. These range from the typical (EQs, compression, delay and filters) to the useful (reference tones, channel manager and surround panner), and you can even patch in VST plug-ins.

But what's really significant is that you can apply effects using the Modules parameters to any section you like - a single sample file, the whole layer or anywhere in between. Powerful stuff.

Finally, new to I2 are the eight freely assignable knobs and buttons. These can be set up manually or with the learn feature, making it easy to connect your controller to I2 or to control buried parameters from the Quick Edit page.

Independence Pro is clearly part consolidation and part new territory. And there's no doubt that for the new user at least, I2's precise but complex interface could prove frustrating.

However, if you want excellent 'real-life' sample content and playback, this is an enormously seductive package. Admittedly, it's complicated, but if you're willing to put the time in, Independence is very rewarding indeed.

4.9 « Bliss » de DiscoDSP

<http://www.discodsp.com/bliss/>

4.9.1 Avis

211

4.9.1 Avis

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 10



Billed by its developer as “a next-generation sampler”, “Bliss” offers a handful of standout features that aren’t found elsewhere.

One unique feature is Bliss’s VSTi sampling:

- ✓ call up any VST instrument within the plugin,
- ✓ load up your chosen preset, and
- ✓ define sample duration, tail length, and note/velocity ranges.

Bliss will then automatically generate a custom selection of multisamples as an offline process before reloading these samples back into itself for instant playback. Who said the multisampling process had to be laborious?

“Bliss” also comes with several other handy sampler functions: there’s

- ✓ granular sampling,
- ✓ a suite of onboard effects (including chorus, delay, reverb and unison, bit reduction and saturation),
- ✓ eight customisable macros,
- ✓ GUI customisation
- ✓ and more.

4.10 « DirectWave » de Image-Line (90€)

<http://www.image-line.com/plugins/Synths/DirectWave/>

4.10.1 Avis

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 11



This offering from the minds behind FL Studio is a great choice for the PC-based producer looking for a heavyweight multisampler.

It's another instrument that's capable of batch VSTi multisampling:

- ✓ load in another instrument plugin inside,
- ✓ then let DirectWave render and compile a multisampled patch.

Elsewhere, it's stacked with all the typical sampler features you'd expect: 16 outputs, 128 programs, infinite zones per program, key and velocity layering, 16-slot mod matrix, multimode filter, four loop modes, send/return effects, two mod envelopes, four LFOs and plenty more. Plus, it can open almost any sampler format: WAV, SoundFont, RX2, Kontakt, Battery, AKP, EXS and more.

DirectWave is available in PC VST format, and it's also bundled with the FL Studio Signature and All Plugins bundles. In addition, all FL Studio users also get a slimmed-down version, DirectWave Player.

4.11 « EXS24 mkII » de Apple

4.11.1 AVIS

213

4.11.1 Avis

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 12

Bundled with Logic as standard, Apple's sampler has remained relatively unchanged since the computing giant purchased Emagic's DAW 15 years ago.

While the more ample third-party instruments on our list offer plenty more bells and whistles, it's still many Logic users' go-to sampler thanks to its intuitive layout and no-nonsense approach straight out the box. Plus, because the EXS24 has been around for so long, its .exs format is one of the more widely-used sampler formats, with plenty of third-party libraries and soundsets available.

Feature-wise, its architecture is basic but capable: there's a resonant multimode filter, dedicated amplitude and filter ADSR envelopes, three LFOs each with a choice of seven waveshapes, and a 10-slot mod matrix. Multiple samples can be mapped across various key and velocity ranges, making it the obvious choice for the Logic 'multisampler'.

While the EXS24 is certainly capable enough for most sampling tasks, it would be nice to see Apple spruce it up for the 21st century. The instrument editor is a little fiddly, for example, and there's no waveform display.

4.12 « Simpler » de Ableton (inclus dans Ableton Live)

Un des 2 Sampler inclus avec Ableton Live : le plus simple des 2 (Cf. paragraphe suivant).

<https://www.ableton.com/en/live/whats-new/#simpler>

Voir le paragraphe 3.2.4.1 ci-dessus.

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 13



Most DAWs come with at least 1 native sampler instrument, but Ableton Live users have access to a pair, with the aptly-named “Simpler” being the slimmer of the 2 siblings.

Simpler’s recent overhaul was been one of the standout bonuses of the Live 9.5 update, which added plenty of new features and deeper integration with Ableton’s Push 2 controller. There’s an upgraded interface, time-independent warping, analogue-modelled filters courtesy of DSP boffins Cytomic, and the introduction of three ‘sampling ‘modes’ - Classic, One-Shot and Slicing.

Bundled as standard with all versions of Live, “Simpler” can only load one audio file at a time (meaning that you can’t multisample), and it has a limited range of modulation options, but it’s still a worthy tool for speedy single-sample playback and manipulation.

4.13 « Sampler » de Ableton (inclus dans Ableton Live)

Un des 2 Sampler inclus avec Ableton Live : le plus complet des 2 (Cf. paragraphe précédent).

<https://www.ableton.com/en/packs/sampler/>

Voir le pargraphe 3.2.4.2 ci-dessus.

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 14

Whereas Simpler’s aim is efficiency, “Sampler” is Ableton Live’s more thorough and powerful sampler instrument that’s targeted at advanced producers and sound designers.

Its multisampling capabilities are extensive, enabling you to map multiple sounds across an infinite number of zones before editing the usual key, velocity and crossfade ranges. Sampler can also load various sampler formats, including EXS, Kontakt (non-encrypted only), SoundFont, GigaStudio, S1000 and S3000.

There are multiple looping modes, a whole host of filter types, plus tons of modulation options: a comprehensive mod matrix, dedicated pitch envelope, aux envelope and three LFOs. The onboard oscillator is also highly useful for frequency/amplitude modulation and general sound mangling.

While the 9.5 update saw Simpler get a complete overhaul, Sampler has remained relatively unchanged, with the exception of new analogue-style filter types coded by Cytomic.

Sampler comes bundled with Live 9 Suite, or Live 9 Standard users can purchase it separately.

4.14 « Software NN-19 » de Propellerhead

4.14.1 [Avis](#)

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 15

Propellerhead’s popular DAW features several sampler devices, with the “NN-19” being the most streamlined option.

As you'd expect, there are plenty of synthesis-style features on board: ADSR envelope, tuning section, multimode filter (switchable between 12dB/oct highpass, bandpass, 12dB/oct lowpass, 24dB/oct lowpass and notch) with dedicated envelope, a single LFO with six waveshapes, plus pre-wired controls for assigning key parameters to either mod wheel or velocity.

The developer claims that NN-19 is more suited to single sound manipulation due to the fact that all the parameters are fully automatable. You can load in sounds via the usual drag-n-drop or menu system, or even take the old-school sampling approach and record signals directly into it.

4.15 « Software NN-XT » de Propellerhead

4.15.1 Avis

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 16

Propellerhead's flagship sampler is a firm favourite among "Reason" users, providing plenty of scope for advanced sample editing, slicing, layering and multisampling.

Whereas the NN-19 is tailored for the swift manipulation of single-layer sounds, the NN-XT allows you to create complex multi-layered patches across different key and velocity zones. Edit either individual samples, or groups of samples (zones), and even copy and paste layers across multiple NN-XT instances for speedy patch compiling. Multisample mapping is made easier with an auto-pitch detect function that automatically registers a sample's key and maps it to the corresponding note.

It's worth noting that although Reason sports its own REX file player, Dr. Octo-REX, the NN-XT expands the potential for sliced loop manipulation thanks to its advanced editing and output routing capabilities via the sampler's 16 outputs.

4.16 « ReaSamplOMatic » 5000 de Cockos

Le Sampler intégré à « Reaper » (Cf. paragraphe 3.3 ci-dessus).

[Juillet 2017 : The 16 best software samplers in the world today](#)

Page 17

While not being the most visually attractive example on our list, Reaper's native sampler is an efficient instrument with a low CPU overhead.

It's worth noting that ReaSamplOMatic 5000 can only hold one sample at a time, meaning no multisampling or layering. However, the no-nonsense interface is rather refreshing when you want to dive in and tweak a sound, as all key sound-sculpting parameters are directly to hand on the front panel.

Visually, the utilitarian GUI might be offputting to some, and it certainly isn't as comprehensive as other DAWs' offerings, but it's certainly enough to get the job done for most basic sampling needs.

5 Outils Divers

5.1	« JBRIDGE » : CONVERSION DES PLUGINS 32 BITS POUR UTILISATION EN 64 BITS	216
5.2	HÔTES DE VST	217
5.1	EDITION DE SOUNDFONT.....	226

5.1 « JBridge » : Conversion des plugins 32 bits pour utilisation en 64 bits

La version 64 bits de Ableton n'est pas capable d'exploiter les VST 32 bits qui sont nombreux, ce qui peut laisser perplexe tellement c'est surprenant ! Mais il existe la solution du logiciel JBridge, payant mais bon marché à 15€, <http://jstuff.wordpress.com/jbridge/>.

Le principe est le suivant :

- ✓ On peut essayer le logiciel JBridge en version démo, qui ne permet pas les sauvegardes et ne marche plus toutes les 20 minutes
- ✓ Si la version démo a été installée, il faut soit disant rebooter l'ordi est installer la version complète par-dessus ! Bizarre, mieux vaut ne pas installer la version d'essai.
- ✓ payer le logiciel complet par paypal sur <http://jstuff.wordpress.com/jbridge/>, et attendre le mail fournissant le fichier de la version complète et le mot de passe.
- ✓ Lancer le logiciel et convertir une fois pour toute les VST 32 bits (qui sont de préférence dans un dossier à part) en VST 64 bits que l'on stocke dans le dossier dédié aux VST 64 bits.
- ✓ Si certains VST existent dans les 2 versions 32 et 64 bits, ils seront quand même convertis et il faut donc supprimer la version convertie pour ne garder que la version native 64 bits.

Des incompatibilités avec certains plugins 32 bits sont signalées, mais après un premier essai, les plugins 32 bits non convertis sont nombreux.

La manip n'étant donc pas complètement transparente, des astuces sont décrites dans l'aide sur <https://www.ableton.com/en/articles/use-32-bit-plug-ins-live-64-bit-jbridge/>, et dans un tutoriel vidéo sur <https://www.youtube.com/watch?v=krkzZDIGqZY>, mais il semblerait que cela ne suffise pas à convertir de nombreux plugins 32 bits.

Notamment :

- ✓ jBridge doit être exécuté en mode Administrateur. Pour cela, faire une fois pour toute un clic droit sur l'exécutable > Exécuter en mode Administrateur. L'icône du bureau ou du menu Démarrage porte alors un bouclier  Ableton Live 9 Suite.
- ✓ contrairement à ce qu'une option de jBridge semble indiquée, l'arborescence des dossiers n'est pas reproduite ni même scannée. Il faut le faire dossier par dossier
- ✓ les plugins qui ne se présentent pas sous la forme d'un seul fichier DLL (notamment avec un sous dossier contenant des fichiers d'autres types, peut-être des échantillons), ne sont converti que sous la forme d'un seul fichier DLL 64 bits de petite taille qui ne marche probablement pas.
- ✓ il faut impérativement désinstaller jBridge après son exécution comme l'indique le tutoriel vidéo indiqué plus haut.

5.2 Hôtes de VST

Voir aussi <http://www.dontcrack.com/freeware/software.php/id/7043/audio/Plug-Ins-Hosts/>

5.2.1	LOGICIEL HÔTE GRATUIT : VSTHOST » & « SAVIHOST »	217
5.2.2	LOGICIEL HÔTE « CANTABILE ».....	222
5.2.3	CLAVIER MIDI AKAI ADVANCE ET LOGICIEL HÔTE « VIP »	223
5.2.4	SOLUTIONS HÔTE HARDWARE	224

5.2.1 Logiciel Hôte gratuit : VSTHost » & « savihost »

<https://www.hermannseib.com/english/>

Tous les plug-ins de banques de son ou de synthèse sonore, demandent un logiciel hôte, que ce soit un logiciel DAW comme Cubase ou Ableton Live, ou pour les instruments samplés, un lecteur propriétaire comme KONTAKT, UVIWorkstation ou PLAY de EastWest.

Le développeur met à disposition 2 versions dont l'une permet l'utilisation de plusieurs VST d'instruments et d'effets, tandis que l'autre est conçu pour transformer n'importe quel fichier DLL de VST en logiciel standalone léger pour instrument unique.

5.2.1.1	VSTHost.....	217
5.2.1.2	SAVIHost	219

5.2.1.1 VSTHost

- Charge différents VST d'instruments et d'effets simultanément
- parameterizing / editing them
- sound output for VSTis
- MIDI-input and -output
- loading / saving .fxb / .fxp files
- I/O through either Windows MME or ASIO drivers
- Wave Player / Recorder
- MIDI Player



5.2.1.1.1	Démarrage	218

5.2.1.1.2 Utilisation avancée 218

5.2.1.1.1 Démarrage

- Configurez les ports in/out MIDI et AUDIO par le menu « Périphériques > MIDI » et « Périphérique WAV »

- Ajouter un plugin par l'icône  de la barre d'outils ou par le menu « Fichier > Nouveau plugin » puis en sélectionnant le fichier DLL dans l'arborescence des dossiers de l'ordinateur

- Ajouter si besoin des plugins supplémentaires par la même méthode, afin de les entendre en superposition (Layer) avec le premier
- Chaque plugin est affiché sous la forme d'une boîte comme la copie d'écran ci-dessous

- Affichez si besoin l'interface d'un plugin en cliquant sur l'icône  de la boîte de plugin (voir copie d'écran ci-dessous) ou sur l'icône  de la barre d'outils principale
- Muter si besoin un plugin en cliquant sur l'icône AUDIO Out  de la boîte de plugin (voir copie d'écran ci-dessous)



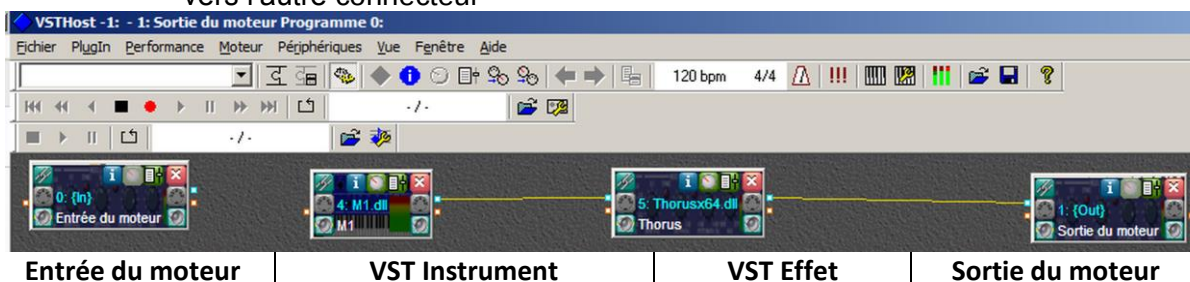
Boîte de plugin dans la fenêtre VSThost

- Ajouter si besoin un/des plugin(s) d'effet par la même méthode qu'un plugin d'instrument

Cependant il faut en plus modifier la connexion des boîtes de plugin entre elles, car elle n'est pas fonctionnelle par défaut. La bonne connexion montrée par la copie d'écran ci-dessous est obtenue comme suit:

- Supprimez chacune des connexions de l'effet en la sélectionnant sans lâcher le bouton gauche puis en pressant le bouton droit
- Supprimez de la même façon la connexion entre l'instrument et la Sortie du moteur
- Connectez MIDI Out l'instrument à MIDI In de l'effet
- Connectez MIDI Out de l'effet à MIDI In de la Sortie du moteur

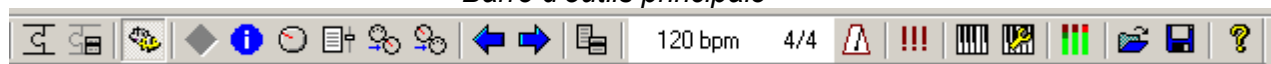
Dans le 2 cas il suffit de cliquer sans lâcher un connecteur (point) et de glisser vers l'autre connecteur



- On peut désactiver l'effet en cliquant sur l'icône AUDIO In  de l'effet

5.2.1.1.2 Utilisation avancée

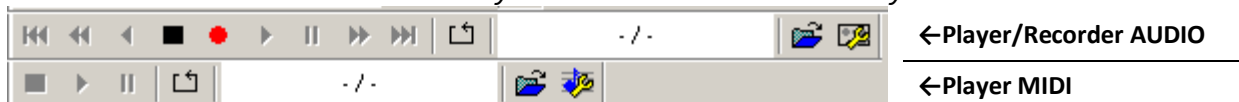
Barre d'outils principale



- Scannez le(s) dossier(s) VST (Vst2, Vst3, 32 bits, 64 bits) en définissant leur chemin par le menu « Fichier > Définir le chemin des plugins »

- L'ajout d'un plugin se fait par l'une des 2 icônes  de la barre d'outils, selon qu'on veut faire le choix dans l'arborescence du dossier de VST (icône de gauche) ou dans une liste plus conviviale (icône de droite ou menu « Fichier > Plugins »)
ATTENTION : L'icône de droite n'est disponible que si le dossier de plugins a été scanné une fois pour toutes comme indiqué ci-dessus
- Sélectionner un preset du plugin au moyen des icônes , après avoir sélectionné la boîte du plugin (certains plugins ne permettent pas cette fonction depuis l'interface VSThost, probablement faute d'accepter le message midi Program Change)
Preset précédent/suivant () ou choix du preset dans un menu déroulant ()
Pour que l'arborescence du menu déroulant soit structurée selon l'auteur du plugin (au lieu de l'arborescence du dossier des plugins), cochez l'option du menu « Fichier > Catégoriser les Plugins »
- La barre d'outil inférieure permet de piloter le Player/Recorder AUDIO et le Player MIDI
 - Le recorder AUDIO permet d'enregistrer le jeu au clavier du/des plugins chargés
 - Les players AUDIO et MIDI permettent la lecture de fichiers *.wav et *.mid;*.rmi;*.kar

Barre d'outils du Player/Recorder AUDIO et du Player MIDI



5.2.1.2 SAVIHost

La version SAVIhost est dérivée de VSTHost, et est spécifiquement dédiée à l'exécution d'un VST unique par une simple exécutable léger. Il suffit de renommer l'exécutable SAVIhost.exe avec le nom du DLL situé dans le même dossier (Vst2 ou VST3), pour obtenir un logiciel Standalone (!!). C'est pratique pour utiliser un VST unique ne disposant pas en standard d'un exécutable standalone.

De plus certaines fonctions intéressantes sont disponibles:

- ✓ importer une banque d'effets « .fxb » 
- ✓ sauvegarder une banque d'effets « .fxb »  (???)
- ✓ changer de preset facilement avec les  ou 
- ✓ afficher ou masquer un clavier virtuel 
- ✓ enregistrer une performance au format wav
- ✓ lire un fichier au format wav (tout en jouant ?)
- ✓ liste non exhaustive

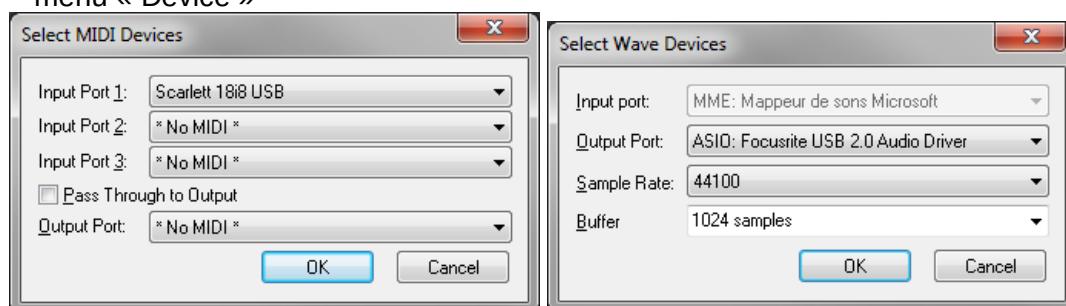


5.2.1.2.1	Démarrage	220
5.2.1.2.2	Utilisation avancée	220

5.2.1.2.1 Démarrage

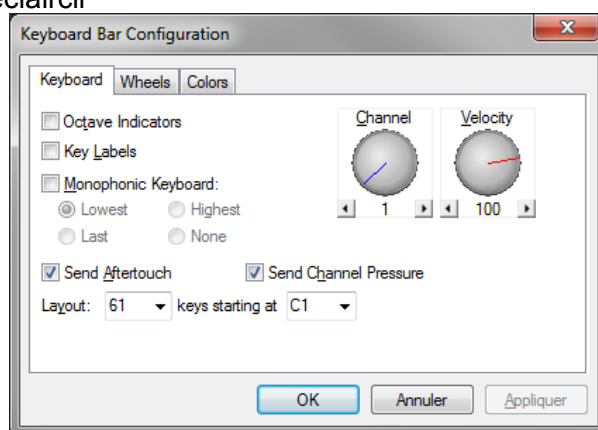
Les paramétrages à effectuer préalablement sont basiques :

- Utiliser la version de SAVIhost adaptée
 - à la compatibilité 32 ou 64 bits du plug-in.
 - à la version Vst2 ou VST3
- Renommer le fichier EXE avec le nom du fichier plug-in. Cela oblige donc à avoir autant de copies du fichier que de plug-ins, mais le logiciel pèse seulement entre 500 et 900 Ko selon les versions.
- Définir le périphérique MIDI INPUT, et WAV OUTPUT dans les fenêtres ci-dessous du menu « Device »

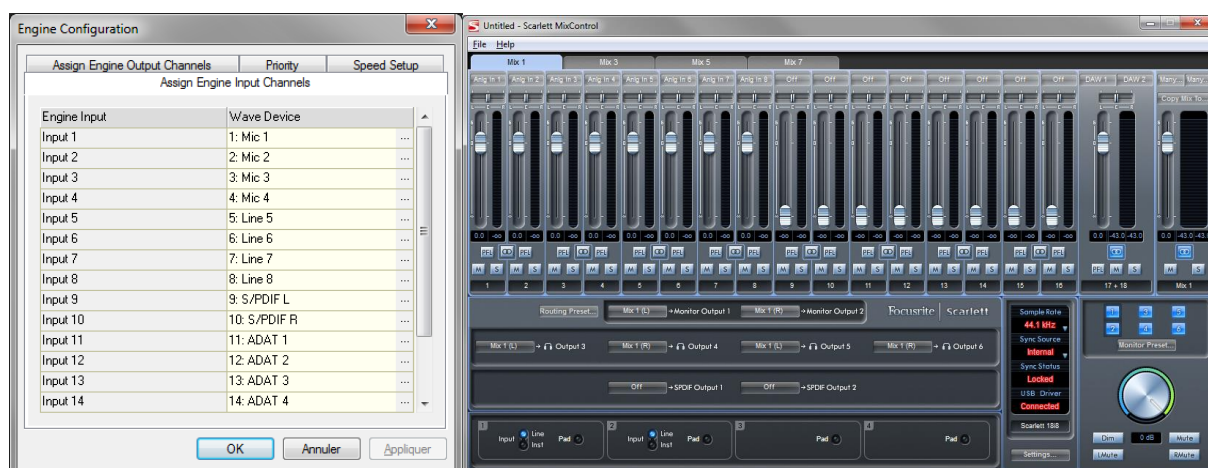


5.2.1.2.2 Utilisation avancée

- ✓ Le menu « Plugin » permet notamment de sauvegarder/charger une banque de programmes dans un fichier « .fxb » ou un programme unique (patch) dans un fichier « .fxp »
- ✓ On peut également configurer le clavier maître  dans la fenêtre ci-dessous, mais l'utilité reste à éclaircir



- ✓ D'autres paramétrages dans les fenêtres ci-dessous restent à éclaircir



5.2.2 Logiciel Hôte « Cantabile »

<http://www.cantabilesoftware.com/>

- ✓ version Lite : gratuite
 - VST Host - Host VST 2 instruments and effects and play them in real-time.
 - Integrated Metronome - works like a normal metronome for practice but also provides timing information to plugins so they can synchronize correctly.
 - Multi-core CPU Support - processes plugins in parallel to get the best performance out of your PC.
 - Touch Friendly UI - works on Microsoft Surface and other touch screen capable devices.
 - Morph and Randomize - tools for designing new sound presets.
 - Multi-Channel Audio - unlike other lightweight VST hosts, Cantabile isn't limited to stereo audio. Create as many ports and channels as you need.
 - x64 & x86 Editions - both x64 & x86 platforms are supported and built in support for jBridge if you have it installed.
- ✓ version Solo (pour homestudiste amateurs) : 69\$
 - Everything from Lite version plus...
 - Media Players - play audio and MIDI files either directly to output or process them through plugins.
 - Automatic Recording - record audio and/or MIDI as you play.
 - Set Lists - create a list of Cantabile song files and easily step through them.
 - Advanced MIDI Routing - support for channel mapping, controller mapping, velocity curves, keyboard splits, transpose settings and more...
 - Embedded Racks - racks are like self contained groups of plugins and other objects. (Embedded racks are saved in the parent song file and can't be shared across songs).
 - MIDI Filters - low level filtering and mapping of MIDI events.
 - Bindings - control just about anything from an external MIDI control surface. eg: map a button to start/stop recording or to load the next song, map knobs and sliders to plugins settings, gain controls etc... Bindings let you control your entire setup without having to touch the PC keyboard or mouse.
- ✓ Version Performer (pour performance live) : 199\$
 - Everything from Solo plus...
 - Rack and Song States - "States" are like presets and let you quick reconfigure a song or "rack". eg: bypass one plugin, reconnect a MIDI route to a different target, change the gain level on a plugin etc... "State" switching is generally fast because the song doesn't need to be reloaded - it's just tweaking the already loaded objects and settings.
 - Live Mode - a separate set of display settings for live mode verses practice/setup mode. Setup your screen as you need it for performing and easily switch to it.
 - Show Notes - a large on-screen display for lyrics, chord progressions, reminders, images etc...
 - Controller Bar - a large on-screen set of buttons for easy touch screen control
 - Ticker Bar - a large sideways scrolling view of the set list that lets you quickly see what song and song parts are up next.
 - Shared Racks - in Performer racks can be shared across songs so the same plugin instances can be re-used in different songs and don't need to be reloaded when switching songs.

- Pre-loaded Set Lists - Cantabile can "preload" your entire set list including all songs, racks and plugins to make song switching super fast.
- Triggers - configure plugins or external gear when loading a song (eg: send a program change or sysex to an external sound module when a particular song is loaded)
- MIDI Reflection - reflect settings in Cantabile (or loaded plugins) to external devices. eg: have a motorized fader respond to changing a parameter in a plugin.
- MIDI Clock Synchronisation - Synchronize Cantabile's internal timing to an external MIDI clock source, or let Cantabile act as a master time source for other devices.

Très séduisant et les [avis sur la version 3](#) sont tous élogieux

5.2.3 Clavier MIDI AKAI ADVANCE et logiciel hôte « VIP »

Cette solution hybride innovante, et apparemment réussie d'après le [test](#) et la [vidéo](#) Audiofanzine, comprend :

- ✓ le logiciel hôte VIP scannant automatiquement tous les VST installés sur l'ordinateur et les présentant dans un browser et un gestionnaire de patchs avec des catégories de son !
- ✓ le clavier MIDI AKAI ADVANCE en 25, 49 et 61 touches, avec des contrôles mappés automatiquement par le logiciel AKAI sur les VST du marché !!! De plus le toucher une très bon pour un clavier MIDI.

La solution est particulièrement séduisante, mais reste à tester, et les retours sont peu nombreux à ce jour (août 2015) juste après la sortie du produit en juin 2015.

5.2.4 Solutions hôte Hardware

Plusieurs sociétés développent des modules destinés à recevoir des VST pour se passer d'ordinateur et des aléas qui vont avec, surtout à destination des musiciens de live qui ont besoin d'une stabilité.

Cependant ces modules, qui sont en fait des PC avec un logiciel d'exploitation de PC (Windows ou Linux), avec un logiciel hôte destiné à accueillir les VST n'ont pas que des qualités :

- ✓ ils sont beaucoup plus chers que des PC de puissance équivalente
- ✓ la facilité d'installation et d'opération reste à prouver,

5.2.5.1	« V-Machine » de SM Pro Audio	224
5.2.5.2	« RECEPTOR » de Muse Research	225
5.2.5.3	« Sealake »	225
5.2.5.4	« Sound Slate » de Open Labs	226

5.2.4.1 « V-Machine » de SM Pro Audio



Les retours d'utilisateur et mes premiers tests personnels convergent pour dire que la solution marche uniquement pour des VST peu gourmand en ressource CPU du fait de la configuration limitée :

- ✓ processeur 1 Ghz
- ✓ Mémoire RAM (IDE Flash disque) : 1 Go
- ✓ mémoire ROM de 512 Mo upgradable à 1 Go par Sodimm.

De plus, si les plugins pré installés marchent très bien (y compris des plugins payants de marque), le problème est qu'il est impossible d'installer les plugins protégés (le V-Machine ne prévoit pas la saisie du numéro de série). Il faudrait voir si la protection par clef physique iLok marche grâce à l'un des 2 ports USB DEVICE du V-Machine.

Mais la configuration faible de la machine restera un handicap, même s'il existe des tutoriels pour augmenter les mémoires :

- ✓ RAM : carte électronique très bon marché sur Amazon, pour connecter une carte CF : mais le problème des Samples volumineux peut aussi être résolu par la lecture en streaming sur un disque dur externe via la prise USB DEVICE.
- ✓ <https://www.youtube.com/watch?v=QsWEKR6tEFM>
- ✓ ROM. : mémoire Sodimm (attention à la compatibilité, car après installation de la mémoire qu'on m'a fourni mon V-Machine ne marche plus, et je n'ai pas fait le retour à la config initiale car le démontage du boîtier clipsé est difficile).
https://www.youtube.com/watch?v=fXJ3VH_jli8

5.2.4.2 « RECEPTOR » de Muse Research

La société Muse Research a abandonné la construction du RECEPTOR en 2016, mais souhaite revendre la licence à une autre société.



Différents modèles et générations existent, tous basés sur un PC puissant tournant sous un Linux optimisé pour l'audio, et une surcouche logiciel gérant les plugins de façon transparente (on ne voit Linux à aucun moment).

Ce concept séduisant, ne semble pas tenir toutes ses promesses, hormis pour les modèles préconfigurés par Muse Research eux même, pour des musiciens professionnels.

Le sur le site <http://www.plugorama.com/configurator.php> offre également :

- ✓ des installateurs de plugins vendus individuellement sur le site <http://www.plugorama.com/search.php?p=3>. Mais [ce forum](#) fait écho de déboires et d'information mensongère de Muse Research (la base Linux ne facilite pas cette compatibilité).
- ✓ des configurations préinstallées avec des bundle, mais même comme ça la compatibilité des plugins ne semble pas garantie comme indiqué dans [ce forum](#)

Par conséquent du fait du risque d'incompatibilité il n'est pas conseillé d'acheter un RECEPTOR avec l'objectif de vouloir installer ses propres plugins achetés par ailleurs.

5.2.4.3 « Sealake »

<http://www.seelake.com/en/as-overview.html>



Apparemment non distribué en France.

Prix de l'ordre de 2500€ mais hors taxe et frais de livraison.

5.2.4.4 « Sound Slate » de Open Labs

Cette société ne construit plus les modules « Sound Slate », mais un logiciel bon marché « STAGELIGHT » (DAW simplifié), pour Windows.

Il existait même un clavier station de travail, acceptant les VST.

5.1 Edition de SoundFont

5.1.1	« POLYPHONE » (GRATUIT) À RÉDIGER	226
5.1.2	« VIENA » (GRATUIT) À RÉDIGER.....	226

5.1.1 « Polyphone » (gratuit)

<https://www.polyphone-soundfonts.com/>

Polyphone permet de créer et éditer un instrument de musique SoundFont2 à partir d'échantillons :

- Importez n'importe quel échantillon .wav pour créer votre propre instrument de musique.
- Aperçu de vos créations à l'aide du clavier virtuel ou un périphérique MIDI externe.
- Enregistrez vos instruments au format sf2 et exportez-les au format sfz ou au format compressé sf3.
- Editer des soundfonts existants au format sf2, sf3, sfz ou sfArk (toutes versions).
- Outils pour l'édition en masse, la détection de hauteur, la création de boucles, la transposition, l'égalisation et le filtrage d'échantillons.
- Enregistrez votre musique à l'aide du recorder inclus pour garder une trace de ce que vous avez joué avec Polyphone.
- Des tableaux sont fournis pour résumer le contenu de votre instrument, afin que les erreurs soient faciles à trouver.

5.1.2 « Viena » (gratuit)

<http://www.synthfont.com/>

Attention : ne pas confondre avec le logiciel « Vienna » avec 2 « n »

Viena est un éditeur SoundFont GRATUIT pour MS Windows, indépendant de la carte audio installée (contrairement au logiciel « Vienna » avec 2 « n ») :

- Création de nouvelles SoundFonts,
- Copie d'instruments et de préréglages entre les SoundFonts
- Edition des valeurs des générateurs.

6 Logiciel Divers

6.1.1	ISOLER LA PARTIE INSTRUMENTALES DE LA PARTIE VOCALE	227
6.1.2	CAPTURER UN FICHIER AUDIO JOUÉ PAR LA CARTE SON (PAR EX EN STREAMING SUR LE WEB)	229
6.1.3	CAPTURE DIRECTEMENT EN MP3 L'AUDIO D'UNE VIDÉO YOUTUBE	231
6.1.4	RECONNAISSANCE D'ACCORD AVEC LE PLUGIN VAMP « CHORDINO »	231
6.1.5	À LA DÉCOUVERTE D'AUDACITY	232

6.1 « Audacity »

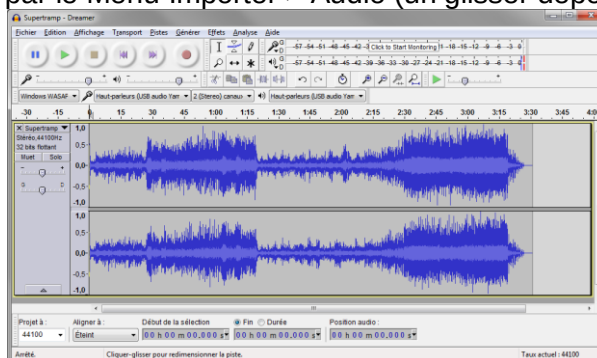
C'est un célèbre logiciel de traitement audio gratuit, et suffisamment puissant pour des usages amateurs.

6.1.1	ISOLER LA PARTIE INSTRUMENTALES DE LA PARTIE VOCALE	227
6.1.2	CAPTURER UN FICHIER AUDIO JOUÉ PAR LA CARTE SON (PAR EX EN STREAMING SUR LE WEB)	229
6.1.3	CAPTURE DIRECTEMENT EN M3 L'AUDIO D'UNE VIDÉO YOUTUBE	231
6.1.4	À LA DÉCOUVERTE D'AUDACITY	231

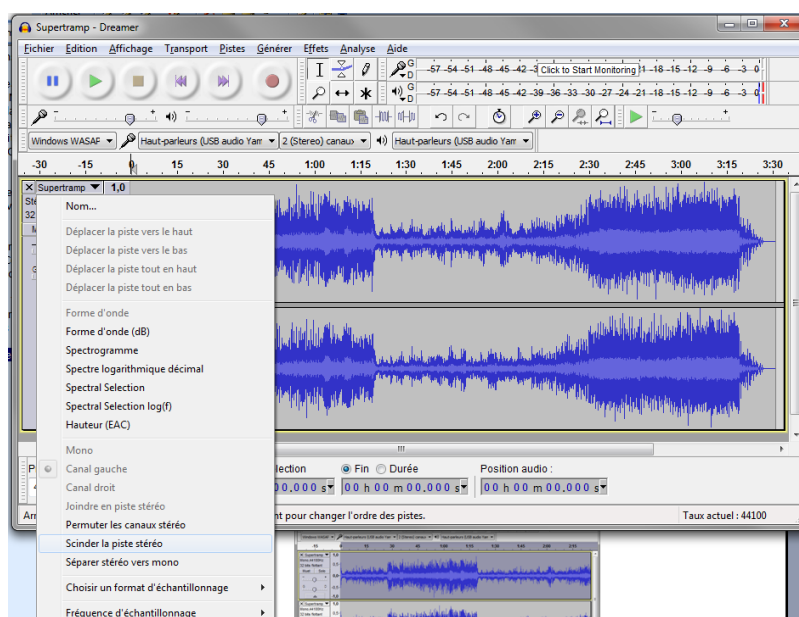
6.1.1 Isoler la partie instrumentales de la partie vocale

<https://www.youtube.com/watch?v=1E2LU0Yp7Nc>

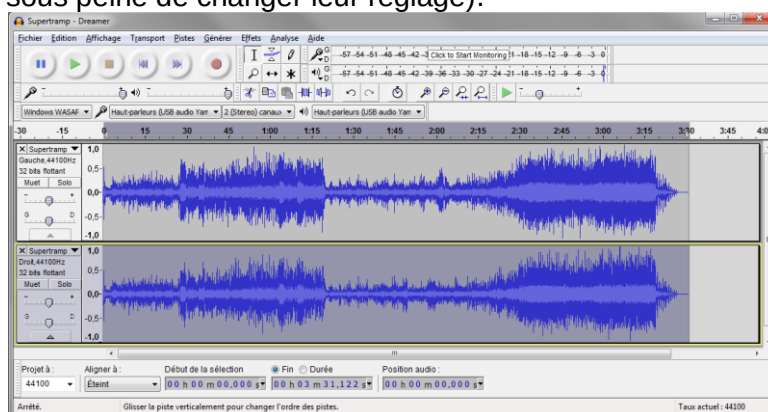
- Ouvrir le fichier par le Menu Importer > Audio (un glisser déposer est possible)



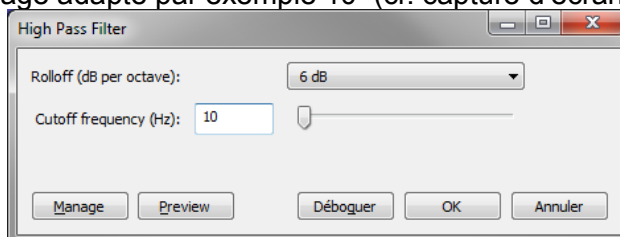
- cliquer sur le nom du Fichier et choisir « Scinder la piste stéréo » (cf. capture d'écran ci-dessous)



- sélectionner un des canaux (ci-dessous celui du bas, soit la piste droite) en cliquant sur une partie vierge du panneau de gauche (attention de ne pas cliquer sur les curseurs sous peine de changer leur réglage).



- Menu Filter > Highpass Filter
- Choisir un réglage adapté par exemple 10 (cf. capture d'écran ci-dessous) + OK



- Menu Effet > Inverser
- Cliquer sur le nom du fichier d'une partie Menu > Mono
- Cliquer sur le nom de l'autre partie, Menu > Mono

REMARQUES :

- ✓ c'est essentiellement la fonction « Effets > Inverser » (inversion de phase d'un canal, qui permet après le passage en mono, de faire « disparaître » les différences entre les 2 canaux. Le passage par la fonction « Effet > Highpass Filter > 10 » améliore d'abord l'opération.

- ✓ Plusieurs tentatives d'inversion de certaines manipulations, n'ont pas permis de faire l'inverse c'est-à-dire d'isoler la partie vocale. Mais cela n'est pas étonnant car il est notoirement connu que cette opération est quasi impossible, ou du moins produit des résultats variables et imparfaits tout en nécessitant non seulement des outils performants (Melodyne ?), mais surtout un savoir-faire et beaucoup de temps de corrections manuelles.

6.1.2 Capturer un fichier audio joué par la carte son (par ex en streaming sur le web)

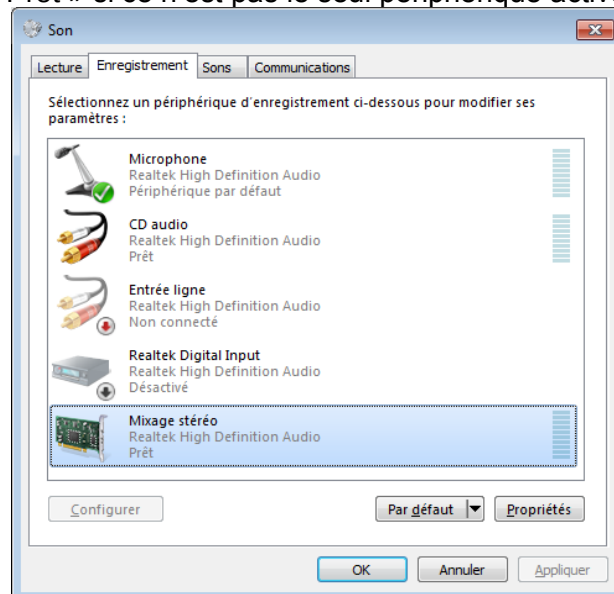
<http://www.commentcamarche.net/faq/5633-enregistrer-le-son-de-l-ordinateur>

6.1.2.1	Activer le mixage stéréo de la carte son	229
6.1.2.2	Enregistrer	229

6.1.2.1 Activer le mixage stéréo de la carte son

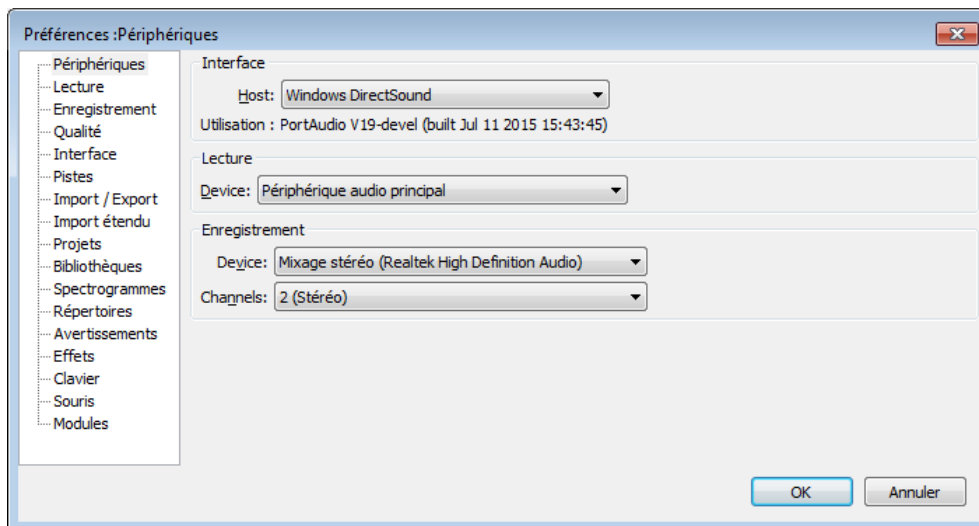
S'assurer que le mixage stéréo de la carte de son est activé par :

- clic droit sur icône  de la barre de tâche
- Option « Périphérique d'enregistrement »
- Onglet « Enregistrement »
- Activer « Mixage stereo » si ce n'est pas déjà le cas (il doit afficher « périphérique par défaut », ou « Prêt » si ce n'est pas le seul périphérique activé)

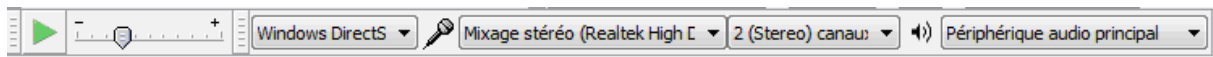


6.1.2.2 Enregistrer

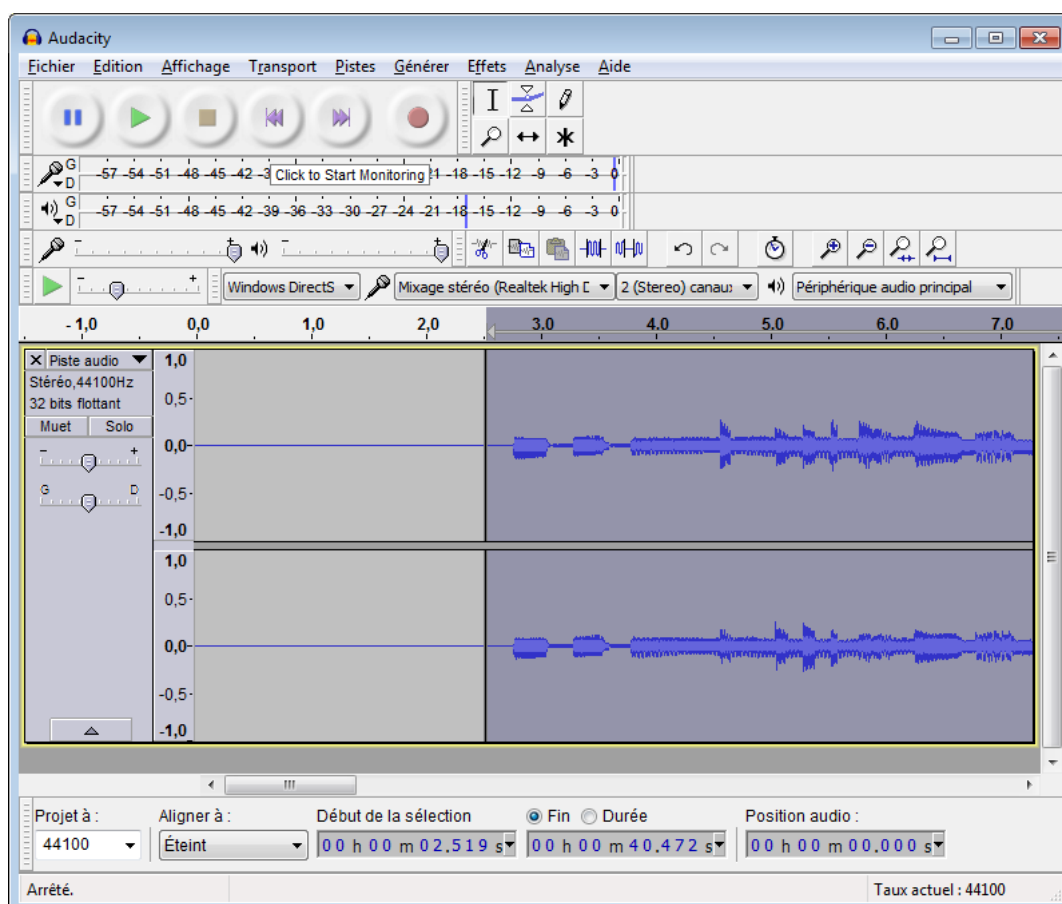
- Menu « Edition > Preferences » pour Configurer Audacity pour enregistrer avec le « Mixage stéréo »



Ce réglage est rappelé dans une barre de la fenêtre principale :



- Démarrer l'enregistrement en cliquant sur . Le panneau inférieur des courbes de fréquence doit afficher ni une ligne droite, ni des amplitudes faibles, mais quelque chose comme la copie d'écran ci-dessous (sinon c'est que le réglage précédent est mauvais)
- Arrêter l'enregistrement en cliquant sur 
- Sélectionner si besoin la partie utile de l'enregistrement avec la souris
- Menu « Fichier > Exporter l'audio sélectionné »



6.1.3 Capture directement en mp3 l'AUDIO d'une vidéo Youtube

Pour capter un audio en provenance d'une source et que vous entendez dans vos H-P il y a AUDACITY qui est un logiciel gratuit.

Maintenant, si la source audio est un clip Youtube, vous irez plus vite en faisant un copier/coller de l'adresse du clip dans l'unique cartouche de ce site <http://www.youtube-mp3.org/fr>

Dès que vous aurez le petit trait bleu de la fin de la captation, il suffira de faire bouton droit de la souris et enregistrer-sous pour récupérer l'audio directement en Mp3.

6.1.4 Reconnaissance d'accord avec le plugin Vamp « Chordino »

<https://www.partitionsdechansons.com/forum/AUDACITY-et-CHORDINO-.html>

Souvent lorsque des demandes portent sur les accords contenus dans une musique ou chanson je réponds rapidement en orientant les demandeurs sur SONGLE.JP ou CHORDIFY.NET.

Ces deux sites proposent d'analyser des clips vidéo Youtube pour en extraire les noms des accords et les proposer en grille ou bande.

La même chose peut être réalisé en local sur le PC avec l'application gratuite SONIC VISUALISER et l'add-on CHORDINO. Pour certains SONIC étant en anglais cela les rebute u peu.

CHORDINO fonctionne avec l'application gratuite WINAMP, mais c'est toujours en anglais .

Heureusement, il y a AUDACITY qui est lui aussi gratuit et en français et OUF ...il fonctionne avec CHORDINO.

Ouvrir AUDACITY, charger un fichier Mp3 pour obtenir le spectre audio. Ensuite allez dans l'onglet ANALYSE et repérer CHORDINO (naturellement il faut qu'il soit préalablement installé dans un répertoire nommé WAMP PLUGINS dans le PROGRAM FILES) vous aurez alors une fenêtre pour lancer l'analyse et obtenir le nom des accords sous le spectre audio.

<http://www.mediafire.com/view/c8c1w9jmi6w9uw9/AUDACITYETCHORDINO.jpg>

<http://www.mediafire.com/view/ax9434nv8fgw991/AUDACITYETCHORDINOSUITE.jpg>

6.1.5 À la découverte d'Audacity

<https://www.easyzic.com/dossiers/%C3%80-la-d%C3%A9couverte-d-audacity,d63.html>

Dossier mis en ligne le 23 mai 2018

Nous allons dans ce dossier apprendre à nous servir au mieux du logiciel Audacity. Audacity est un éditeur audio libre, gratuit et multi-plates-formes (notamment disponible sous Windows, GNU/Linux et Mac). Il va entre autres vous permettre d'enregistrer votre voix ou vos instruments en direct et de monter puis d'exporter vos projets multi-pistes en mp3 par exemple. Il est aussi possible d'ajouter des effets au son et même d'en télécharger de nouveaux. Nous verrons enfin qu'Audacity peut se révéler être un véritable couteau suisse pour le musicien en lui venant en aide dans son apprentissage.

6.1.5.1	Installer Audacity	232
6.1.5.2	Configurer Audacity	233
6.1.5.3	Les bases : connaître les outils et les principaux raccourcis d'Audacity	234
6.1.5.4	Utiliser Audacity pour s'enregistrer	236
6.1.5.5	Les effets utiles	238
6.1.5.6	Utiliser Audacity pour travailler son instrument	239
6.1.5.7	Exporter un projet	241

6.1.5.1 Installer Audacity

UNE INSTALLATION EN DEUX TEMPS

L'installation d'Audacity se déroule en deux temps car le support du mp3 (pour des raisons de licence) a été externalisé. Il faudra donc l'installer à part.

Pour installer Audacity et le support du mp3 il vous faudra donc récupérer deux fichiers :

- ✓ Le fichier d'installation d'Audacity disponible sur le site officiel : cliquez sur le bouton correspondant à votre système d'exploitation et le téléchargement devrait commencer.
- ✓ Le fichier d'installation de la librairie lame_enc.dll sur le site de Lame MP3 : cliquez sur le lien "Lame_x_for_Windows.exe" si vous êtes sous Windows, ou choisissez le lien adéquat si vous êtes sous un autre système d'exploitation.

INSTALLATION D'AUDACITY

L'installation d'Audacity sous Windows est très simple et ne nécessite pas d'explication particulière. Il suffit de lancer l'exécutable et de cliquer sur le bouton 'Suivant >>' en bas de chaque écran, sauf si vous souhaitez personnaliser votre installation. Sur le dernier écran, décochez l'option "Launch Audacity".

INSTALLATION DE LAME POUR LE SUPPORT DU FORMAT MP3

Une fois l'installation terminée, exécutez le second fichier que vous avez téléchargé ("Lame_x_for_Audacity_on_Windows") afin d'ajouter le support du format Mp3. Ici non plus, rien de compliqué. Tout se fait automatiquement.

Lorsqu'on vous demandera où placer le fichier lame_enc.dll, vous pouvez indiquer le répertoire d'installation d'Audacity s'il ne vous est pas proposé par défaut.

Pour les systèmes d'exploitation où l'installation n'est pas automatisée (Linux par exemple), il faudra installer la librairie "lame_enc" à l'endroit de son choix, puis signaler à Audacity où la trouver de cette façon :

Dans le menu "Edition", cliquez sur "Préférences". Dans l'onglet "Formats de fichier", rubrique "Réglages de l'exportation Mp3", cliquez sur le bouton "Chercher la Librairie". Choisissez alors le fichier "lame_enc" à l'endroit où vous l'avez installé.

6.1.5.2 Configurer Audacity

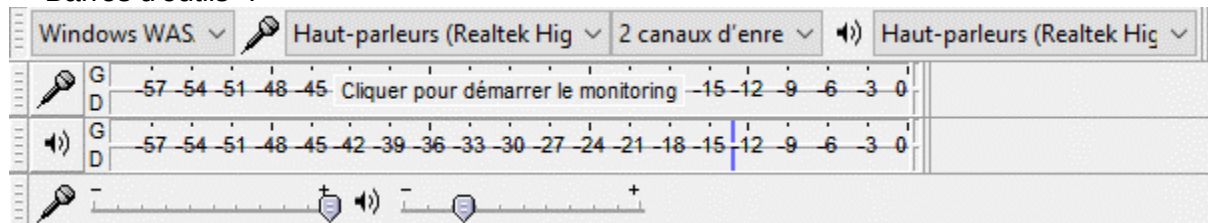
CHOIX DE L'HABILLAGE

Un petit mot rapide avant de commencer à propos de l'habillage de l'application. Ce dernier peut en effet être facilement changé et force est de constater que le skin proposé par défaut n'est pas toujours le plus agréable... Si vous souhaitez que les captures d'écran de ce dossier correspondent au mieux avec ce que vous voyez chez vous, choisissez le skin "Classic" à partir du menu "Edition > Préférence > Interface".

CHOIX DU SIGNAL D'ENREGISTREMENT DANS AUDACITY

Nous arrivons maintenant à l'étape la plus importante : définir vos périphériques de capture et de lecture audio.

Si les barres d'outils suivantes n'étaient pas présentes, activez-les à partir du menu "Affichage" > "Barres d'outils" :

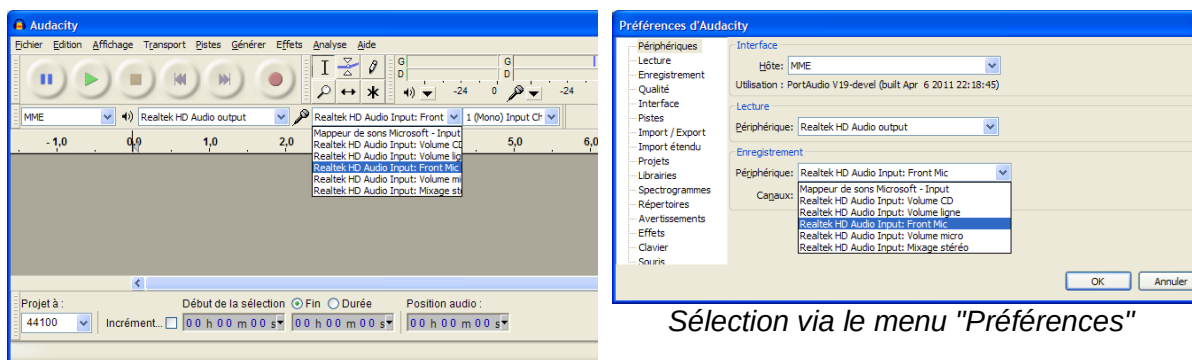


Les barres d'outils relatives aux entrées / sorties : les périphériques, les vu-mètres, les niveaux

La première chose à faire est de configurer le logiciel pour lui dire où aller chercher le signal sonore. Cela se fait en renseignant correctement les 4 listes déroulantes que l'on voit au dessus.

La seconde liste déroulante (à côté de l'icône en forme de micro) correspond à votre signal d'enregistrement. Il est capital de choisir la bonne valeur : vous devez choisir l'entrée micro ou l'entrée ligne en fonction de votre branchement. Si vous avez un micro USB, il devrait apparaître ici également (de même pour une table de mixage USB).

Si les libellés des différentes valeurs sont tronqués et que vous avez du mal à les identifier, vous pouvez aussi passer par le menu "Edition > Préférences". La section "Périphériques" reprend les mêmes listes déroulantes.



Choix du signal d'enregistrement

Sélection via le menu "Préférences"

Pour être sûr que la valeur est correcte, faites un clic sur le vu-mètre d'enregistrement (là où il est indiqué "Cliquer pour démarrer le monitoring"). Les barres doivent bouger lorsque vous jouez.

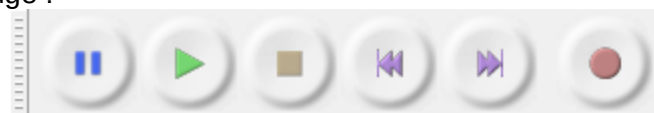
Si c'est le cas, vous avez réussi le plus dur !

Sinon, sélectionnez une autre entrée et recommencez le test. Vous devrez de nouveau cliquer sur le vu-mètre pour visualiser le niveau d'entrée car cette option se désactive à chaque changement.

Note : si votre signal d'entrée est mono (guitare par exemple), il faudra choisir la valeur "mono" au niveau de la troisième liste déroulante. Dans ce cas bien sûr, seule la première barre rouge bougera au niveau du vu-mètre.

CONFIGURATION DU NIVEAU D'ENTRÉE

Vous êtes maintenant prêt pour faire un premier test d'enregistrement en cliquant sur le bouton en forme de rond rouge :



Commandes de navigation principales et d'enregistrement

Votre signal doit se dessiner dans une nouvelle piste au fur et à mesure que vous jouez/chantez... Pour être de bonne qualité, il doit remplir au maximum la hauteur de la fenêtre sans être tronqué.

- ✓ Si il est coupé, réduisez le signal d'enregistrement en déplaçant ce curseur vers la gauche :



- ✓ Si il est trop faible, déplacez le curseur vers la droite. Si il est déjà au maximum, il peut être bon de se demander si vous ne devriez pas utiliser l'entrée micro au lieu de l'entrée ligne par exemple (ou augmenter le volume au niveau de votre interface audio-numérique si vous en utilisez une)... Si votre micro est un micro à condensateur, vérifiez également que vous avez bien activé l'alimentation fantôme sur votre table ou interface !

6.1.5.3 Les bases : connaître les outils et les principaux raccourcis d'Audacity

LES OUTILS



De gauche à droite et de haut en bas :

Outil de sélection :

Cliquez sur la piste pour positionner le curseur ou cliquez et étirez pour sélectionner une plage. Si vous étirez d'une piste vers une autre, vous pouvez sélectionner des pistes multiples.

Outil de niveau (enveloppe) :

Quand l'outil est activé, l'amplitude de l'enveloppe sonore de chaque piste est matérialisée par une ligne bleue en surbrillance, avec des points de contrôle en début et en fin de chaque piste. Pour changer ces points, cliquez-les et déplacez-les vers une nouvelle position. Pour ajouter un nouveau point, cliquez sur une partie de piste où il n'y a pas de point de contrôle. Pour supprimer un point, cliquez-le et tirez-le à l'extérieur de la piste jusqu'à ce qu'il disparaisse.

Outil de dessin :

Avec un zoom suffisant, on peut utiliser cet outil pour dessiner les ondes sonores et les retoucher. Cela peut être utile pour éliminer les petits pop et clics d'un l'enregistrement.

Outil de Zoom :

Cet outil vous permet d'effectuer un zoom avant ou arrière sur une partie de la piste. Pour le zoom avant cliquez gauche n'importe où sur la piste après avoir sélectionné cet outil. Pour le zoom arrière, cliquer droit ou Maj + Clic.

Outil de glissement temporel :

Cet outil vous permet de faire glisser une piste vers la droite ou la gauche pour modifier sa position dans le temps. On peut aussi avec cet outil déplacer une piste à la suite d'une autre : elles se retrouveront alors sur la même "ligne".

Mode multi-outils :

En fonction de la position du curseur, l'outil change pour prendre l'une des possibilités décrites ci-dessus.

LES RACCOURCIS À CONNAITRE

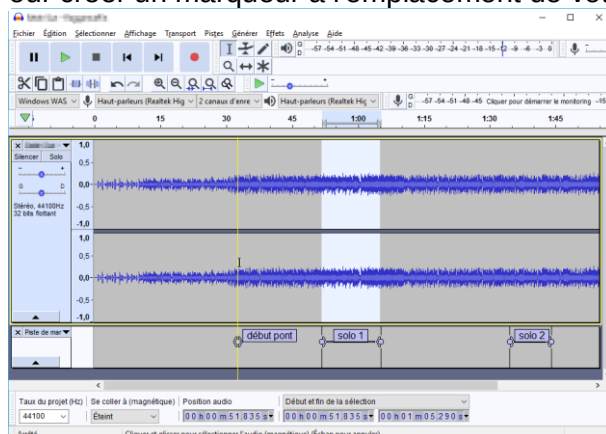
On ne devrait même pas les présenter mais sait-on jamais... Ces raccourcis existent dans tous les logiciels, alors apprenez-les et surtout, utilisez-les :

- ✓ Ctrl + X, Ctrl + C, Ctrl + V : respectivement Couper, Copier et Coller votre sélection
- ✓ Ctrl + A : Pour tout sélectionner
- ✓ Ctrl + Z et Ctrl + Y : annuler la dernière action effectuée et réintégrer la dernière action annulée
- ✓ Play / Pause et déplacements : la barre d'espacement équivaut à cliquer sur le bouton "Play / Pause".
- ✓ Flèches de direction → et ← : Pour vous déplacer dans le projet,
- ✓ Si vous combinez ces flèches avec la touche Maj, vous définirez une portion de sélection. C'est cette sélection qui sera lue lorsque vous cliquerez sur la barre d'espace ou qui sera traitée lorsque vous appliquerez des effets.

Les marqueurs

Les marqueurs sont des pistes spéciales qui servent à mémoriser des positions particulières en leur assignant un label. Pour se repérer dans un morceau et directement placer le curseur à un endroit précis, c'est extrêmement pratique.

- ✓ Ctrl + M : crée un marqueur à l'emplacement de lecture (à utiliser pendant la lecture du morceau donc)
- ✓ Ctrl + B : Pour créer un marqueur à l'emplacement de votre curseur de sélection,



Exemple d'utilisation des marqueurs

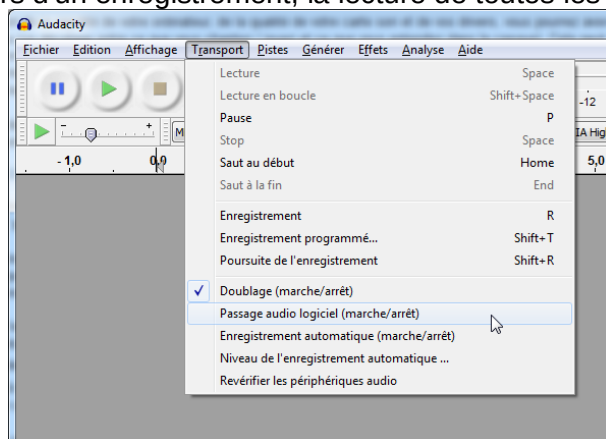
6.1.5.4 Utiliser Audacity pour s'enregistrer

AVOIR UN RETOUR DU SON ENREGISTRÉ DANS SON CASQUE

Lorsque l'on s'enregistre, il est parfois utile d'avoir dans son casque un retour de la prise de son. Par défaut cela n'est pas le cas avec Audacity mais c'est une option très simple à activer : il suffit d'aller dans le menu "Transport" et de sélectionner "Options de transport" > "Passage audio logiciel".

En fonction de la rapidité de votre ordinateur, de la qualité de votre carte son et de vos drivers, vous pourrez avoir plus ou moins de latence (un décalage entre ce que vous chantez / jouez et ce que vous entendez dans le casque). Cela peut s'améliorer en ajustant un certain nombre de paramètres, mais parfois il n'est pas possible de l'annuler complètement. Certaines interfaces audio permettent de renvoyer dans leur sortie casque le signal en entrée ; il n'y a à ce moment là plus de latence car le logiciel d'enregistrement n'intervient plus mais ce n'est pas le cas de toutes.

Juste au dessus, la fonctionnalité "Doublage" est normalement sélectionnée par défaut. C'est le fait de déclencher lors d'un enregistrement, la lecture de toutes les autres pistes du projet.



Les fonctions de transports d'Audacity

S'ENREGISTRER SUR UNE BANDE SON

Pour ce faire, il faut commencer par ouvrir le fichier son sur lequel on veut jouer. Sélectionnez "Fichier" > "Importer" > "Audio..." puis sélectionnez le fichier en question.

Il suffit ensuite de cliquer sur le bouton d'enregistrement. Vous n'avez rien à faire d'autre ! Une nouvelle piste va se créer automatiquement et la lecture des autres pistes déjà présentes (c'est à dire du fichier importé) se fera automatiquement. Pour arrêter l'enregistrement, utilisez évidemment le bouton "Stop".

Une fois l'enregistrement terminé, il est probable que votre piste ne soit pas bien en rythme avec la bande son (problème de latence, etc..)

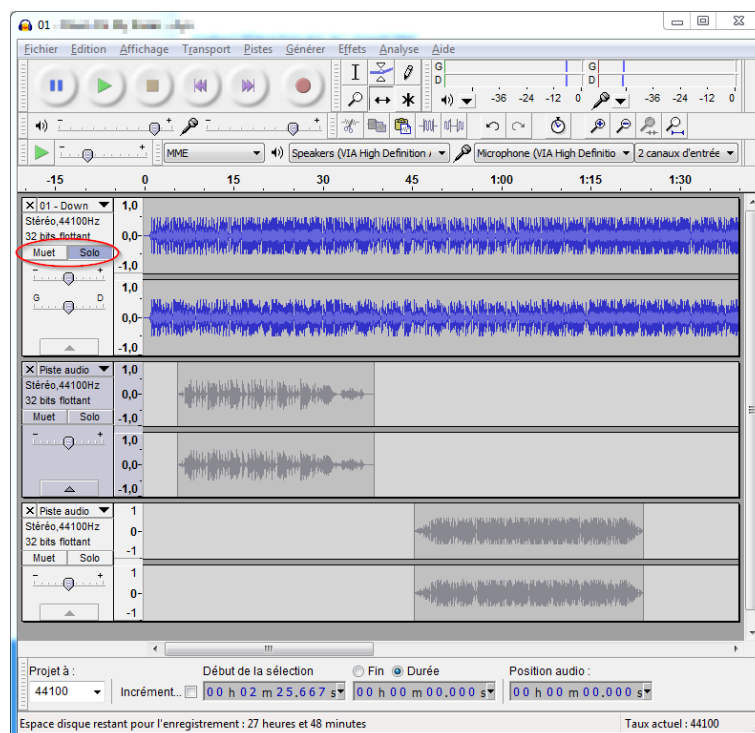
Pour recaler votre piste, utilisez l'outil "de glissement temporel" . Vous pouvez alors en cliquant sur votre piste la déplacer à droite ou à gauche pour la caler parfaitement avec le fond sonore.

Utilisez le zoom pour être le plus précis possible !

Pour faire une seconde prise sur un passage particulier, commencez par cliquer à l'endroit voulu pour y positionner le curseur (l'outil de sélection doit être sélectionné). Une fois l'enregistrement déclenché, une nouvelle piste se créera automatiquement comme précédemment et les autres seront lues. Pour ceux qui se poseraient la question, il n'est pas possible d'enregistrer sur une piste qui existe déjà. Cela simplifie les choses pour les néophytes : 1 enregistrement = 1 nouvelle piste ! Par contre, l'outil de glissement temporel vous permet de faire passer un bloc d'enregistrement d'une piste à une autre.

Dernière astuce enfin : à gauche de chaque piste, vous avez 2 petits boutons "Muet" et "Solo" :

- ✓ Si vous activez le bouton "Solo", seule cette piste sera lue durant votre enregistrement. Cela permet de faire une seconde prise sans que votre première prise ne soit lue.
- ✓ Vous pouvez aussi désactiver une ou plusieurs pistes en cliquant sur le bouton "Muet". Il est visuellement très facile de savoir si une piste sera lue ou non, car lorsqu'elle n'est pas lue suite à l'action de l'un ou l'autre de ces boutons elle apparaîtra grisée.



La première piste représente la bande son, les 2 suivantes sont des enregistrements. On observe que les 2 pistes d'enregistrements sont grisées car le bouton "Solo" est activé sur la première.

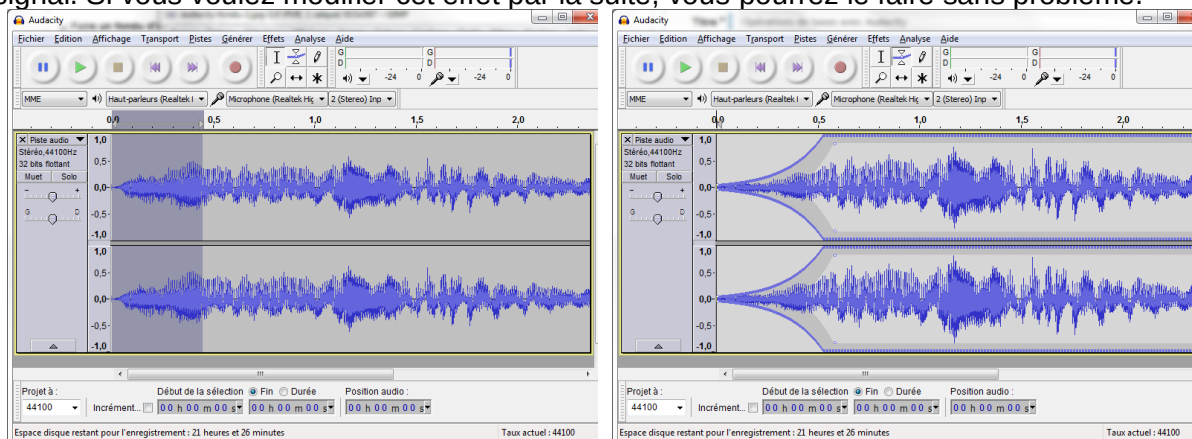
6.1.5.5 Les effets utiles

FAIRE UN FONDU D'OUVERTE / DE FERMETURE

• 1ère technique : pour un fondu en ouverture, sélectionnez les premières secondes de votre morceau, puis allez dans le menu "Effets" > "Fondre en ouverture". Le signal est alors modifié en conséquence.

• 2ème technique : toujours pour un fondu en ouverture, choisissez l'outil de niveau, puis créez 2 points sur l'enveloppe bleue du signal sonore : le premier que vous réduirez au minimum vers l'axe des zéros (le début), tandis que le point final sera laissé à son maximum.

Cette technique demande un peu d'habileté au début, mais elle permet de ne pas dégrader le signal. Si vous voulez modifier cet effet par la suite, vous pourrez le faire sans problème.



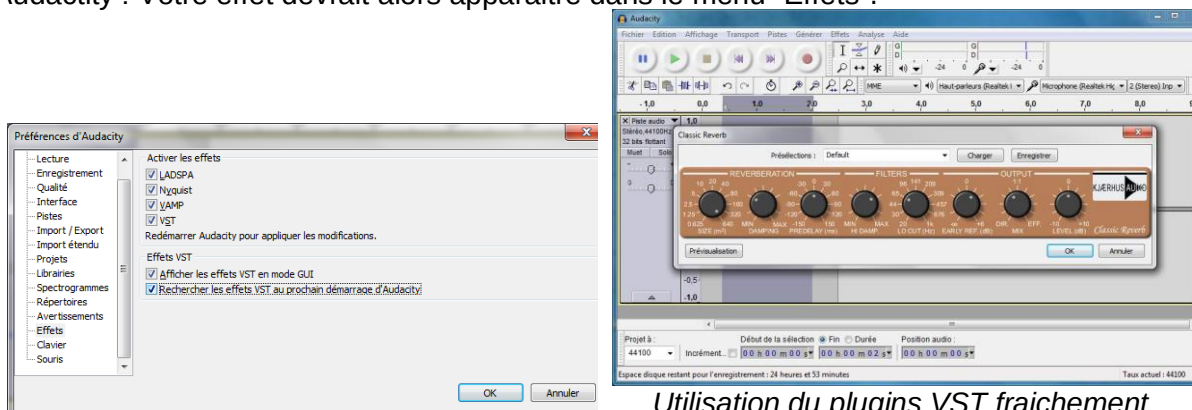
Comparaison des 2 techniques de fondu en ouverture

Le fondu en fermeture n'est pas détaillé ici car très similaire. Il s'effectue par contre sur la fin du morceau.

UTILISER DES PLUGINS VST

Un plugins VST se présente sous la forme d'un fichier (.dll sous windows) qui doit être copié dans le répertoire "Plug-Ins" d'Audacity.

Vous devez ensuite vous rendre dans le menu "Edition > Préférences > Effets" et cocher la case "Rechercher les effets au prochain redémarrage d'Audacity". Validez puis redémarrez Audacity ! Votre effet devrait alors apparaître dans le menu "Effets".



Demande de scan du dossier "Plug-Ins"

Utilisation du plugins VST fraîchement installé

Si vous souhaitez installer un autre plugin par la suite, vous devrez retrouver dans le menu "Préférences" > "Effets" car la case à cocher se désactive automatiquement une fois qu'un nouveau scan du répertoire "Plug-Ins" a été effectué.

• Note : Si vous cherchez des plugins VST, nous vous encourageons à lire cet autre dossier : [Les plugins audio gratuits pour votre Home Studio](#). Vous pouvez aussi visiter la section [Avis / Test > Logiciels & Plugins > Effets](#) ainsi que la catégorie [Home studio / M.A.O](#) de l'annuaire de liens qui référence un certain nombre de sites traitant du sujet.

6.1.5.6 Utiliser Audacity pour travailler son instrument

Peu importe l'instrument que l'on pratique, la variable qui fait le plus évoluer notre courbe de progression n'est pas le temps, mais la méthode de travail ; Il faut savoir cibler les parties à travailler, à retravailler, les ralentir, les accélérer progressivement, les écouter, les réécouter... Et souvent ce n'est pas pratique, ça prend trop de temps et devient rapidement agaçant.

La technologie a évolué, alors pourquoi pas notre façon de travailler ? Là où les plus anciens devaient sans arrêt lever et reposer le diamant de leur tourne disque pour pouvoir retravailler les passages cruciaux, Audacity peut le faire automatiquement pour vous !

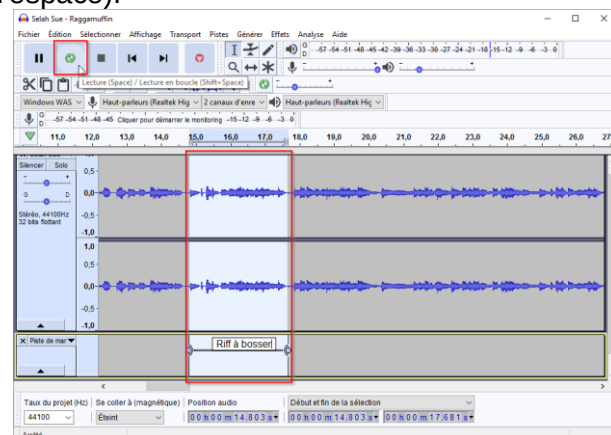
BOUCLE DE LECTURE

C'est une fonction ultra basique, mais essentielle ! Pourquoi ? Car une des bases de l'apprentissage d'un morceau est sa répétition. C'est d'autant plus vrai pour les passages critiques, que ce soit des passages techniques ou des enchaînements entre deux parties distinctes compliqués à gérer.

La boucle de lecture est donc là pour vous permettre de sélectionner une partie et la lire en boucle, vous évitant d'avoir à lâcher votre instrument pour à chaque fois sélectionner la partie à travailler vous faisant économiser beaucoup de temps et vous permettant de conserver votre concentration.

Que ce soit pour travailler un passage de 2 secondes ou une chanson complète, ça va vous libérer un peu les mains et la tête.

Pour cela, rien de plus simple : Sélectionner la partie qu'il vous intéresse de répéter (pensez à utiliser les marqueurs !) et restez appuyé sur la touche Maj pour que le bouton Lecture se transforme en bouton Lecture en boucle. Vous n'avez plus qu'à cliquer dessus (ou mieux : à appuyez sur la barre d'espace).



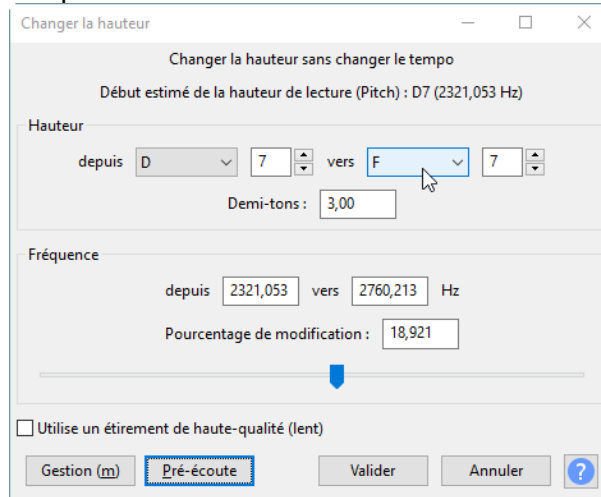
Lire la sélection en boucle en appuyant sur Maj

RALENTISSEMENT

Travailler à faible tempo est une des bases pour progresser, et pas seulement si le morceau original est rapide !

Pour cela on va utiliser l'effet « changer le tempo » d'Audacity. Ne sélectionnez surtout pas « changer la vitesse » sous peine de changer le pitch (la hauteur des notes) de la musique.

Sélectionnez la partie qu'il vous intéresse de ralentir, puis appliquez l'effet, vous n'aurez plus qu'à choisir de combien. Si vous sélectionnez une valeur négative, la chanson ralentit (et dure donc plus longtemps), et si vous choisissez une valeur positive, elle accélérera (et durera donc moins longtemps). Par contre, selon la qualité de base du fichier audio, le rendu peut être plus ou moins altéré au niveau qualitatif.



Changer le tempo d'une musique

Vous pouvez soit sélectionner un pourcentage de ralentissement (-20% par exemple rend la chanson 1 / 5ième plus lente, ce qui est déjà pas mal), soit par rapport au BPM (battement par minute), ou encore par rapport à la longueur sélectionnée et celle voulue.

Le plus simple est pour commencer de le faire avec le pourcentage en vous servant du bouton "Pré-écoute" pour écouter ce que cela donne avant de valider.

Pour travailler un morceau, vous pouvez vous créer un projet dédié en y plaçant l'ensemble des passages ralentis que vous avez sélectionnés. Il peut aussi être intéressant de dupliquer ces passages en faisant varier différemment le tempo : commencer par la vitesse la plus lente, puis passez aux autres versions très légèrement plus rapides au fur et à mesure. A coupler bien sûr avec la lecture en boucle.

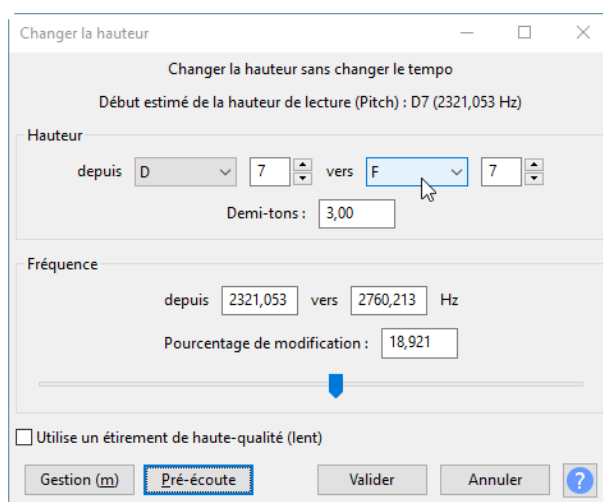
TRANSPOSITION

Une fonction qui est bien utile pour les chanteurs ayant des soucis de tessiture pour chanter les chansons dans leur tonalité originale, mais également pour les musiciens qui doivent les accompagner !

Cette fonction est simple et efficace, mais peut rapidement avoir un effet presque comique sur les voix, donnant l'impression que le chanteur a trop bien mangé à midi si vous transposer vers les graves, ou qu'il a respiré de l'hélium si vous transposez trop vers les aiguës.

C'est aussi simple que pour les autres effets : Vous sélectionnez la partie à transposer (double-clic sur la piste pour tout sélectionner) puis menu "Effets > Changer la hauteur".

Vous aurez une nouvelle fenêtre « Change Pitch » qui va s'ouvrir avec beaucoup d'informations, mais ne vous inquiétez pas, vous n'aurez besoin d'en renseigner qu'une seule car elles sont toutes liées.



Changer la hauteur d'une musique

Le plus simple est de ne vous servir que de la zone "Demi-tons" en entrant la valeur désirée. Pour monter le morceau, rentrez un chiffre positif, pour la descendre, un chiffre négatif. Tous les autres critères seront modifiés automatiquement en conséquence, vous n'avez plus qu'à valider.

Vous pouvez aussi le faire en sélectionnant la tonalité de base vers la tonalité voulue si vous connaissez les tonalités mais avez du mal à calculer l'écart entre chaque.

Par contre, évitez de transposer plusieurs fois de suite une piste déjà transposée, vous perdrez en qualité à chaque fois et votre piste finira de plus en plus déformée / altérée. Si vous voulez tenter une autre transposition, préférez reprendre la piste de base pour ré-appliquer la nouvelle transposition dessus.

6.1.5.7 Exporter un projet

EXPORTER SON PROJET EN MP3

Pour enregistrer votre projet au format mp3, choisissez "Fichier" > "Exporter..." puis sélectionnez le format Mp3 dans la liste déroulante "Type". Si vous avez bien installé Audacity comme expliqué dans le second chapitre, il ne devrait pas y avoir de problème. Notez aussi la présence d'un bouton "Options" sur l'écran de validation : il vous permet de régler le niveau de compression de l'export (débit, etc...).

Toutes les pistes non muettes seront fusionnées. Pensez en parallèle à bien sauvegarder votre projet au format natif (via "Fichier" > "Enregistrer le projet") pour conserver toutes vos pistes originales !

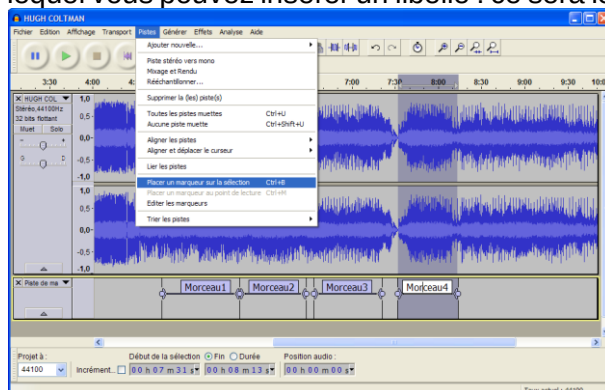
UTILISATION DES MARQUEURS POUR FAIRE UN EXPORT MULTIPLE

Imaginez le cas suivant : vous avez enregistré votre dernière repète sur votre enregistreur portable préféré mais tout a été enregistré à la suite au sein d'un seul et même fichier... Maintenant, vous souhaitez diviser cet enregistrement pour créer un fichier distinct par morceau.

On peut aussi imaginer que vous vouliez convertir des disques vinyles en mp3. Vous laissez dérouler le vinyle en entier pour enregistrer son contenu, mais vous souhaitez ensuite séparer chaque piste.

Avec Audacity, cela est très simple, grâce à l'utilisation des marqueurs. Voici comment procéder :

Faite une sélection pour identifier la portion que vous souhaitez exporter puis via le menu "Pistes", choisissez "Placer un marqueur sur la sélection". Une nouvelle piste apparaît avec un marqueur vide dans lequel vous pouvez insérer un libellé : ce sera le nom de votre segment.



Placement des marqueurs

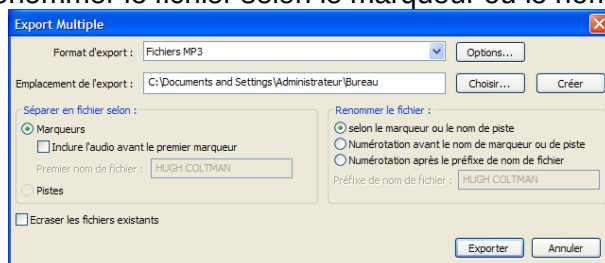
Répétez l'opération autant de fois que nécessaire pour isoler les différentes parties que vous souhaitez exporter.

La position des marqueurs peut être affinée par la suite grâce à leurs poignées en forme de flèches. Si vous collez 2 marqueurs côte-à-côte, la poignée en forme de cercle déplacera la limite pour les 2 marqueurs situés de part et d'autre du cercle.

N'hésitez pas à utiliser l'outil zoom pour être précis.

Une fois vos marqueurs en place, allez dans le menu "Fichier" et choisissez "Exporter les marqueurs".

Une boîte de dialogue vous permet de paramétrer un certain nombre de choses. Vous devez choisir le format d'export, le dossier de destination, la façon dont Audacity va appeler les fichiers (choisissez "Renommer le fichier selon le marqueur ou le nom de piste")...



Validation de l'export multiple

Une fois ces paramètres validés, votre fichier est découpé !

6.2 « HTML5 Drum Machine »

<http://www.html5drummachine.com/>

Boite à rythme en ligne, au design inspiré de la Roland TR-808, et très simple à utiliser.

- ✓ 5 kits de sonorités (hip hop, electro, house, acoustique ou techno),
- ✓ 13 instruments pour chaque kit
- ✓ Séquenceur de 16 pas
- ✓ jusqu'à 239 bpm,
- ✓ exportation en fichier wav



6.3 « Sonic Visualiser » sous licence GNU

<https://www.sonicvisualiser.org/>

Logiciel libre (Université de Londres), dont l'apparence rappelle « Audacity » mais dont les différences restent à éclaircir.

Sonic « Visualiser » accepte les plugins « Vamp » et notamment « Chordino » (Tout comme « Audacity ») qui permet de reconnaître les accords d'un morceau (Cf. § 6.4 ci-dessous).

Installer les plugins « Vamp » dans Sonic Visualiser

<https://www.partitionsdechansons.com/forum/SONIC-VISUALISER-et-CHORDINO.html>

L'installation de SONIC VISUALISER. Cela va ensuite créer sur votre PC un répertoire supplémentaire

C:\Program Files\Wamp Visualiser

Ce sera DANS ce répertoire qu'il faudra décompresser les fichiers (des librairies DLL ,cat et N3)

Les Plug-in doivent être récupérés sur ce site <http://www.vamp-plugins.org/download.html>

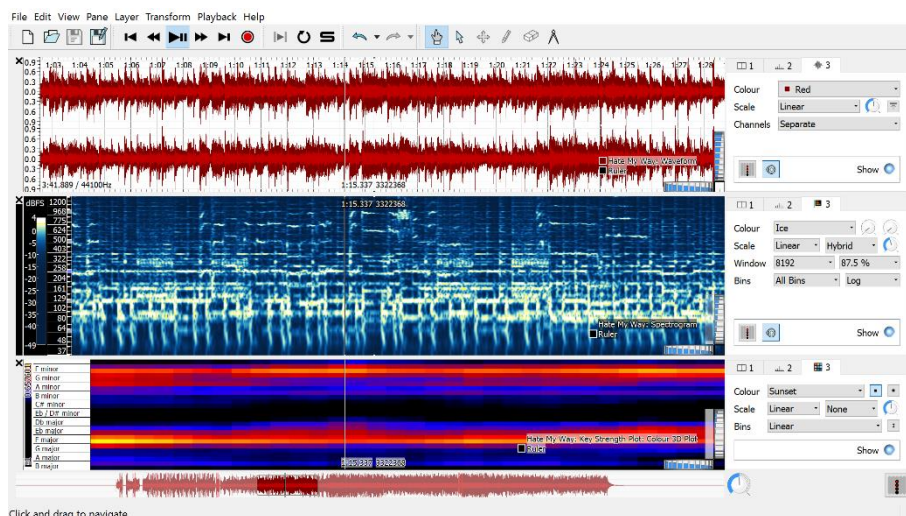
Voir les copies d'écran ici

<http://www.mediafire.com/?b7zl1j1259mlek6,7smoj85653y6m3f>

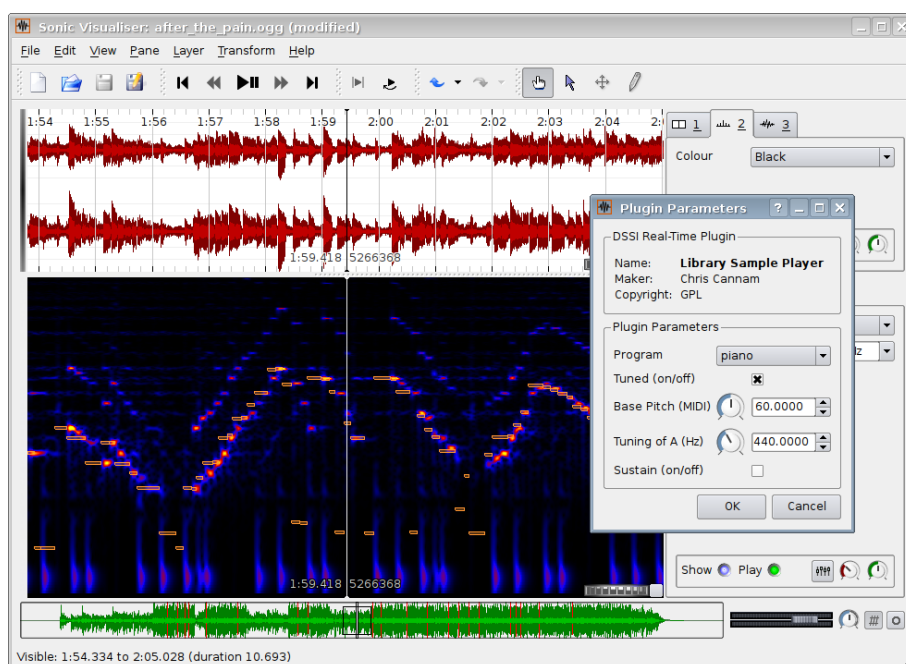
Présentation du site internet

Sonic Visualiser est une application permettant de visualiser et d'analyser le contenu de fichiers audio musicaux.

Nous espérons que Sonic Visualiser intéressera tout particulièrement les musicologues, les archivistes, les chercheurs en traitement du signal et tous ceux qui recherchent un moyen convivial d'examiner ce qu'il ya dans le fichier audio.

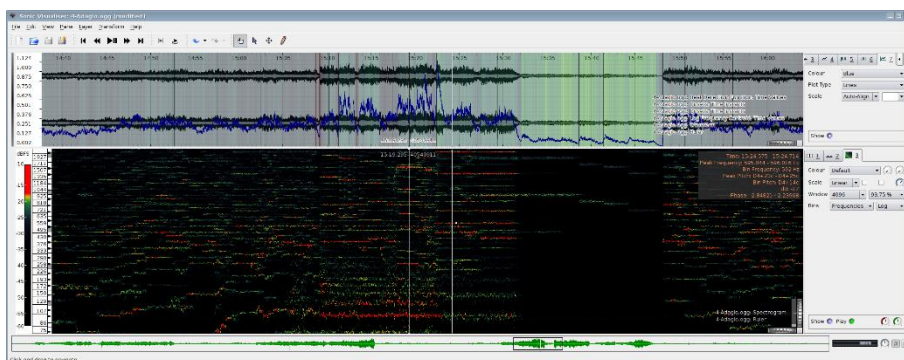


Fenêtre sous windows montrant une forme d'onde, un spectrogramme de gamme mélodique et une analyse de clé effectuée par un plugin « Vamp ».



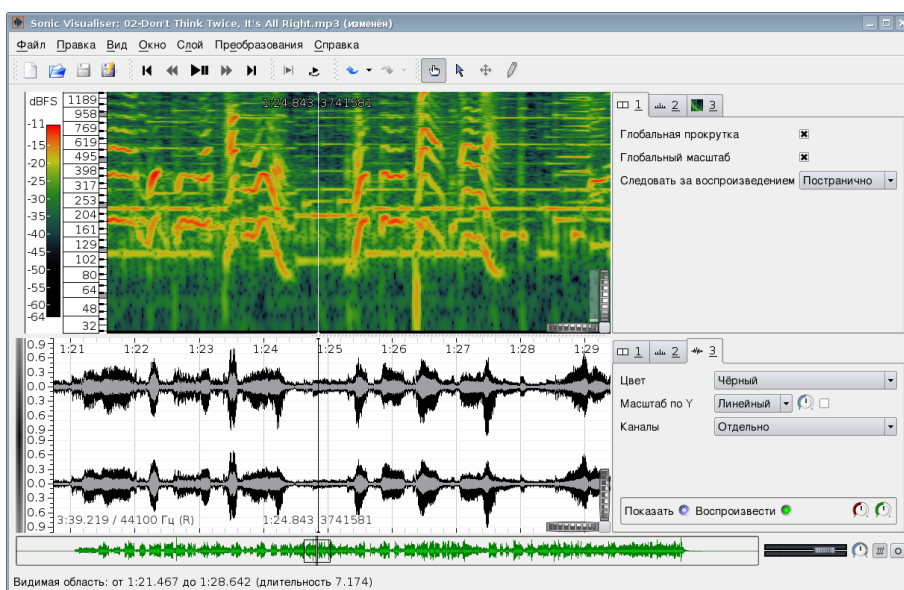
Sonic Visualiser 1.0 montrant un volet de forme d'onde et un volet de spectrogramme de gamme mélodique. (La musique est "After the Pain" de Carlos Pino.)

Un calque de notes est superposé sur le spectrogramme, montrant la sortie d'un plug-in Vamp de suivi des notes en cours d'évaluation. Les notes du tracker sont jouées à l'aide d'un échantillon de piano, configuré dans la boîte de dialogue du plug-in visible.

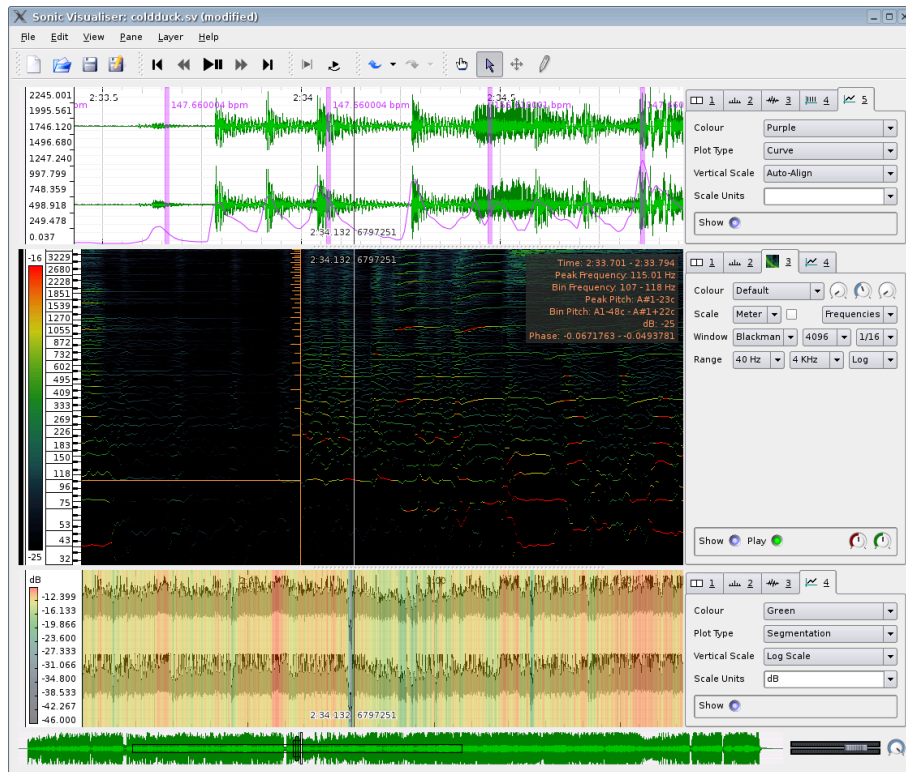


Sonic Visualiser 1.0 présentant une minute du dernier mouvement de la 9ème symphonie de Mahler, interprétée par l'orchestre philharmonique tchèque sous la direction de Vaclav Neumann. (En fait, tout le mouvement final est chargé et peut être parcouru - voir l'aperçu vert en bas de la fenêtre.)

Le panneau de forme d'onde en haut est recouvert d'un calcul de centroïde spectral (les ombres colorées), les sorties de deux plugins Vamp de détection de début de note (lignes verticales rouges et noires - aucune ne semble fonctionner très bien sur ce type de musique) et la fonction de probabilité d'apparition à partir d'un troisième plugin de détection de l'apparition (la courbe bleue). Le volet spectrogramme ci-dessous montre les fréquences instantanées estimées pour les tranches FFT maximales.



Sonic Visualiser 1.0 en russe, montrant un spectrogramme log-fréquence et une forme d'onde d'une partie de Bob Dylan "Ne pense pas deux fois, tout va bien". (La musique en anglais.)



Sonic Visualiser 0.9 montrant une forme d'onde, les emplacements des battements détectés par un plugin « Vamp », une courbe de vraisemblance de départ, un spectrogramme avec des estimations de fréquence instantanées et un "curseur harmonique" montrant les emplacements relatifs des harmoniques supérieures d'une fréquence, et une mesure d'amplitude affichée en utilisant une nuance de couleur.

Les 3 panneaux de cette fenêtre ont des niveaux de zoom très différents. L'aperçu vert en bas montre trois rectangles correspondant aux régions affichées dans chacun des trois volets ci-dessus. Lorsque vous faites défiler un volet, les autres volets se déplacent en conséquence (à des vitesses différentes selon leur niveau de zoom) pour rester alignés au centre.

6.4 Reconnaître les accords d'un fichier AUDIO

<http://fmk2.forumactif.com/t23-trouver-les-accords-contenus-dans-un-fichier-audio>

lione193

Sujet: Re: TROUVER LES ACCORDS CONTENUS DANS UN FICHIER AUDIO. Ven 7 Avr 2017

Qui n'a pas eu besoin de faire rapidement une orchestration basée uniquement sur une suite d'accords en écoutant une chanson.

La première solution, est d'écouter cette chanson et de chercher à l'oreille les accords. Mais tout le monde n'a pas l'oreille absolue. Et même s'il existe des logiciels qui ralentissent l'écoute on a vite fait de s'y perdre et de ne plus trop savoir où l'on en est dans le morceau.

Plusieurs solutions.

Solution 1 : « Sonic Visualiser » ou « Audacity » + Plugin Vamp « Chordino » (Cf. § 6.5 ci-dessous) (Chordino <http://www.isophonics.net/npls-chroma>)

La première solution consiste à trouver le clip Youtube de la chanson et à la capter avec AUDACITY (Cf. § 6.1.3 ci-dessus) ou alors depuis des sites spécialisés qui récupèrent l'audio en Mp3 des clips Youtube.

Ensuite, en local, avec « SONIC VISUALISER » (ou « Audacity » Cf. § 6.1.4 ci-dessus) acceptant le plugin « Vamp » (Cf. § 6.5 ci-dessous) « CHORDINO », vous chargez l'audio dans « S-Visualiser » (ou Audacity) et « Chordino » se charge après analyse de vous montrer tous les noms des accords contenus dans le fichier avec leur position.

Cf. tutoriel vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=wfH8Pmp96pA>

Solution 1bis : CHORDTRACER

Si vous pouvez vous offrir CHORDTRACER de la société I P E, vous ferrez exactement la même chose, mais avec en plus la possibilité d'établir une grille d'accords au format PDF.

Maintenant, ces deux solutions demandent un peu de technicité ou un achat. Alors voici d'autres solutions.

Solution 2 : RIFFSTATION

RIFFSTATION propose les séquences d'accords de nombreux clips Youtube. C'est déjà tout fait. Mais, si vous voulez la grille d'accords, il faut le logiciel payant ...

Solution 2 : Chordify.net

Alors, vous pouvez vous rabattre sur CHORDIFY.NET qui est un site qui accepte les adresses des clips Youtube. Le problème, c'est que le résultat sera toujours proposé dans une grille en 4 x 4 même si c'est une valse ou un Slow-Rock en 12/8. Il faut être membre premium pour pouvoir obtenir en Midi la suite des accords trouvés (bons à 80%).

Il est possible de mettre l'application CHORDIFY .NET DANS Deezer, si vous êtes connecté par Orange ou si vous avez un compte Deezer.

Solution 3 : SONGLE.JP

Dernière solution le site japonais SONGLE.JP. Il faut s'y connecter par plusieurs façons. La première étant possible si vous avez un compte Google (Gmail par exemple).

Le principe est simple. Vous copier coller l'adresse d'un clip Youtube dans l'unique cartouche de SONGLE.JP et celui-ci ira chercher les éléments dans Youtube. Titre et interprète comme cela est présenté sous le clip. Une fois – corrigé – vous validez par le lien REGISTRE et vous attendez que SONGLE.JP analyse le contenu des accords.

Après un certain temps – (dixit Fernand Raynaud) SONGLE.JP vous propose un écran dans le format HTML5 avec sur la gauche en petit la fenêtre du clip Youtube, et dans un grand bandeau déroulant latéralement, le nom des accords. Et sont visible les temps dans les mesures, symbolisées par des points rouges (GROS et petits).

Dans le haut, il y a des boutons pour faire défiler la musique et l'écouter.

Dans le mode HTML5, il est possible de faire CTRL + A pour tout sélectionner et ensuite copier/coller le tout dans NOTEPAD. Vous aurez ainsi, le nom de tous les accords, mais pas leur position dans le timecode.

Si vous cliquez sur le mot HTML5 (qui est en rouge) vous basculerez dans l'ancienne présentation en mode FLASH. Dans ce mode en déroulant la page web tout en bas, vous apercevrez des volets qui proposent en détail le contenu de la musique analysée, y compris les notes sous la forme d'un affichage en piano-roll, mais uniquement en fréquence. C'est-à-dire la hauteur des notes et approximativement leur longueur. Mais, il n'est pas réellement facile de déterminer si c'est une croche d'une double-croche. Par contre, il y a un clavier de piano à a vertical, qui montre la hauteur des notes sur plusieurs octaves. Cela peut donner des idées pour faire un relevé, mais ce n'est pas encore l'outil idéal.

6.5 « Vamp » Plugin

<https://www.vamp-plugins.org/>

API permettant de développer des plugins dont « Chordino » qui permet de reconnaître les accords d'un fichier AUDIO (Voir « Sonic Visualiser » § 6.3 ci-dessus qui accepte les plugins « Vamp », « Chordino » en particulier, alors que Audacity n'en accepte que certains (Il faudrait vérifier la compatibilité de Chordino)

Vamp est un système de plug-in de traitement audio pour les plug-ins qui extraient des informations descriptives de données audio - généralement appelés plug-ins d'analyse audio ou plug-ins d'extraction de caractéristiques audio.

Obtenez des plugins!

Trouvez des liens vers les plugins Vamp téléchargeables ici <https://www.vamp-plugins.org/download.html>

.

Faites quelque chose avec eux!

- ✓ Analyse audio interactive utilisant des plug-ins Vamp? Essayez Sonic Visualiser (Cf. § 6.3 ci-dessus)!
- ✓ Analyse dans votre éditeur audio? Audacity peut utiliser un certain nombre de plug-ins « Vamp » pour créer des pistes d'étiquettes à partir des résultats d'analyse.
- ✓ Vous voulez extraire des fonctionnalités de nombreux fichiers audio, écrire des résultats dans des fichiers texte ou en tant que RDF à des fins de données liées? Vous avez besoin de « Sonic Annotator »!
- ✓ À des fins de ligne de commande simples, un hôte « Vamp » est également inclus dans le SDK du développeur.
- ✓ ... d'autres hôtes que vous aimeriez voir mentionnés ici? Dites-nous!

Développeurs et chercheurs DSP!

- ✓ Vamp est une belle API à développer avec. En savoir plus et obtenir le SDK ici.
- ✓ Pas si passionné de C ++? Vous pouvez maintenant [écrire des plug-ins Vamp en Python!](#)
- ✓ Vous souhaitez utiliser des plug-ins Vamp natifs dans une application Java? Jetez un oeil à jVamp.

Tout comme un effet audio tel qu'un plug-in VST, un plug-in Vamp est un module binaire pouvant être chargé par une application hôte et alimenté par des données audio. Cependant, un plug-in Vamp ne génère pas de sortie audio, mais plutôt une sorte d'information symbolique. Les éléments typiques qu'un plug-in Vamp peut calculer incluent les emplacements des moments tels que les temps de prise de notes, les représentations visualisables de l'audio telles que les spectrogrammes ou les données de courbe telles que la puissance ou la fréquence fondamentale. En savoir plus sur la justification de Vamp.

6.6 « Melodyne » de Celemony (A rédiger)

Addon "Virtual Singer" : <http://www.myriad-online.com/fr/products/virtualsinger.htm>

7 Format MIDI

Très bon document :

<https://drive.google.com/file/d/0Bwa9HQuyl5Tva3JJTHNtTVhzaVE/view?usp=sharing>

Ou <https://fr.audiofanzine.com/controleur-midi/pedago/tutoriels/guide-pratique-du-midi-7568/>

Forum: <http://www.dontcrack.com/freeware/software.php/id/7013/audio/MIDI/>

7.1	GÉNÉRALITÉS	250
7.2	LA NOTION DE LANGAGE MIDI PAR COMPOSER SA MUSIQUE.COM	253
7.3	LOGICIEL D'OPÉRATION SUR LES FICHIERS MIDI	257
7.4	RESSOURCES SUR LE WEB	331

7.1 Généralités

<http://www.francepianos.com/midi.php#PLUG IN MIDPLUG>

[Site midi](#) [Outil gratuit](#) [Dopez vos sons](#) [XG](#) [Editeur de partition](#)

Charte de compatibilité YAMAHA MIDI <http://www.stagepass.com/midi/midichart.html>

<http://www.mao57.fr.st/> Bonnes informations sur le midi

chez.com/demon2midi/demon/index.html : tout ainsi que les liens vers des fichiers midi

<http://michbuze.club.fr/123/sites.htm#midi>

7.1.1	QU'EST CE QUE LE FORMAT XG ? XG GÉNÉRAL MIDI	250
7.1.2	XG ET L'INTERNET	251
7.1.3	AUTRES OUTILS OU SITE A VOIR POUR TELECHARGER DES FICHIERS	251
7.1.4	AMELIOREZ VOTRE SYSTEME	251
7.1.5	EDITEUR DE PARTITION	252
7.1.6	RECHERCHE SUR LE NET	252

7.1.1 QU'EST CE QUE LE FORMAT XG ? XG général midi

Le format XG, créé par Yamaha, constitue un développement et une amélioration considérables du format général MIDI (GM). Bien sûr, tous les instruments compatibles XG assurent une compatibilité intégrale avec le format GM. Si vous utilisez le format XG, vous n'avez donc aucun souci à vous faire : quel que soit le logiciel de morceau GM que vous employez, les sonorités d'instruments et les sons de batterie seront reproduits correctement, suivant les indications du compositeur/programmeur.

Les améliorations apportées par le format XG au format MIDI ne se limitent toutefois nullement à la compatibilité ! En effet le format XG vous offre :

- ✓ une polyphonie d'un minimum de 32 notes.
- ✓ un vaste ensemble de sonorités additionnelles, comprenant des variations du set de sonorités GM, ainsi qu'une large Sélection de sonorités entièrement nouvelles;
- ✓ un minimum de 3 processeurs d'effets offrant un ensemble complet de types d'effets;
- ✓ un contrôle MIDI des signaux analogiques d'entrée (par exemple, la capacité de traitement du signal d'entrée d'un microphone à l'aide d'effets d'harmonie, etc);
- ✓ une palette exhaustive de sonorités et de paramètres d'effets standards, également contrôlables via MIDI

Toutes ces améliorations vous fournissent un degré extraordinaire de contrôle sur votre musique. De plus, grâce au format XG, toutes les nuances de dynamique et d'expression des compositions sont fidèlement reproduites pour chaque morceau XG

7.1.1.1 CONNEXION DIRECTE A UN ORDINATEUR

Tous les claviers Portatone compatibles XG sont équipés d'un port TO HOST de connexion à un ordinateur et comportent une interface d'ordinateur. Vous pouvez ainsi connecter directement votre clavier Portatone à un ordinateur PC ou Macintosh, composer et éditer votre musique en exploitant la myriade de puissants logiciels de Séquence ainsi que d'autres logiciels Séquenceur éditeur comme XG works de YAMAHA.

7.1.1.2 FAITE EVOLUER VOTRE SYSTEME GRACE AU FORMAT XG !

Si vous souhaitez étendre les capacités musicales et acoustiques de votre système, augmentez simplement votre potentiel XG! Vous trouverez parmi les produits YAMAHA un vaste choix de puissants outils compatibles XG, des claviers et des expandeurs aux logiciels de Séquence et d'édition, qui vous permettront d'exploiter pleinement toutes les ressources musicales et acoustiques du format XG.

XG ET INTERNET

La compatibilité XG vous permet aussi de puiser dans la vaste bibliothèque d'ouvrages XG disponibles sur Internet. Si vous êtes connecté à Internet et que vous souhaitez avoir un aperçu de l'évolution du monde XG, rendez-vous sur quelques-uns des sites Web ci-dessous, et profitez des nombreux liens offerts.

7.1.2 XG ET L'INTERNET

La compatibilité XG vous permet aussi de puiser dans la riche bibliothèque d'ouvrages XG disponibles sur l'Internet. Si vous êtes connecté à l'Internet et que vous souhaitez avoir un aperçu de l'évolution du monde XG, rendez-vous à quel-uns des sites Web ci-dessous, et suivez quelques-uns des nombreux liens offerts!

7.1.3 AUTRES OUTILS OU SITE A VOIR POUR TELECHARGER DES FICHIERS

<http://www.mfiles.co.uk/midi-files.htm> : Fichiers de musiques classiques et films

[The Internet Piano Page](#)

[Ragtime Press MIDI Music Archive](#)

[ManyMIDI](#)

[SYNTH ZONE - Midi resources](#)

TELECHARGEMENT Fichiers midi

[MIDI CITY](#)

[Midi files](#)

[Midi jazz](#)

[wildcat.com/](#) pour écrire au format midi

[www.midifarm.com/](#)

7.1.4 AMELIOREZ VOTRE SYSTEME

[www.zicweb.com/mainframe_f.html](#)

www.waves.com Pour la mise à jour des plug-ins et des pilotes waves (pilotage des modules de traitement des sons)

www.motu.com Bibliothèque universel des fichiers MIDI

[Retour au menu](#)

7.1.5 [EDITEUR DE PARTITION](#)

www.rythmnsoft.com : Logiciel d'édition de partitions Overture

www.digidesign.com : Logiciel Protools

7.1.6 [Recherche sur le net](#)

[Macmusic](#)

7.2 La notion de langage MIDI par Composer sa musique.com

<http://composer-sa-musique.fr/le-langage-midi/>

Publié par PQ le 9 avril 2014

Catégorie : MAO. [39 commentaires](#)



Le « **MIDI** » est une notion **indissociable** de la MAO. Mais qu'est-ce que réellement le MIDI ? A quoi sert-il ? Comment est-il apparu ? Comment se connecter en MIDI ? Et pourquoi MIDI et pas onze heures ? Découvrez le dans la suite de l'article !

Salut à tous, ici PQ ! Alors voilà, pour mon premier article, Alex m'a demandé de vous expliquer ce qu'était le **langage MIDI**. Comme d'habitude, le but est que vous puissiez **parfaitement comprendre** cette notion même si vous n'en aviez aucune connaissance au préalable. Même ma mère devrait pouvoir le comprendre – salut maman si tu me lis. Je vais donc faire de mon mieux

pour y arriver.

Et si vous me dites que vous n'utilisez pas la MAO, alors filez vite relire l'article d'Alex « **Introduction à la MAO** » qui vous remettra les idées en place. Et puis, ce serait vraiment dommage pour vous de passer à côté de cet article car comme on dit, « *on peut ne pas cuisiner mais ça n'empêche pas de savoir comment est fait un plat* ». (Dédicace à Joël Robuchon pour cette tirade).

7.2.1	QU'EST-CE QUE LE MIDI ?	253
7.2.2	LES ORIGINES DU MIDI	253
7.2.3	COMMENT FONCTIONNE LE MIDI ?	253
7.2.4	LA DIFFÉRENCE ENTRE « AUDIO » ET « MIDI »	254
7.2.5	A QUOI SERT LE MIDI ?	254
7.2.6	COMMENT SE CONNECTER EN MIDI ?	255

7.2.1 [Qu'est-ce que le MIDI ?](#)

MIDI, ça veut dire Musical Instrument Digital Interface. Mais ça on s'en fout.

Le MIDI est un **langage** qui va permettre l'**échange de données** entre différents instruments électroniques ; l'ordinateur pouvant être l'un de ces instruments. Concrètement, le MIDI est donc le langage qui va permettre de faire **transiter les informations numériques d'un instrument vers votre ordinateur** ; ou directement entre deux instruments.

7.2.2 [Les origines du MIDI](#)

Le MIDI est apparu dans les années 80, avec l'émergence de nouveaux instruments tels que les synthétiseurs et les boîtes à rythmes. L'idée était de pouvoir **connecter** ensemble ces différents instruments afin qu'ils puissent **s'échanger des informations**. Mais pour communiquer, encore fallait-il un **langage**, et si possible un **langage commun** (car si je vous parle en chinois et que vous me répondez en arabe, on va se raconter de belles histoires), d'où l'invention du MIDI.

Le MIDI est donc le langage universel (c'est pour ça que l'on parle de « **norme MIDI** ») qui va permettre de connecter ensemble tous les instruments de musique électronique. Vous pouvez le considérer comme l'**espéranto de la musique**, sans le côté échec total de l'espéranto. 😊

7.2.3 [Comment fonctionne le MIDI ?](#)

Essayons d'être plus concret. Grâce au MIDI, vos instruments vont pouvoir **se parler entre eux** et ils pourront **parler avec votre ordinateur**. Votre clavier va par exemple dire à votre ordinateur :

joue moi un Ré pour une durée d'un temps et demi, avec une force de 70%, puis un accord de Mi Majeur pour une durée de deux temps, avec du pitch sur le deuxième temps.

Voilà ce qu'est le MIDI. Lorsque vous appuyez sur une touche avec votre clavier MIDI, le langage MIDI va **transmettre à votre ordinateur** un nombre important d'informations : la note sur laquelle vous avez appuyé, la durée pendant vous appuyez sur votre note, la vélocité, le pitch bend... Comme vous le voyez, **beaucoup de données peuvent être prises en compte**.

Le MIDI va donc s'avérer particulièrement intéressant pour, par exemple, **enregistrer vos morceaux** sur votre ordinateur.



Le langage MIDI permet de transmettre de nombreuses informations

7.2.4 La différence entre « audio » et « MIDI »

Cependant, il est important d'éclaircir une chose : **vous n'êtes pas obligés d'utiliser le langage MIDI** pour enregistrer vos morceaux. Vous pouvez très bien le faire au format « audio ». Laissez-moi vous expliquer la différence entre ces deux notions car vous serez inlassablement amenés à les rencontrer tout au long de votre parcours de MAOistes.

L'audio correspond à tout ce que l'on a l'habitude d'entendre (radio, CD, mp3). Sur ce format, le son y a été **déjà enregistré** et il est **très dur d'y apporter des modifications**. Bien sûr, vous pouvez toujours y arriver grâce à certains logiciels spécifiques (je vous invite à relire l'article "**6 logiciels gratuits et indispensables pour composer**") pour savoir lesquels) mais ces modifications seront toujours mineures (ajout d'effets, coupe d'une certaine partie...). **Il ne vous sera en effet jamais possible de modifier le corps propre du son d'un fichier audio** comme les notes d'une piste particulière par exemple.

A l'inverse, comme nous venons de le voir, le MIDI ne correspond pas à un son mais à **un langage informatique**. Le MIDI en lui-même ne produit en effet aucun son. Ce sont d'autres supports tels que le séquenceur qui vont permettre d'interpréter ces données afin de les transformer en son. Ainsi, puisqu'elles ne sont pas encore à l'état de « son » mais simplement à l'état de « données », les pistes MIDI ne sont pas figées et **il vous sera très facile de les modifier**. Que ce soit les notes, les hauteurs ou les rythmes, **tout est modifiable dans une piste MIDI**.

Pour bien comprendre cette différence, on peut assimiler le MIDI à la partition d'un morceau. Tout est encore modifiable et ce n'est pas la partition en tant que telle qui va produire la musique mais l'instrument qui va la jouer. Néanmoins, cette partition va donner les informations essentielles pour produire l'œuvre musicale ; autrement dit le fichier audio.

7.2.5 A quoi sert le MIDI ?

Rentrons maintenant dans le vif du sujet. A quoi sert concrètement le MIDI et quel usage pouvez-vous en faire ?

- Tout d'abord, puisque le MIDI est le langage qui permet de relier l'instrument à l'ordinateur, **ce dernier est à la base de toute la MAO** (et rien que pour ça, ça méritait d'en faire un article 😊).
- Ensuite, puisque le MIDI permet de relier entre eux deux instruments électroniques, **vos possibilités en termes de composition vont être énormes**. Imaginez par exemple que vous ayez envie de relier votre synthétiseur à votre boîte à rythme. Eh bien grâce au MIDI, c'est tout à fait possible. Vous pourrez alors affecter les différents sons de votre clavier à votre boîte à rythme.

Par exemple, vous pourrez décider qu'en jouant la touche "DO" de votre clavier, vous entendrez un son de grosse caisse sur votre boîte à rythme. De même, vous pourrez faire en sorte que la touche "RÉ" corresponde à un son de caisse claire, ou encore que le "SOL" corresponde à celui d'un tom. Ainsi, il vous sera possible de jouer de la batterie, non pas en utilisant les baguettes, mais en appuyant sur les touches de votre clavier. Pratique non ? 😊

- Et grâce à **l'informatique**, ces possibilités vont se retrouver encore plus démultipliées puisque **votre ordinateur pourra reproduire virtuellement n'importe quel instrument**. En branchant un simple clavier, vous pourrez donc non seulement composer les parties batterie d'un morceau, mais aussi les parties de basse, de guitare, et de tout autre instrument.



EZ Drummer, un exemple d'instrument virtuel de batterie

- Enfin, le fait que les pistes MIDI ne correspondent qu'à des données va là encore vous ouvrir de nombreuses possibilités. Imaginez par exemple que vous ayez enregistré une piste MIDI. Eh bien même si vous l'avez enregistré à partir d'un piano, rien ne vous empêche par la suite de dire à votre ordinateur de la jouer avec une basse, une batterie ou même un saxophone. Grâce à cette façon de faire, **vous ne serez donc plus obligés de savoir jouer de tous les instruments pour arriver à composer toutes les pistes de votre chanson**. Vous pourrez devenir à la fois Bootsy Collins, Dave Grohl, Chet Baker, et Angus Young (mais pas tous à la fois s'il vous plaît) à partir de simples petits réglages sur votre ordinateur. Ça donne envie n'est-ce pas ? 😊

De même, admettons que, dans un mauvais état de grâce, vous ayez enregistré un morceau en entier mais que vous ayez oublié de jouer deux fois votre refrain. (On peut être tête en l'air parfois... Et puis, comme le chanteur chante mal, ça ne dérange personne sauf lui... Mais bon, il insiste quand même pour le chanter deux fois son refrain alors soit). On réenregistre tout ? Oula non. Grâce au MIDI, vous sélectionnez la partie en question, un petit copier-coller, et hop, c'est terminé ! Ah, et imaginons que vous ayez joué une fausse note aussi... Eh bien rien de plus simple : ordinateur, ~~enlevez deux mauvaises réponses~~ transforme moi ce Do en Ré, et voilà plus d'erreurs !

7.2.6 Comment se connecter en MIDI ?

Le langage MIDI permet l'échange d'informations entre deux appareils électroniques, mais encore faut-il que ces deux appareils soient connectés « **physiquement** » pour y arriver. C'est là qu'intervient le « **branchement MIDI** ».

Pour se brancher en MIDI, on peut utiliser deux types de connexion :

- ✓ **La connexion USB classique.** C'est la plus simple, car elle vient généralement avec du matériel préconfiguré (aussi appelé « *plug and play* »). On branche directement le contrôleur sur le port USB et ça marche.
- ✓ Cette connectique est très répandue car elle souvent incluse d'office dans tous les « contrôleurs MIDI » (clavier maître, surface de contrôle avec pads, pédalier MIDI, fader, roue de modulation, tablette tactile...) distribués dans le commerce.
- ✓ **La connexion avec un câble MIDI.** Un peu plus compliquée car vous devrez relier votre contrôleur à votre carte son. Celle-ci nécessite de réaliser au préalable une configuration MIDI sur votre ordinateur pour que votre contrôleur se comporte comme vous le souhaitez. (Mais ne vous inquiétez pas, on aura l'occasion d'y revenir plus en détail dans un prochain article ou je vous expliquerai **comment configurer facilement et pas à pas votre home studio**).

Pour l'instant, tout ce que vous devez retenir sur la connexion avec câble MIDI, c'est qu'il existe **3 types de connecteurs** que l'on va retrouver au dos de vos appareils:

- ✓ Le port **OUT**
- ✓ Le port **IN**
- ✓ Et le port **THRU**



Ouh le joli câble MIDI. Miam Miam

Vous pouvez comparer le port OUT à une « bouche » car c'est de là que sortira le signal. Le port IN correspondra quant à lui à une « oreille » puisque c'est par là que rentrera le signal. Ainsi, vous devrez brancher votre câble MIDI **du connecteur « MIDI OUT » du premier appareil, vers le connecteur « MIDI IN » du deuxième** pour établir la conversation. (De la bouche vers l'oreille : logique). Par exemple, si vous voulez connecter votre synthétiseur à votre boîte à rythme, il vous suffira de brancher le câble du port OUT de votre synthétiseur, jusqu'au port IN de votre boîte à rythme.

Enfin, le port THRU permet de faire transiter les informations MIDI à travers une autre machine mais ça, on aura l'occasion de le voir une prochaine fois. 😊

Voilà pour cette introduction au MIDI. Vous verrez que les possibilités liées à ce langage sont énormes et que cet article ne fait que représenter la partie émergée de l'iceberg. Il y a encore beaucoup à dire pour que vous atteigniez le niveau d'un **MIDI**eu ou d'un **MIDI**plodocus, mais ça viendra au fur et à mesure des nouveaux articles.

7.3 Logiciel d'opération sur les fichiers MIDI

http://www.hitsquad.com/smm/win95/MIDI_CONVERTERS/?page=1

7.3.1	CONVERSION DES FICHIERS AUDIO EN MIDI	257
7.3.2	LES « STYLES » MIDI POUR CLAVIER ARRANGEURS	260
7.3.3	LOGICIELS ARRANGEURS MIDI	266
7.3.4	LOGICIELS DE LECTURE MIDI ET D’AFFICHAGE DES NOTES (PARTITION, CLAVIER VIRTUEL)	308
7.3.5	LOGICIELS D’ÉDITION MIDI	325
7.3.6	UTILITAIRES MIDI	326

7.3.1 Conversion des fichiers audio en MIDI

7.3.1.1	Ableton Live (A rédiger)	257
7.3.1.2	WIDI Recognition System	258
7.3.1.3	AmazingMIDI par Araki Software (Gratuit)	258

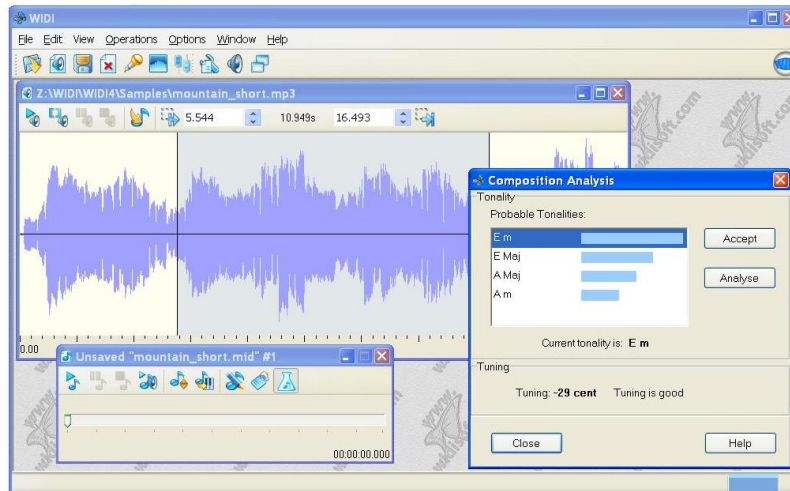
7.3.1.1 *Ableton Live (A rédiger)*

7.3.1.2 WIDI Recognition System

Logiciel assez ancien (2010) et Payant

- ✓ version standard 50 \$ (version d'essai de 15 jours)
- ✓ Version professionnelle : 100\$

<http://www.hitsquad.com/smm/programs/WIDI/>



WIDI Recognition System is a polyphonic Audio to MIDI converter with extended options. The program converts CD tracks, MP3 and Wave files and automatically produces polyphonic MIDI files in several seconds. In addition, WIDI Recognition System is capable of converting music on the fly, as you sing or play a musical instrument. WIDI's innovative recognition algorithms guarantee the best conversion quality ever available.

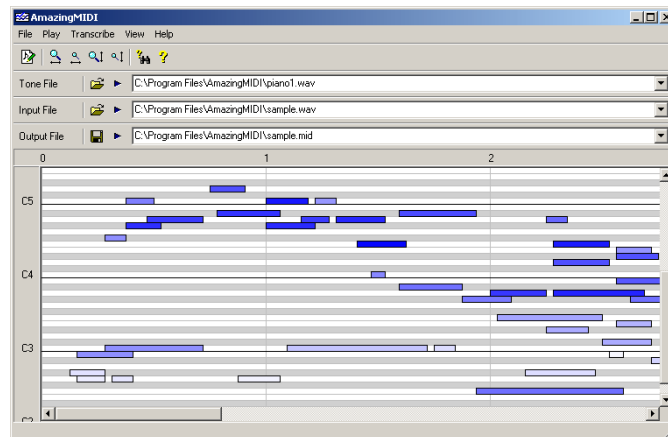
WIDI is designed for retrieving music notation from MP3 files, creating ringtones for cell phones, practicing or teaching music, and more.

WIDI Recognition System Standard Edition does not contain TrueTone Editor. TrueTone Editor is the tool in the WIDI Recognition System Professional Edition that allows users to correct the results of automatic recognition with a visual comparison of spectrogram peaks to the notes. WIDI 3.2 Standard allows transposing MIDI files and replacing the musical instrument you are using with another one.

WIDI 3.2 supports Recognition Presets for different types of music, predefined or created by user. WIDI is now able to work with stereo-recordings - to display them and also recognize channels individually and in various combinations.

New Recognition Wizard will help you to get your first results just a few moments after the initial start-up, and familiarizes you with the program at the same time.

7.3.1.3 AmazingMIDI par Araki Software (Gratuit)



Logiciel gratuit mais très ancien (2003) compatible Windows XP, mais Win 7 n'existait pas encore !

<http://www.hitsquad.com/smm/programs/AmazingMIDI/>

“AmazingMIDI” automatically transcribes music, converting WAV files into MIDI files. It can recognize single-instrument polyphonic music. It's a powerful tool to help you to transcribe music, to practice musical instruments and to make MIDI files, and so on.

“AmazingMIDI” creates an Output File (.mid) from an Input File (.wav) that contains musical data, and a Tone File (.wav) that consists of monotone data. AmazingMIDI analyzes the Input File, assuming that every sound in the file is played with the same tone color as the one in the Tone File. As a result, even if the music contains several different instruments, “AmazingMIDI” writes down all detected notes as a single-instrument music.

The quality of music recognition depends on the tone color of the music. AmazingMIDI is suitable for analyzing the precise-frequency attenuating sounds like piano or guitar. The drum sound becomes only noise.

Currently, automatic music transcription has no substantial solution in general, but with some restrictions of the domain, it can be both possible and useful. “AmazingMIDI” is one of these systems, and is still in its infancy. However, again, it's a powerful chord analyzer.

7.3.2 Les « Styles » MIDI pour clavier arrangeurs

7.3.2.1	Introduction	260
7.3.2.2	Création ou Conversion de Style	261
7.3.2.3	Conversion de fichier MIDI en Style	265

7.3.2.1 Introduction

La notion de « Style » est utilisée par les claviers arrangeurs, sous la forme d'un fichier à un comportant des commandes MIDI, mais sous un format « propriétaire », c'est-à-dire que sa lecture par un MIDI Player produira un magma de son, mais qu'il est utilisé pour définir les accompagnements qui seront joués par le clavier en fonction des accords joués par le musicien.

Concrètement, le fichier style dont le format exact et l'extension dépendant du constructeur (il n'y a pas de standard en ce domaine), contient des instructions MIDI pour

- ✓ jouer des accords majeurs ou mineurs en fonction des accords joués par l'instrumentiste
- ✓ fournir plusieurs versions d'introduction, variations, et fin pour le Style

Les fichiers style portent des extensions de type différentes selon les constructeur « .STY », « STL », « STYL », et de plus rien ne garantit que des extensions identiques correspondent à des styles compatibles.

C'est pourquoi, au delà de ces généralités, le sujet est complexe et ne peut être traité sans envisager les différents formats propriétaire des constructeurs.

A défaut de maîtriser le sujet, **le paragraphe ci-dessous reproduit un post sur Style Converter de Roland qui est la source la plus intéressante connue**, à titre de courte synthèse décrivant les principes.

7.3.2.2 Création ou Conversion de Style

7.3.2.2.1	Style Factory	261
7.3.2.2.2	Style Converter pour Roland GW8	262
7.3.2.2.3	Illustration vidéo	264

7.3.2.2.1 Style Factory

http://www.emc-musicsoftware.com/epages/62511965.sf/en_GB/?ObjectPath=/Shops/62511965/Products/stf_0001/SubProducts/stf_0001-0001

Prix : 149 €

Créateur de Style Multimarque :

With Style Factory you can create your own styles for all current keyboards very easily or modify existing styles. Thousands of elements from the Style Phrase Library coming with the software can be used for this; you can expand this huge library with any elements from other keyboards' styles by yourself.



7.3.2.2.2 Style Converter pour Roland GW8

Nota : le logiciel **Style converter** est fourni par Roland avec ses arrangeurs. Sa dernière version 4 n'est pas en téléchargement gratuit, mais la version 3 destiné au modèle GW8 qui n'est plus commercialisé est par contre disponible en téléchargement

<http://roland.com/support/article/?q=downloads&p=GW-8&id=1812300>

Cependant rien n'est moins sûr qu'en à sa compatibilité avec les modèles Roland plus récents, et encore moins avec les autres marques.

7.3.2.2.2.1 Généralités sur Style Converter

La création de styles nécessite une connaissance du midi et une maîtrise des outils pour les travailler. En gros, il faut savoir se servir d'un séquenceur midi tel que Cubase, Sonar, ou tout autre (son préféré !).

En fait le logiciel Style Converter ne sera utilisé qu'en tout fin du travail (la partie la plus facile!).

Le gros du travail se situe dans la conception/modification de(s) fichier(s) midi du style.

Pour créer un style, on aura besoin de 1 à 3 fichier(s) midi pour recréer toutes les subtilités du style :

- ✓ un fichier midi pour le mode majeur,
- ✓ un fichier midi pour le mode mineur,
- ✓ un fichier midi pour le mode majeur 7e.

A partir de ces 3 fichiers, le clavier saura comment jouer les autres "types" d'accords (aug, dim, add9, etc...).

Il n'y a aucune obligation de faire les 3 fichiers. On peut se contenter d'en faire seulement 1 ou uniquement 2, Style Converter se chargera de créer le(s) fichier(s) manquant(s). Cependant, pour un résultat optimum (plus joli!) il est recommandé de faire les 3.

Sachant cela, que l'on parte d'un fichier midi existant (par exemple, faire un style qui corresponde à telle chanson) ou de zéro, le principe reste le même: il faut créer ces fichiers.

Partons du principe que je veuille créer un style à partir de zéro qui s'appellera "ballade".

Le nom des fichiers midi devra être:

- ✓ Pour le mode majeur : ballade_m.mid
- ✓ Pour le mode mineur : ballade_x.mid
- ✓ Pour le mode majeur 7e : ballade_7.mid

Bien repérer les "suffixes", respecter la casse (minuscule, pas MAJUSCULE) et mettre tous les fichiers dans le même dossier.

Chacun de ces fichiers, dans son contenu, devra comporter des parties bien définies qui correspondent aux parties du style. Ainsi, dans l'ordre, chaque fichier midi devra contenir:

INTRO1 - INTRO2 - INTRO3 - INTRO4 - MAIN1 - MAIN2 - MAIN3 - MAIN4 - FILL1 - FILL2 - FILL3 - FILL4 - ENDING1 - ENDING2 - ENDING3 - ENDING4

Soit 16 parties. J'élude la question qui est : "Pour une partie donnée doit-on avoir le même nombre de mesures dans chaque fichier midi?"

Non, le nombre de mesure est libre: on pourra avoir un MAIN2 en mode majeur sur 2 mesures, alors que le MAIN2 du mode mineur pourra tenir sur 4 mesures. C'est permis : "c'est moi qui choisis" !

Mais, il y a un minimum de "normalité" à tenir si l'on veut "distribuer", échanger son style avec son entourage.

Je m'explique : prenez n'importe quel style du clavier (forcément, il y aura une exception, prenez-en un bon, s'ouplait!). Vous aurez toujours ce principe:

- ✓ INTRO1 & ENDING1 sur une mesure, c'est juste un décompte, ou un break de batterie très court.

- ✓ INTRO2 & ENDING2 sur plus d'une mesure avec le même accord, pas de développement musical particulier: le claviériste gère lui même sa progression d'accord.
- ✓ INTRO3 & ENDING3 sur plusieurs mesures, il y a un développement musical court pendant lequel le claviériste ne "doit" pas changer d'accord.
- ✓ INTRO4 & EDING4 sur beaucoup plus de mesures que les INTRO3 & ENDING3 pendant lesquelles il y a un long développement musical. Le claviériste ne changera pas d'accord !
- ✓ MAIN1 à MAIN4 : il y a une progression dans le développement du style. Dans MAIN1, il y aura peu d'instruments avec un développement musical succin alors que, dans MAIN4 vous trouverez beaucoup plus d'instruments et un développement musical très enrichi, voire une phrase musicale complète.
- ✓ FILL1 à FILL4 : break musicaux court (généralement 1 mesure) pour passer de la VARIATION en court à celle choisi par le claviériste. Ex: Je suis en MAIN1, je passe en MAIN3 avec un FILL, ce sera le FILL1 qui sera joué. Très important, le FILL joué est celui de la VARIATION quittée.

Respecter un tant soit peu ce principe permettra donc une meilleure utilisation de votre style: si vous m'en donnez- un je m'attends à retrouver tout cela pour le jouer illico.

Je me répète: il ne s'agit pas d'une obligation; libre à vous d'adapter votre style à la chanson que vous voulez reproduire pour y coller au mieux. Il faudra simplement donner le "mode d'emploi" de votre style !

La suite concerne les astuces des dits fichiers midi et leur données.

Tout d'abord, les canaux midi :

Batterie = 10
 Basse = 2
 Acc1 = 1
 Acc2 = 3
 Acc3 = 5
 Acc4 = 7
 Acc5 = 8
 Acc6 = 9

Les contrôleurs midi acceptés sont : BankSelect MSB (0), BankSelect LSB (32), Program Change (oui, il n'en est pas réellement un :p) Pan (10), Expression (11), Pitch Bend, Modulation (1), Foot Pedal (64 - le sustain !), ChorusDepth (93), ReverbDepth (91).

Vous ne trouvez pas le contrôleur Volume (7) car il est utilisé pour réajuster les instruments via le bouton "Part View". Si vous devez faire une balance de vos instruments ou faire varier la dynamique de votre instrument, faites-le avec le contrôleur Expression (11).

Il n'est pas obligatoire de spécifier les instruments pour chacune des parties. Si vous n'opérez pas de changement d'instruments pendant le style, vous pouvez mettre les contrôleurs (MSB/LSB/PC) en début des fichiers midi à l'instant 0.

Il faut faire attention au contrôleur Foot Pedal (ou sustain, le N°64) : Bien veiller à le remettre à zéro en fin de partie. C'est-à-dire que l'on ne peut pas mettre la valeur 127 à la fin de MAIN1 pour la passer à 0 au début de MAIN2. Il faut absolument la mettre à 0 en toute fin de MAIN1.

La conception doit se faire sur une base (au sens "fondamentale") de Do. Si votre chanson préférée est en Lab mineur, il faudra faire les conversions nécessaires pour tout obtenir en do (modes et tonalité).

A ce sujet, j'ai constaté que le clavier transposait en montant jusqu'au Sol et qu'il descendait jusqu'au Lab. Ce détail peut avoir son importance si vous devez garder une cohérence dans les écarts de votre progression harmonique. Autrement dit: si votre progression doit monter du sol au Lab, au final vous allez descendre ! Sur ce point que j'ai expérimenté, j'ai compensé en transposant la chanson que j'ai reproduite.

Un autre point sur lequel je reviens: le mode majeur 7e.

Il est important d'y passer du temps. Car tous les enrichissements d'accord (9e, 13e, etc..) dépendront de ce mode.

Une contrepartie (et donc un défaut de mon point de vue) est qu'il n'existe pas de mode mineur 7e. Selon le développement musical voulu, il y aura des problèmes de degrés. Attention, notions de solfèges requises : Le clavier ne développe pas le style en fonction des degrés de la gamme, mais en fonction des écarts de notes. Ainsi, sur un MAIN4 avec une phrase musicale bien formée, si cette phrase a un sens (sonne juste) en mineur, en mode majeur elle sonnera faux car elle aura été pensée en mode mineur, avec des écarts de "mineur" et non pas des degrés mineurs.

Un exemple bien typé est l'utilisation de la sixte: si je compose une phrase musicale mineure avec une sixte, je ferai en sorte qu'elle sonne bien en mineur (of course, c'est ce que je veux!). Je l'écrirai donc en mode majeur 7e "fausse" pour qu'elle soit jouée "juste" en mode mineur... (Pour mieux comprendre, l'expérimenter icon_mdr.gif)

Une note concernant les instruments synthétiques et ceux qui utilisent le MFX et d'autres subtilités avec la molette de modulation.

Avec la version 2 du Firmware (quoi, vous n'y êtes toujours pas passé ? icon_biggrin.gif), il est possible d'utiliser un effet du MFX pour tout le style. Impossible d'en changer en cours de route (par ex. d'une variation à une autre). De plus, si vous utilisez 2 sons synthétiques qui "déchirent" parce qu'ils utilisent un super effet MFX mais que ce n'est pas le même, impossible de les passer tous les deux dans un style !

Aussi, certains sons, lorsque l'on manipule la molette de modulation vont faire varier le "Brightness", la brillance ou le filtre cut-off (me rappelle plus très bien, corrigez-moi headscratch.gif). Ceci implique qu'il est impossible de faire un vibrato sur ce son. Il en va de même lorsqu'il sera utilisé dans un style.

Par contre la modulation agit bien avec le MFX lorsque celui-ci sert d'interrupteur, notamment pour les effets de type Rotary.

Une astuce pour les FILL: si vous souhaitez avoir un crash cymbale à la reprise d'un MAIN après avoir joué un FILL, il faut placer ce crash cymbale sur le dernier "temps midi" de la mesure (120 ou 119 selon le séquenceur) du FILL. Ainsi, on donne "l'illusion" que le crash arrive en début de MAIN.

7.3.2.2.2 Style Converter lui-même (logiciel pour Roland GW8 en version 3)

NB : On rappelle que les derniers arrangeurs Roland sont livrés avec la version 4 qui n'est pas en téléchargement libre (probablement fournie sur le CD avec le clavier).

C'est un programme qui agit tout simplement comme une moulinette.

Une fois Style Converter lancé, ouvrez un de vos fichiers. Dans chacune des cases du logiciel, renseignez vos nombres de mesures, puis cliquez sur le bouton "Convert" (image [STL]).

Le logiciel convertit alors vos fichiers midi en fichier .stl (donc "ballade.stl") et créera une autre fichier .dv3 (soit "ballade.dv3") qui correspond à une sauvegarde de votre projet.

Glissez votre fichier style dans le répertoire ROLAND/STYLE de votre clé USB du clavier, connectez-la à ce dernier, puis via la fonction "Import / Styles" vous pourrez le charger dans la mémoire (catégorie USER) du clavier. NB: les styles USER sont classés alphabétiquement icon_wink.gif

Y'a plus qu'à ajuster (volume, niveau des effets) si nécessaire et à jouer !

7.3.2.2.3 Illustration vidéo

https://www.youtube.com/watch?v=H8_touagdeU

7.3.2.3 Conversion de fichier MIDI en Style

7.3.2.3.1 Style Work

265

7.3.2.3.1 [Style Work](#)

http://www.emc-musicsoftware.com/en_GB

Payant : 200 €

Il existe une version gratuite distribuée par Korg et adaptée aux Style Korg (cf. l'aide mémoire sur le Korg Pa3X)

Tutoriel <https://www.surlatoile.org/discussion/24262/Tutoriel-convertir-midi>

Voici un tutoriel pour les claviéristes qui souhaite utiliser style Work 2000.

Ce logiciel permet de convertir des fichiers midi en Sty et aussi de convertir des sty d'une marque à une autre comme par Exemple :

Les styles du Tyros pour Le psr 9000 ou autres.

C'est sur qu'il y à toujours quelques petit réglages à faire ensuite directement dans votre clavier.

Moi ce que je fais pour convertir un fichier midi en STY

- 1. Je prends en fichier s midis que j'ouvre avec un Editeur midis comme Cakewalk.
- 2. je trie les morceaux que je souhaite garder pour MAIN A,MAIN B,MAIN C,MAIN D,FILL in,ETC....en laissant du vide entre chaque séquence pour que ce soit plus clair. et je supprime ceux dont je n'ai pas besoin.
- 3. je note sur papiers l'ordre des séquences que je souhaite garder pour MAIN A,MAIN B,MAIN C,MAIN D,FILL in,ETC.... pour ensuite m'y retrouver lorsque je serais sur styles work
- 4. ouvrez style work, à gauche vous avez Song To Style Converter (Convertisseur Midifile/SMF vers Style), cliquez dessus - ensuite Charger un fi ♥♥♥♥ midifile en cliquant sur l'icone de la disquette situé a coté de,GM Song.
- Votre midis apparait et vous voyer vos séquences MAIN A MAINB etc....clairement si vous avez laissé du blanc entre chaque.
- 4. En dessous dans Style Part vous devez mettre la position de début et de fin pour toute les sequences.
- 5. jetez un œil dans les détails de chaque séquence pour voir s'il prend bien toutes les pistes en compte. (je vous conseil de sauvegarder votre travail de temps en temps pour pas tous recommencer s'il y a un prob comme par exemple , une fois fini des fois la transposition n'est pas parfaite. Si c'est le cas il vous faudra retourner dans le détail de chaque séquence pour la changer).

Voilà c'est la façon que j'ai pour le moment de créer mes songstyles, n'ayant trouvé aucun tutoriel sur le net.

7.3.3 Logiciels arrangeurs MIDI

Arrangeurs : <http://www.synthzone.com/midiaccomp.htm>

La plupart des logiciels ci-après transforment tout clavier en arrangeur en produisant un arrangement automatique en fonction des accords joués, tout comme un arrangeur hardware. Les sons MIDI peuvent provenir d'une simple carte son (solution médiocre mais ne nécessitant qu'un ordinateur et un clavier maître), d'un module General Midi (Ketron SD1000 par exemple, qui produit de meilleurs sons à la norme GM), ou encore mieux un instrument disposant en interne d'une banque de sons à la norme GM (comme le Yamaha Motif).

7.3.3.1	« MidiArranger » (Android)	266
7.3.3.2	« MIDIBand » (iOS)	276
7.3.3.3	« GMorgan » (Gratuit)	276
7.3.3.4	Arrangeurs pour sons MIDI : « Live Styler » & « Live Arranger »	280
7.3.3.5	« One Man Band » (\$50 HT)	283
7.3.3.6	« Busker » : Score editor and player (\$30)	288
7.3.3.7	« Varranger »	290
7.3.3.8	« Midi utility-x2 »	292
7.3.3.9	« Band in a Box »	293
7.3.3.10	MIDI Auto-Accompagnement Systems : « MAAS » et « RMCA PRO »	293
7.3.3.11	« MIDlXpress » (iOS)	307

7.3.3.1 « MidiArranger » (Android)

<https://android-midi-arranger.com>

C'est un véritable arrangeur complet malgré son interface sobre :

- ✓ Fonctionne avec les synthétiseurs USB MIDI class compliant
- ✓ La connexion au clavier se fait par câble micro OTG classique (attention du coup la tablette android ne peut être rechargée en même temps).
- ✓ l'accompagnement utilise les sons provenant du synthé lui-même, Donc parfait pour un synthétiseur comme Kronos ou Jupiter 80 ou 50 qui dispose d'une grande palette d'instruments.
- ✓ lit les styles Yamaha (format 1 ; les fichiers format 2 peuvent être convertis avec [Style Format 2 Converter](#)),
- ✓ permet de construire ses propres styles,

7.3.3.1.1	Démarrage	266

7.3.3.1.1 Démarrage

Traduction des informations très claires en anglais sur le site de l'auteur, dans une présentation plus condensée et avec des illustrations ajoutées.

7.3.3.1.1.1	Connexion	266
7.3.3.1.1.2	Jouer Live	267

7.3.3.1.1.1 Connexion

- branchez la tablette au synthétiseur avec le câble OTG.
- Une fenêtre informe qu'un synthétiseur a été détecté et demande si vous souhaitez connecter. Cliquez sur Yes.
- A la demande d'accorder l'autorisation d'utiliser l'USB, répondre Yes. Si vous répondez NO, alors la connexion peut être ré-initié en cliquant sur le bouton CONNECT.
- Si la connexion est réussie « Connection Sucessfull » s'affiche et le bouton « Connect » se change en « Connected ».

TRÈS IMPORTANT !

Si midiArranger ne détecte pas votre synthétiseur lorsque vous branchez la tablette, celle ne supporte peut être pas le mode USB Host ou les câbles sont défectueux.

Vérifier vos spécifications de l'appareil, si USB Host est supporté.

Un moyen facile de vérifier USB Host est de connecter une souris d'ordinateur à votre OTG et voir si cela fonctionne.

7.3.3.1.1.2 Jouer Live

<https://android-midi-arranger.com/play-live>



7.3.3.1.1.2.1	Principe	267
7.3.3.1.1.2.2	Fonctionnalité principale	268
7.3.3.1.1.2.3	Créer un Style	269

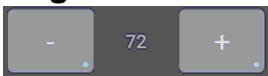
7.3.3.1.1.2.1 Principe

- Charger les styles de bibliothèque de styles en pressant le nom du style au sommet.

- Les Parties de style sont chargés dans les boutons de scène (Variations), au centre de l'écran, qui portent des couleurs différentes en fonction du type de scène.
- Cliquez sur une scène pour déclencher cette variation.
- Les scènes peuvent être de ces types: Intro, Main, Fill in, Break, End et Pad.
- Si la Scène actuelle est une Intro, Fill In ou Break, la variation principale qui clignote est celle qui va s'enchaîner automatiquement.
- En haut à gauche s'affiche la signature rythmique (Numérateur / Dénominateur) et les accords actuellement reconnus.
- Dans « Settings chord » on peut configurer la reconnaissance d'accord pour être pilotée par les touches à gauche d'une touche de split (réglage par défaut) ou par le clavier complet.

7.3.3.1.1.2.2 Fonctionnalité principale

Boutons gris à Droite

- ✓  : diminue / augmente le Tempo
- ✓ **CONNECT** : pour établir une connexion avec votre synthétiseur.
- ✓ Si midiArrange ne détecte pas votre synthétiseur, la tablette pourrait ne pas être compatible USB Host ou les câbles pourraient être défectueux. Un moyen facile de vérifier USB Host est de connecter une souris d'ordinateur au câble OTG et voir si cela fonctionne.
- ✓ **MENU** : ouvre le menu principal.
- ✓  : Transposer un demi-ton haut / bas (sous CONNECT et MENU).
- ✓ **TEMPO Lock** : Geler le tempo à la valeur actuelle. Le Tempo défini au niveau du style ou au niveau de la scène sera ignoré.
- ✓ **MANUAL Bass** : jouer de la basse avec la main gauche et la reconnaissance des accords va passer à la main droite.
- ✓ **START Sync** : Pour que l'accompagnement commence quand la première touche est pressée avec la main gauche.
- ✓ **STOP Sync** : Pour que l'accompagnement s'arrête quand il n'y a pas de touches pressées avec la main gauche, et recommence quand une touche est pressée avec la main gauche.
- ✓  : Arrêter / Démarrer l'accompagnement.
- ✓ **VOLUMES** : régler le volume du son pour chaque canal MIDI (de piste) tout en jouant en direct.
- ✓ **REALTIME** : Effets (Attaque, Cut Off, Decay, etc.) appliquées à un ou plusieurs canaux MIDI (pistes) en temps réel tout en jouant.

Options du MENU

- ✓ **Edit** : Afficher l'écran Edit pour une création de style.
- ✓ **Settings** : Accédez à l'écran des paramètres principaux.
- ✓ **External Controls** : Afficher l'écran pour lier les principales fonctions de midiArrange à des événements CC MIDI permettant de les contrôler par des contrôleurs physiques du synthétiseur.
- ✓ **Quit** : quitter l'Application.
- ✓ **About** : afficher la version de l'Application.
- ✓ **Latency Test** : Afficher l'écran de test de latence.

Paramètres principaux

- ✓ **Chord Recognition :** A partir des touches à gauche de la touche de split, ou sur le clavier complet.
- ✓ **GM Bank MSB / LSB :** Banque MIDI du Synthé. Cette banque est utilisée par les styles qui ont des Instruments/Patches GM sur leurs pistes. Utile pour commencer avec des styles importés du format Yamaha.
- ✓ **Send MIDI Timing Clock :** Si activé midiArranger enverra l'horloge MIDI à votre synthé. Fortement recommandé.
- ✓ **Send MIDI in message to MIDI out :** A utiliser uniquement avec un 2^{ème} synthétiseur ou un contrôleur MIDI reliés au 1^{er} Synthé par une interface MIDI. Tous les messages MIDI en provenance de MIDI IN seront acheminés vers MIDI OUT afin de contrôler le Synthé à partir des contrôleurs MIDI du 2^{ème} équipement.

Instruments à la main droite**Boutons de Registration :**

- ✓ Les 6 boutons en bas de l'écran, sont les Registrations.
- ✓ Appuyez sur l'un pour changer instruments joué avec la main droite.
- ✓ Appuyez et maintenez un bouton pour ouvrir « Registration Config » afin de configurer les instruments.
- ✓ Chaque Registration peut être configurée pour jouer un ou plusieurs instruments : Pour cela activer un ou plusieurs canaux MIDI. Les instruments (également appelés patches) peuvent être auto initialisés en utilisant MSB, LSB et Patch. Volume et Transpose peuvent également être définis pour chaque patch.
- ✓ Les Registrations peuvent être liées à des scènes de sorte qu'elles sont sélectionnées automatiquement lorsqu'on change de scène.

7.3.3.1.1.2.3 Créer un Style

<https://android-midi-arranger.com/create-styles>



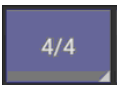
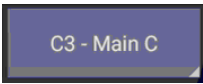
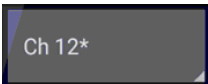
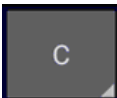
L'interface est très similaire avec celle d'un logiciel séquenceur pour ordinateur.

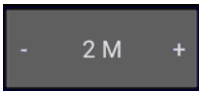
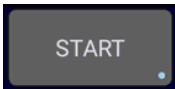
- Définir le type de chaque piste dans « Style Track Config » du MENU :
 - Unchanged,
 - Chord,
 - Melody,
 - Bass.
- Dans « Scene Track Config », régler d'autres paramètres importants pour gérer l'harmonisation.
- Si une même piste ne contient pas différents instruments dans différentes scènes, utiliser « Track Config ». De cette façon, vous avez seulement à définir 16 configuration au maximum, une pour chaque piste.
- Lorsque vous utilisez « Scene Track Config », les paramètres de « Style Track Config » seront écrasés quand cette scène est active. Cette fonctionnalité permet de créer des scènes qui utilisent des instruments différents dans différentes pistes. Voir ci-dessous Configurations.

7.3.3.1.1.2.3.1 Boutons du Haut



De gauche à droite

- ✓  : **Signature Rytmique** du style.
- ✓  : **Scene**, c'est-à-dire partie de style actuellement en cours d'édition.
- ✓  : **Midi Channel**. Piste dans cette scène qui est actuellement en cours de modification.
- ✓  : **Chord**, accord dans lequel les notes de piste sont définies.
 - Un accord est suffisant pour midiArranger fonctionne correctement. Cet accord sera harmonisés à d'autres accords tout en temps réel. Il est recommandé d'utiliser un accord avec 4 notes, comme CMaj7 qui est la valeur par défaut, lors de la définition des arrangements.
 - Ajouter un autre accord en appuyant sur "+" sur la droite.
 - L'ajout de plusieurs accords et de leurs arrangements respectifs, permet de créer des styles plus complexes. Par exemple, en définissant des Patterns différents pour Maj7 et min, les accords mineurs joués déclencheront le Pattern mineur, alors que les accords majeurs joués déclencheront le Pattern défini pour Maj7. Des nuances musicales différentes peuvent être obtenues sur la base de l'accord que vous jouez.
- ✓  : **Root Note**. Note de base dans lequel l'arrangement de ce morceau est défini.

- ✓  : **Number of Measures.** Nombre de mesures pour ce morceau. Appuyer sur +/- pour augmenter / diminuer la longueur de ce morceau.
- ✓  : **CC.** Pour afficher les événements de contrôle MIDI (CC) définis pour cette piste. Les CC sont des événements qui changent la valeur des différents contrôles. Ils peuvent contrôler les effets (Cut Off, Attack, Release, etc.) ou d'autres fonctions du synthétiseur.
- ✓  : **START / STOP.** Appuyez sur ce bouton pour démarrer / arrêter midiArranger, ou appuyez et maintenez pour le faire démarrer et enregistrer sur la première note joué. Lorsque midiArranger est en cours d'exécution, les accords joués au clavier sont immédiatement reconnus et on peut ainsi juger comment l'arrangement retentit lorsqu'il est transposé à d'autres accords. Lorsque vous arrêtez et recommencer ou si vous changez la piste il sera réinitialisé à accord sélectionné dans la liste déroulante Chord Drop Down.
-  : **MENU :** Lieu des configurations et utilitaires supplémentaires.

7.3.3.1.1.2.3.2 Les options de menu

Data Copy : ouvrir un panneau à pour copier les notes et CC depuis d'autres scènes ou d'autres pistes.

Data Copy From Chord : ouvrir un panneau à droite pour copier les notes et CC depuis d'autres accords de ce morceau.

Save : Aller à la bibliothèque de styles où on peut enregistrer le style. Dans le menu « Style Library » il ya plusieurs options pour ajouter / renommer / supprimer des catégories et sous-catégories. Vous pouvez également supprimer ou renommer d'autres styles.

Style Config : Ouvrir style Config.

Style Track Config : pour configurer les canaux de piste MIDI ou les pistes au niveau du style.

Scene Config : Ouvrir « Scene Config ».

Scene Track Config : Pour configurer les canaux MIDI et les pistes au niveau de la scène.

New : créer un nouveau style. Assurez-vous que vous enregistrez votre style actuel avant de créer un nouveau.

Reset Zoom : réinitialisation du zoom au niveau par défaut.

Select All : sélectionner toutes les notes.

7.3.3.1.1.2.3.3 Zone d'édition

Barre de position de piste [1: 1, 1: 2, ...]

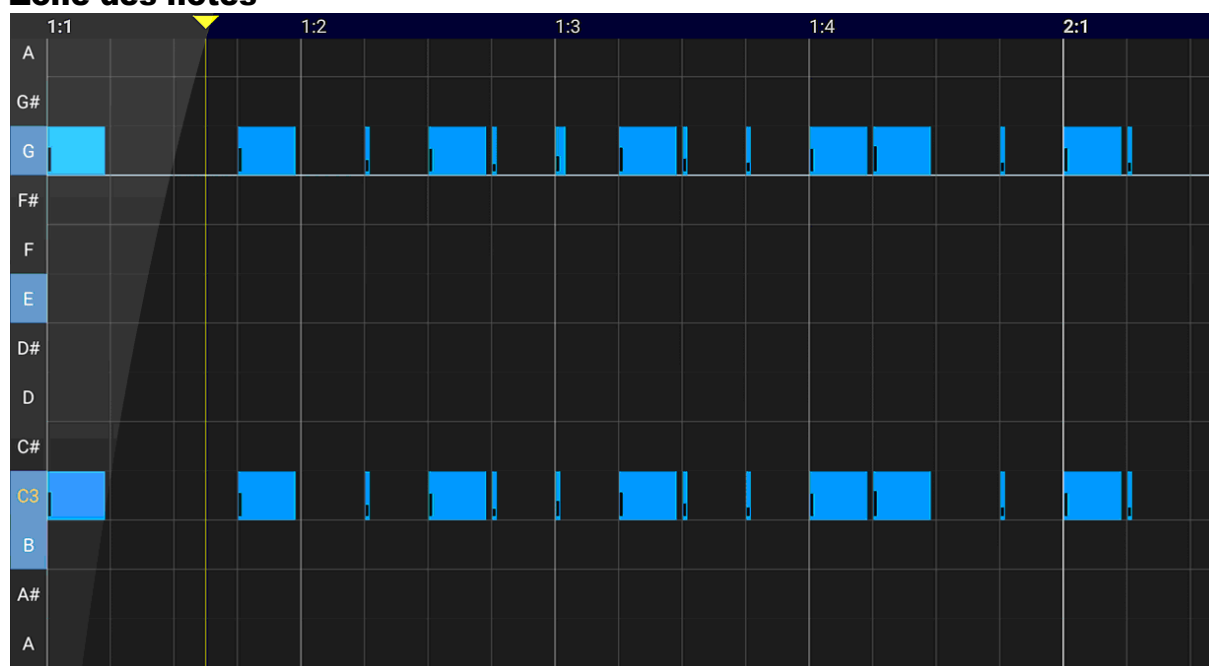


Position dans la piste, affichée en mesures et en beat.

Le premier chiffre représente la mesure et le deuxième le beat. Lorsque midiArranger est en marche, l'indicateur de position se déplace de gauche à droite et indique la position actuelle de lecture dans la piste.

Le curseur  peut être déplacé en faisant glisser ou en tapotant simplement quelque part sur la barre de position de piste.

Zone des notes



C'est la zone de définition de la partie de style. C'est une grille de lignes et de colonnes, appelé un « Piano Roll ».

Les lignes contiennent les notes MIDI  et l'étiquette sur la gauche   indique le nom de la note. Les notes qui font partie de l'accord actuel, dans le root en cours sont surlignées en **bleu**.

Les notes peuvent être ajoutées manuellement, en touchant l'écran, ou à partir du clavier. Elles ont un petit bar sur la gauche qui montre la vélocité de note.

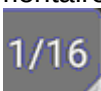
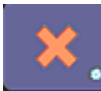
- ✓ **Multi Selection** : plusieurs notes peuvent être sélectionnées par ce geste: robinet, détenir jusqu'à 'Multi Sélection activé' message est affiché, se déplacer pour sélectionner les notes (un rectangle est dessiné), la libération.
- ✓ **Zoom avant/arrière** : Zoom avant et arrière en utilisant deux doigts.

7.3.3.1.1.2.3.4 Outils

Boutons de gauche, de haut en bas

Sur la gauche de l'écran se trouvent la barre d'outils.

* les boutons qui ont un petit point blanc dans le coin en bas à droite ont des fonctionnalités supplémentaires en les maintenant appuyés.

- ✓  **Grid Size :** Taille de la grille. Divisions disponibles: 1, 1/2, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/4T, 1/8T, 1/16T, 1/32T
- ✓  **Snap to Grid :** Les notes sont ajoutées, redimensionnées et déplacées par alignement sur la grille.
- ✓  **Edit Tool :** Les notes sont ajoutées en touchant l'écran ou déplacée par touch-hold-move-release. Double tapant une note sera le supprimer. Tapez et maintenez-le pour configurer la direction sur chaque note peut être déplacé, horizontalement, verticalement ou les deux.
- ✓  **Resize Tool :** Les notes peuvent être redimensionnées par Touch-hold-move-release.
- ✓  **Delete Tool :** Les notes peuvent être supprimées en les tapant. Si vous le maintenez ce bouton fera apparaître une boîte de dialogue ou pour supprimer plusieurs notes, entre les mesures et les battements.
- ✓  **Velocity Tool :** changer la vitesse d'une note par touch-hold-moveUp ou Down-Release. Si vous appuyez longuement, ce bouton fera apparaître une boîte de dialogue ou vous pourrez définir la vitesse par défaut pour de nouvelles notes.
- ✓  **Metronome Tool :** Déclencher le métronome.
- ✓  **Record Tool :** Les notes jouées sur le clavier seront enregistrées dans le canal MIDI actuel si midiArranger est en marche.
Si vous appuyez longuement, ce bouton fera apparaître une boîte de dialogue pour activer/désactiver la quantification.
Quand la quantification est activée toutes les notes enregistrées sont déplacés vers la grille ligne verticale la plus proche, vers la gauche ou vers la droite.
- ✓  **Undo :** Appuyez sur pour annuler votre dernière opération.
- ✓  **Redo :** pour refaire la dernière opération annulée.

7.3.3.1.1.2.3.5 Configurations

Style de Config

Tempo : le tempo va prendre cette valeur lorsque le style est chargé.

Min / Max Tempo : le tempo ne peut être fixé entre ces valeurs lorsque le style est joué.

Map to Program Change : midi Arrangeur chargera automatiquement ce style lorsque les MSB, LSB et Patch sont reçus du synthétiseur externe. Sur le Kronos, cela peut être utilisé pour charger automatiquement un style spécifique quand un Combi est sélectionné.

Set GM Bank on all tracks : cela sélectionnera « Use GM Bank » (voir ci-dessous) pour toutes les pistes.

Increment/Decrement GM patch on all tracks : augmenter/diminuer le numéro du Patch pour toutes les pistes. Utile lors de l'importation d'un style de format de Yamaha et les numéros de patch GM commencent à partir de 1 au lieu de 0.

Style Track Config et Scene Track Config

Style Track Config : Configurations au niveau du style, applicable à toutes les pistes de toutes les scènes.

Scene Track Config : Configurations au niveau Scène. Ceux-ci remplacent celles définies au niveau du style et seront utilisées lorsque cette scène est active.

Name : Nom de la piste actuelle.

Type : le type de canal ou de la piste. Il peut avoir 4 valeurs:

- Unchanged : Pas d'harmonisation. Utilisez-le pour les pistes de batterie.
- Chord : Utilisez-le pour des parties d'accord.
- Melody : pour des parties mélodiques.
- Bass : pour des parties de basse.

Transpose Type : Façon dont les notes sont transposées sur la base de la note fondamentale. Il peut avoir 2 valeurs:

- « Transposed » : Notes transposés tels qu'ils ont été définis. Par exemple: C4, E4, G4 en C root (fondamentale) sera transposée à F4, A4, C5 à F root.
- « Closest Note » : Les notes les plus proches seront transposées plus proche de la note de base. Par exemple: C4, E4, G4 en C root sera transposée à F4, A4, C4 F root.

Key Range : Plage de notes dans laquelle les notes harmonisées resteront.

Brake Notes when chord changes : Lors des changements d'accords, les notes qui sont en cours de lecture sera arrêté, harmonisées dans le nouvel accord et a commencé à nouveau. Ceci est utile pour les notes longues comme les pads et les Strings.

- Ne pas utiliser cette option pour les instruments acoustiques, sauf si vous voulez vraiment ce comportement.

Volume : volume de la piste actuelle.

Auto init Bank and Patch : 3 entrées font leur apparition. Bank MSB, Bank LSB et Patch. Ces trois valeurs initialisent un instrument pour ce morceau, sur le synthétiseur. Ces valeurs sont spécifiques au synthétiseur.

Si l'option Utiliser la Banque GM est cochée, MSB et LSB disparaissent et les valeurs définies dans « Main Settings » seront utilisés.

Sur le Korg Kronos, pour initialiser le numéro de l'instrument 8 de la banque B, lorsque la banque GM dans Global est Korg, ces valeurs doivent être réglées sur : Bank MSB = 0, Bank LSB = 1, Patch = 8.

Scene Config

Scene Name : ce nom apparaîtra en Live Play.

Scene Type : Les Scènes peut être de 6 types:

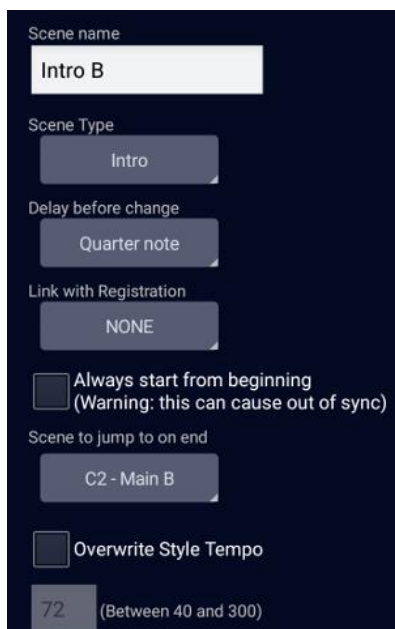
- **Intro** : Une fois terminée est suivie par une scène spécifiée.
- **Main** : boucle indéfiniment.
- **Fill In** : Idem Intro.
- **Break** : Une fois terminée est suivie par la scène sélectionnée précédente.
- **End** : Une fois terminée Arrangeur midi s'arrête.
- **PAD** : peuvent être activés avec d'autres scènes.

Delay before change : nombre de scènes avant de réellement changer.

- 1 mesure
- Toute la scène
- Blanche (half note)
- Noire (Quarter note)
- Croche (Eight note)
- Croche (sixteenth note)
- Immédiat

Link with Registration : La registration liées sera automatiquement activé lorsque la scène est activée.

Always starts from beginning : la scène sera toujours commencée du début. Utilisez cette option en conjonction



avec « Delay before Change » pour vous assurer que cette scène ne sera pas jouée désynchronisée.

- **Scene to jump to end** : disponible uniquement pour les intro et Fill Ins.
- **Overwrite style Tempo** : La scène jouera à tempo lorsqu'il est activé.

7.3.3.2 « MIDIBand » (iOS)

<https://itunes.apple.com/us/app/midiband/id682735484?mt=8>

Voir l'aide mémoire sur les applications iOS.

7.3.3.3 « GMorgan » (Gratuit)

<http://gmorgan.sourceforge.net/>

Logiciel PC

7.3.3.3.1	Introduction	276
7.3.3.3.2	Paramétrage MIDI	278
7.3.3.3.3	Utilisation de base	279
7.3.3.3.4	Utilisation avancée (A rédiger)	280

7.3.3.3.1 Introduction

<http://gmorgan.sourceforge.net/index.html>

Gratuit, avec une documentation copieuse et un site, mais le **développement semble s'être arrêté complètement en 2006**.

Il existe une version Windows avec un exécutable d'installation qui ne fait que décompresser un dossier sans modifier le registre, et qui nécessite donc de créer un raccourcis pour le lancement depuis le bureau (seule une version Linux était disponible à l'origine).

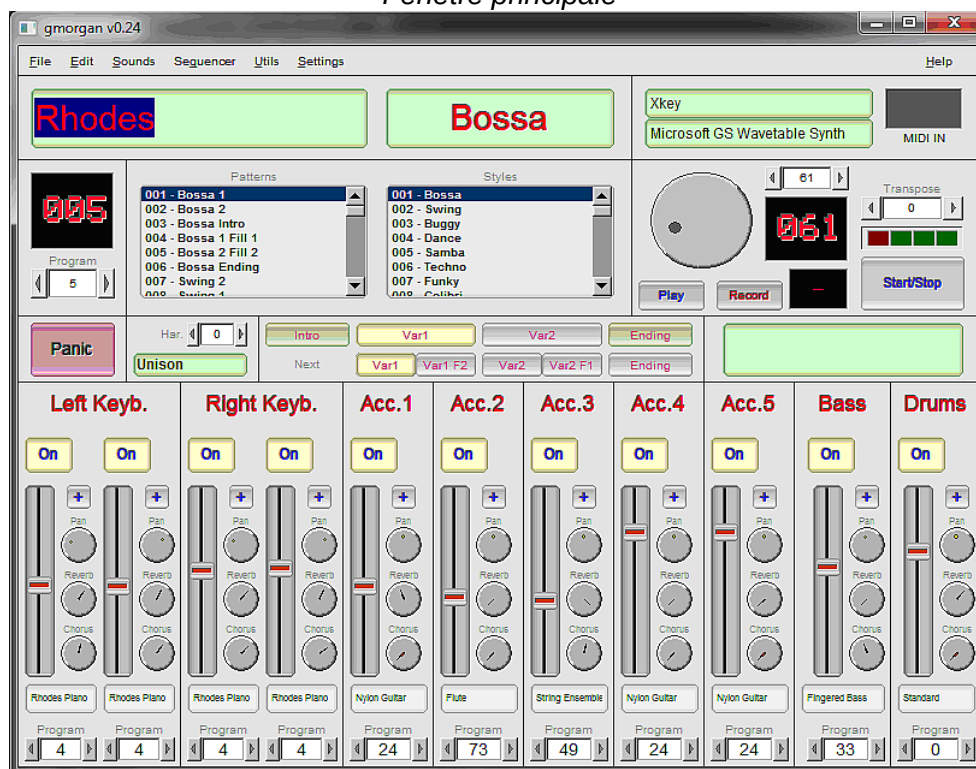
Le logiciel, semblant léger et avec une prise en main facile, permet facilement :

- ✓ de jouer des sons MIDI, du moins d'après un test avec la carte son d'un simple ordinateur (seulement 12 instruments par défaut dans la liste ci-dessous, mais les emplacements libre doivent permettre d'en ajouter),
- ✓ avec des arrangements qui se choisissent dans la fenêtre principale tout comme les son (cf. 2^{ème} copie d'écran ci-dessous). Les arrangements sont composés :
 - d'un instrument,
 - de patterns (53 par défaut, mais avec des emplacements supplémentaires),
 - et de Styles (9 par défaut qui partagent les patterns, mais avec des emplacements supplémentaires),
- ✓ avec la présence d'une fenêtre de séquenceur (cf. 3^{ème} copie d'écran ci-dessous) dont l'utilisation reste à comprendre.

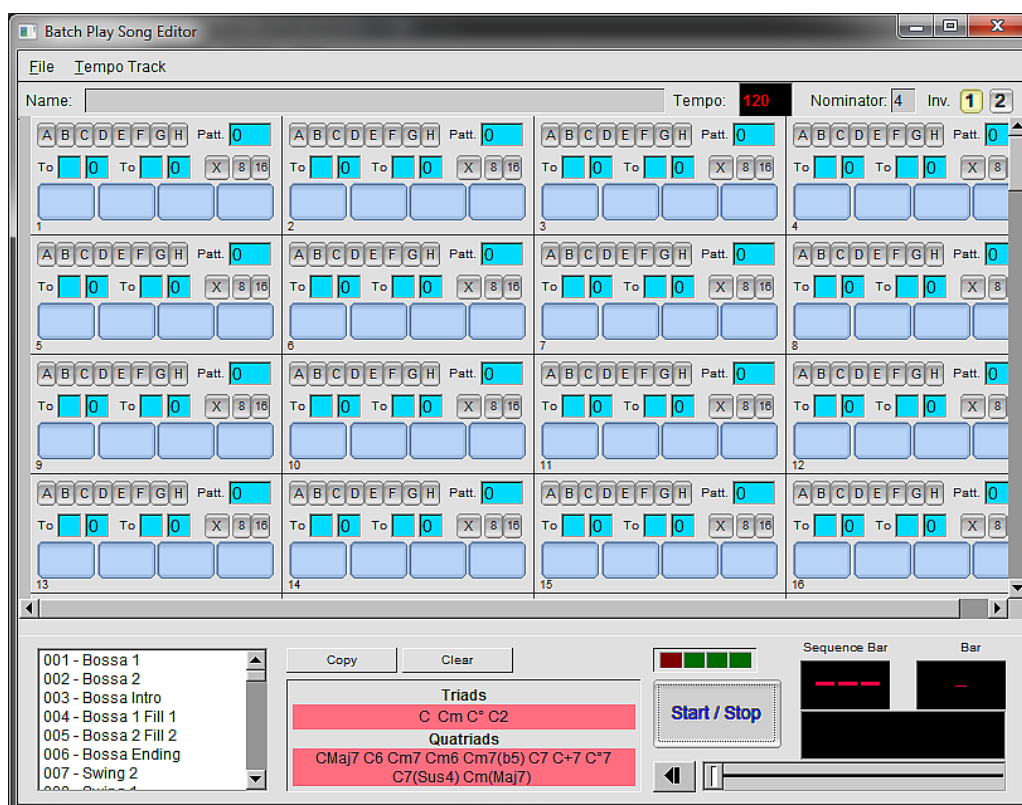
De plus les caractéristiques suivantes sont annoncées :

- ✓ 500 patterns en mémoire, patterns éditables et sauvegardables
- ✓ 100 styles en mémoire, éditables et sauvegardables
- ✓ 100 sons en mémoire, éditables et sauvegardables
- ✓ enregistrement en temps réel par-dessus l'accompagnement généré
- ✓ clavier d'accompagnement virtuel pour générer des accords avec la souris ou le clavier de l'ordinateur
- ✓ séquenceur
- ✓ export et import de fichiers MIDI
- ✓ bibliothèque de patterns
- ✓ localisations espagnole, française et allemande

Fenêtre principale

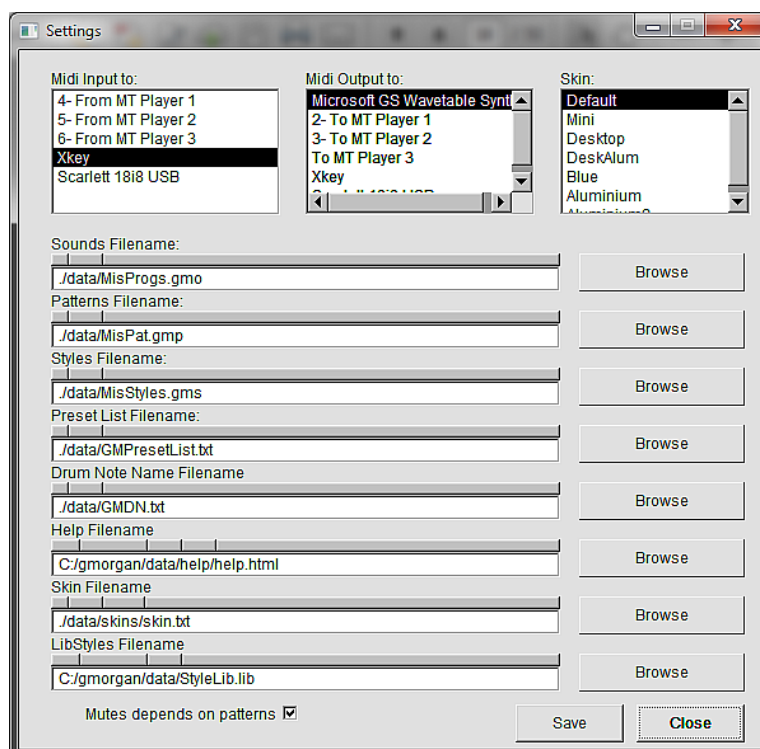


Fenêtre du séquenceur



7.3.3.3.2 Paramétrage MIDI

Menu Settings > Globale : ci-dessous les réglages pour un clavier maître et la carte son de l'ordinateur.



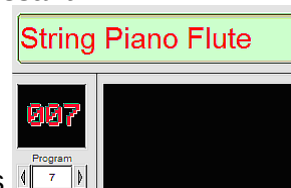
7.3.3.3.3 Utilisation de base

Une rapide prise en main a permis de trouver facilement les fonctionnalités décrites dans ce paragraphe. Par contre certaines fonctionnalités importantes (existantes dans le logiciel Varranger à 350€) n'ont pas encore été remarquées :

- ✓ le split de clavier.
- ✓ l'importation des styles Ketron, Yamaha et Roland, ce qui est un énorme avantage étant donné la grande quantité de fichier qu'on peut trouver (gratuitement ou non), et l'absence a priori de communauté d'échange de styles au format GMorgan (à vérifier).

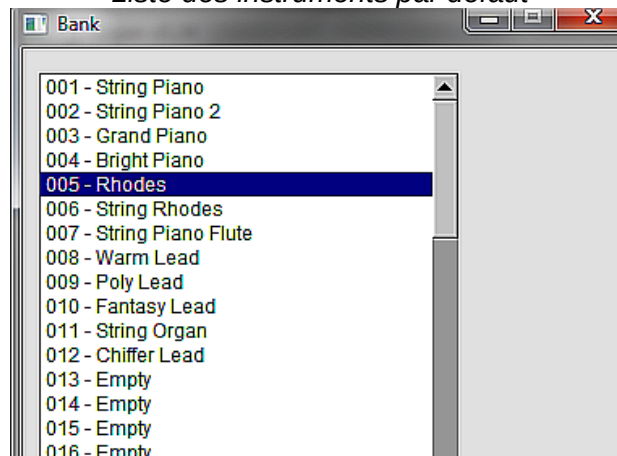
Le niveau de sortie est trop faible a-priori (à moins de trouver une solution pour le corriger), mais on peut jouer facilement :

- ✓ un son MIDI simple, appelé « Program » en le choisissant :



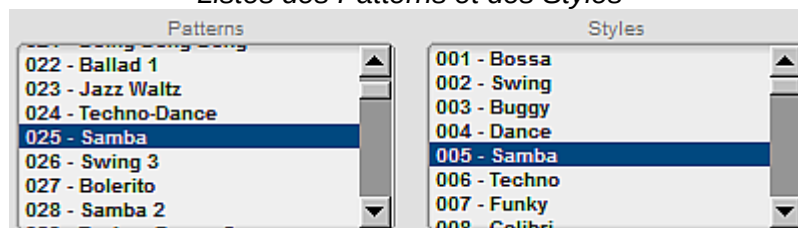
- par les flèches de navigation et le nom au dessus (ainsi que le numéro MIDI)
- ou par le menu Sound qui ouvre la liste des instruments (appelés « Programs »)

Liste des instruments par défaut



- ✓ Avec un accompagnement déclenché par le bouton qui s'allume en jaune, et choisi par simple clic dans la liste des Styles. Chaque Style comprend un Pattern, et un instrument compris dans les listes.

Listes des Patterns et des Styles



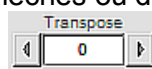
- ✓ Chaque Style est décomposé d'une Introduction, 2 Variations, et 1 Ending, déclenchés en cliquant sur les boutons correspondants (cf. copie d'écran ci-dessous dans laquelle la fonction de la 2^{ème} ligne de boutons reste à éclaircir).

On comprend alors que **chaque changement de variation correspond en fait à un changement de Pattern** (rythme) pour un Style donné (c'est donc logique qu'on ait constaté que le nombre de Pattern soit très supérieur au nombre de Styles).



- ✓ Le tempo du rythme est changé à l'aide des flèches ou de la molette

- ✓ On peut également transposer l'arrangement



7.3.3.4 Utilisation avancée (A rédiger)

Il est possible de créer ses propres Patterns (probablement à l'aide de la fenêtre Sequencer), et donc ses propres style ;

7.3.3.4 Arrangeurs pour sons MIDI : « Live Styler » & « Live Arranger »

<http://live-styler.chez-alice.fr/>

<http://www.live-styler.org/>

Rubrique Audiofanzine : <http://fr.audiofanzine.com/logiciel-arrangeur/live-styler/Live-Styler-9.x/forums/t.159100,enfin-un-arrangeur-soft.html>

Manuel en ligne : <http://fr.calameo.com/read/001090205e9ba3fca6229>

Le prix était de 30€ en 2008 (avec beaucoup de retours de plantage), et de 220€ en 2011 (pour « Live Styler Plus » et « Live Styler Arranger Plus », y compris 45 000 styles) sur des archives de l'ancien site officiel qui est inaccessible ce jour (16 mai 2015). A une époque, un 1 disque dur avec des samples comprenant des megaVoices Yamaha était vendu avec le produit (droits détenus par l'éditeur français Lionstracks).

Il serait abandonné à l'heure actuelle, faute d'un accord entre le concepteur et la société Lionstracks, et la seule version téléchargeable (v 10.5) est annoncée comme compatible uniquement avec Windows XP et Vista (Windows 7 n'existait pas).

Sur les forums ce soft est mis en concurrence avec le logiciel « One Man Band », moins cher, plus stables il y a quelques années (qu'en est-t-il maintenant ? il n'y a pas de retour récent sur le net), et toujours maintenu.

Ce logiciel permettait :

- ✓ de jouer des sons MIDI sur un clavier maître et une simple carte son, ou encore mieux un module GM (Ketrion SD100 par exemple),
- ✓ transforme tout clavier en arrangeur en produisant un arrangement automatique en fonction des accords joués, tout comme un arrangeur hardware,
- ✓ accepte également des soft VST à la place des sons MID.

On trouve la description et la copie d'écran ci-dessous sur
http://www.kvraudio.com/product/live_styler_by_norbert_stellberg :

« Live- Styler vous donne la possibilité de jouer via MIDI des styles musicaux créés pour le Yamaha PSR. On peut jouer jusqu'à 8 instruments en même temps avec jusqu'à 5 cartes sons. Le programme est dédié aux performances live avec un clavier MIDI connecté à un PC.

Live- Styler n'est pas un séquenceur. Le programme introduit de nouvelles possibilités qui ne font pas double emploi avec d'autres applications traitant les styles Yamaha PSR et MIDI. »



Tout téléchargement semble impossible ou estimé « dangereux » depuis les sites spécialisés habituels, sauf sur plusieurs versions d'archives de l'ancien site officiel de Live Styler ou l'on trouve la version 10.5 compatible avec Windows XP et Vista (pourtant il semblerait que la version 11 ait existé) :

<http://wayback.archive.org/web/20131005085237/http://www.live-styler.de/home/?Welcome>

<http://wayback.archive.org/web/20120111141508/http://www.live-styler.de/home/?Welcome&print>

<http://wayback.archive.org/web/20090207131024/http://www.live-styler.de/home/?Welcome>

L'archive la plus récente de ce blog en donne la description suivante :

- « Live-Styler est orgue virtuel qui offre les fonctionnalités suivantes :
- ✓ 3 claviers tops, 2 claviers intermédiaires, 2 clavier bas et une pédale de basse.
 - ✓ accompagnement automatique complet avec un seul doigt, plusieurs doigts et un mode basse.
 - ✓ charger et jouer tous les styles Yamaha et Ketron. Il reproduit des orgues et des connus et joue des sons organisés en groupes.
 - ✓ Il remplace donc un module de son et nécessite seulement une carte audio (son), une interface Midi entre l'ordinateur et le clavier
 - ✓ Un clavier maître
 - ✓ Les émulations T2 et SD2 procurent environ 2000 instruments
 - ✓ Les émulations T2, SD2 et P3000 sont seulement disponibles avec les samples LS MEGA.
 - ✓ L'émulation SD2 est seulement disponible avec Live-Styler Plus et les sample SD 2 méga
 - ✓ Les Accordéons et Midi Custum "Abacus méga échantillons" ne sont disponibles qu'avec "Abacus MG méga échantillons" sur le DVD.
 - ✓ Tous les samples du DVD et ne sont utilisables qu'avec Live-Styler. »

7.3.3.5 « One Man Band » (\$50 HT)

<http://www.1manband.nl/omb/index.htm>

Logiciels divers de l'auteur : <http://www.1manband.nl/index.htm>

De nombreux tutoriels (en anglais) sont accessibles depuis la page du lien ci-dessus.

“One Man Band” is a software arranger **for Yamaha styles**. It can be used in combination with or as a replacement for a Yamaha keyboard. It contains a real time virtual arranger, a sequencer and a style editor. More info and tutorials at www.1manband.nl

“Busker” (cf. paragraphe 7.3.3.6 au-dessous) is a song arranger with melody-staff + chords notation. It plays both Yamaha styles and the internal styles of a connected arranger keyboard. More info at www.1manband.nl/busker

Join this forum to talk about your musical hobby or profession and upload/download songs and styles. <https://groups.yahoo.com/neo/groups/onemanbandgroup/info>

Version démo gratuite.

One Man Band Originals : 50 \$ HT compatible windows 7 (évolution depuis 2002 jusqu'à la version 10, toujours conservé car dispose de [fonctions non implémentées dans la version suivante](#)).

One Man Band 11 : 50\$ HT pour la nouvelle version avec des [fonctions améliorées et d'autres abandonnées](#) (code réécrit complètement).

Etant un plug in Kontakt, la version 11 **peut utiliser tous les samples disponibles dans Kontakt, ce qui est un avantage énorme pour la qualité des sons.**

En plus de sa fonction principale d'arrangeur, « One Man Band » permet également de construire des Style à partir de fichier MIDI.

Tutoriel : <http://www.1manband.nl/tutorials4/miditostyle.htm>

A tester

7.3.3.5.1 Démarrage (A rédiger à partir du Quick Start).....283

7.3.3.5.1 Démarrage (A rédiger à partir du Quick Start)

<http://www.1manband.nl/quickstart.htm>

Download the Demo version of One Man Band and run it to install. In some cases you will get the error message "Navigation to the Webpage was cancelled" in the help functions. In that case the helpfile is blocked by your firewall. To fix this, find the file omb.chm in the One Man Band folder, right click on it, select properties and press the unblock button. It is not advised to install this software in the Program Files folder in Vista or Windows7. If you did you should always start it as administrator (normal users can't write in the Program Files folder).



Interface MIDI :
This will connect the MIDI ports on your music keyboard with an USB port on your PC.

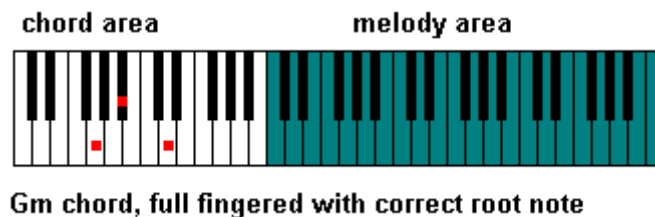
This will connect the MIDI ports on your music keyboard with an USB port on your PC.

Connect your MIDI keyboard controller to the PC with MIDI cables. If you do not have a MIDI keyboard controller then you can use the PC keyboard.

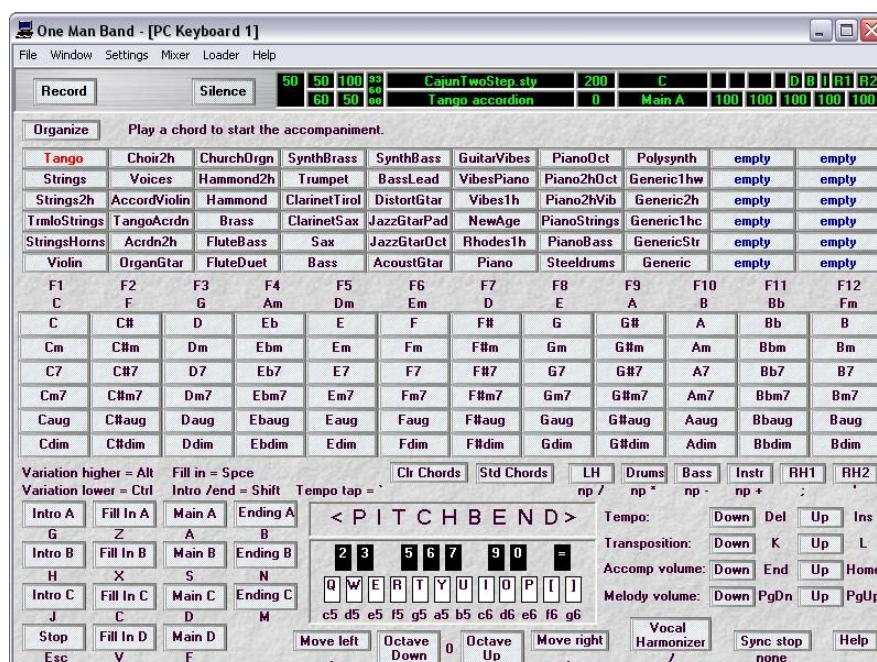
When using using an arranger keyboard switch it from "Arranger mode" to "MIDI mode" and set "Local off".

From MS Windows "Start" button : select program/One Man Band v10.1 Demo.

Select from the menu bar the option "Settings" and select the MIDI In port that is connected to your MIDI keyboard controller.

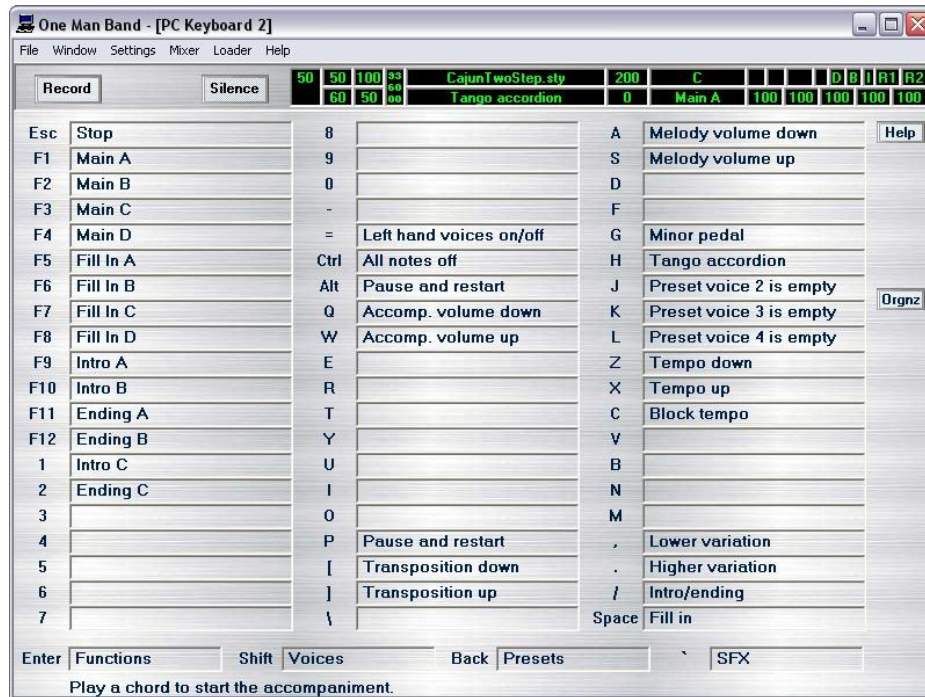


Press a chord with 3 fingers on the left side of your MIDI keyboard controller. The accompaniment will start playing. Play melody on the right side of your MIDI keyboard controller. Without a MIDI keyboard: play on the QWERTY keys for melody and the other keys or use the mouse for the chords and variations.



Select menu option Loader that will bring up a window where you can select styles. Double click on a style to load it. While the loader window is active you can still use the PC keys, just like the PC keyboard window was the active window.

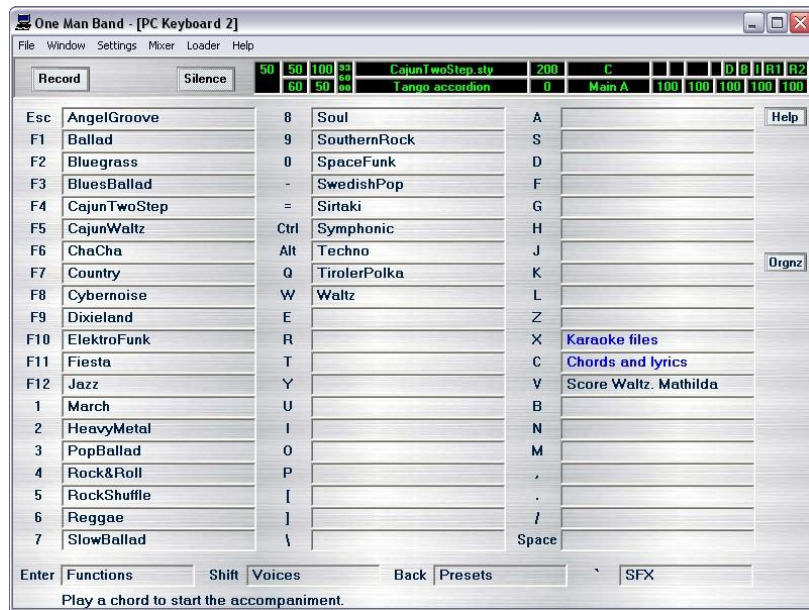
When you have a MIDI keyboard controller connected then the PC keyboard 2 or MIDI keyboard window would be a better option for live playing. Select menu "Window > PCKeypad 2".



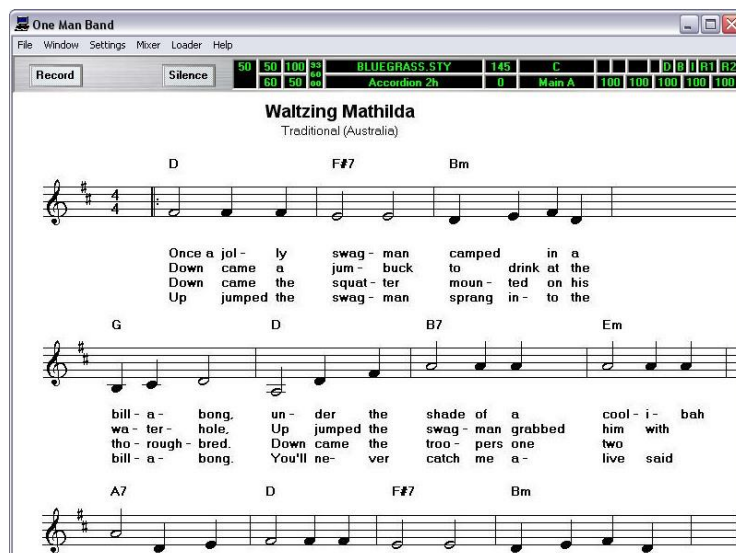
Press keys on your PC keyboard that corresponds to the variation-labels on the screen.

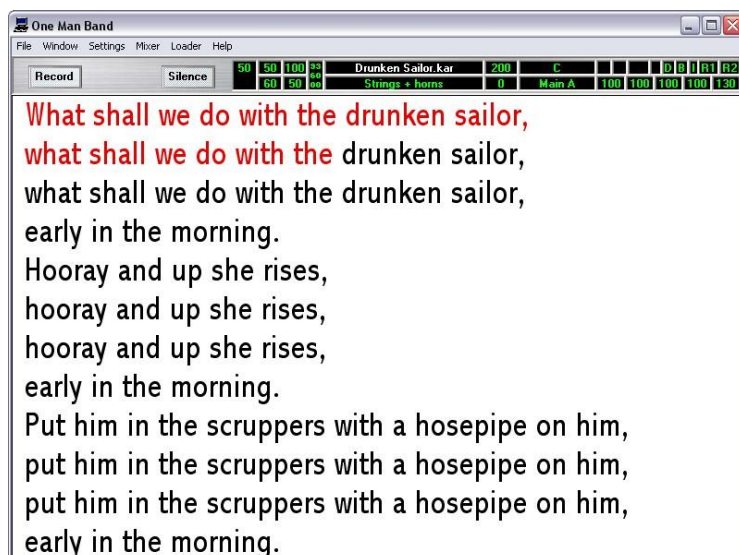


Press the shift key and select different voices.



Press the backspace key and select from the presets menu. Trying the different presets will give you an idea what you can do with One Man Band.





7.3.3.6 « Busker » : Score editor and player (\$30)

<http://www.1manband.nl/busker/>

Du même auteur que « One Man Band » (cf. paragraphe 7.3.3.5 ci-dessus ; différences à préciser)

30\$ ou 10\$ pour une mise à jour.

Busker is a complete set of tools to create musical arrangements from sheet music (chords + melody staff). It uses **Yamaha compatible styles** (thousands can be downloaded for free) for auto-accompaniment. Once you entered the song you can easily play it with many different styles and try different multivoices with auto-harmonies.

7.3.3.6.1 Démarrage (A rédiger)

288

7.3.3.6.1 Démarrage (A rédiger)

Copy a song from a songbook by dragging notes, chords and other symbols to staff lines until you have the same picture as in the songbook. Choose a style and a melody instrument and play. Computer aided music arranging was never so simple! Download now.

Plays 30 included styles or any other Yamaha compatible style. But can also be connected to any arranger keyboard and play the internal styles and melody voices of that keyboard. Prints sheet music. Live display with Karaoke, score with highlighting notes and instrument fingering for keyboard, recorder or guitar. Plays ABC music files (hundreds of songs included, ready to play). Creates MIDI and Karaoke files.

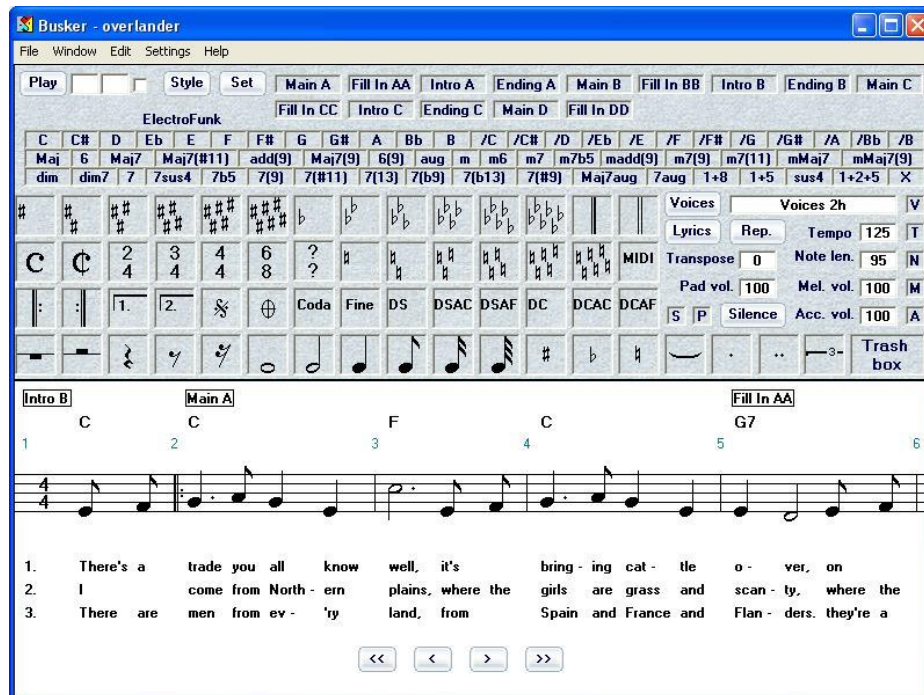
Tutorials:

- 1. [Score editor](#)
- 2. [Pick a style and play](#)
- 3. [Live display](#)
- 4. [Embellishment](#)
- 5. [Advanced topics](#)

Download the [printable tutorials](#) (13 pages in pdf format).

Busker is shareware, costs USD 29.95 for a personal licence and USD 100.00 for a school licence (up to 50 pc's). An upgrade from any previous version of Busker costs USD 10.00.

Requirements: Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista/Windows7, 32Mb, 300Mhz, 800*600. There is no Busker version for the Macintosh but similar functions are available in the Sequencer/Staff and Sequencer/Arranger window of One Man Band which is available for OSX.



7.3.3.7 « Varranger »

Logiciel PC.

<http://www.varranger.com/>

350 \$: Relativement cher (mais moins que « Band in a Box »), mais ses fonctionnalités semblent justifier ce surcoût.

Malheureusement il ne semble pas exister de version d'essai mais au moins les fonctions suivantes sont implémentées :

- ✓ l'utilisation de module MIDI (Ketron) et d'instruments (dont le Yamaha Motif, et dont certains arrangeurs y compris le Tyros)
- ✓ la possibilité de spliter le clavier (ce qui est très intéressant, et qui n'a pas encore été remarqué dans le logiciel gratuit GMorgan).
- ✓ La possibilité d'importer les styles Ketron, Yamaha et Roland, ce qui est un énorme avantage étant donné la grande quantité de fichier qu'on peut trouver gratuitement ou non)

https://fr.audionfzine.com/logiciel-arrangeur/varranger/varranger-2/news/a.play.n.42354.html?utm_source=twitter&utm_medium=link&utm_campaign=Une+grosse+mise+%C3%A0+jour+pour+le+vArranger

Par Banshee in Avalon le 06/11/2018 à 14:25:00

L'arrangeur logiciel français vArranger vient de passer à la version 1.19, mais ce n'est en rien une petite mise à jour intermédiaire.

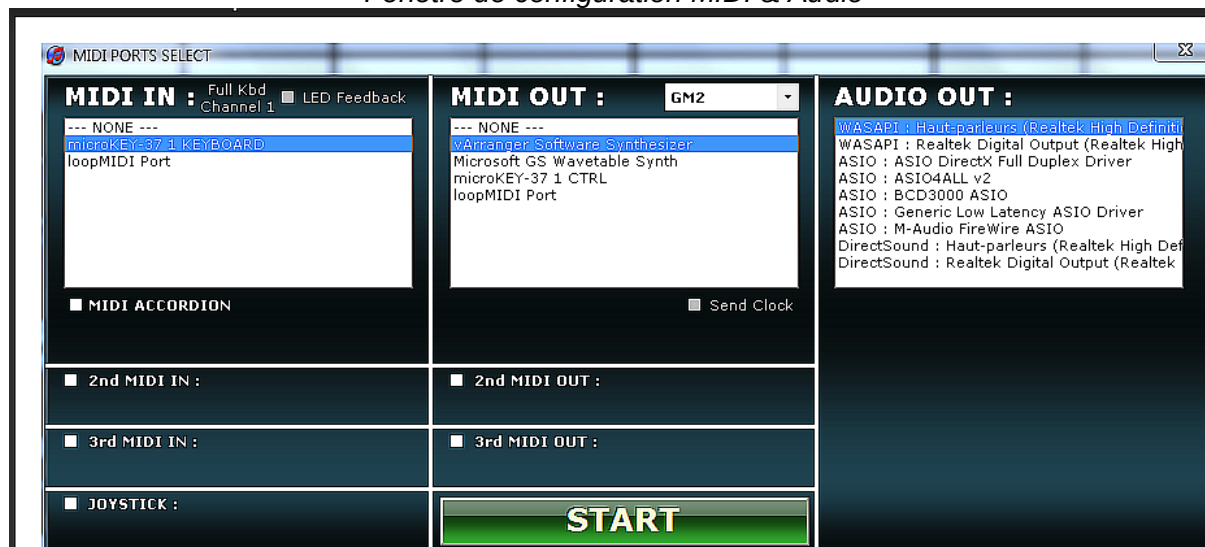
Voici les nouveautés apportées à vArranger avec cette version 1.19 :

- ✓ Support du format SoundFont (SFZ) dans le synthétiseur logiciel intégré
- ✓ Possibilité d'écouter en temps réel et d'enregistrer le son provenant de l'entrée audio de la carte son
- ✓ Nouvel écran affichant les options de l'entrée audio : changer le volume (contrôlable en MIDI), Mute (contrôlable en MIDI), ajouter des effets via 3 potards, muter tous les effets depuis un bouton, avec la possibilité d'utiliser votre tranche de console logicielle préférée
- ✓ Possibilité d'envoyer les 16 instruments virtuels aux trois moteurs d'effets de vArranger en utilisant les trois potards dédiés au niveau des effets dans l'écran réservé aux options VST (attention aux ressources du CPU)
- ✓ Possibilité d'envoyer un peu du 3e effet dans le 1er effet, pratique si vous voulez ajouter de la réverb à un délai par exemple
- ✓ Possibilité de définir des volumes différents pour chaque fichier SoundFont SF2 ou SFZ ; la valeur par défaut est 200 (=200% = +6 dB)
- ✓ Bypass des instruments virtuels non utilisés dans le patch en cours afin de réduire la charge sur le CPU
- ✓ Possibilité de récupérer le nom des instruments affichés dans les 16 pistes depuis un fichier INS, et ce pour chaque sortie MIDI
- ✓ Si un contrôleur est assigné à un seul instrument virtuel, il sera lié à ce VSTi, quel que soit le plug-in en cours d'utilisation
- ✓ Mode Harmony Auto
- ✓ Export de Song Chords en MIDIFILE avec la possibilité d'ajouter des marqueurs
- ✓ Amélioration du chargement/déchargement des plug-ins
- ✓ Amélioration de la prise en charge et de la stabilité des streams ASIO et WASAPI basse latence
- ✓ Diverses améliorations et optimisations

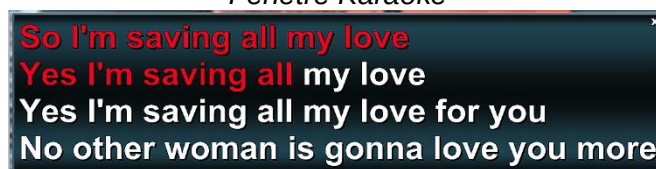
Fenêtre principale



Fenêtre de configuration MIDI & Audio



Fenêtre Karaoke



7.3.3.8 « Midi utility-x2 »

<http://midi-utility-x2.software.informer.com/>



7.3.3.8.1 Démarrage (A rédiger)

292

7.3.3.8.1 [Démarrage \(A rédiger\)](#)

7.3.3.9 « Band in a Box »

Le Nec plus Ultra, et beaucoup plus cher.

Voir le document à « Band in a Box ».

Outre ses autres fonctions, « BiaB » permet de convertir un fichier midi en fichier Style

7.3.3.10 MIDI Auto-Accompaniment Systems : « MAAS » et « RMCA PRO »

<http://www.xdigits.com/midi/home.html>

Would you like to ... ?

- ✓ make professional music with your computer or a simple MIDI controller actively ?
- ✓ Turn your MIDI controller or your computer into a full-featured MIDI arranger keyboard ?
- ✓ Use an alternate MIDI auto-accompaniment with 16 "fingered" and 10 "two-finger" chord types ?
- ✓ Download hundreds of additional high-quality styles for free ?
- ✓ Create your own styles from MIDI files or virtually any MIDI input (RMCA Pro) ?
- ✓ Use an auto-accompaniment for less than US\$ 7.00 (MAAS) ?

“Realtime MIDI Chord Arranger” Pro (RMCA Pro) and “MIDI Auto-Accompaniment Section” (MAAS) are music programs for Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista/Win7x32. Both are full-featured MIDI accompaniment automats that process ready-to-use styles and with which songs can be arranged in real time. However, RMCA Pro offers a lot of additional functions and was written principally for the advanced need. An external MIDI keyboard isn't needed!

The “Instrument List Editor” that also can be downloaded from here is a FREEWARE "add on" for the accompaniment systems and can be used for editing existing instrument lists or for creating new ones.

The programs demo versions have in general all features of the registered versions except for the saving capabilities, some special functions and the fact that only the about 30 supplied demo styles can be processed.

Hundreds of other high quality styles which can be used with RMCA Pro and MAAS are collected in the RCS Style Library and can be downloaded for free - Enjoy !

- ✓ rmca100 : Realtime MIDI Chord Arranger Pro (RMCA)
- ✓ rmca100portable : Portable RMCA Pro (RMCA portable)
- ✓ maas100 : MIDI Auto Accompaniment Section (MAAS)
- ✓ rmca101 : Instrument List Editor - the freeware add-on

7.3.3.10.1	« MAAS »	293
7.3.3.10.2	« RMCA PRO »	294
7.3.3.10.3	Instrument List Editor	295
7.3.3.10.4	Styles	297
7.3.3.10.5	How to ...	303
7.3.3.10.6	FAQ - Frequently Asked Questions	304

7.3.3.10.1 « MAAS »

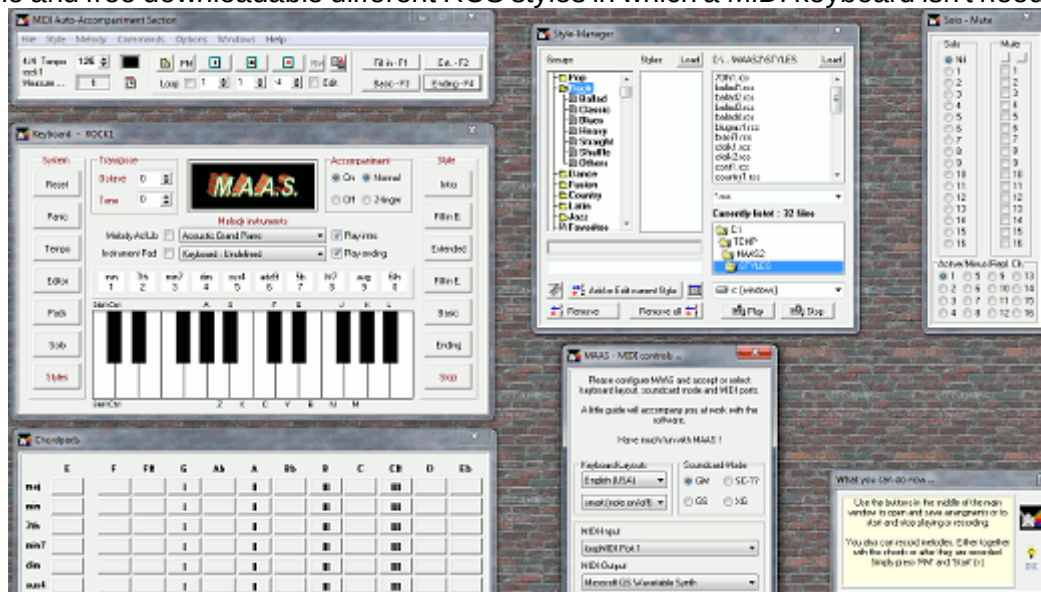
<http://www.xdigits.com/midi/summary.html>

Prix exceptionnel de 6.95\$ à la place de 24.50\$.

This software for Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista/Win7 is for people who are interested in using only the style processor and the realtime arranger of RMCA Pro to make music actively or to have simply a lot of fun.

MAAS was developed from RMCA Pro's auto-accompaniment and comes also with all major features of a high quality MIDI keyboard. For less than US\$ 7.00 MAAS offers realtime chord recognition, style manager, LeadSheed editor, song arranger with recording section, up to 16 "fingered" and 10 "two-finger" chord types, MIDI controls, about 30 demo styles and more.

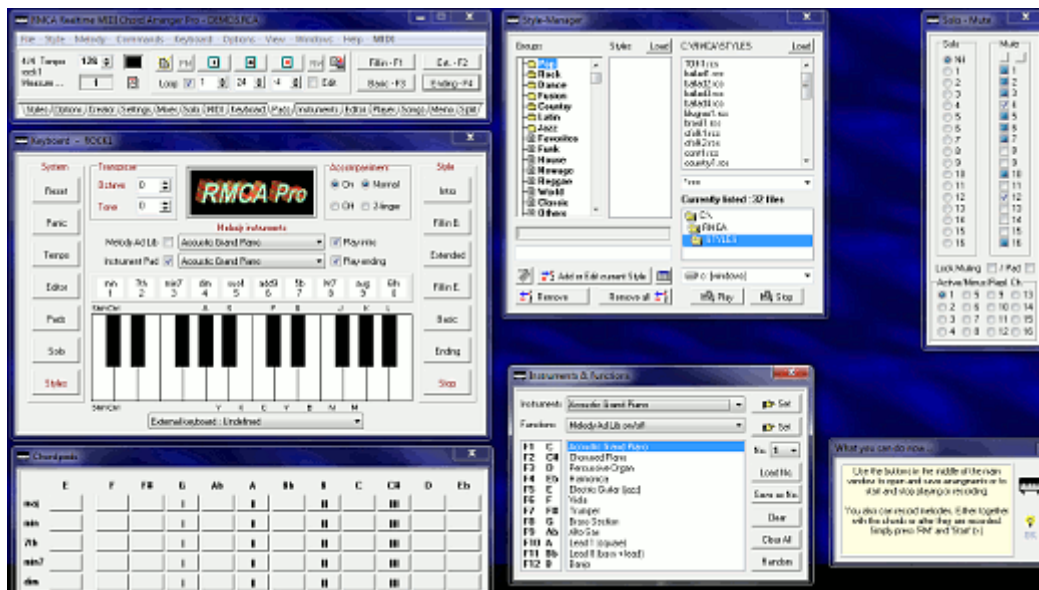
A unique feature of MAAS is its melody-Ad Lib function that allows even the inexperienced keyboarder to play and improvise in any key. MAAS is an easy-to-use improvisation tool and a great aid to practise songs and melodies; a complete backing group for guitar players, bass players and soloists. Songs can be recorded in real time, and then reproduced with hundreds of available and free downloadable different RCS styles in which a MIDI keyboard isn't needed.



7.3.3.10.2 « RMCA PRO »

<http://www.xdigits.com/midi/rmca.html>

55\$



« RMCA” Realtime MIDI Chord Arranger Pro (RMCA Pro) and MIDI Auto-Accompaniment Section (MAAS) are music programs for Windows 95/98/ME/2000/XP/Vista/Win7x32. Both are full-featured MIDI accompaniment automats that process ready-to-use styles and with which songs can be arranged in real time. However, RMCA Pro offers a lot of additional functions and was written principally for the advanced need. An external MIDI keyboard isn't needed!

The Instrument List Editor that also can be downloaded from here is a FREEWARE "add on" for the accompaniment systems and can be used for editing existing instrument lists or for creating new ones.

The programs' demo versions have in general all features of the registered versions except for the saving capabilities, some special functions and the fact that only the about 30 supplied demo styles can be processed.

Hundreds of other high quality styles which can be used with RMCA Pro and MAAS are collected in the [RCS Style Library](#) and can be downloaded for free - Enjoy !

7.3.3.10.3 Instrument List Editor

Instruments lists for your specific keyboard or module can be created by using the freely available instrument list editor.

Tip: to get you started, and to save you a lot of time, it may sometimes be much easier for you to take one of the instruments lists that are already available, and make the necessary changes to accommodate your keyboard or module. By doing so, you will not have to create your list from scratch completely !

Just as an example: when you take Jan's Roland SC-88Pro's instruments list as your basis to start with, you can easily delete the SC-88Pro's and the SC-55's specific instruments, which will give you the correct instruments list for the SC-88.

The SC-88Pro's instruments list will also be very helpfull to owners of the Roland SC-8820 and SC-8850 modules/racks, because they will only have to add the additional instruments to the list that are new to these modules/racks.

The same principle can also be applied by the owners of a Yamaha instrument, by using the DB50XG-list that I have included with the RMCA Pro and MAAS packages.

7.3.3.10.3.1 Features 296

7.3.3.10.3.1 Features

Feature	RMCA Pro	MAAS
Style-Manager	X	X
Style-Creator	X	
Work on styles	X	
Work on style events	X	
Work on melody notes	X	
Mixer	X	
Solo - Mute	X	X
Virtual keyboard	X	X
Chord pads	X	X
Instrument management	X	
LeadSheet Editor	X	X
Integrated file player	X	
Song-Manager	X	
Song-Memo	X	X
Keyboard split	X	
MIDI Import	X	
MIDI Export	X	X
MIDI style part(s) Import/Export	X	
GNISyle's compatible Import/Export	X	
Master- Slave- mode	X	
Keyboard configuration	X	X
Chord identification	X	X
Melody Ad Lib function	X	X
16 fingered chord types	X	X
10 two-finger chord types	X	X
Minus One function	X	X
Replace One function	X	X
Recording section	X	X
Chord preview	X	X
Intro detection	X	X
Tempo detection	X	X
Harmonic pad function	X	X
Tap tempo function	X	X
Realtime overwrite mode	X	X
Various instrument patch files	X	X
more ...	X	

7.3.3.10.4 Styles

A lot of RCS styles can be found in the [RCS Style Library](#) (voir paragraphe plus bas). It's a collection of free downloadable styles of the most different music directions (Jazz, Pop, Rock, Latin, Waltz, Boogie, Country etc.) The page offers MIDI samples and altogether 800 styles, subdivided into 10 style packages which can be freely used for personal purposes. From here you can download three sample styles which can be processed with the demo applications (MAAS and RMCA Pro version 2.5 beta and higher) too.

7.3.3.10.4.1 Styles 297

7.3.3.10.4.2 RCS Style Library 297

7.3.3.10.4.1 Styles

<http://www.xdigits.com/midi/styles.html>

You also can download for your own personal purposes the packages, listed below which contain further high quality styles of all imaginable music directions. The styles were converted, remixed and rearranged from free downloadable MIDI material, and with a view to the large RCS Style Library their filenames also contain package numbers (*pn-*), starting with 11 (*11-*). This makes it easy to copy all style packages into one directory, if necessary.

Please note that the styles can only be processed with registered versions of the MIDI auto-accompaniment systems.

- ✓ Demorcs : Additional sample styles : 1 x Jazz, 1 x Latin, 1 x Dance - 18 k
- ✓ pack11 : 55 x 2 styles as package no. 11 - 413 k
- ✓ pack12 : 50 x 2 styles as package no. 12 - 468 k
- ✓ pack13 : 45 x 2 styles as package no. 13 - 372 k
- ✓ pack14 : 50 x 2 styles as package no. 14 - 340 k
- ✓ pack15 : 50 x 2 styles as package no. 15 - 423 k
- ✓ pack16 : 50 x 2 styles as package no. 16 - 393 k
- ✓ pack17 : 50 x 2 styles as package no. 17 - 441 k
- ✓ pack18 : 50 x 2 styles as package no. 18 - 457 k
- ✓ pack19 : 50 x 2 styles as package no. 19 - 455 k
- ✓ pack20 : 50 x 2 styles as package no. 20 - 434 k

7.3.3.10.4.2 RCS Style Library

<http://www.topsection.com/styles/index.htm>

The about 800 high quality styles for RMCA Pro* and MAAS* on this page were converted from modified and remixed MIDI material that has been found on the Internet for free download. The RCS styles are archived in packages in which every package contains 80 styles (40 styles with variations). The zip files have sizes between 237 and 333 KB and can be downloaded from here.

To each package belongs a MIDI sample file which contains about 25 different basic style parts. If your browser supports it, you can listen to the samples directly from this page or you can download and play them in any program that loads and plays standard MIDI files - Enjoy.

You also can download for your own personal purposes another 10 packages from the MIDI Accompaniments site. These packages contain another 500 *2 high quality styles of all imaginable music directions. The styles were converted, remixed and rearranged from free downloadable MIDI material, and their filenames also contain package numbers (*pn-*), starting with 11 (*11-*). This makes it easy to copy all style packages into one directory, if necessary.

Please note that all styles can only be processed with registered versions of the MIDI auto-accompaniment systems.

STYLE PACKAGE #1

Various styles	Train1-1a	8beat1-1a	8beat1-2a	limbo1-1a
	Train1-1b	8beat1-1b	8beat1-2b	limbo1-1b
Various styles	8beat1-3a	begin1-1a	rumba1-1a	slwaltz1-1a
	8beat1-3b	begin1-1b	rumba1-1b	slwaltz1-1b
Various styles	blues1-1a	jzbl1-1a	dance1-1a	disco1-1a
	blues1-1b	jzbl1-1b	dance1-1b	disco1-1b
Various styles	rrshuf1-1a	smplfox1-1a	nickel1-1a	rock1-1a
	rrshuf1-1b	smplfox1-1b	nickel1-1b	rock1-1b
Musette	frwltz1-1a	mazurka1-1a	muset1-1a	muset1-2a
	frwltz1-1b	mazurka1-1b	muset1-1b	muset1-2b
Ballad	ballad1-1a	ballad1-2a	ballad1-3a	ballad1-4a
	ballad1-1b	ballad1-2b	ballad1-3b	ballad1-4b
Beat	60beat1-1a	8beat1-4a	8beat1-5a	8beat1-6a
	60beat1-1b	8beat1-4b	8beat1-5b	8beat1-6b
Various styles	brazil1-1a	shuffle1-1a	dance1-2a	disco1-2a
	brazil1-1b	shuffle1-1b	dance1-2b	disco1-2b
Dixie	charlst1-1a	dixie1-1a	swing1-1a	jzcombo1-1a
	charlst1-1b	dixie1-1b	swing1-1b	jzcombo1-1b
Musette	muset1-3a	muset1-4a	muset1-5a	muset1-6a
	muset1-3b	muset1-4b	muset1-5b	muset1-6b

STYLE PACKAGE #2

Shuffle	shuffle2-1a	shuffle2-2a	shuffle2-3a	skiffle2-1a
	shuffle2-1b	shuffle2-2b	shuffle2-3b	skiffle2-1b
Various styles	limbo2-1a	latin2-1a	smplbeat2-1a	smplbeat2-1a
	limbo2-1b	latin2-1b	smplbeat2-1b	smplbeat2-1b
Combo	combo2-1a	combo2-2a	charlst2-1a	baroque2-1a
	combo2-1b	combo2-2b	charlst2-1b	baroque2-1b
Various styles	caravan2-1a	dolan2-1a	driving2-1a	laydwn2-1a
	caravan2-1b	dolan2-1b	driving2-1b	laydwn2-1b
Various styles	aleycat2-1a	crock2-1a	smplrock2-1a	straight2-1a
	aleycat2-1b	crock2-1b	smpleock2-1b	straight2-1b
Country	country2-1a	crythm2-1a	country2-2a	cfunk2-1a
	country2-1b	crythm2-1b	country2-2b	cfunk2-1b

Country	hilibly2-1a	cshuffle2-1a	cbeat2-1a	slwaltz2-1a
	hilibly2-1b	cshuffle2-1b	cbeat2-1b	slwaltz2-1b
Country	cshuffle2-2a	crock2-2a	crock2-3a	cwaltz2-1a
	cshuffle2-2b	crock2-2b	crock2-3b	cwaltz2-1b
Various styles	latdisc2-1a	parade2-1a	sllatin2-1a	cbeat2-2a
	latdisc2-1b	parade2-1b	sllatin2-1b	cbeat2-2b
8/16 Beat	16beat2-1a	16beat2-2a	16beat2-3a	downbeat2-1a
	16beat2-1b	16beat2-2b	16beat2-3b	downbeat2-1b

STYLE PACKAGE #3

Latin	latfox3-1a	latslow3-1a	latino3-1a	tropic3-1a
	latfox3-1b	latslow3-1b	latino3-1b	tropic3-1b
Country	country3-1a	country3-2a	country3-3a	country3-4a
	country3-1b	country3-2b	country3-3b	country3-4b
50th	8beat3-1a	8beat3-2a	fifty3-1a	rroll3-1a
	8beat3-1b	8beat3-2b	fifty3-1b	rroll3-1b
Latin orch.	latin3-1a	latin3-2a	latin3-3a	latin3-4a
	latin3-1b	latin3-2b	latin3-3b	latin3-4b
Rock 'n roll	rroll3-2a	rroll3-3a	rrlite3-1a	show3-1a
	rroll3-2b	rroll3-3b	rrlite3-1b	show3-1b
50th/60th	50rroll3-1a	50ballad3-1a	60rock3-1a	50pop3-1a
	50rroll3-1b	50ballad3-1b	60rock3-1b	50pop3-1b
Various styles	8beat3-3a	16beat3-1a	blues3-1a	boogie3-1a
	8beat3-3b	16beat3-1b	blues3-1b	boogie3-1b
Various styles	waltz3-1a	disco3-1a	slrock3-1a	ballad3-1a
	waltz3-1b	disco3-1b	slrock3-1b	ballad3-1b
Various styles	ballad3-2a	cpiano3-1a	cshuffle3-1a	jzwaltz3-1a
	ballad3-2b	cpiano3-1b	cshuffle3-1b	jzwaltz3-1b
Shuffle	bebop3-1a	motown3-1a	shuffle3-1a	shuffle3-2a
	bebop3-1b	motown3-1b	shuffle3-1b	shuffle3-2b

STYLE PACKAGE #4

Rock	softrock4-1a	softrock4-2a	fusion4-1a	swing4-1a
	softrock4-1b	softrock4-2b	fusion4-1b	swing4-1b
Various styles	shuffle4-1a	slballad4-1a	slwaltz4-1a	bavaria4-1a
	shuffle4-1b	slballad4-1b	slwaltz4-1b	bavaria4-1b
Disco	disco4-1a	disco4-2a	disco4-3a	disco4-4a
	disco4-1b	disco4-2b	disco4-3b	disco4-4b
Country	cswing4-1a	country4-1a	country4-2a	country4-3a
	cswing4-1b	country4-1b	country4-2b;	country4-3b
Salsa	salsa4-1a	salsa4-2a	latin4-1a	mambo4-1a
	salsa4-1b	salsa4-2b	latin4-1b	mambo4-1b
16Beat	16beat4-1a	16beat4-2a	16pop4-1a	16pop4-2a
	16beat4-1b	16beat4-2b	16pop4-1b	16pop4-2b

Various styles	shuffle4-2a	disco4-5a	16beat4-3a	8beat4-1a
	shuffle4-2b	disco4-5b	16beat4-3b	8beat4-1b
Various styles	Cblues4-1a	cwaltz4-1a	gospel4-1a	polka4-1a
	Cblues4-1b	cwaltz4-1b	gospel4-1b	polka4-1b
Folk	Funny4-1a	march4-1a	polka4-2a	waltz4-1a
	Funny4-1b	march4-1b	polka4-2b	waltz4-1b
Folk	Polka4-3a	waltz4-2a	cwaltz4-2a	mazurka4-1a
	Polka4-3b	waltz4-2b	cwaltz4-2b	mazurka4-1b

STYLE PACKAGE #5

Techno	Techno5-1a	techno5-2a	elepop5-1a	electronic5-1a
	Techno5-1b	techno5-2b	elepop5-1b	electronic5-1b
Pop	8pop5-1a	8pop5-2a	gipsy5-1a	gipsy5-2a
	8pop5-1b	8pop5-2b	gipsy5-1b	gipsy5-2b
Latin	latin5-1a	latin5-2a	salsa5-1a	brazil5-1a
	latin5-1b	latin5-2b	salsa5-1b	brazil5-1b
Pop	12beat5-1a	slballad5-1a	disco5-1a	pop5-1a
	12beat5-1b	slballad5-1b	disco5-1b	pop5-1b
Pop	chacha5-1a	smplpop5-1a	elepop5-2a	pop5-2a
	chacha5-1b	smplpop5-1b	elepop5-2b	pop5-2b
Various styles	ballad5-1a	ballad5-2a	funny5-1a	tropic5-1a
	ballad5-1b	ballad5-2b	funny5-1b	tropic5-1b
Dance	popwaltz5-1a	fastbeat5-1a	discoreg5-1a	smplpop5-2a
	popwaltz5-1b	fastbeat5-1b	discoreg5-1b	smplpop5-2b
World	arabic5-1a	grec5-1a	kadac5-1a	maroc5-1a
	arabic5-1b	grec5-1b	kadac5-1b	maroc5-1b
Various styles	latin5-3a	rroll5-1a	elepop5-3a	reggae5-1a
	latin5-3b	rroll5-1b	elepop5-3b	reggae5-1b
Various styles	rock5-1a	rock5-2a	swing5-1a	disco5-2a
	rock5-1b	rock5-2b	swing5-1b	disco5-2b

STYLE PACKAGE #6

Jazz	dixie6-1a	fox6-1a	jazz6-1a;	swing6-1a
	dixie6-1b	fox6-1b	jazz6-1b	swing6-1b
Various styles	jzfunk6-1a	swing6-2a	ballad6-1a	waltz6-1a
	jzfunk6-1b	swing6-2b	ballad6-1b	waltz6-1b
Various styles	country6-1a	hiphop6-1a	ballad6-2a	dance6-1a
	country6-1b	hiphop6-1b	ballad6-2b	dance6-1b
Funk	8beat6-1a	dance6-2a	funk6-1a	house6-1a
	8beat6-1b	dance6-2b	funk6-1b	house6-1b
Various styles	8beat6-2a	16beat6-1a	jzpop6-1a	straight6-1a
	8beat6-2b	16beat6-1b	jzpop6-1b	straight6-1b
Various styles	pop6-1a	rb6-1a	hora6-1a	bigband6-1a
	pop6-1b	rb6-1b	hora6-1b	bigband6-1b

Various styles	swing6-3a	rock6-1a	acoustic6-1a	funk6-2a
	swing6-3b	rock6-1b	acoustic6-1b	funk6-2b
Funk	smplfunk6-1a	slfunk6-1a	slfunk6-2a	slfunk6-3a
	smplfunk6-1b	slfunk6-1b	slfunk6-2b	slfunk6-3b
Various styles	enka6-1a	bossa6-1a	eurobeat6-1a	eurobeat6-2a
	enka6-1b	bossa6-1b	eurobeat6-1b	eurobeat6-2b
World	country6-2a	swing6-4a	quebra6-1a	zydeco6-1a
	country6-2b	swing6-4b	quebra6-1b	zydeco6-1b

STYLE PACKAGE #7

Various styles	lightrock7-1a	smplfunk7-1a	bolero7-1a	hardrock7-1a
	lightrock7-1b	smplfunk7-1b	bolero7-1b	hardrock7-1b
March	march7-1a	march7-2a	waltz7-1a	smplbeat7-1a
	march7-1b	march7-2b	waltz7-1b	smplbeat7-1b
World	sholo7-1a	sholo7-2a	armen7-1a	macarena7-1a
	sholo7-1b	sholo7-2b	armen7-1b	macarena7-1b
Various styles	ballad7-1a	bavaria7-1a	bossa7-1a	jzwaltz7-2a
	ballad7-1b	bavaria7-1b	bossa7-1b	jzwaltz7-2b
Country	country7-1a	crock7-1a	cshuffle7-1a	cwaltz7-1a
	country7-1b	crock7-1b	cshuffle7-1b	cwaltz7-1b
Country	cshuffle7-2a	crag7-1a	cswing7-1a	crock7-2a
	cshuffle7-2b	crag7-1b	cswing7-1b	crock7-2b
Various styles	chacha7-1a	bossa7-1a	jzcombo7-1a	cswing7-2a
	chacha7-1b	bossa7-1b	jzcombo7-1b	cswing7-2b
Merengue	mereng7-1a	mereng7-2a	mereng7-3a	mereng7-4a
	mereng7-1b	mereng7-2b	mereng7-3b	mereng7-4b
Rock	crock7-3a	hardrock7-2a	softrock7-1a	softrock7-2a
	crock7-3b	hardrock7-2b	softrock7-1b	softrock7-2b
Bigband	broadway7-1a	swing7-1a	dubab7-1a	swing7-2a
	broadway7-1b	swing7-1b	dubab7-1b	swing7-2b

STYLE PACKAGE #8

Bigband	bigband8-1a	bigband8-2a	bigband8-3a	rock8-1a
	bigband8-1b	bigband8-2b	bigband8-3b	rock8-1b
Various styles	reggae8-1a	tropic8-1a	8beat8-1a	bigband8-4a
	reggae8-1b	tropic8-1b	8beat8-1b	bigband8-4b
Various styles	ballad8-1a	boogie8-1a	boogie8-2a	dance8-1a
	ballad8-1b	boogie8-1b	boogie8-2b	dance8-1b
Country	cswing8-1a	cwaltz8-1a	country8-1a	country8-2a
	cswing8-1b	cwaltz8-1b	country8-1b	country8-2b
Various styles	bluegrass8-1a	rroll8-1a	rroll8-2a	country8-3a
	bluegrass8-1b	rroll8-1b	rroll8-2b	country8-3b
Pop	pop8-1a	pop8-2a	pop8-3a	pop8-4a
	pop8-1b	pop8-2b	pop8-3b	pop8-4b

Jazz-Combo	jzcombo8-1a	jzcombo8-2a	jzcombo8-3a	jzlatin8-1a
	jzcombo8-1b	jzcombo8-2b	jzcombo8-3b	jzlatin8-1b
Funk	funny8-1a	latfunk8-1a	popfunk8-1a	gospel8-1a
	funny8-1b	latfunk8-1b	popfunk8-1b	gospel8-1b
Various Styles	slballad8-1a	pop8-5a	pop8-6a	eurobeat8-1a
	slballad8-1b	pop8-5b	pop8-6b	eurobeat8-1b
Various styles	latin8-2a	begin8-1a	country8-4a	slballad8-2a
	latin8-2b	begin8-1b	country8-4b	slballad8-2b

STYLE PACKAGE #9

Various styles	Mixed9-1a	chacha9-1a	shuffle9-1a	srock9-1a
	Mixed9-1b	chacha9-1b	shuffle9-1b	srock9-1b
Various styles	Swing9-1a	ballad9-1a	polka9-1a	rock9-1a
	swing9-1b	ballad9-1b	polka9-1b	rock9-1b
Latin	bossa9-1a	latin9-1a	latin9-2a	latin9-3a
	bossa9-1b	latin9-1b	latin9-2b	latin9-3b
Various styles	bossa9-2a	pop9-1a	country9-1a	country9-2a
	bossa9-2b	pop9-1b	country9-1b	country9-2b
Various styles	jzcombo9-1a	jzcombo9-2a	jazz9-1a	rroll9-1a
	jzcombo9-1b	jzcombo9-2b	jazz9-1b	rroll9-1b
Various styles	slpop9-1a	cwaltz9-1a	swing9-2a	ballad9-2a
	slpop9-1b	cwaltz9-1b	swing9-2b	ballad9-2b
Various styles	swing9-3a	dance9-1a	pop9-2a	pop9-3a
	swing9-3b	dance9-1b	pop9-2b	pop9-3b
Dance	dance9-2a	dance9-3a	dance9-4a	dance9-5a
	dance9-2b	dance9-3b	dance9-4b	dance9-5b
Various styles	8beat9-1a	dance9-6a	shuffle9-2a	dance9-7a
	8beat9-1b	dance9-6b	shuffle9-2b	dance9-7b
Dance	dance9-8a	dance9-9a	motown9-1a	acid9-1a
	dance9-8b	dance9-9b	motown9-1b	acid9-1b

STYLE PACKAGE #10

Various styles	acid10-1a	acid10-2a	disco10-1a	disco10-2a
	acid10-1b	acid10-2b	disco10-1b	disco10-2b
Various styles	fusion10-3a	smplbeat10-1a	funny10-1a	smplbeat10-2a
	fusion10-3b	smplbeat10-1b	funny10-1b	smplbeat10-2b
Various styles	slpop10-1a	pop10-1a	swing10-1a	50pop10-1a
	slpop10-1b	pop10-1b	swing10-1b	50pop10-1b
Various styles	tico10-1a	swing10-2a	fox10-1a	bavaria10-1a
	tico10-1b	swing10-2b	fox10-1b	bavaria10-1b
Country	cswing10-1a	train10-1a	cblues10-1a	cfolk10-1a
	cswing10-1b	train10-1b	cblues10-1b	cfolk10-1b
Various styles	rumba10-1a	cballad10-1a	bigband10-1a	cswing10-2a
	rumba10-1b	cballad10-1b	bigband10-1b	cswing10-2b

Rock	rroll10-1a	rock10-1a	rock10-2a	rroll10-2a
	rroll10-1b	rock10-1b	rock10-2b	rroll10-2b
Bossa	bossa10-1a	bossa10-2a	bossa10-3a	bossa10-4a
	bossa10-1b	bossa10-2b	bossa10-3b	bossa10-4b
Various styles	cswing10-3a	twist10-1a	waltz10-1a	bavaria10-1a
	cswing10-3b	twist10-1b	waltz10-1b	bavaria10-1b
Various styles	slballad10-1a	dixie10-1a	tango10-1a	rock10-3a
	slballad10-1b	dixie10-1b	tango10-1b	rock10-3b

7.3.3.10.5 [How to ...](#)

- 7.3.3.10.5.1 ... decrease dramatically latency problem by replacing the MS GS Wavetable Synth: 303
- 7.3.3.10.5.2 ... connect RMCA Pro or MAAS with a DAW: 303
- 7.3.3.10.5.3 ... get more information about MIDI and MIDI-software: 303

7.3.3.10.5.1 ... decrease dramatically latency problem by replacing the MS GS Wavetable Synth:

- Download "VirtualMidiSynth" from <http://coolsoft.altervista.org/en/virtualmidisynth> (or look up the name in a search engine)
- Download one of the free sound fonts, suggested on that same page
- Install "VirtualMidiSynth" and configure it as follows:
- make it the default MIDI device
- add the soundfont you just downloaded to it
- In the advanced options tab reduce the additional output buffer. Try to reduce it near to zero!
- Run RMCA Pro or MAAS, select "VirtualMidiSynth" as MIDI-output and enjoy playing nearly lag-free!

7.3.3.10.5.2 ... connect RMCA Pro or MAAS with a DAW:

- Install LoopMIDI, a virtual loopback MIDI cable for Windows XP up to Windows 8, 32 and 64 bit, from <http://www.tobias-erichsen.de/software/loopmidi.html> (or look up the name in a search engine)
- Configure 2 virtual MIDI-ports (e.g. loopMidiPort 1 and LoopMidiPort 2)
- Run RMCA Pro or MAAS and select "loopMidiPort 2" as MIDI-output
- Connect your MIDI-keyboard or your MIDI-controller with RMCA Pro or MAAS via MIDI-input
- Run your DAW and select within one or more track(s) "loopMidiPort 2" as MIDI-Input.

7.3.3.10.5.3 ... get more information about MIDI and MIDI-software:

- ✓ Musicians should enter [Harmony Central®](#) and ...
- ✓ [Hitsquad Music Software](#), one of the World's biggest music software site !

- ✓ Find many free MIDI utilities at [GN Midi Tools for Windows](#). There is also GNISyle Shareware to convert RMCA Pro exported MIDI files to KORG i-series keyboard styles (and back)
- ✓ Pay a visit to [MIDIWORLD.COM](#)

[7.3.3.10.6 FAQ - Frequently Asked Questions](#)

This FAQ was summarized from questions of RMCA Pro and MAAS users. As for the answers I might not always have used the right words or expressions, because my native language is German. However, I hope that everybody can understand, what was meant.

Do you have a utility to convert your format to the Roland format?

No, I am sorry. My styles can only be saved as MIDI files. A complete style can be saved as a MIDI file as follows: Open the "creator window" -> select from the menu "5. - Save style as MIDI file". Style parts can also be saved as MIDI files. Please take a look at the corresponding part of the help file (contents -> special tasks -> export a style) ...

Is there a way to set up your program so the style instruments are always on channels that I would choose?

No, I am sorry. This wouldn't be compatible to the software's "freestyle idea". However, the "mixer-window" offers a "move-events" function. A right mouse button click within the channel list box opens a popup menu that contains the functions "delete track, move track, restore all, refresh list" and the option "Fix changes" which means that all controller manipulations will modify the MIDI material (style). Please try the "move track" function. Perhaps it can serve.

Where is the chord information in the midi file ? Is there a midi sequencer that can read in the chord information (maybe as text, maybe as "lyrics") and print them out along with the notation for the melody?

No, I am sorry. The information is encoded and stored within special controllers (usually on channel 10). It isn't visible for sequencers or other MIDI software. Naturally, RMCA Pro can read the information and can show the chords.

When I have saved a song done in RMCA Pro as a MIDI file there are some unknown controllers and other messages within the file. Some MIDI files also cannot be edited with a sequencer.

You should think about the material with which you have created your MIDI song. It was a STYLE. At creating a style from a MIDI file a software must do a lot and has to insert special MIDI messages. So, at the end of each style part the messages for setting the controllers 64,66,123 to zero (sustain=0, hold=0, all notes off). Please take a look into the event list of a voice with your sequencer software. There you will find a lot of instrument settings etc. which you would have for example to delete at first, if you would like to make permanent changes. In addition there can be a problem with "long notes". RMCA Pro sometimes must "cut" sounding voices to work correctly. Therefore a sequencer perhaps cannot find within the MIDI file corresponding note-off-message.

For instance, can you import a melody, and automatically put music to it with RMCA Pro?

NO. However, you can build a song (record a chord sequence in real time in which an external keyboard isn't needed !), using a style and then overdub it with a melody. The result can be saved as a standard MIDI file (RMCA Pro).

I have changed my MIDI configuration and added a device. Now RMCA presents an error message.

If there are problems with MIDI-devices then you should delete the file "rmca.ini" respectively "maas.ini" (to find within the program's directory, e.g. ...\\RMCA respectively ...\\MAAS. Now restart the tool. However, you have to switch the program free again, using your registration information!

When I select "Options/Send Chord Codes: and then "File/Export MIDI" and try to export the generated chords, I get a MIDI file with two tracks, one containing the original melody, the other containing a long list of CONTROLLER commands but not a single note.

This is OK. The long list of controller commands ARE THE CHORD CODES! As described the software implements CODES (not NOTES) into a MIDI file. These codes represent the different chords (only accessible with RMCA Pro). If you open the stored MIDI file (with RMCA Pro) and play it, you should see the created chords within the keyboard window. Please note: "send chord codes" only equips a MIDI file with special controller values. If chord codes are stored in a MIDI file you can use for example the melody Ad-Lib function to jam to the music ("Options/Receive Chord Codes" (main menu) must be activated (default)). Notes cannot be stored because the software doesn't "know" the rhythm or the "feeling" of playing chords. However, you can add chords (and other notes) "live" to your melodies using only C-maj keys (C-E-G ...).

When you generate the chords to a midi file, do you automatically disregard the notes in the drum track (usually track 10) or do I have to manually erase that track before I input the midi file so the notes of that track are not counted?

The chord controllers (in general) don't influence the notes of a track or other controllers. So you have to do nothing as to decide whether the chords shall be recognized / implemented into a song or not (main menu: options - Send Chord Codes, Receive Chord Codes (default)).

Where are the options for the chord recognition and the style formation explained (mean the options that say no chord, chordnotes etc. and the one that says major, simple etc).

Oh, there isn't a help for this, except for the hints, I am sorry. However, this may serve ...

- Mode ...

Major: all notes (of the selected range: 2/4, 1/2 ...) will be summarized into major chords

Simple: will be summarized into major, minor and 7th chords

Normal: will be summarized into major, minor, 7th, sus4 etc (max. 10) chords

Special: will be summarized into major, minor and 7th chords (max. 16) chords

- Sensitivity ...

Sensitivity of chord change (no need to explain this)

- Convertmode ... (Strength of modification)

NC = no change (for intros and endings) 1 = only transposing; 2 = transposing and selecting major, minor, 7th etc. 3 = the notes, that represents a chord will be changed (default!) 4 = ... (suspect convert mode) 5 = ... (needful if no.3 doesn't give good results!) 6 = all notes will be transposed into C-major chords (very clear).

It's too difficult to explain this function, which is "the heart" of the style maker. You should try different selections with your MIDI material to get a feeling about the conversion process.

Can I operate the fills, basic, extended, etc. form a controller keyboard?

How?

Yes, you can operate the files and bridges from a MIDI controller keyboard. Please take a look at the help file (section: MIDI keyboard) and open the "Global settings" window (main menu - > windows -> Global settings) to define which keys you would like to use.

I tried to download and install your software with my arranger keyboard.

For some reason it cannot recognize chords in 'fingered' mode, and only switches chords on one key, in the same way I can do it with a mouse on a 'keyboard screen' or on ASCII keyboard.

If you are a practiced musician, using a top-quality keyboard or an extended MIDI controller, please be sure to SWITCH OFF its - AUTO ACCOMPANIMENT MODE - TRANPOSE MODE - AFTERTOUCH MODE - KEYBOARD SPLIT. Configure it like a normal piano with 6, 7 or more octaves, and connect it directly to your computer's sound card. My software reacts ONLY on MIDI note on/off messages and needs in "fingered mode" at least 3 notes to recognize a chord. The predefined auto-accompaniment section reaches from E4 to B5.

How do I connect an external keyboard perfectly to RMCA Pro?

To do this, there are some things that have to be pointed out ...

1. Make sure, that you have selected the right MIDI In- and Out- ports. (RMCA Pro's main-menu: -> Windows -> Global Settings -> Button "MIDI" near the bottom of the window).

2. Now press "OK" and check at "Global Settings" - label: "MIDI keyboard" whether you have selected the right keyboard keys for style part changes AND the right accompaniment section with a view to your keyboard. The default values are C4 (36) = Fill in - Variation (style part) C#4 (37) = To Basic (bridge) D4 (38) = Ending (style part) Eb4 (39) = To extended (bridge) E4 (40) = Lowest accompaniment-section-key B5 (59) = Highest accompaniment-section-key C6 (60) = Lowest melody-section-key

3. The software in "fingered"-mode normally recognizes the following chord types (Base: C)

Chord Keys: C C-E-G-C C-m C-Eb-G-C C-7 C-E-G-Bb C-m7 C-Eb-G-Bb C-dim C-Eb-Gb-A C-sus4 C-F-G-C C-9 C-E-G-D C-5b C-E-Gb-Bb C-M7 C-E-G-B C-aug C -E-G#-C C-6 C-E-G-A C-mM7 C-Eb-G-B C-m6 C-Eb-G-A C-m9 C-Eb-G-D C-m5b C-Eb-Gb-Bb C-aug7 C-E-G#-Bb C-sus7 C-F-G-Bb. You must know that chords are recognized within time ranges that are specified under Global Settings "Quantize" (default: 1/4 measure). At this the MIDI input routine simply (and only) reacts on MIDI-note-on AND MIDI-note-off messages and needs min. 3-4 pushed keys to identify a chord. This is called: 3-4 keys have to be pushed AND held before the next (var: 1/4) measure begins and the chord shall change. So it is very important that you - if necessary - SWITCH OFF the transpose-mode, the aftertouch-mode, the accompaniment-mode and the split of your keyboard if necessary. It should react as a normal keyboard with 6, 7 or 8 octaves. Think about this, that RMCA Pro needs none of the keyboard features, but only notes (tones - nothing else!).

4. If the keyboard doesn't create the right chords after making the above described selections then there may be a hardware problem or a MIDI configuration problem. In this case please note: MIDI realtime processing needs SHORT MIDI cables and NON interferences between MIDI-In-port and MIDI-out-port! The software uses only standard MIDI routines of the Windows

MCI, and it was especially designed, to work even with simple and low-expensive MIDI-controllers.

So, if you want to check whether your keyboard at all transmits the needed tones (MIDI-note-on and MIDI-note-off messages) it should be at first connected directly into the computer's sound card, using the corresponding MIDI-In-port. And don't forget to disable the accompaniment mode and other special modes of your keyboard!

I downloaded RMCA and installed it, connected my keyboard to my soundcards midi interface and configured the keyboard as you recommend. When I open a midi file in RMCA, the sound comes out perfectly from my keyboard. But when I press a key on my arranger keyboard, the sound is delayed for aprox. Half a second, and sometimes it isn't played at all.

I assume that it isn't possible to use ONE MIDI peripheric tool for both MIDI-input and MIDI-output. Please note: processing MIDI realtime messages is very difficult and time sensitive. The MIDI configuration needs short cables and perhaps separated modules. To check whether your keyboard can be used with RMCA Pro you should do the following:

- ✓ aa) Make sure that all arrangement functions of your keyboard are switched off.
- ✓ bb) Connect the keyboard's MIDI-out port directly into your computer's sound card and use the card and NOT your keyboard for MIDI out! Disconnect the keyboard's MIDI-in port from your sound cards MIDI-out port (use only 1 MIDI cable: Keyboard -> PC MIDI-in).
- ✓ cc) Now try out whether your played chords are recognized by RMCA Pro. If yes, then I see no chance to install the configuration that you have described (this may depend on your sound card or on your keyboard). If no, you would have to find out what happened on the way from your keyboard to your sound card.

7.3.3.11 « MIDlXpress » (iOS)

<https://itunes.apple.com/us/app/midixpress/id993433660?mt=8>

Voir l'aide mémoire sur les applications iOS.

7.3.4 Logiciels de lecture MIDI et d'affichage des notes (Partition, clavier virtuel)

Outre les logiciel audio courant qui lisent également le format MIDI (parfois cependant avec des dissonances pour l'instant inexpliquées), il existe des logiciels spéciaux pour le MIDI qui apportent une plus value, notamment par l'une ou/et l'autre de ces fonctions :

- ✓ affichage d'un clavier virtuel avec coloration des touches jouées
- ✓ défilement de la partition
- ✓ etc...

Tous ces logiciels comportent leur spécificité d'où l'intérêt des paragraphes qui suivent.

Outre les logiciels des paragraphes ci dessous, voir la liste et la description d'autres logiciels sur : http://www.midi-land.com/en/software_frameset.htm

7.3.4.1	« HP Song Learner » (ou « Song Robot ») de Hear&Play (\$47)	309
7.3.4.2	« Song Tutor » de Hear&Play	311
7.3.4.3	« Midi Sheet Music » (Gratuit)	312
7.3.4.4	« Midiculous Player » (\$50)	316
7.3.4.5	« Midi and Style player » (Gratuit)	318
7.3.4.6	« Mid2Style »	319
7.3.4.7	« Synthesia » (\$40)	321

7.3.4.1 « HP Song Learner » (ou « Song Robot ») de Hear&Play (\$47)

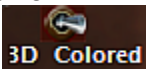
Payant : 47 \$US (mais parfois avec 50% de réduction)

<http://www.hearandplay.com/>

Le site Hear&Play est une vraie pagaille, avec un verbiage insupportable dans le texte écrit comme dans les commentaires vidéo, mais est aussi une mine d'or. En effet il suffit de s'inscrire gratuitement en cliquant sur le lien JITC [Contact Us](#) | [Courses](#) | [GMTC](#) | [JITC](#) | [Blog](#) pour trouver quelques leçons vidéo gratuites (en fait sur youtube <https://www.youtube.com/channel/UCHZYZuIIQc1aGtbBj6pG1hQ>), et accéder à la zone d'achat qui comprend non seulement des leçons vidéos et audios (DVD/CD ou téléchargement), mais aussi des outils logiciels dont le plus intéressant est « HP Song Learner » (appelé également « Song Robot » sur le site).

Une fois inscrit, on reçoit (trop) de mails proposant toujours les même produits (car il semble que le contenu du site évolue peu), mais avertissant aussi des périodes de soldes où DVD, CD et logiciels sont proposés à des prix cassés à plusieurs périodes de l'année.

Ce logiciel affiche possède la fonction de **clavier virtuel** dont les notes se colorent au fur et à mesure de l'écoute du fichier MIDI. De plus les fonctions suivantes rendent ce logiciel pratique :

- ✓ Boutons de transport  : fonctions classiques, de lecture/Stop/Pause avance et recule. Open permet d'ouvrir le fichier MIDI
- ✓ Interrupteur  : pour que le clavier virtuel affiche en couleur les notes jouées.
- ✓ Split réglable pour que les touches jouées par la main gauche et la main droite se colorent de façons différentes
- ✓ Pour chaque canal du fichier MIDI, le logiciel affiche le nom de l'instrument et permet les réglages suivants :

Ch.	Mute	Solo	Keyboard	Instrument
1.				Electric Piano 1

 - Bouton à cocher  : seul les canaux dont le  est coché seront reproduits sur le clavier virtuel ; cette fonction est la grande force du logiciel car sinon toutes les notes de toutes les parties apparaîtraient sur le clavier virtuel
 - Curseurs  : pour changer la tonalité du morceau (Pitch), et ralentir l'écoute du fichier MIDI (Tempo) pour faciliter l'apprentissage des notes.
 - Champs  : la tonalité en cours (originale ou modifiée par le Pitch) est affichée, et la note de split pour la coloration différente des notes de mains gauche et droite peut être réglée. Le clavier virtuel peut être détaché de la fenêtre et le bouton  permet de le rattacher automatiquement en bas.
- ✓ Interrupteur  **Off On** pour supprimer la voix d'un morceau chanté. Comme sur tous les logiciels ou hardware présentant cette fonctionnalité la suppression est plus ou moins partielle selon les morceaux, et surtout le son de la musique est désagréablement altéré)

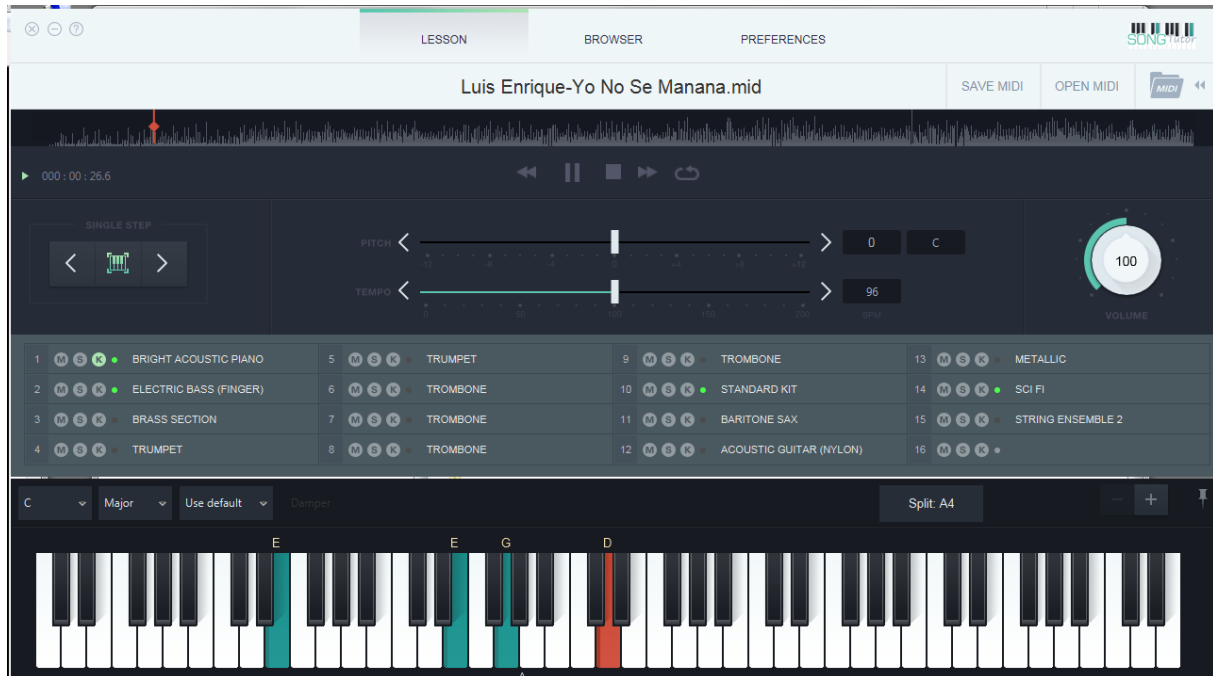
En fait il ne manque à ce logiciel que l'affichage et/ou l'impression de la partition, fonction qui est offerte par le logiciel « Music Sheet Music » présenté dans le paragraphe 7.3.4.3 ci-dessous.



7.3.4.2 « Song Tutor » de Hear&Play

Ce logiciel est le remplaçant de « HP Soud Leanner » (« Song Robot ») cher Hear&Play.

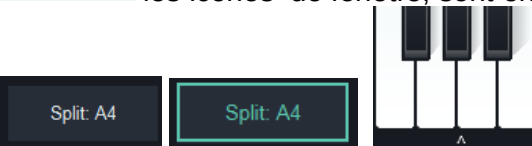
La capture d'écran montre que l'interface est modernisée, encore faudrait il que cela améliore l'ergonomie du logiciel ce qui se discute.



Ce nouveau logiciel affiche possède en gros les mêmes fonctionnalités que l'ancien décrit dans le paragraphe 7.3.4.1 ci-dessus, et notamment un **clavier virtuel** dont les notes se colorent au fur et à mesure de l'écoute du fichier MIDI. Ses fonctions rendent ce logiciel assez pratique, mais cependant moins que « MidiSheetMusic » décrit au paragraphe suivant.

- ✓ browser internet intégré accessibles par la barre en haut de l'écran. L'intérêt est anecdotique
- ✓ Possibilité d'afficher la partition mais pas de l'imprimer
- ✓ l'ergonomie est moins évidente que l'ancienne mouture :

-  les icônes de fenêtre, sont en haut à gauche et non à droite

-  : le bouton de Split isolé est peu visible. Il faut cliquer dessus pour l'allumer, puis cliquer sur la touche choisie du clavier virtuel. L'indication de la touche de Split est alors peu visible sous la forme du nom de la note sous la touche (cf. copie d'écran ci-avant)

7.3.4.3 « Midi Sheet Music » (Gratuit)

<http://midisheetmusic.sourceforge.net/>

Démo : <https://www.youtube.com/watch?v=sn77UAVvFBU>

Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=sn77UAVvFBU>

Logiciel gratuit non modifié depuis 3 ans en 2016, mais qui semble le **MUST HAVE pour pour la représentation d'un fichier MIDI sur une partition et un clavier virtuel pendant sa lecture.**

L'exécutable lance directement le logiciel, sans nécessiter installation.

Ce logiciel apporte un fonctionnement très performant pour ceux qui souhaite afficher automatique une partition et un clavier virtuel à partir d'un fichier MIDI pendant sa lecture, tout en offrant la possibilité d'imprimer la partition.

Par comparaison :

- ✓ La nouvelle mouture du logiciel Hear&Play (payant) appelée « **Song Tutor** » permet le défilement de la partition (contrairement à l'ancienne version (« HP Song Learner » ou « Song Robot »), mais pas son impression.
- ✓ Le logiciel libre « **MuseScore** » également gratuit possède ces fonctionnalités, mais il fait aussi la composition de partition, ce qui peut être un avantage, mais il semblerait
 - que les partitions automatiques à partir d'un fichier MIDI soient beaucoup moins pertinentes (répartitions entre les 2 portées de piano par un split fixe comme la pluparts des logiciels connus),
 - et que les touches ne puissent pas être colorées pour distinguer les mains gauche et droite. De plus par défaut la fenêtre de « MuseScore » est très encombrée (on peut cependant supprimer les panneaux non souhaités) et la taille non modifiable du clavier virtuel est trop petite. Alors même si d'éventuels réglages permettent de modifier tout cela, encore faudrait il les trouver au milieu du grand nombre d'autres fonctionnalités avancées, alors que « Midi Sheet » est près à l'emploi ?

Le logiciel « **MidiSheetMusic** », fait peu de choses mais il le fait TRES bien. C'est-à-dire qu'en cours de lecture du fichier MIDI la fenêtre inclut :

- ✓ la partition d'une sélection des instruments, avec une répartition apparemment très pertinente entre les 2 portées de piano (ce qui va de paire avec la pertinence de la coloration automatiques des touches expliquée ci dessous).
- ✓ et un clavier virtuel avec coloration automatique des touches selon les mains gauche et droite ; Pas selon un Split, mais avec une détection automatique (Split variable dynamiquement) de ce qui est la main gauche et la main droite ??!!!!??? C'est donc ce qui explique la pertinence de la répartition des notes entre les 2 portées de piano, sous réserve que cela soit vrai pour d'autres morceaux que ceux testés : « Valio la Pena » de Marc Anthony,

La pertinence des 2 portées pour un instrument clavier dépend cependant du bon réglage des options suivantes du Menu « Track » (cf. explications plus loin) :

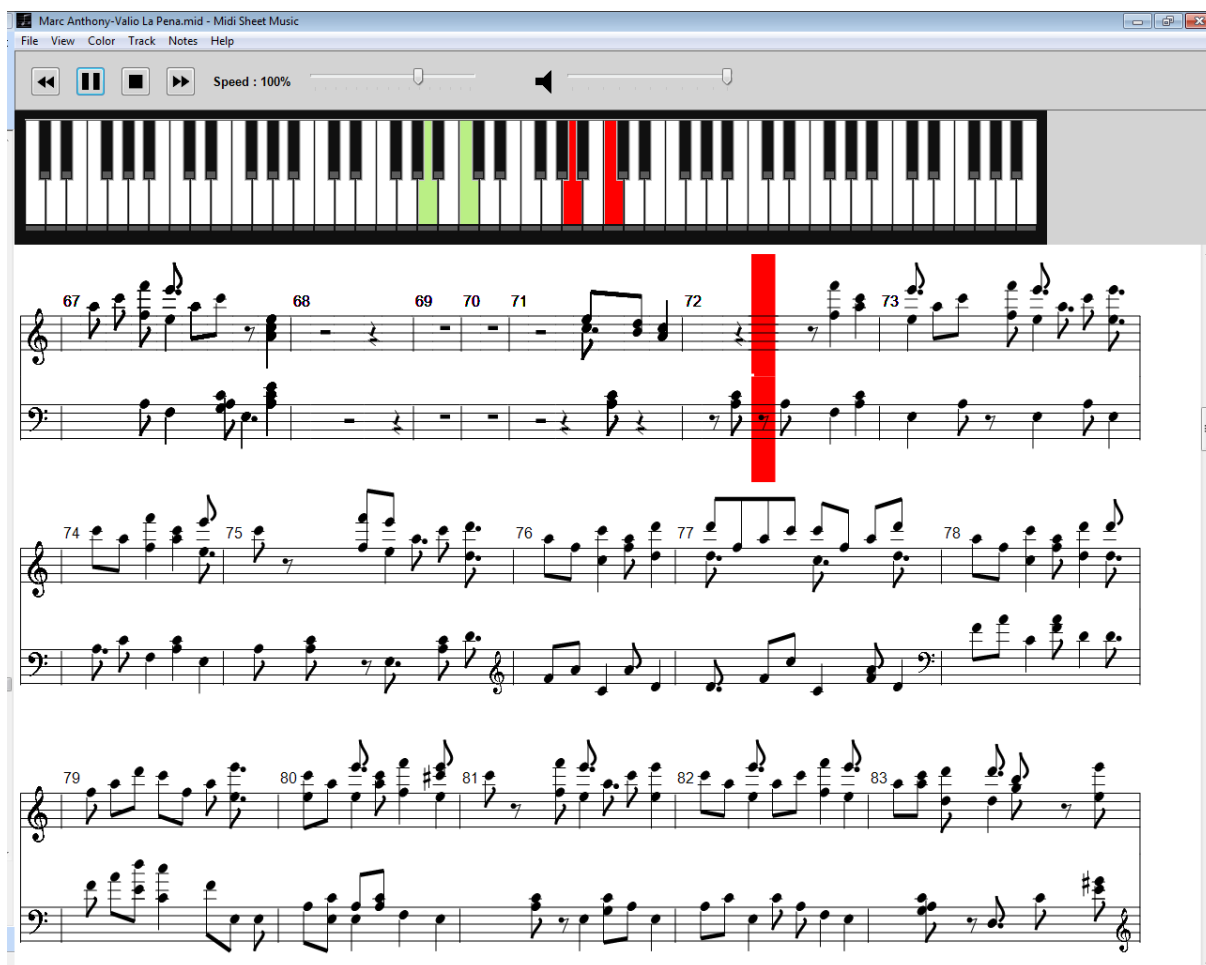
- ✓ « Select Track to Display » : Piano uniquement
- ✓ « Show one Staff per Track » : Désactivé en general, SAUF si la piste de clavier se joue à une main (Cf. exemple plus bas de « Desafinado »)
- ✓ « Combine All Tracks Into Two Staff » : Activé en general

Le Design de la fenêtre est dépouillé et ne paie pas de mine (ce qui n'a aucune importance), mais la partition et le clavier virtuel sont très lisibles du fait de leur grande taille, car presque rien d'autre n'encombre la fenêtre, à part une barre d'outil avec les boutons de transport, ainsi que les curseurs de tempo et de volume.

Quant à l'impression de la partition, elle est basique mais suffisante (comme l'interface), au bémol près que dans une partition de plusieurs instruments, leur nom n'est pas écrit devant la portée (même pas le numéro de la piste MIDI, ce qui oblige à écrire à la main).

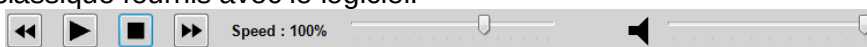
Domage que le développement semble au point mort depuis 2013, car quelques améliorations rendraient ce logiciel encore plus pratique :

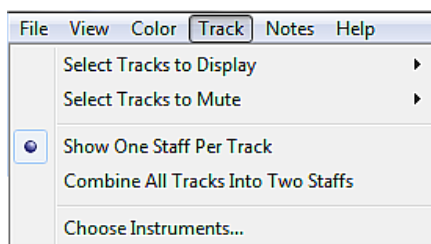
- ✓ inscrire la numérotation des accords sur la partition,
- ✓ corriger la mémorisation des derniers fichiers ouverts qui semble déficiente,
- ✓



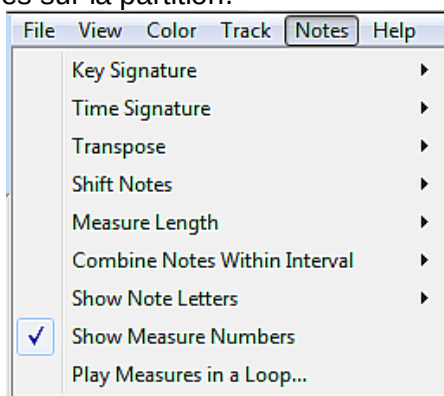
« Valio La Pena » de Marc Anthony

- ✓ Menu « Fichier>Open » : pour ouvrir le fichier MIDI souhaité.
- ✓ Menu « Fichier>Open Sample Song » : pour ouvrir des fichier MIDI de morceaux de style classique fournis avec le logiciel.
- ✓ contrôles de transport : Boutons classiques Play/Stop etc..
- ✓ réglage du tempo : pour ralentir la lecture du morceau afin de faciliter l'apprentissage.

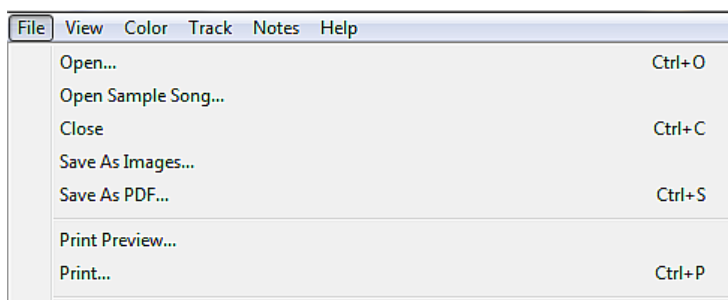




- ✓ « Show one Staff per Track » du Menu « Track » : Affichage d'autant de portées superposées qu'on sélectionne de canaux dans le fichier MIDI (option par défaut). Mais alors la partition de piano est représentée sur UNE SEULE PORTEE (ce qui n'est pas ce que l'on veut en général, sauf sur mon morceau MIDI « Desafinado » de Carlos Jobim dont la piste de piano ne se joue justement qu'à une seule main !! Cf. copie d'écran plus bas).
- ✓ C'est donc un réglage à prendre en compte, au moins pour ce cas de figure (je ne vois pas d'autre intérêt pour l'instant).
- ✓ « Combine All Tracks Into Two Staff » du Menu « Track » : Pour un instrument clavier, c'est ce qui permet la dissociation des notes entre les 2 portées (mains droite et gauche), d'une façon automatique, variable dynamiquement et apparemment non modifiable par un Split fixe (mais le partage dynamique semble TRES bien marcher).
- ✓ « Select Track to Display » dans le Menu « Track » : Pour sélectionner les canaux du fichier MIDI qui seront représentés sur la partition.
- ✓ « Select Track to Mute » dans le Menu « Track » : Pour entendre ou non les pistes représentées sur la partition.



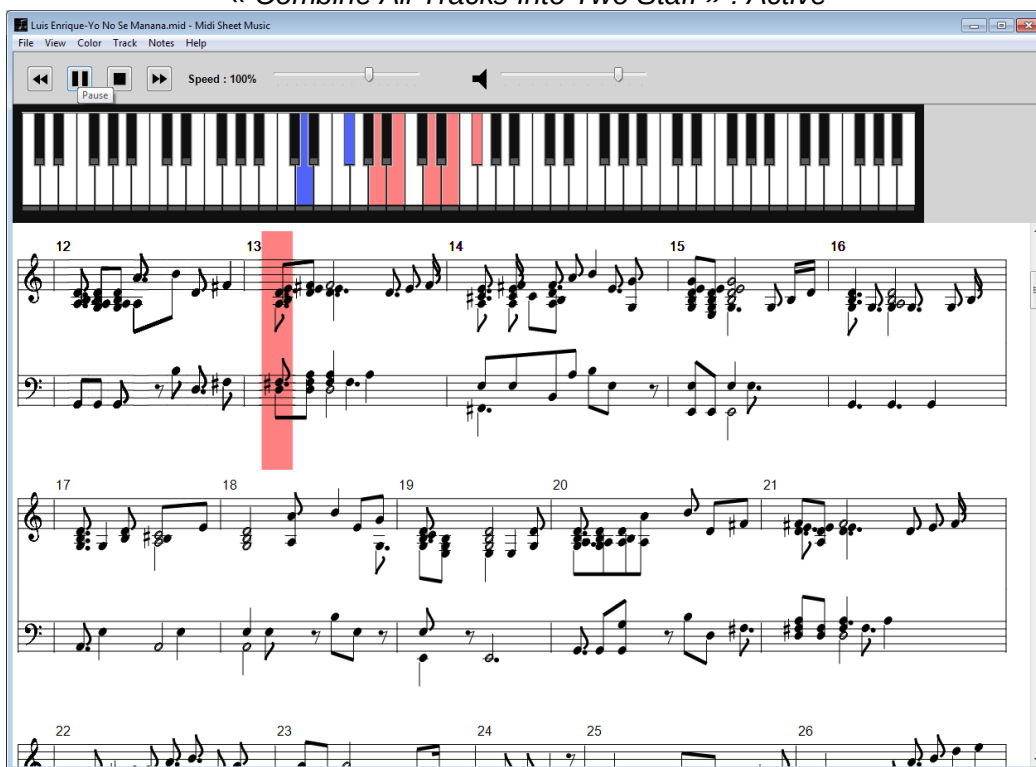
- ✓ Menu « Notes » : Permet beaucoup choses dont l'exploration ci-après n'est pas exhaustive.
 - « Key signature » du menu « Note » : Pour modifier l'**armure** de la portée, c'est-à-dire sans changer le niveau des notes jouées (pas de transposition) mais en adaptant les bémols et dièses pour que les même notes soient jouées dans une autre gamme ! (peut être en cas de choix automatique du logiciel non idéal),
 - « Time Signature » : Pour modifier la **signature rythmique** (surement en cas de choix automatique du logiciel non idéal).
 - « Transpose » : **Transposition,**
 - etc....



- ✓ Le Menu « File » permet de sauvegarder la partition sous forme de fichier image ou PDF, ou d'impression.

Exemples : Cas général d'une piste de piano, et cas particulier d'une piste de piano jouable d'une seule main.

Cas général d'une piste de piano; « Yo no se mañana » de Luis Enrique se jouant à 2 mains:
 « Select Track to Display » : Piano seulement
 « Show one Staff per Track » : Désactivé
 « Combine All Tracks Into Two Staff » : Activé



NOTA : Par contre on remarque sur cette copie d'écran que la main droite se voit attribuer automatiquement 5 touches (et seulement 2 pour la main gauche pourtant très proche) ce qui n'est pas impossible, mais il reste à prouver que c'est le meilleur doigté.

Si la remarque ci-dessus n'est pas un mauvais choix du logiciel, c'est vraiment une performance remarquable de l'algorithme dont le changement dynamique de split semble pertinent sur les 2 morceaux de salsa testés dans lesquels il est impossible de se contenter d'un split fixe pour les mains droites et gauche (mains gauche et droite sont parfois très proches et parcourent tour à tour les mêmes touches).

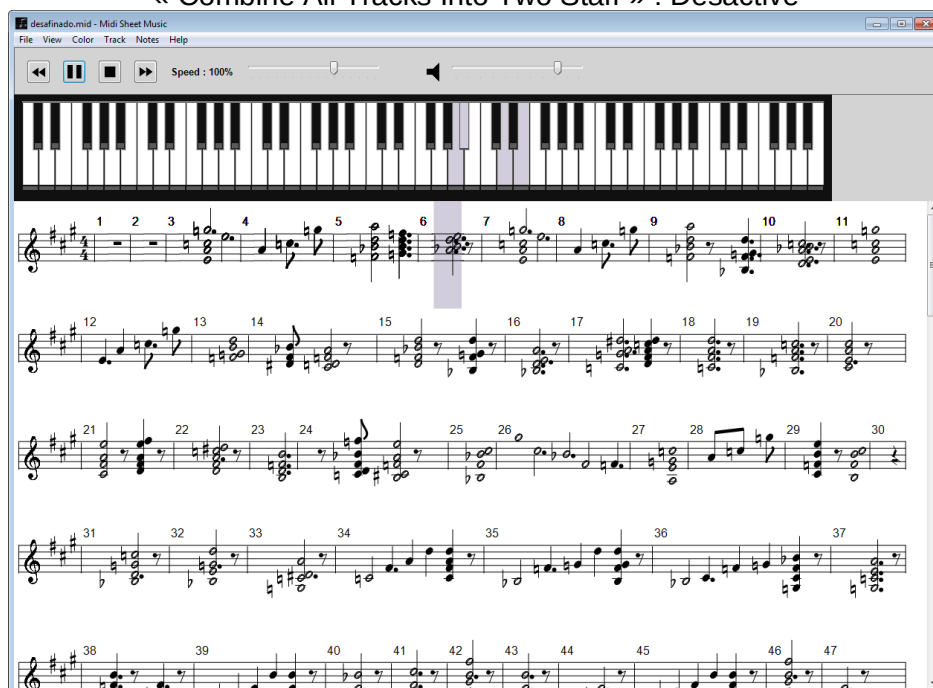
D'ailleurs, mon expérience semble montrer que les autres logiciels connus (y compris le logiciel interne du Tyros 5), produisent à partir d'un fichier MIDI des portées doubles de clavier non pertinentes (ce qui est un comble pour le Tyros qui est un clavier).

Cas particulier d'une piste de piano de « Desafinado » se jouant à une seule main :

« Select Track to Display » : Piano seulement

« Show one Staff per Track » : Activé

« Combine All Tracks Into Two Staff » : Désactivé



7.3.4.4 « Midiculous Player » (\$50)

<https://gospelmusicians.com/midiculous.html>

Payant : 50 \$

L'intérêt de ce logiciel reste à définir car la vidéo de démonstration de l'éditeur est particulièrement indigente. On note que le fichier lit également l'audio ce qui est inhabituel, mais

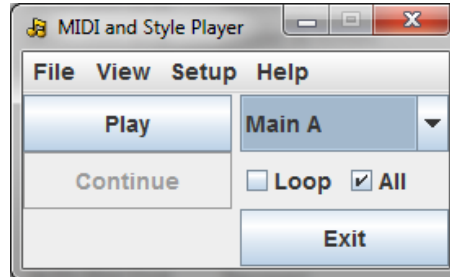
Peut être la version PRO plus chère (100\$) présente-t-elle un intérêt pour les professeurs de piano, car elle permet en conjonction avec un logiciel DAW, de générer des fichiers LMS qui constituent des leçons par correspondance.



7.3.4.5 « Midi and Style player » (Gratuit)

<http://www.jososoftware.dk/yamaha/software/mandsplay/>

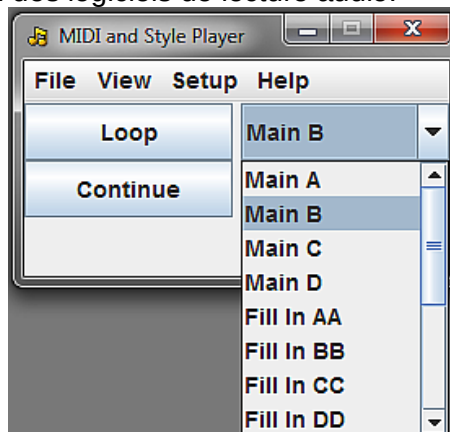
Cette petite application (gratuite) permet non seulement de jouer un fichier MIDI comme n'importe quelle application audio....



....mais surtout d'ouvrir les fichiers STYLE qui sont des fichiers MIDI avec une autre extension, quelle qu'elle soit « .STY », « .SST » etc...

L'intérêt de l'application est donc d'écouter sur l'ordinateur des fichiers Style de claviers arrangeurs :

- ✓ **sans modifier leur extension**
- ✓ **en choisissant l'une des parties, et l'une des transitions que le style contient** ce que ne permet aucun des logiciels de lecture audio.



- ✓ avec une option boucle »

Les seuls défauts mineurs de l'application sont :

- ✓ elle ne mémorise pas le dossier du dernier fichier lu, pour ouvrir un nouveau fichier.
- ✓ La version 2015 se lance par un fichier « .BAT » (c'est une application java, mais il n'y a pas de fichier « .JAR » avec une icône dans cette version. Il suffit donc de copier à l'endroit désiré le dossier extrait du fichier ZIP téléchargé, en créant un raccourcis du fichier « .BAT » et lui en affectant l'icône contenu dans le dossier.

7.3.4.6 « Mid2Style »

<http://www.jososoftware.dk/yamaha/software/midi2style/index.htm>

Au-delà de la simple lecture de fichier MIDI, certaines applications sont nécessaires.

En effet, les fichiers Style utilisés par les claviers arrangeurs sont au format MIDI, format que n'importe quel séquenceur logiciel peut produire, mais outre le fait que l'extension est différente « .STY » ou « .SST », le fichier contient plusieurs parties différentes dont des débuts et des fins, ainsi que des transitions. Un logiciel spécifique est donc nécessaire pour produire un fichier Style (que le clavier arrangeur Tyros n'est pas capable de générer à ma connaissance).

Cette application (en shareware ? une registration est demandée) du même auteur que « Midi and Style Player » propose donc les fonctionnalités suivantes :

- ✓ midi2style reads MIDI files format 0 and format 1
- ✓ MIDI files with all time signatures (including 32th's) and in all keys can be used for conversion
- ✓ MIDI file length is only limited by computer resources
- ✓ All 16 known Yamaha style parts can be created
- ✓ Maximum style parts length is 64 measures (fills one measure)
- ✓ Volume, Pan, Expression, Reverb and Chorus controllers can be set individually for each channel
- ✓ All channels can be muted individually in all style parts
- ✓ Conversion settings can be saved for future use for new conversions
- ✓ Overlapping notes are corrected
- ✓ Automatic correction of some MIDI errors
- ✓ User Interface in English English, German German and Danish Danish
- ✓ Any MIDI Device present in your system, can be configured for playback.
- ✓ Piano Roll Viewer for MIDI file playback
- ✓ MIDI file player with mute patch, loop and quantize functions
- ✓ Style part start and length settings are transferable directly from the MIDI file player
- ✓ Support for all keyboard voice types
- ✓ Voice selections for compatible keyboard models are validated
- ✓ MIDI file patches (instruments) can be reassigned
- ✓ Style name, copyright notice and two text messages can be included into style file
- ✓ Count In can be added individually to the Intro parts
- ✓ Fade Out can be added individually to the Ending parts
- ✓ The number of Fade Out measures in Ending parts is selectable
- ✓ Most used controller events can be included into the style file
- ✓ Default tempo can be changed (32 - 280 bpm)
- ✓ Six levels of quantizing (no - 1/256 - 1/128 - 1/64 - 1/32 - 1/16)
- ✓ Styles can be saved in SFF1 or SFF2 format. SFF2 is also known as SFF GE.
- ✓ A default CASM section (2 versions) can be added
- ✓ Splitting of MIDI file drum/percussion channel 10 into Rhythm Sub and Rhythm Main at user defined note number
- ✓ Notes shorter than a user defined length can be removed automatically
- ✓ Drum notes can be shortened to a user defined length
- ✓ Non-scale and non-chord notes can be deleted to avoid disharmonies
- ✓ Delete channels individually in internal chord recognition to avoid influence from "melody line" channels
- ✓ Five levels of transposing each channel individually for modifying the note level of the channel
- ✓ "Missing" B notes can automatically be inserted to assure that "advanced" chords sound right

- ✓ The Volume Profile can be set individually in channels
- ✓ Tempo can be set individually in style parts (32 - 280 bpm)
- ✓ Ritardando (decreasing tempo) can be added to Ending parts
- ✓ Intro and Ending Parts can play "melodic" (non harmonized) as the MIDI file
- ✓ Style file player with loop option for testing the style before saving
- ✓ Style Editor including editing of style at note level; configurable player
- ✓ All edits are logged to file
- ✓ OTS settings can be added from other style files
- ✓ An Icon can be added to the style file
- ✓ Maximum polyphony is calculated for each style part
- ✓ Program start/stop; file operations; conversions; and OTS data import are logged to file
- ✓ Chords in MIDI file are logged to file
- ✓ Extensive built-in and online help. The latter can be translated to more than 20 languages.
- ✓ and much more ...

7.3.4.7 « Synthesia » (\$40)

7.3.4.7.1	Introduction	321
7.3.4.7.2	Utilisation	321

7.3.4.7.1 [Introduction](#)

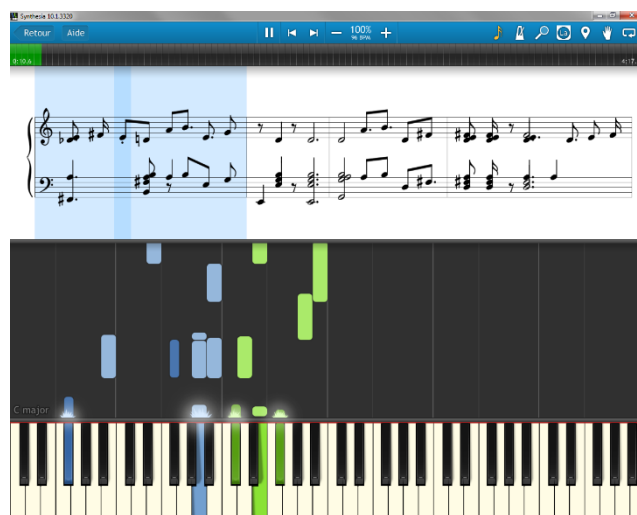
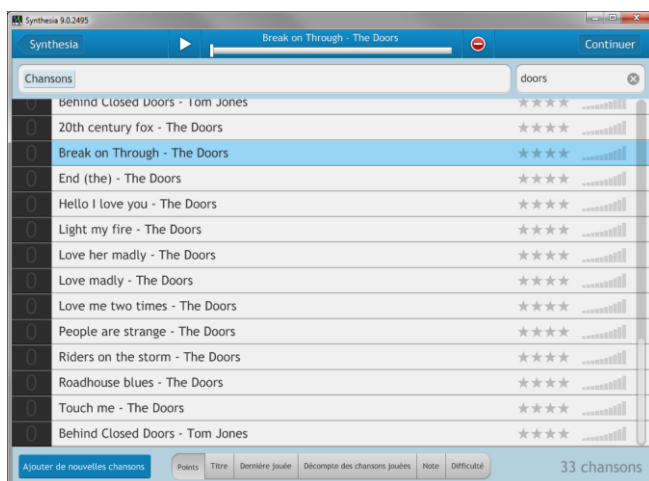
Ce logiciel payant a une version de démonstration maintenant trop limitée, mais est vendue seulement 29\$ en période de solde (au lieu de 40\$). La version de démo de fin 2014 encore téléchargeable, permet de profiter des fonctions intéressantes de la version payante de 2015, sauf :

- ✓ le split pour différencier les mains gauche et droite par la couleur des touches
- ✓ la partition qui défile à l'écran (mais son impression est impossible)

Ce logiciel permet de lire les fichiers midi en affichant un clavier virtuel jouant l'un des canaux midi, avec de gros avantages par rapport aux autres logiciels du même genre :

- ✓ Les futures notes défilent « en tombant sur le clavier virtuel » sous forme de PréVisualisation des notes qui vont être jouées, avec une couleur différente pour chaque instrument MIDI (cf. capture d'écran ci-dessous).
- ✓ La version payante permet de faire défiler la partition (cf. capture d'écran ci-dessous), mais malheureusement pas de l'imprimer !
- ✓ browser et fonction de recherche des fichiers midi sur le disque dur, avec  lecteur incorporé pour une pré-écoute.

Le nom du dossier contenant les fichiers MIDI peut être défini et mémorisé, mais malheureusement son contenu doit être rescanné à chaque session du logiciel ce qui prend beaucoup de temps pour plusieurs milliers de fichiers.



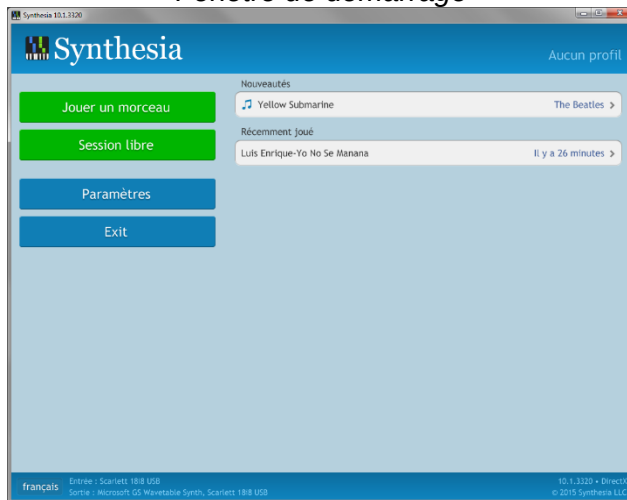
On peut de plus :

7.3.4.7.2 [Utilisation](#)

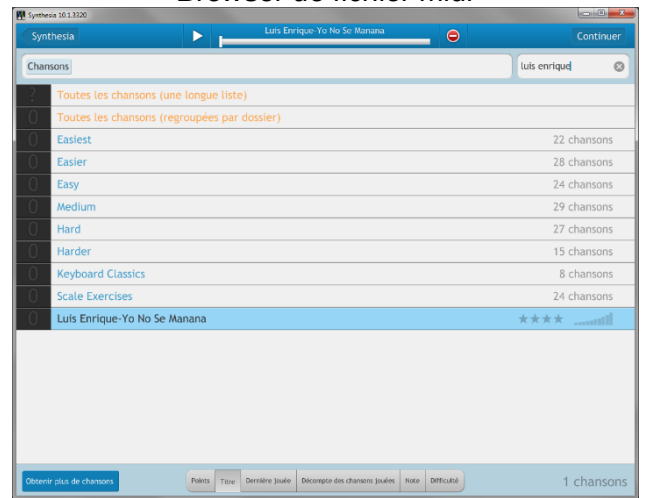
L'ergonomie de la version 2015 est brouillonne, contrairement à la version 2014, et il faut donc connaître la procédure résumée ci après pour démarrer à partir de la fenêtre de démarrage ci-après :

- **Jouer un morceau** : pour faire apparaître le browser de morceau MIDI ci-dessous.

Fenêtre de démarrage



Browser de fichier midi



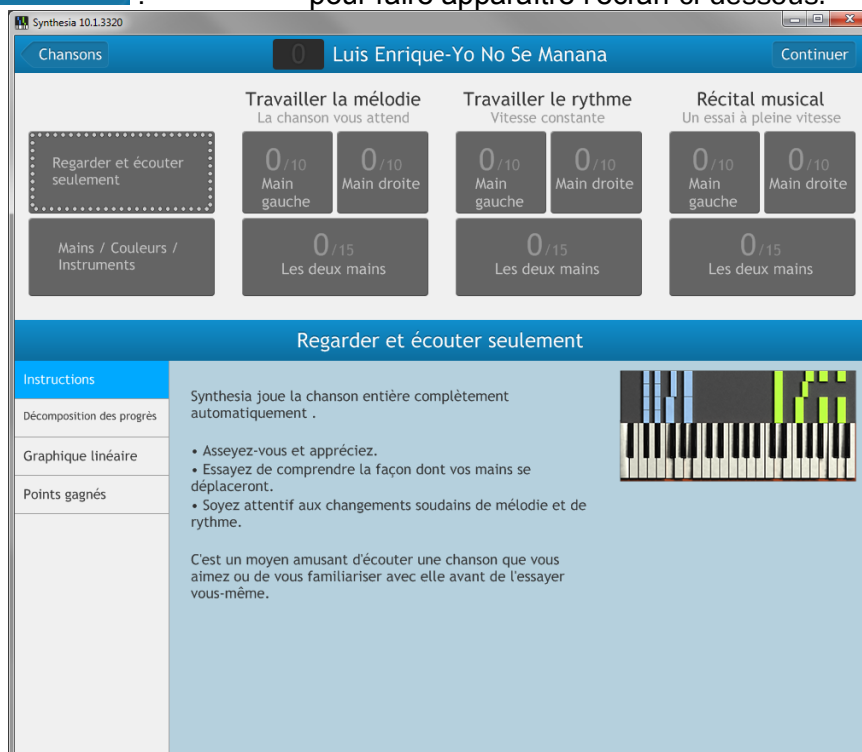
Points	Titre	Dernière jouée	Décompte des chansons jouées	Note	Difficulté

 :

Titre

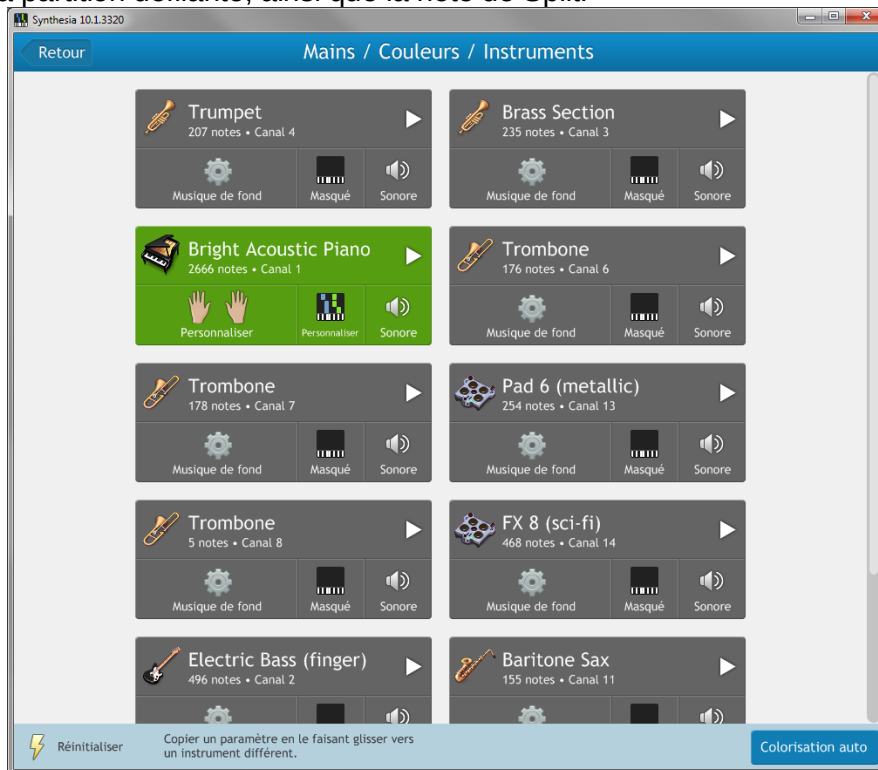
 pour choisir le morceau par le contenu du nom de fichier (donc également par l'interprète si le nom le contient). Les autres options offrent certaines facilités de recherche.

- **Continuer** : pour faire apparaître l'écran ci-dessous.



Mains / Couleurs /
Instruments

- : pour définir les canaux à afficher sur le clavier virtuel et sur la partition défilante, ainsi que la note de Split.



- pour définir les instruments qui seront visualisés ou masqués à l'affichage,



- pour jouer une pré-écoute de chaque instrument pour mieux trouver la partie que l'on veut apprendre au clavier

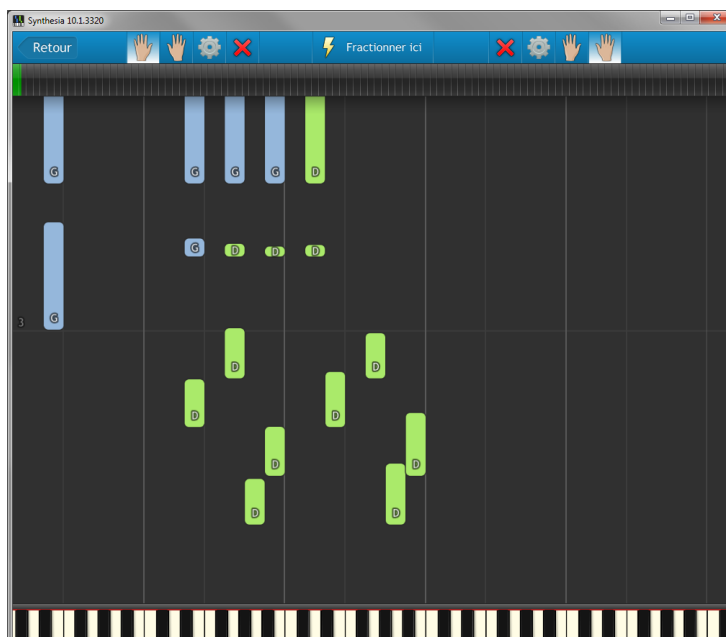


- : pour faire apparaître le menu



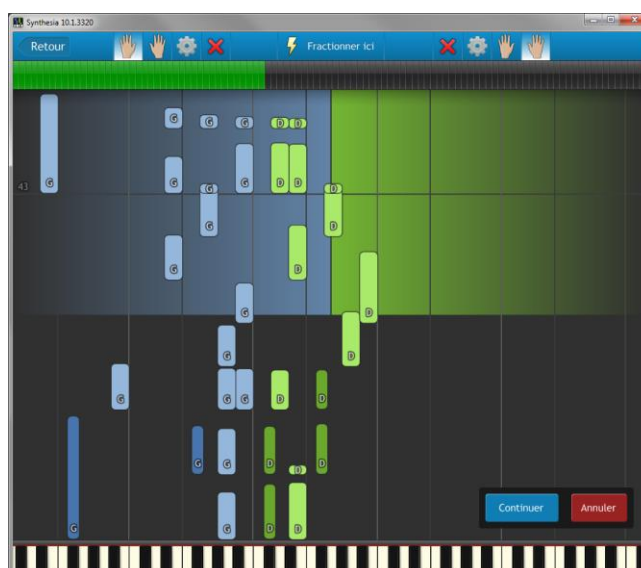
L'appellation Musique de Fond n'est déjà pas parlante, et de plus les icônes de MAINS ne servent pas à définir la note de Split !

C'est l'icône  **Personnaliser** » qui permet **définir la note de split** en commençant par l'écran suivant, puis une procédure qui peut sembler laborieuse mais qui permet probablement de prévoir la meilleure note de Split pour l'ensemble du morceau :

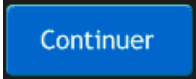


-  **Fractionner ici** pour faire apparaître l'écran ci dessous sur lequel on défini la note de Split par simple clic dans la zone des note, ce qui permet de juger si ce split convient globalement au morceau. On peut faire défiler le morceau avec la barre du haut ou à l'aide de la molette de la souris.

Barre de défilement du morceau (équivalent à molette de souris)



On peut « compresser » plus ou moins l'affichage du morceau avec les touches PageUp et PageDown du clavier.

-  pour valider, puis  +  pour revenir à l'écran initial.

7.3.5 Logiciels d'édition MIDI

7.3.5.1 « MidiEditor »

325

7.3.5.1 « *MidiEditor* »

7.3.5.1.1 Introduction

325

7.3.5.1.2 Manuel

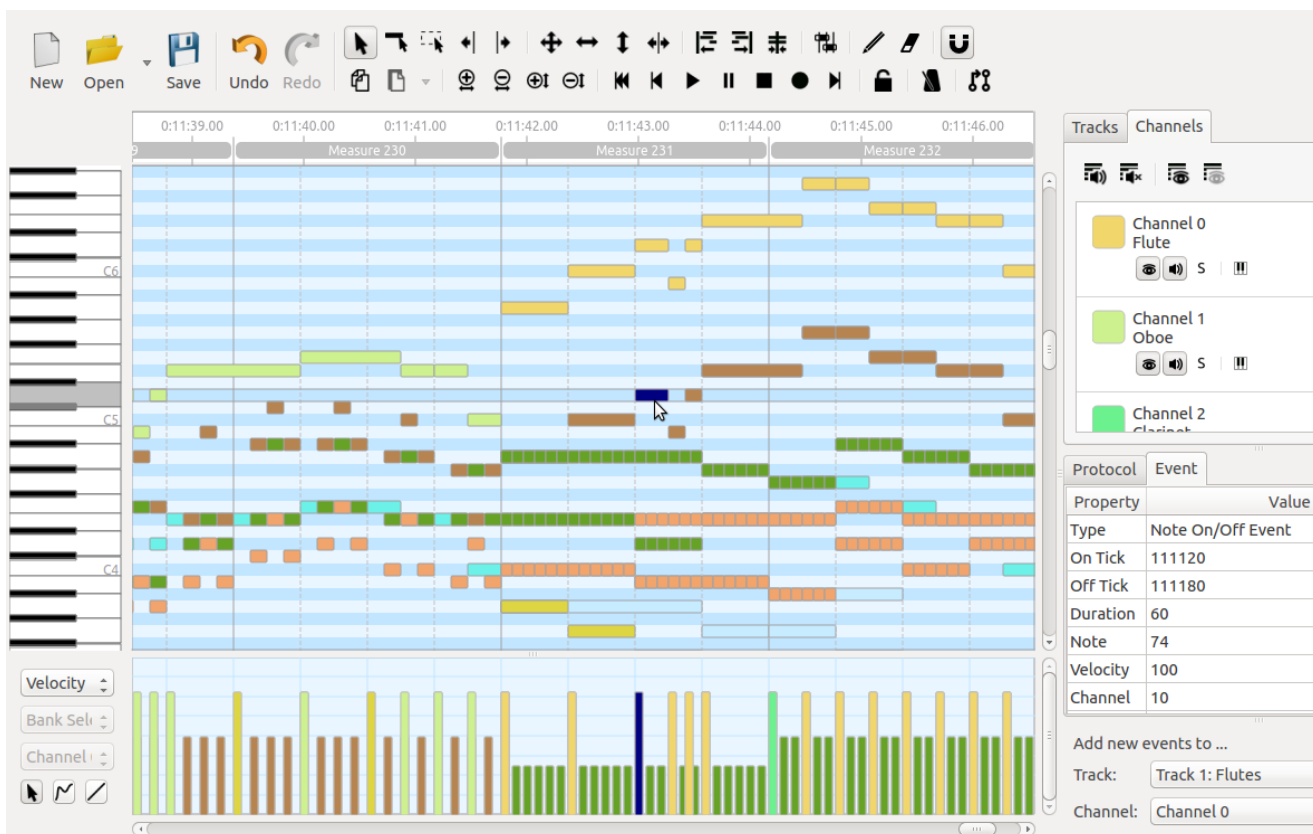
326

7.3.5.1.1 Introduction

<http://midieditor.sourceforge.net/index.php?category=intro>

« MidiEditor » is a FREE software providing an interface to edit, record, and play Midi data.

The editor is able to open existing Midi files and modify their content. New files can be created and the user can enter his own composition by either recording Midi data from a connected Midi device (e.g., a digital piano or a keyboard) or by manually creating new notes and other Midi events. The recorded data can be easily quantified and edited afterwards using MidiEditor.



Features

- ✓ Easily edits, records and plays Midi files
- ✓ can be connected to any Midi port (e.g., a digital piano or a synthesizer)
- ✓ Tracks, channels and Midi events can be edited
- ✓ Event quantization
- ✓ Control changes can be visualized
- ✓ Automatic Updates

- ✓ Available for Windows and Linux

Note

MidiEditor was developed by Markus Schwenk. It is entirely written in C++ (Qt) and is available for the platforms Linux and Windows. Should MidiEditor be a software which is helpful for you and which you use often, please let the developer and other users know by providing feedback. Moreover, the developer worked on MidiEditor in his (rare) sparetime and offers it for free. So, when you feel like it, pay him a coffee (or two). Please also feel free to contact the developer in case you have any ideas which could help to improve the editor or in the case you found any bugs you want the developer to fix.

7.3.5.1.2 [Manuel](#)

<http://midieditor.sourceforge.net/index.php?category=manual>

7.3.6 [Utilitaires MIDI](#)

7.3.6.1	« MIDI-OX » & « MIDiBar »	326
7.3.6.2	Exemple d'utilisatio « SyEx »	327

7.3.6.1 « MIDI-OX » & « MIDiBar »

<http://www.midiox.com/>

« MIDI-OX » est un meilleur utilitaire MIDI universel pour Window, créé par Jamie O'Connell et Jerry Jorgenrud.

NDE : L'installateur de « MIDI-OX » installe également l'utilitaire indépendant « MIDiBar » qui affiche une barre de transport pour fichier MIDI (très pratique donc).

Description

MIDI-OX est un programme Windows 95 / NT (également Win98 / Me / 2000 / XP / Vista). C'est un programme 32 bits qui ne fonctionnera pas sous les versions antérieures de Windows. MIDI-OX est un outil polyvalent: c'est à la fois un outil de diagnostic et un bibliothécaire exclusif au système. Il peut effectuer le filtrage et la cartographie des flux de données MIDI. Il affiche les flux MIDI entrants et transmet les données à un pilote de sortie MIDI ou au mappeur MIDI. Vous pouvez générer des données MIDI à l'aide du clavier de l'ordinateur ou du panneau de commande intégré. Vous pouvez même enregistrer et enregistrer des données MIDI, puis les convertir en un fichier MIDI standard pour la lecture par un séquenceur. Certaines informations supplémentaires sont disponibles dans la FAQ MIDI et audio.

Historique

IDI-OX a commencé comme un exemple de programme écrit par Microsoft en 1991 et appelé « Midimon ». « Midimon » a acquis une certaine renommée au fil des ans en raison d'une erreur dans son fichier « .DEF » qui l'a empêché d'être construit. Jamie a publié peu après une version corrigée et légèrement améliorée de « Midimon » sur CompuServe. Il y a quelques années, Jerry s'est joint à lui pour continuer à développer et à améliorer le programme initial. Lorsque Windows 95 est sorti, nous avons développé des versions 32 bits et 16 bits du programme en parallèle. Finalement, submergés par #ifdefs, nous avons décidé de scinder le développement en un seul programme Win32. A cette époque, nous avons distingué les deux programmes en les appelant « MIDIOX16 » et « MIDIOX32 ». Maintenant qu'il n'y a plus qu'un

seul programme, nous l'appelons simplement « MIDI-OX ». Nous avons changé le nom de Midimon car il ne reste pratiquement plus de code d'origine. Le seul héritage est l'idée originale de surveillance des données MIDI.

La partie "OX" du nom est née pour deux raisons. Premièrement, dans le monde des noms de fichiers 8.3, nous voulions un nom incluant "MIDI" et "16" ou "32", ne laissant que deux lettres à utiliser! Deuxièmement, nous considérons que le programme est une lourde charge pour la collecte des données, ce qui en fait une sorte d'ajustement. En outre, Jamie avait déjà écrit MIDI Yoke, et sa relation avec MIDI-OX est similaire à celle d'un groupe de boeufs.

7.3.6.2 Exemple d'utilisatio « SyEx »

7.3.6.1	« MIDI-OX » :Tutoriel How to upload SYEX files to synthesizer via MIDI	327
7.3.6.2	« SendSX » (Bome's SendSX) : logiciel de transfert SyEX	329

7.3.6.2.1 « MIDI-OX » : Tutoriel How to upload SYEX files to synthesizer via MIDI

<http://www.donsolaris.com/?p=693>

Posted by :Don Solaris On : December 2, 2014

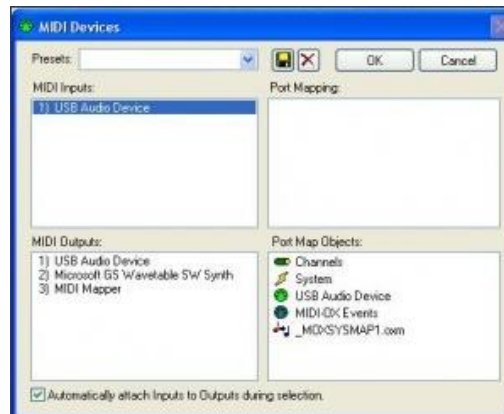
I will describe the procedure for the PC, though exactly the same process applies for other computers such as Mac, Linux etc. In here I will detail the use of free « MIDI/SYX » utility program called MIDI-OX which is used among many other things, for system exclusive (aka Sys-Ex aka SYX) transfers. First step is to obtain a MIDI cable that can be connected to your soundcard MIDI jack. If your soundcard does not provide MIDI jacks then you will have to buy a MIDI-USB interface. This will let you connect MIDI cables to your computer via USB and transfer SYX files. The cable that you purchase (i.e. via eBay) should look something like this:



USB Midi Cable

After you've purchased the cable and installed its drivers (important!) then you can proceed with the next step. And that is to download « MIDI-OX » software which is available here. If you're on a Mac there also freeware available for MIDI transfers and is called Snoize, available here. There is also a cool guide for using Snoize available here.

Ok back to PC. Once you start the « MIDI-OX » first step to do is to look for MIDI Devices in one of the menus and make sure that your USB cable device is selected there under MIDI Outputs. Although the picture below shows selection of MIDI Inputs, please make sure you have MIDI outputs selected with the USB cable and its name. If you have a soundcard that already features MIDI jacks, then in the below dialogue you will select your soundacrd's MIDI outputs, and that's it.

*Using MIDI_OX_2*

Once you have the device selected, close the dialogue. At this point connect MIDI Out jack from your USB MIDI Out cable (or your soundcard's MIDI Out jack) and connect it to MIDI In jack on the back of your instrument (i.e. Roland JD-990). Now go back to main window and select the following command:

*MidiOx1*

The program will ask you for the location of the .syx file. It is the same file that you have purchased, so you will guide program to its location on the hard disk and the transfer will begin. Wait for around 1 minute for transfer to finish, and you're done. In case device does not receive patches, you will have to read user manual of the particular synthesizer and look for System Exclusive Enable/Disable setting. Most synths have this enabled by default, however, if any problem occurs at this stage it is most likely because System Exclusive on the synth was disabled. For example on Roland JV/1080 this setting is under system as Rx.Exc ON/OFF. Another problem might be wrong Device ID. On most units I can think of, it should be set to Unit#17 or Device ID=17. This is also set under System or MIDI settings within the synth. If you still have problems, try resetting the unit to factory defaults.

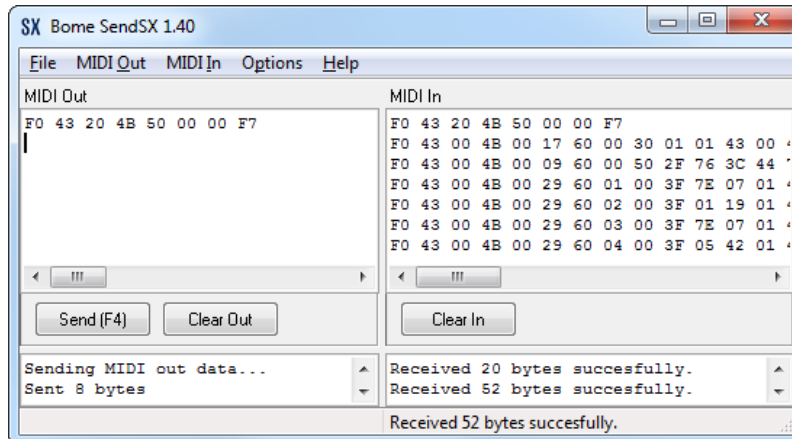
As of the MIDI-USB cable interface, while it is cool thing for transferring system exclusive messages I do not recommend using it for MIDI sequencing. Please Google for: midi jitter usb

7.3.6.2.2 « SendSX » (Bome's SendSX) : logiciel de transfert SyEX

<http://www.bome.com/products/sendsx/purchase>

Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=-GDqgHBKlbE>

This powerful utility for Windows creates small Sys Ex messages and can send them to any MIDI device. It's also a great little MIDI monitor, and can easily test small Sys Ex requests, since the reply as well as all other events from the MIDI device are displayed. Additional features include loading and saving of Sys Ex files, so you can archive bulk dumps from your MIDI device and send them later back to the device.



7.4 Le langage MIDI

7.4.1 CONTROL CHANGE

331

7.4.1 Control Change

<https://fr.audionzine.com/mao/editorial/dossiers/le-midi-les-midi-control-change.html>

Par Cidetec le 23/08/2002

S'il n'est pas nécessaire de connaître la norme MIDI par coeur pour composer, maîtriser l'utilisation des control change permet de profiter au maximum des possibilités d'évolution des sons de vos synthétiseurs.

Dossier sur les contrôleurs MIDI : les control changeLe message "Control Change" permet en effet de modifier les paramètres d'un appareil MIDI comme le volume, le panoramique, le taux de réverbération et d'autres détaillés dans ce dossier. On dispose potentiellement de 128 contrôleurs possibles (0 à 127) (certains ne sont pas définis par la norme).

Si vous débutez en MIDI, nous vous conseillons de lire tout d'abord les deux dossiers d'initiation au MIDI.

Ce dossier a avant tout pour vocation de servir de "fiche de référence" lors de votre utilisation de synthétiseurs. Il peut également servir à découvrir de nouveaux contrôles de nos instruments électroniques.

7.4.1.1	CC 0 à 69	331
7.4.1.2	CC 70 à 127	338
7.4.1.3	Modes, Running Status et messages système	346

7.4.1.1 CC 0 à 69

Voici la liste des control change ainsi que leur signification. Les détails d'utilisation d'un control change particulier sont décrits dans les paragraphes qui suivent :

✓ 0 Sélection de banque	✓ 32 Sélection de banque (réglage fin) (voir n° 0)
✓ 1 Roue de Modulation	✓ 33 Roue de Modulation (réglage fin) (voir n° 1)
✓ 2 Contrôleur de souffle (Breath controller)	✓ 34 Contrôleur de souffle (réglage fin) (voir n° 2)
✓ ?	✓ 36 Pédale de pied continue (réglage fin) (voir n° 4)
✓ 4 Pédale de pied continue	✓ 37 Temps de Portamento (réglage fin) (voir n° 5)
✓ 5 Temps de Portamento	✓ 38 Curseur d'entrée de données (réglage fin) (voir n° 6)
✓ 6 Curseur d'entrée de données	✓ 39 Volume (réglage fin) (voir n° 7)
✓ 7 Volume	✓ 40 Balance (réglage fin) (voir n° 8)
✓ 8 Balance	✓ 42 Panoramique (réglage fin) (voir n° 10)
✓ 10 Panoramique	✓ 43 Expression (réglage fin) (voir n° 11)
✓ 11 Expression	✓ 44 Contrôle d'effet 1 (réglage fin) (voir n° 12)
✓ 12 Contrôle d'effet 1	✓ 45 Contrôle d'effet 2 (réglage fin) (voir n° 13)
✓ 13 Contrôle d'effet 2	✓ 64 Pédale de maintien (on/off)
✓ 16 Réglage continu général 1	✓ 65 Portamento (on/off)
✓ 17 Réglage continu général 2	✓ 66 Pédale de soutien (on/off)
✓ 18 Réglage continu général 3	✓ 67 Pédale d'étouffement (on/off)
✓ 19 Réglage continu général 4	✓ 68 Pédale de légato (on/off)
	✓ 69 Pédale de maintien 2 (on/off)

Remarque : les messages de control change utilisant le code de canal (choix possible entre 16 canaux MIDI destinataires), il est possible d'affecter des réglages différents pour chaque instrument d'un expandeur multi timbral (qui répond donc sur plusieurs canaux).

7.4.1.1.1	Sélection de banque (Bank Select)	332
7.4.1.1.2	Roue de modulation (Modulation Wheel)	332
7.4.1.1.3	Contrôleur de souffle (Breath controller)	333
7.4.1.1.4	Pédale de pied continue (Foot controller)	333
7.4.1.1.5	Temps de portamento (Portamento time)	333
7.4.1.1.6	Curseur d'entrée de données (Data Entry Slider)	333
7.4.1.1.7	Volume	334
7.4.1.1.8	Balance	334
7.4.1.1.9	Panoramique	334
7.4.1.1.10	Expression	335
7.4.1.1.11	Contrôle d'effet n°1, 2	335
7.4.1.1.12	Réglage continu général n°1, 2, 3 ou 4 (General Purpose Slider)	335
7.4.1.1.13	Pédale de maintien (Hold Pedal ou Sustain)	336
7.4.1.1.14	Portamento (Marche/arrêt)	336
7.4.1.1.15	Pédale de soutien (Sustenuto)	336
7.4.1.1.16	Pédale d'étouffement (Soft Pedal)	337
7.4.1.1.17	Pédale de legato (liaison)	337
7.4.1.1.18	Pédale de maintien n°2 (Hold Pedal ou Sustain)	337

[7.4.1.1.1 Sélection de banque \(Bank Select\)](#)

Control change n° 0 (réglage grossier) et n° 32 (réglage fin)

Aujourd'hui, la plupart des appareils MIDI possèdent un grand nombre de programmes (appelés Sons, Patch, instruments, Preset, Performances, etc...). Le message de Program Change ne permet qu'un choix limité à 128 Programmes. De ce fait, le Control change n° 0 (et 32) de sélection de banque est quelque fois utilisé pour changer de groupes de programmes. Pour accéder, par exemple, au son n° 129 d'un instrument qui en possède 256 (répartis en 2 banques de 128), on enverra un message de Control change n° 0 (Sélection de banque) avec une valeur de 1 (la première banque ayant la valeur 0), suivi par un message de program change avec une valeur de 0 pour choisir le premier son de la deuxième banque.

Remarque : un message de sélection de banque doit être envoyé juste avant le message de programme change pour être pris en compte. Sinon, la nouvelle banque ne prendra effet que lorsque l'appareil recevra le prochain message de programme change.

Résolution : sur 14 bits entre le Control change n° 0 et n° 32 permettant le choix entre 16384 banques de 128 sons (ce qui donne 2 097 152 instruments possibles)

La plupart des appareils n'utilisent que le Control change n° 0 (sans le n° 32 de réglage fin) car il est rare d'avoir plus de 128 banques de 128 sons (ce qui donne déjà 16384 sons possibles).

[7.4.1.1.2 Roue de modulation \(Modulation Wheel\)](#)

Control change n° 1 (réglage grossier) et n° 33 (réglage fin)

Positionne la valeur de la roue de modulation. Elle est souvent utilisée pour doser le taux d'effet de vibrato (variation cyclique de hauteur) ou de trémolo (variation cyclique d'amplitude)

d'un son ou encore pour régler sa brillance (plus ou moins d'harmoniques aiguës). Les appareils MIDI permettent généralement de paramétrer l'affectation de la roue de modulation sur un effet particulier.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 1 et n° 33 permettant un réglage de la modulation sur 16384 valeurs (la valeur 0 coupe l'effet de modulation).

[7.4.1.1.3 Contrôleur de souffle \(Breath controller\)](#)

Control change n° 2 (réglage grossier) et n° 34 (réglage fin)

Positionne la valeur du contrôleur de souffle. Il s'agit d'un capteur placé dans la bouche du musicien qui est sensible aux variations de pression par le souffle, utilisé notamment pour moduler les sons de cuivre. Il est souvent utilisé pour doser le volume et/ou la brillance d'un son (permet d'obtenir un effet plus réaliste pour le musicien qui veut jouer à la manière d'un instrument à vent comme le saxophone, par exemple). Les appareils MIDI permettent généralement de paramétrer l'affectation du contrôleur de souffle à un ou plusieurs réglage(s) particulier(s) comme pour l'aftertouch.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 2 et n° 34 permettant un réglage du contrôleur de souffle sur 16384 valeurs (la valeur 0 donne le minimum de pression du souffle).

[7.4.1.1.4 Pédale de pied continue \(Foot controller\)](#)

Control change n° 4 (réglage grossier) et n° 36 (réglage fin)

Positionne la valeur du contrôleur au pied. Elle est souvent utilisée pour doser le volume (comme le potentiomètre) ou la brillance (comme une pédale wha-wha). Les appareils MIDI permettent généralement de paramétrer l'affectation du contrôleur au pied à un ou plusieurs réglage(s) particulier(s) comme pour l'aftertouch.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 4 et n° 36 permettant un réglage du contrôleur continue au pied sur 16384 valeurs (la valeur 0 donne le minimum).

[7.4.1.1.5 Temps de portamento \(Portamento time\)](#)

Control change n° 5 (réglage grossier) et n° 37 (réglage fin)

Positionne la vitesse avec laquelle l'effet de portamento (glissement de fréquence) va faire glisser le pitch entre deux notes.

Remarque : un autre contrôleur (n° 65) mettra l'effet de portamento hors ou en service.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 5 et n° 37 permettant un réglage de la vitesse de portamento sur 16384 valeurs (la valeur 0 donne la vitesse la plus lente).

[7.4.1.1.6 Curseur d'entrée de données \(Data Entry Slider\)](#)

Control change n° 6 (réglage grossier) et n° 38 (réglage fin)

Positionne la valeur d'un paramètre référencé ou non référencé (RPN ou NRPN). Le paramètre affecté dépend du message RPN ou NRPN qui précède (lui même identifie le numéro de paramètre à régler). Les paramètres NRPN et RPN sont expliqués en détail plus loin.

Sur certains appareils, ce contrôleur n'est pas utilisé en conjonction avec les messages RPN et NRPN. Il positionne alors directement la valeur d'un paramètre particulier à la manière du contrôleur continue au pied ou de l'aftertouch.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 6 et n° 38 permettant un réglage du paramètre correspondant sur 16384 valeurs (la valeur 0 donne l'effet minimum et 8192 donne en général une valeur neutre).

7.4.1.1.7 [Volume](#)

Control change n° 7 (réglage grossier) et n° 39 (réglage fin)

Positionne le volume général du canal sélectionné.

Remarque : Pour régler le volume général d'un appareil multi timbral (Master volume - volume de toutes les parties), on utilisera un autre type de message (soit un message système exclusif universel de réglage de volume général, soit le contrôleur Général purpose slider n° 1).

Le contrôleur d'expression affecte également le réglage de volume.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 7 et n° 39 permettant un réglage du volume sur 16384 valeurs (la valeur 0 coupe le son). La plupart des appareils ignorent le réglage fin (Control change n° 39) et n'utilisent que le réglage grossier (Control change n° 7) ce qui porte la résolution à 128 (généralement suffisant pour l'oreille humaine qui ne discerne en général pas la différence de résolution sur le volume).

7.4.1.1.8 [Balance](#)

Control change n° 8 (réglage grossier) et n° 40 (réglage fin)

Positionne la balance du canal sélectionné. Très proche du réglage de Panoramique, la balance est généralement utilisée sur des parties comportant des sons stéréo (quand on veut ajuster le volume d'un élément stéréo sans changer sa position panoramique). Par exemple, sur un son de piano stéréo, l'élément de gauche comporte souvent plus de composantes basses (les cordes graves se trouvant à gauche du piano) tandis que l'élément de droite comporte plus de composantes aigues (les cordes aigues se trouvant à droite du piano); le réglage de balance aura pour effet d'accentuer aussi plus ou moins les graves ou les aigus dans ce cas, ce qui ne sera pas le cas pour le réglage du panoramique qui n'influencera que le positionnement dans l'espace stéréo.

Le réglage de balance sera plus utilisé pour les sons stéréo, tandis que le réglage de panoramique le sera pour les sons mono.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 8 et n° 40 permettant un réglage de balance sur 16384 valeurs (la valeur 8192 donne une balance centrale, 0 positionne tout sur la gauche et 16383 tout sur la droite). La plupart des appareils ignorent le réglage fin (Control change n° 40) et n'utilisent que le réglage grossier (Control change n° 8) ce qui porte la résolution à 128 (généralement suffisant pour l'oreille humaine) où la valeur 64 donnera la position centrale, 0 portera tout le son sur la gauche et 127 sur la droite.

7.4.1.1.9 [Panoramique](#)

Control change n° 10 (réglage grossier) et n° 42 (réglage fin)

Positionne le son du canal sélectionné dans l'espace panoramique stéréo. Très proche du réglage de balance (voir les remarques associées), le réglage de panoramique est généralement utilisé pour ajuster chaque partie d'un instrument multi timbral dans l'espace stéréo, pour le mixage, de la même manière que le réglage de volume.

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 10 et n° 42 permettant un réglage du panoramique sur 16384 valeurs (la valeur 8192 donne une position centrale, 0 positionne tout sur la gauche et 16383 tout sur la droite). La plupart des appareils ignorent le réglage fin (Control change n° 42) et n'utilisent que le réglage grossier (Control change n° 10) ce qui porte la résolution à 128 (généralement suffisant pour l'oreille humaine) où la valeur 64 donnera la position centrale, 0 portera tout le son sur la gauche et 127 sur la droite.

[7.4.1.1.10 Expression](#)

Control change n° 11 (réglage grossier) et n° 43 (réglage fin)

Positionne le volume relatif du canal sélectionné en rapport avec le niveau de volume général de la partie concernée. L'expression travaille en pourcentage du volume courant (lui même réglé par les contrôleurs n° 7 et 39) et la divise en 16384 valeurs (ou 128 si on utilise le Control change n° 11 seul - sans le n° 43). Elle est donc plutôt utilisée pour régler des crescendos/décrescendos alors que le Control change n° 7 (et n° 39) est utilisé pour régler le volume (disons maximum) d'une partie (d'un canal). Quand l'expression est à 100% (16383, ou 127 si le réglage fin n'est pas utilisé), le volume réel correspond au niveau du réglage de volume général de la partie, tandis qu'à 0 % (valeur 0) le son est coupé.

Remarque : Ce contrôleur est appelé expression car sur la plupart des appareils il agit en temps réel, contrairement au contrôle de volume qui met souvent quelques centièmes de secondes pour agir sur la partie (le réglage de "fading" paraît saccadé dans ce cas). Il permet aussi de modifier la balance relative (le mixage) entre les parties en cours de jeu, sans avoir à changer le réglage de volume initial de chaque canal (ou piste).

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 11 et n° 43 permettant un réglage de l'expression sur 16384 valeurs (la valeur 0 coupe le volume). La plupart des appareils ignorent le réglage fin (Control change n° 43) et n'utilisent que le réglage grossier (Control change n° 11) ce qui porte la résolution à 128 (généralement suffisant pour l'oreille humaine qui ne discerne en général pas la différence de résolution sur le volume).

[7.4.1.1.11 Contrôle d'effet n°1, 2](#)

Control change n° 12 ou 13 (réglage grossier) et n° 44 ou 45 (réglage fin)

Change la valeur d'un paramètre relatif à un effet sur le canal sélectionné, comme par exemple le temps d'amortissement d'une réverb, la vitesse d'un cycle de chorus, etc...

Remarque : le contrôle de niveau d'effet est géré par d'autres contrôleurs (n° 91 à 95)

Etendue de réglage : sur 14 bits entre le Control change n° 12 (ou 13) et n° 44 (ou 45) permettant un réglage sur 16384 valeurs (la valeur 0 donnant le réglage du minimum permis par le paramètre associé).

[7.4.1.1.12 Réglage continu général n°1, 2, 3 ou 4 \(General Purpose Slider\)](#)

Control change n° 16, 17, 18 ou 19

Change la valeur d'un paramètre préalablement choisi par le musicien à la manière d'un potentiomètre de réglage (on dispose de 4 réglages continus possibles). Ils sont souvent utilisés de la même manière que la molette de modulation, le réglage d'aftertouch ou le contrôle d'expression, par exemple. Certains claviers maîtres disposent de 4 potentiomètres linéaires sur leur face avant que le musicien utilise souvent pour mixer plusieurs instruments entre eux (exemple : réglage d'un niveau de nappes par rapport à un piano en jeu simultané).

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin). La valeur 0 donne le réglage du minimum permis par le paramètre associé.

[7.4.1.1.13 Pédale de maintien \(Hold Pedal ou Sustain\)](#)

Control change n° 64

Provoque le maintien des notes du canal sélectionné qui vont être relâchées par le musicien (de la même manière qu'une pédale de maintien d'un piano - celle de droite - permet de conserver la résonance du son comme si les touches n'avaient pas été relâchées).

Remarque : le contrôleur d'arrêt de toutes les notes (n° 123) ne prendra effet qu'après le relâchement de la pédale de maintien.

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu.

Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) signifie le relâchement de la pédale, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) signifie l'enclenchement de la pédale.

[7.4.1.1.14 Portamento \(Marche/arrêt\)](#)

Control change n° 65

Provoque la mise en ou hors fonction du portamento (effet de glissement de fréquence entre deux notes).

Remarque : il existe des contrôleurs (n° 5 et 37) permettant le réglage du temps de portamento.

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu.

Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) signifie la mise hors fonction de l'effet, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) signifie la mise en service de l'effet.

[7.4.1.1.15 Pédale de soutien \(Sustenuto\)](#)

Control change n° 66

Fonctionne pratiquement comme la pédale de maintien (sustain), mis à part que seules les notes qui sont enfoncées au moment de l'appui sur la pédale seront maintenues après leur relâchement (de la même manière qu'une pédale de soutien d'un piano - celle de gauche - permet de conserver la résonance des notes "méorisées au moment de l'appui" comme si les touches correspondantes n'avaient pas été relâchées). Le fonctionnement de cette pédale, est généralement méconnu des musiciens, mais elle présente un grand avantage harmonique par rapport à la pédale de maintien.

Remarque : le contrôleur d'arrêt de toutes les notes (n° 123) ne prendra effet qu'après le relâchement de la pédale de soutien.

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu. Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) signifie le relâchement de la pédale, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) signifie l'enclenchement de la pédale.

7.4.1.1.16 Pédale d'étouffement (Soft Pedal)

Control change n° 67

Provoque l'étouffement des notes jouées en diminuant leur volume et éventuellement leur brillance (de la même manière qu'une pédale d'étouffoir d'un piano - la pédale centrale - permet de garder de bons rapports avec ses voisins lorsque l'on joue après 22h).

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu.

Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) signifie le relâchement de la pédale, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) signifie l'enclenchement de la pédale.

7.4.1.1.17 Pédale de legato (liaison)

Control change n° 68

Provoque la liaison entre deux notes; l'effet est généralement obtenu en ne réinitialisant pas l'enveloppe de la première note pour garder son déroulement sur la seconde - sans enclencher de nouvelle attaque sur le son (de la même manière qu'un violoniste jouera deux notes d'affilé en laissant son archer progresser dans le même sens).

Remarque : l'utilisation de ce contrôleur permet aux claviéristes de simuler un jeu plus réaliste dans les phrasés utilisant par exemple, des bois ou des cuivres, où l'on joue souvent plusieurs notes consécutives sur une seule attaque de langue. L'effet est plus favorable au jeu de type monophonique (le jeu polyphonique s'y prêtant mal).

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu.

Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) signifie le relâchement de la pédale, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) signifie l'enclenchement de la pédale.

7.4.1.1.18 Pédale de maintien n°2 (Hold Pedal ou Sustain)

Control change n° 69

Provoque l'extinction plus lente des notes relâchées sur le canal sélectionné; l'effet est généralement obtenu par le prolongement de temps de release. Contrairement à l'autre pédale de maintien (Control change n° 64), elle n'assure pas le maintien permanent des notes tant que la pédale est enfoncée, mais elle prolonge simplement l'extinction des sons. L'action cumulée des deux pédales est possible : après relâchement de la pédale de maintien n° 1, si la pédale de maintien n°2 est enclenchée, un effet de résonance plus important sera obtenu.

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu.

Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) signifie le relâchement de la pédale, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) signifie l'enclenchement de la pédale.

7.4.1.2 CC 70 à 127

Voici la liste des control change 70 à 127 ainsi que leur signification détaillée. Les détails d'utilisation d'un control change particulier sont décrits dans les paragraphes qui suivent :

✓ 70 Variation (Contrôle de son n° 1)	✓ 91 Niveau d'effet
✓ 71 Timbre (Contrôle de son n° 2)	✓ 92 Niveau de trémolo
✓ 72 Temps de relâchement (Release) (Contrôle de son n° 3)	✓ 93 Niveau de Chorus
✓ 73 Temps d'attaque (Contrôle de son n° 4)	✓ 94 Niveau de Vibrato (Celeste)
✓ 74 Brillance (Contrôle de son n° 5)	✓ 95 Niveau de Phaser
✓ 75 Contrôle de son n° 6	✓ 96 Bouton d'incrément de données
✓ 76 Contrôle de son n° 7	✓ 97 Bouton de décrémentation de données
✓ 77 Contrôle de son n° 8	✓ 98 Paramètre non référencé (Non-registered Parameter) (réglage fin)
✓ 78 Contrôle de son n° 9	✓ 99 Paramètre non référencé (Non-registered Parameter) (réglage grossier)
✓ 79 Contrôle de son n° 10	✓ 100 Paramètre référencé (Registered Parameter) (réglage fin)
✓ 80 Interrupteur général n° 1 (on/off)	✓ 101 Paramètre référencé (Registered Parameter) (réglage grossier)
✓ 81 Interrupteur général n° 2 (on/off)	✓ 120 Extinction des sons (All Sound Off)
✓ 82 Interrupteur général n° 3 (on/off)	✓ 121 Arrêt des contrôleurs (All Controllers Off)
✓ 83 Interrupteur général n° 4 (on/off)	✓ 122 Sélection du mode local (on/off)
	✓ 123 Extinction des notes (All Notes Off)
	✓ 124 Mode Omni Off
	✓ 125 Mode Omni On
	✓ 126 Mode Mono
	✓ 127 Mode Poly

7.4.1.2.1	Variation (contrôle de son n° 1)	339
7.4.1.2.2	Timbre / Intensité harmonique (contrôle de son n° 2)	339
7.4.1.2.3	Temps de relâchement (Release - contrôle de son n° 3)	339
7.4.1.2.4	Temps d'attaque (contrôle de son n° 4)	339
7.4.1.2.5	Brillance (contrôle de son n° 5)	340
7.4.1.2.6	Contrôleurs n° 75, 76, 77, 78, 79	340
7.4.1.2.7	Contrôleurs n° 80, 81, 82, 83	340
7.4.1.2.8	Niveau d'effet (Effect Level)	340
7.4.1.2.9	Niveau de trémolo	341
7.4.1.2.10	Niveau de Chorus	341
7.4.1.2.11	Niveau de Vibrato (Celeste)	341
7.4.1.2.12	Niveau de Phaser	341
7.4.1.2.13	Bouton d'incrément de données (Data Button Increment)	342
7.4.1.2.14	Bouton de décrémentation de données (Data Button Decrement)	342
7.4.1.2.15	Paramètre référencé (Registered Parameter Number - RPN)	342
7.4.1.2.16	Paramètre non référencé (Non Registered Parameter Number - NRPN)	343
7.4.1.2.17	Extinction des sons (All Sound Off)	344
7.4.1.2.18	Arrêt des contrôleurs (All Controllers Off)	344
7.4.1.2.19	Sélection du mode local (Local keyboard on/off)	344
7.4.1.2.20	Extinction des notes (All Notes Off)	344
7.4.1.2.21	Sélection des modes MIDI (contrôleurs 124 à 127)	345
7.4.1.2.22	Omni Off	345
7.4.1.2.23	Omni On	345
7.4.1.2.24	Mode Mono	345

[7.4.1.2.1 Variation \(contrôle de son n° 1\)](#)

Control change n° 70

Provoque le changement d'un paramètre de son sur le canal sélectionné (peut servir à régler les VCA, VCF, enveloppes, ajuster la fréquence de coupure du filtre, l'accordage ou autre).

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les paramètres d'attaque et de relâchement de VCA, de fréquence de coupure de VCF, ou d'autres paramètres génériques de sons.

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin), la valeur 0 donnant le réglage du minimum permis par le paramètre associé.

[7.4.1.2.2 Timbre / Intensité harmonique \(contrôle de son n° 2\)](#)

Control change n° 71

Contrôle le niveau de l'enveloppe du filtre (VCF) pour changer la variation de brillance du son sur le canal sélectionné.

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les paramètres d'attaque et de relâchement de VCA ou d'autres paramètres génériques de sons.

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin), la valeur 0 donnant l'effet de brillance minimum.

[7.4.1.2.3 Temps de relâchement \(Release - contrôle de son n° 3\)](#)

Control change n° 72

Contrôle le temps de relâchement sur l'enveloppe de l'amplificateur (VCA) pour changer la longueur de disparition du son sur le canal sélectionné.

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les paramètres d'attaque de VCA, de fréquence de coupure de VCF, ou d'autres paramètres génériques de sons.

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin) (la valeur 0 donnant généralement le temps de relâchement le plus lent).

[7.4.1.2.4 Temps d'attaque \(contrôle de son n° 4\)](#)

Control change n° 73

Contrôle le temps d'attaque sur l'enveloppe de l'amplificateur (VCA) pour changer la longueur de l'arrivée du son sur le canal sélectionné.

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les paramètres de relâchement de VCA, de fréquence de coupure de VCF, ou d'autres paramètres génériques de sons.

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin) (la valeur 0 donnant généralement le temps d'attaque le plus lent).

[7.4.1.2.5 Brillance \(contrôle de son n° 5\)](#)

Control change n° 74

Contrôle la fréquence de coupure du filtre (VCF) pour changer la brillance du son sur le canal sélectionné.

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les paramètres d'attaque et de relâchement de VCA ou d'autres paramètres génériques de sons.

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin), la valeur 0 donnant l'effet de brillance minimum.

Contrôle de son n° 6, 7, 8, 9 et 10

[7.4.1.2.6 Contrôleurs n° 75, 76, 77, 78, 79](#)

Provoquent le changement de paramètres de sons sur le canal sélectionné (peuvent servir à régler les VCA, VCF, enveloppes, ajuster la fréquence de coupure du filtre, l'accordage ou autre).

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les paramètres d'attaque et de relâchement de VCA, de fréquence de coupure de VCF, ou d'autres paramètres génériques de sons.

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin), la valeur 0 donnant le réglage du minimum permis par le paramètre associé.

Interrupteur général n° 1, 2, 3 ou 4 (General Purpose Button)

[7.4.1.2.7 Contrôleurs n° 80, 81, 82, 83](#)

Provoquent la mise en ou hors service d'une fonction sur le canal sélectionné. Ces contrôleurs peuvent être utilisés, par exemple, pour commander un punch In punch Out, mettre en marche un métronome sur un séquenceur, ou d'une façon générale commander tout marche/arrêt d'une fonction quelconque.

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu.

Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) commande l'arrêt, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) commande la marche.

[7.4.1.2.8 Niveau d'effet \(Effect Level\)](#)

Control change n° 91

Règle le niveau d'envoi d'effet pour le canal sélectionné. Il s'agit souvent du niveau de réverb ou de délai.

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les effets de Trémolo, de Chorus, de Vibrato ou de Phaser (Phasing).

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin). La valeur 0 annule le niveau d'effet et la valeur 127 donne le maximum d'effet).

[7.4.1.2.9 Niveau de trémolo](#)

Control change n° 92

Règle le niveau de trémolo pour le canal sélectionné. Il s'agit d'un effet de variation cyclique d'amplitude.

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les effets de Réverb, de Chorus, de Vibrato ou de Phaser (Phasing).

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin) (la valeur 0 annule le niveau d'effet et la valeur 127 donne le maximum d'effet).

[7.4.1.2.10 Niveau de Chorus](#)

Control change n° 93

Règle le niveau de Chorus pour le canal sélectionné. Il s'agit d'un effet de doublage du son (léger retard ou désaccordage).

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les effets de Réverb, de Trémolo, de Vibrato ou de Phaser (Phasing).

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin) (la valeur 0 annule le niveau d'effet et la valeur 127 donne le maximum d'effet).

[7.4.1.2.11 Niveau de Vibrato \(Celeste\)](#)

Control change n° 94

Règle le niveau de Vibrato pour le canal sélectionné. Il s'agit d'un effet de variation cyclique de fréquence.

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les effets de Réverb, de Trémolo, de Chorus ou de Phaser (Phasing).

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin) (la valeur 0 annule le niveau d'effet et la valeur 127 donne le maximum d'effet).

[7.4.1.2.12 Niveau de Phaser](#)

Control change n° 95

Règle le niveau de Phaser pour le canal sélectionné. Il s'agit d'un effet de doublage du son (léger retard ou désaccordage modulé provoquant un balayage d'harmoniques).

Remarque : il existe d'autres contrôleurs pour ajuster les effets de Réverb, de Trémolo, de Vibrato ou de Chorus.

Etendue de réglage : sur 8 bits permettant un réglage sur 128 valeurs (pas de réglage fin). La valeur 0 annule le niveau d'effet et la valeur 127 donne le maximum d'effet.

[7.4.1.2.13 Bouton d'incrémentation de données \(Data Button Increment\)](#)

Control change n° 96

Incrémente la valeur du paramètre courant (ie ajoute 1 à cette valeur) . Généralement utilisé pour les paramètres référencés ou non référencé (RPN ou NRPN). Le paramètre affecté dépend du message RPN ou NRPN qui précède (lui même identifie le numéro de paramètre à régler). Les paramètres NRPN et RPN sont expliqués en détail plus loin.

Etendue de réglage : l'octet de donnée est inutilisé (le contrôleur se suffit à lui même) et est généralement mis par défaut à 0.

[7.4.1.2.14 Bouton de décrémentation de données \(Data Button Decrement\)](#)

Control change n° 97

Décrémente (retranche 1 à) la valeur du paramètre courant. Généralement utilisé pour les paramètres référencés ou non référencé (RPN ou NRPN). Le paramètre affecté dépend du message RPN ou NRPN qui précède (lui même identifie le numéro de paramètre à régler). Les paramètres NRPN et RPN sont expliqués en détail plus loin.

Etendue de réglage : l'octet de donnée est inutilisé (le contrôleur se suffit à lui même) et est généralement mis par défaut à 0.

[7.4.1.2.15 Paramètre référencé \(Registered Parameter Number - RPN\)](#)

Control change n° 101 (réglage grossier) et n° 100 (réglage fin)

Sélectionne le paramètre référencé (RPN) qui sera modifié par le bouton d'incrémentacion de données, le bouton de décrémentation de données ou le curseur d'entrée de données. Il identifie donc le numéro de paramètre à régler.

Etendue de choix des paramètres : sur 14 bits entre le Control change n° 101 et n° 100 permettant un choix sur 16384 paramètres référencés (On a donc pas mal de paramètres de contrôle MIDI disponibles pour pouvoir régler un appareil).

Ces paramètres sont répertoriés par l'IMA (International MIDI Association); tous les constructeurs doivent normalement les prendre en compte. Un réglage de paramètre référencé comporte au moins 3 messages de contrôle change (de trois octets chacun) du type :

- ✓ Control change n° 101 (RPN MSB) + N° paramètre à régler (MSB)
- ✓ Control change n° 100 (RPN LSB) + N° paramètre à régler (LSB)
- ✓ Control change n° 6 (Data Entry MSB) + réglage (MSB)
- ✓ Control change n° 38 (Data Entry LSB) + réglage (LSB)
- ✓ où MSB = Octet de poids fort (réglage grossier)
- ✓ et LSB = Octet de poids faible (réglage fin)

On peut également utiliser les interrupteurs d'incrémentacion/décrémentacion de données (contrôleurs n° 96 et 97) à la place des curseurs d'entrée de données (contrôleurs n° 6 et 38), ce qui donnerait :

- ✓ Control change n° 101 (RPN MSB) + N° paramètre à régler (MSB)

- ✓ Control change n° 100 (RPN LSB) + N° paramètre à régler (LSB)
- ✓ Control change n° 96 ou 97 (Data Increment/Decrement) + 0

- Paramètre n° 0 : Réglage de l'étendue du Pitch Bend

La définition de l'étendue se règle par demi-tons pour le réglage grossier (curseur d'entrée de données grossier- Control change n° 6), et par centième pour le réglage fin (curseur d'entrée de données fin - Control change n° 38). Par exemple, pour obtenir une étendue de pitch Bend sur 1 ton et 5 centièmes sur l'instrument affecté au canal 0, on enverra les 4 messages suivants :

- ✓ 10110000 01100101 00000000 Control Change / canal 0 (176), RPN MSB(101), Etendue de Pitch bend (0)
- ✓ 10110000 01100100 00000000 Control Change / canal 0 (176), RPN LSB (100), Etendue de Pitch bend (0)
- ✓ 10110000 00000110 00000010 Control Change / canal 0 (176), curseur d'entrée de données (6), +/- 2 demi-tons (2)
- ✓ 10110000 00100110 00000101 Control Change / canal 0 (176), curseur d'entrée de données fin (38), +/- 5 cents (5)

- Paramètre n° 1 : Réglage de l'accord général (Master Tune)

La définition de l'étendue se règle par demi-tons pour le réglage grossier (Curseur d'entrée de données grossier- Control change n° 6), et par centième pour le réglage fin (Curseur d'entrée de données fin - Control change n° 38) la valeur 8192 donnant le La 440Hz. Par exemple, pour accorder l'instrument affecté au canal 0 au La 440Hz, on enverra les 4 messages suivants :

- ✓ 10110000 01100101 00000000 Control Change / canal 0 (176), RPN (101), Réglage d'accord (0)
- ✓ 10110000 01100100 00000001 Control Change / canal 0 (176), RPN fin (100), Réglage d'accord (1)
- ✓ 10110000 00000110 00100000 Control Change / canal 0 (176), curseur d'entrée de données (6), mi-course (64)
- ✓ 10110000 00100110 00000000 Control Change / canal 0 (176), curseur d'entrée de données fin (38), 0 cents (0)

Ou bien à 1 centième près :

- ✓ 10110000 01100101 00000000 Control Change / canal 0 (176), RPN (101), Réglage d'accord (0)
- ✓ 10110000 01100100 00000001 Control Change / canal 0 (176), RPN fin (100), Réglage d'accord (1)
- ✓ 10110000 00000110 00011111 Control Change / canal 0 (176), curseur d'entrée de données (6), - 1 demi-ton (63)
- ✓ 10110000 00100110 01111111 Control Change / canal 0 (176), curseur d'entrée de données fin (38), +99 cents (127)

7.4.1.2.16 Paramètre non référencé (Non Registered Parameter Number - NRPN)

Control change n° 99 (réglage grossier) et n° 98 (réglage fin)

Sélectionne le paramètre non référencé (NRPN) qui sera modifié par le bouton d'incrément de données, le bouton de décrémentation de données ou le curseur d'entrée de données. Il identifie donc le numéro de paramètre à régler.

Etendue de choix des paramètres : sur 14 bits entre le control change n° 99 et n° 98 permettant un choix sur 16384 paramètres non référencés.

Chaque fabricant assigne les paramètres non référencés à des fonctions spécifiques de leurs appareils. Ils ne sont donc pas gérés par l'IMA. Ces paramètres sont donc propres à chaque constructeur, mais il arrive souvent qu'ils soient identiques.

[7.4.1.2.17 Extinction des sons \(All Sound Off\)](#)

Control change n° 120

Provoque la coupure immédiate du son, sur le canal sélectionné, des notes reçues via l'entrée MIDI IN, non seulement comme si un message de note off avait été envoyé sur toutes les notes jouées, mais aussi en coupant leur éventuelle relâchement. La différence entre le contrôleur d'extinction des notes et celui d'extinction des sons, est que ce dernier coupe immédiatement le son de la partie concernée (du canal) quelque soit l'état de la pédale de maintien, sans laisser le temps aux enveloppes de se terminer (coupure du release).

Remarque : certains appareils n'implémentent pas ce contrôleur (il s'agit entre autres de ceux qui comportent un clavier de commande et pour lesquels le générateur de son ne sait pas faire la distinction entre les notes reçues via MIDI IN et celles jouées sur le clavier).

Etendue de réglage : l'octet de données est inutilisé (le contrôleur se suffit à lui même) et est généralement mis par défaut à 0.

[7.4.1.2.18 Arrêt des contrôleurs \(All Controllers Off\)](#)

Control change n° 121

Provoque la réinitialisation de tous les contrôleurs du canal sélectionné, en leur donnant leur valeur par défaut. Cela signifie que tous les interrupteurs sont coupés (relâchement des pédales de maintien, de soutien, d'étouffoir, coupure du portamento...) et que les contrôleurs continus sont remis dans leur position neutre ou minimum (retour de la roue de modulation à 0, Pitch Bend en position centrale, coupure des effets...).

Etendue de réglage : l'octet de donnée est inutilisé (le contrôleur se suffit à lui même) et est généralement mis par défaut à 0.

[7.4.1.2.19 Sélection du mode local \(Local keyboard on/off\)](#)

Control change n° 122

Provoque le passage du clavier en mode local ou non, sur le canal sélectionné. Lorsque l'interrupteur est mis sur off, le clavier se déconnecte du générateur de son, ce qui a pour effet de ne plus déclencher les sons internes; par contre les messages MIDI générés par le clavier continuent à être envoyés sur la sortie MIDI OUT. Par ce biais, il est possible de supprimer les problèmes de retour MIDI, particulièrement dans les câblages avec séquenceurs.

Etendue de réglage : il s'agit d'un contrôleur Tout ou Rien (comme un interrupteur) qui ne permet pas de réglage continu.

Une valeur de 0 (ou comprise entre 0 et 63) commande l'arrêt, et une valeur de 127 (ou comprise entre 64 et 127) commande la marche.

[7.4.1.2.20 Extinction des notes \(All Notes Off\)](#)

Control change n° 123

Provoque la coupure de toutes les notes reçues via MIDI IN, sur le canal sélectionné, sauf celles actuellement jouées par le musicien sur le clavier de commande local. Ce message est également prioritaire sur la pédale de maintien (voir aussi le contrôleur d'extinction des sons et les remarques associées).

Remarque : certains appareils n'implémentent pas ce contrôleur (il s'agit entre autres de ceux qui comportent un clavier de commande et pour lesquels le générateur de son ne sait pas faire la distinction entre les notes reçues via MIDI IN et celles jouées sur le clavier). Si l'appareil est en mode Omni On, il peut ignorer ce contrôle sur tous les canaux.

Etendue de réglage : l'octet de donnée est inutilisé (le contrôleur se suffit à lui même) et est généralement mis par défaut à 0.

[7.4.1.2.21 Sélection des modes MIDI \(contrôleurs 124 à 127\)](#)

Lorsqu'un appareil reçoit un de ces messages, il coupe automatiquement les notes jouées sur le canal concerné.

Etendue de réglage : l'octet de donnée est généralement inutilisé (les contrôleurs se suffisent en eux même), et est généralement mis par défaut à 0 (sauf pour le mode 4 : OmniOff/Mono où il peut avoir une signification particulière).

[7.4.1.2.22 Omni Off](#)

Control change n° 124

Provoque l'arrêt du mode Omni sur le canal sélectionné (voir détail des modes MIDI). Il force l'appareil récepteur à ne prendre en compte que les messages correspondants au canal qui lui a été assigné. Les modes Omni On et Omni Off s'annulent mutuellement.

[7.4.1.2.23 Omni On](#)

Control change n° 125

Provoque le passage en mode Omni sur le canal sélectionné (voir détail des modes MIDI). Il force l'appareil récepteur à prendre en compte les messages de tous les canaux.

[7.4.1.2.24 Mode Mono](#)

Control change n° 126

Provoque le passage en mode Mono (coupe le mode Poly) sur le canal sélectionné (voir détail des modes MIDI). Il force l'appareil de réception à jouer en mode monophonique, c'est à dire à ne jouer qu'une seule note à la fois. Si plusieurs notes sont enfoncées exactement en même temps, un ordre de priorité ne fera jouer que la plus aigue (ou la plus grave suivant les appareils), sinon c'est la dernière qui a été enfoncée qui jouera. Les modes Mono et Poly s'annulent mutuellement.

[7.4.1.2.25 Mode Poly](#)

Control change n° 127

Provoque le passage en mode Poly (coupe le mode Mono) sur le canal sélectionné (voir détail des modes MIDI). Il force l'appareil de réception à jouer en mode polyphonique, c'est à dire à permettre de jouer plusieurs notes en même temps.

Remarque : il ne faut pas confondre polyphonie (possibilité de jouer plusieurs notes simultanément : par exemple, des accords) et multitimbralité (possibilité de jouer de plusieurs timbres différents ensembles en utilisant un seul générateur de sons : par exemple, un piano, une trompette et un violon en même temps). Un appareil qui respecte le standard Général Midi doit pouvoir jouer sur une polyphonie d'au moins 24 notes (ou voix) et avoir une capacité multi timbrale d'au moins 16 timbres (autant que de canaux MIDI).

7.4.1.3 Modes, Running Status et messages système

7.4.1.3.1	Modes	346
7.4.1.3.2	Running Status	346
7.4.1.3.3	Les messages systèmes	347

7.4.1.3.1 Modes

Ces quatre contrôleurs sont utilisés conjointement (Control change n° 124, 125, 126 et 127) pour obtenir le fonctionnement des appareils MIDI dans quatres modes différents :

Mode 1 - Omni On / Poly (Control change n° 125 + 127)

L'appareil concerné par l'adresse du canal, joue toutes les données MIDI reçues, sur les 16 canaux, en utilisant les capacités polyphoniques de l'instrument (Pour chaque canal, on affecte une nouvelle voix à chaque nouveau message de Note On dans la limite des voix disponibles).

Mode 2 - Omni On / Mono (Control change n° 125 + 126)

L'appareil concerné par l'adresse du canal joue également les données MIDI reçues, sur les 16 canaux, sauf qu'il jouera en mode monophonique, même si l'instrument a des capacités polyphoniques.

Mode 3 - Omni Off / Poly (Control change n° 124 + 127)

L'appareil concerné par l'adresse du canal, joue les données MIDI qui sont reçues, sur un seul canal prédéfini, en utilisant les capacités polyphonique de l'instrument.

Mode 4 - Omni Off / Mono (Control change n° 124 + 126)

L'appareil concerné par l'adresse du canal, joue les données MIDI qui sont reçues, sur un seul canal prédéfini, en mode monophonique, même si l'instrument a des capacités polyphoniques.

7.4.1.3.2 Running Status

Afin d'accélérer les transmissions et de réduire les besoins de stockage, la norme MIDI prévoit enfin le Running Status (littéralement Statut courant) : si un message est terminé et qu'il est suivi d'octets de données sans octet de statut, on considère que le dernier statut doit être pris en compte. Ceci est particulièrement utilisé dans le cas de messages Note-On, Pitch bend, ou surtout Control Change.

7.4.1.3.3 [Les messages systèmes](#)

Les messages système s'appliquent à une machine en général et non plus seulement à l'un des seize canaux MIDI (le code de canal sur les 4 bits de poids faible de l'octet de statut n'est donc pas utilisé).

On peut les regrouper en trois catégories :

Les messages système exclusifs

La première catégorie de messages système concerne les messages système exclusifs, souvent abrégés "sysex". Ils disposent d'une entête et d'une terminaison normalisées, mais peuvent contenir entre les deux n'importe quel type d'informations : leur définition est réservée aux constructeurs de matériel MIDI. Différents d'une machine à l'autre, ils permettent généralement de modifier les sons, d'effectuer des transferts de la mémoire (dumps) etc...

Les messages système communs

La seconde catégorie est celle des messages système communs, parmi lesquels "Song Position Pointer" qui positionne une machine (séquenceur, boîte à rythmes...) à un endroit précis d'un morceau, "Song Select" qui sélectionne l'un des 128 morceaux de cette même machine, ainsi que "Tune Request", qui demande aux synthétiseurs analogiques d'accorder leurs oscillateurs.

Les messages système temps-réel

La troisième catégorie de messages système regroupe quant à elle les messages dits temps réel, susceptibles d'intervenir à n'importe quel moment, même au milieu d'un autre message. Deux d'entre eux sont actuellement non définis et réservés à de futures extensions de la norme. Les autres concernent la synchronisation de plusieurs machines ("Timing clock", "Start", "Stop" ou "Continue"), la réinitialisation complète du synthétiseur ("System Reset"), ou le test cyclique de la liaison MIDI ("Active Sensing").

7.5 Ressources sur le web

7.5.1	SOURCE FRANCE PIANO	348
7.5.2	MIDI GRATUIT	348
7.5.3	WWW.SYNTHESIAGAME.COM/WIKI/RESOURCES_MANUAL	349
7.5.4	MIDI PAYANT	350
7.5.5	KARAOKE	350
7.5.6	TUTORIELS	350

7.5.1 Source France Piano

<http://midiworld.com/jazz.htm>
<http://www.simonmorton.freemove.co.uk/>
<http://midihifi.free.fr/>
<http://www.classicalarchives.com/>
<http://midihits99.tripod.com/>
<http://www.midisite.co.uk/>
<http://www.mididb.com/>
<http://www.musicrobot.com/>
<http://www.public.asu.edu/~pcompton/midi.php>

Encore des sites gratuits :

<http://www.trachtman.org/ragtime/> : Warren Trachtman's
<http://webhome.idirect.com/~jregan/> : Webpage Jingles

7.5.2 Midi gratuit

✓ <http://www.az-gratuit.com/Fichiers-midi-gratuits>

Pages de liens vers fichiers midi en paquets (plus pratique que télécharger les fichiers un par un) :

✓ <http://fred17.eklablog.com>
 Et notamment <http://fred17.eklablog.com/fichiers-midi-c19072653> pour les fichiers A.zip, B.zip etc En cliquant sur le bouton ci dessous



Fichier midi à télécharger 1 par 1 par "clic droit > enregistrer le lien sous" (c'est un peu galère)

Meta moteur de recherche :

✓ <http://www.manythings.org/midi/search.html>
 ✓ Fichiers midi à [chercher](#) par le [titre](#) :
 ✓ <http://www.psrtutorial.com/midi/index.html>
 ✓ <http://midihifi.free.fr/>

Fichiers midi de Rock à chercher par le groupe :

✓ <http://www.rppmf.com/> (TRES BON)

- ✓ Fichiers midi à [chercher](#) par le [titre](#) ou par l'artiste:
- ✓ http://www.blue-man.name/Variete_francaise.php
- ✓ http://www.blue-man.name/Films_et_TV.php
- ✓ <http://www.blue-man.name/Jazz.php>
- ✓ <http://www.blue-man.name/Classique.php>
- ✓ <http://electrofresh.com/>
- ✓ <http://www.midifile.fr/> (Payant 6 €)
- ✓ <http://www.musicrobot.com/>
- ✓ <http://www.cool-midi.com> (payant 6.95€)
- ✓ <http://www.vanbasco.com/midiseach.html>
- ✓ <https://www.karaoteca.com>
- ✓ <https://freemidi.org/>

Fichier midi Latin :

- ✓ <http://music.albertarose.org/index4.htm>
- ✓ http://midihihi.free.fr/latin_playlist.php

7.5.3 www.synthesiagame.com/wiki/Resources_Manual

http://www.synthesiagame.com/wiki/Resources_Manual

Les sites gratuits et payants restent à différencier.

- ✓ <http://www.mutopiaproject.org> : The Mutoxia Project, Lots of classical MIDI, with an especially large piano section.
- ✓ <http://www.hamienet.com> : a great resource for piano MIDI's. Seems to have thousands and all of them are free to download.
- ✓ <http://www.8notes.com> : Mostly classical music, with available sheets for nearly each MIDI.
- ✓ <http://www.mididatabase.com> : popular music
- ✓ <http://www.classicalarchives.com> : Classical Music Archives, Limit of 5 downloads per day without a paid membership.
- ✓ <http://www.virtualsheetmusic.com/Composers.html> : You can download here any midi file for free. They seem to sell the scores.
- ✓ <http://www.popularpianosheets.com>
- ✓ <http://www.classicalmidiconnection.com> : is another good one for classical midis. there are no download limits.
- ✓ <http://www.midicenter.com> : Lots of pop music and also classical, jazz, themes.
- ✓ <http://www.freemidi.org> : a great MIDI site and it's got al the MIDI's you need.
- ✓ <http://www.ninsheetm.us> : if you like game music, all in piano
- ✓ <http://www.ichigos.com> : Anime and game MIDIs.
- ✓ <http://www.vgmusic.com> : Thousands and thousands of video game MIDIs. They have a dedicated piano section (with mandatory left/right hand split). More than that, having many different tracks with varied instruments showcases Synthesia's ability to run background music with your playing.
- ✓ <http://www.gamemusicthemes.com> : Really high quality video game piano arrangements (with sheet music too). The songs included in the game come from this site. (Although, they were conditioned a little to have the left and right hand parts split. Most at the site don't.) The songs here are pretty advanced and require a considerable amount of playing skill.

7.5.4 Midi payant

- ✓ Le site <http://cfmetzling.fr/styles-et-midifiles-b9073.html>, qui vend des styles, propose également un pack de 19 000 fichiers MIDI.
- ✓ <http://zerox3.com/onlyone/es/5-midi-sequences> : morceaux à l'unité (1\$ à 3\$) , ou pack (salsa, 100 morceaux 70\$ <http://zerox3.com/onlyone/es/coleccion-no1-salsa/546-coleccion-no-1-the-best-100-midi-of-salsa-onlyone.html>)
- ✓ <http://store.hacemosmusica.com/> : le même site fourni la partition, les paroles et le morceau mp3 avec seulement la voix
- ✓ <http://www.hittraxmidi.com/> : This is a pro-site we use with legal MIDI Files and MP3 backing tracks for our band. Also has YouTube embeds and lyrics downloads. Cool site and top quality with about 20,000+ midi files.

7.5.5 KARAOKE

“Kolymbia Midis Sound” : <http://kolymbia.chez.com/>

Il y a presque 700 fichiers midis de 180 artistes et 550 textes de chansons sur ce site, bref tout ce qu'il faut pour le karaoké chez soi

“Midi Hits” : <http://michel.buze.perso.neuf.fr/Musique/download.htm>

Les chansons du hit-parade du mois à télécharger

“Freekaraoke” : <http://www.freekaraoke.com/directory/>

Annuaire des ressources destinées au karaoké: fichiers midi et Kar, lecteurs de fichier, matériel, logiciels

<http://www.hittrax.com.au/>

Des fichiers Midi et Karaoké (KAR) à télécharger classés par ordre alphabétique. Un moteur de recherche est disponible.

http://www.freekaraoke.com/directory/Midi_Karaoke/

<http://www.karaokenet.com><http://www.chez.com/kolymbia/index2.html>

<http://mcostandi.free.fr/index.php>

7.5.6 Tutoriels

<http://magelectrique.blogspot.fr/>

8 Notation musicale

8.1	« NOTATIONCOMPOSER » & « NOTATION MUSICIAN » (A TERMINER)	351
8.2	« MUSEEDIT » (GRATUIT)	351
8.3	« FINAL », « FINAL PRINTMUSIC » 2014 & « FINAL NOTEPAD » DE FINALE MUSIC	353
8.4	« SIBELIUS » ET « SIBELIUS FIRST » DE AVID	355

8.1 « NotationComposer » & « Notation Musician » (A terminer)

<http://www.notation.com/NotationComposer.php>

<http://www.notation.com/NotationMusician.php>

Les 2 logiciels payants (respectivement 115€ et 70€ TTC), restent à explorer

La fonction de transcription d'un fichier MIDI en partition est explicitement indiquée dans les spécifications des 2 logiciels.

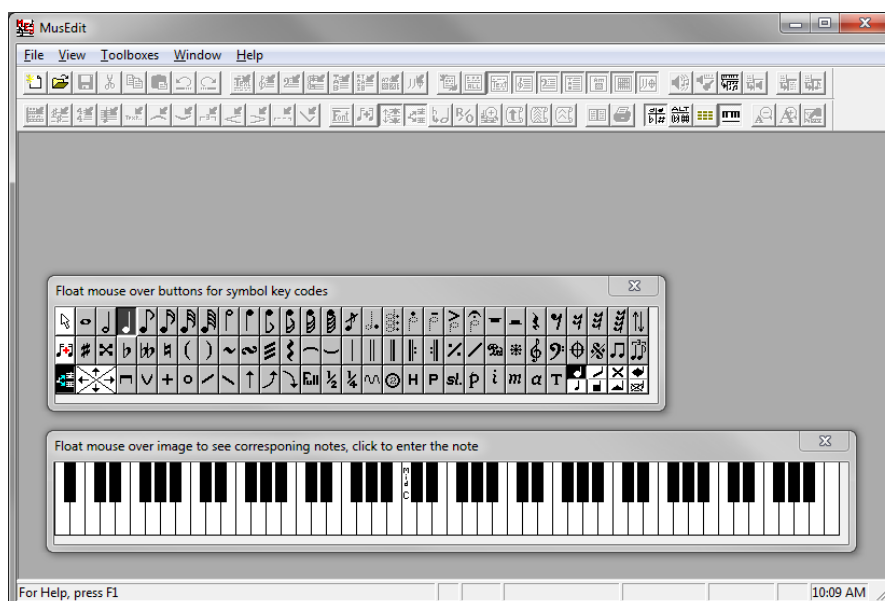
NotationComposer permet de plus d'écrire une partition comme d'autres logiciels spécialisés.

8.2 « MuseEdit » (Gratuit)

Gratuit car le développement est arrêté. Malheureusement, jusqu'à preuve du contraire, on ne trouve pas la version 4 freeware, mais seulement la version 3.94 Shareware qui ne fonctionne qu'en mode démo (pas de sauvegarde).

De plus la version 3.94 pose des problèmes d'importation MIDI, et le test de lecture d'un fichier MIDI produit une cacophonie.

Par conséquent, malgré le potentiel de « MuseEdit » il vaut peut être mieux s'orienter vers un autre logiciel, bien que le choix soit difficile parmi les nombreux candidats, et que leur fonctionnalités soient difficile inventorier exhaustivement (mais jusqu'à preuve du contraire, autant de fonctions ne se retrouvent que dans des logiciels payants).

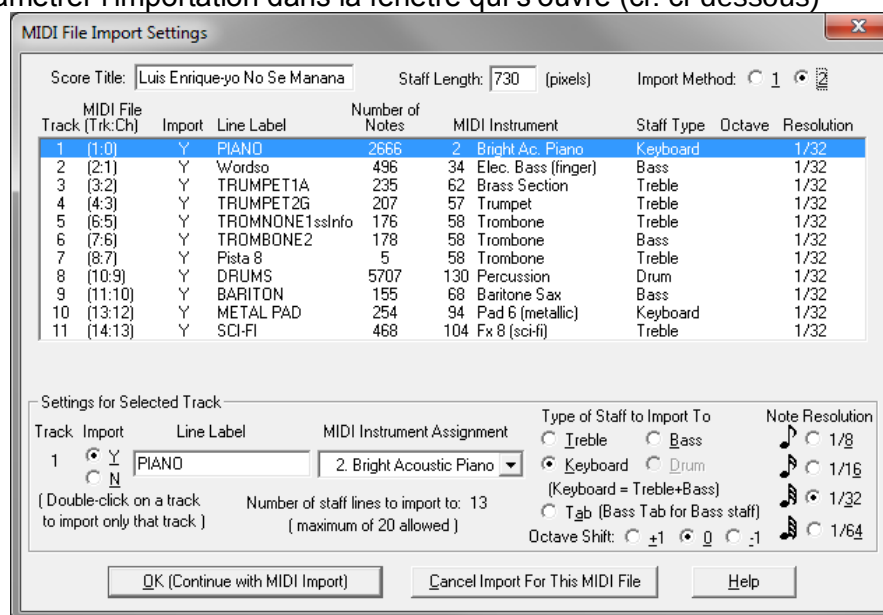


L'Interface démodée mais fonctions nombreuses :

- ✓ Aide intégrée
- ✓ notation de partition
- ✓ importation de fichier MIDI
- ✓ production de partition, notamment à partir de fichier MIDI
- ✓ lecture de fichier MIDI :

8.2.1 Importation de fichier MIDI

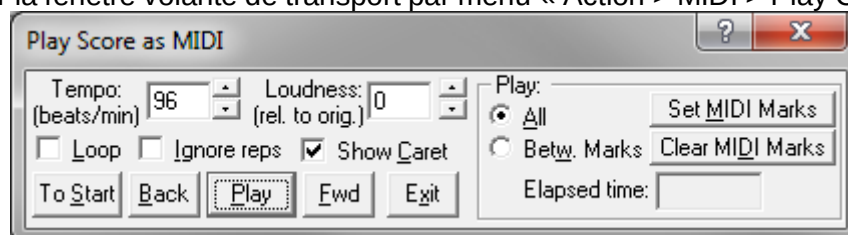
- menu File > Import > MIDI File (Shift+Alt+M), ou glisser/déposer le fichier dans la fenêtre MuseEdit
- Choisir « Method 1 » (moins précise, mais « passe-partout ») ou « Method 2 » (plus précise, mais sujette à plus de difficultés d'importation) (cf. plus bas)
- Paramétrer l'importation dans la fenêtre qui s'ouvre (cf. ci-dessous)



- Method (1 ou 2) peut être choisi ici si le fichier a été glissé/déposé.
- Supprimer certains canaux ou leur réaffecter éventuellement les instruments automatiques
- Choisir le type de partition à transcrire : **Treble** (Porté des aigus), **Bass** (portée des basses), **Keyboard** (2 portées superposées traditionnelles), **Tab** (Tablature)
- OK pour produire la partition.

8.2.2 Lecture de la partition courante

- ✓ Ouvrir la fenêtre volante de transport par menu « Action > MIDI > Play Current Score »



Malheureusement le test sur la partition d'un fichier MIDI produit une cacophonie.

8.3 « Final », « Final PrintMusic » 2014 & « Final NotePad » de Finale Music



<http://www.finalemusic.com/>

L'un des 2 ténors du marché, qui disposent chacun d'une version « Lite »

- ✓ « Finale 2014 » : déstockage à 200€ sur Music avenir, 222€ sur Amazon, 444€ sur Bax Shop, sinon 600€
- ✓ « Final PrintMusic 2014 » : 77 € en promotion import UK sur Amazon, 80€ en téléchargement sur Sweetwater, 100€ sur Bax Shop, Thomann & Woodbrass, sinon 120€
- ✓ « Final NotePad 2012 » : version gratuite

Les commentaires semblent unanimes pour dire que les performances de Final sont supérieures pour les musiciens expérimentés, par rapport à Sibelius cependant plus facile à prendre en main, et dont la restitution audio des partitions est plus réaliste.

Par ailleurs :

- ✓ Sur le tableau ci-dessous, les avantages de la version complète de Final par rapport à la version « lite » PrintMusic ne semblent pas décisifs pour un débutant, mis à part peut être :
 - Instant orchestration
 - Band-in-a-Box® auto harmonization de 6 voix au lieu de 2 ou 3
 - Virtual Drumline sounds (TapSpace®)
 - Latin percussion rhythm sounds
 - Edition de fichier MIDI
 - Garritan Sound Bank
- ✓ La version gratuite NotePad est ancienne (2012), elle ne comprend pas l'aide en ligne, mais elle permet la construction d'une partition y compris à partir d'un fichier MIDI, ainsi et l'écoute de la partition. Cependant un test à partir d'un fichier MIDI ne montre aucun paramétrage des canaux midi à retranscrire et aucun split de portée haute (Sol) et basse (Fa), ce qui conduit à une partition inexploitable et à une écoute cacophonique.

Version	2014 Finale	2014 PrintMusic
System Requirements	Windows XP/Vista/7/8	Windows Vista/7/8
	Mac OS 10.7-10.10	Mac OS 10.7-10.10
Maximum number of staves	Unlimited	24
Number of staff lines available	0-100	1 or 5
	(Plus Tablature)	(Plus Tablature)
Setup Wizard	Yes	Yes
Music fonts included	Maestro	Maestro
	Broadway Copyist	Broadway Copyist
	Engraver	Jazz
	Finale Copyist	Finale Percussion
	Jazz	Finale Mallets
	Maestro Wide	Finale Lyrics

Version	2014 Finale	2014 PrintMusic
	Finale Percussion	
	Finale Mallets	
	Finale Numerics	
	Finale AlphaNotes	
	Finale Lyrics	
QuickStart videos	Yes	Yes
Entering Notes		
SmartScore® Lite music scanning	Yes	Yes
Step-time entry (one note at a time) from mouse/computer keyboard	Yes	Yes
Step-time or Real-time (as you play) entry from MIDI device/keyboard	Yes	Yes
Real-time entry from an acoustic single-line instrument	Yes	–
Real-time entry without a click track (HyperScribe®)	Yes	Yes
Import MIDI and MusicXML files	Yes	Yes
Adding Markings, Lyrics, and More		
Number of staves	Unlimited	24
Lyric verses allowed	Unlimited	Unlimited
Unicode text support	Yes	Yes
Compound or additive time signatures	Yes	Compound only
Number of staff lines available	0-100 (Plus Tablature)	1 or 5 (Plus Tablature)
Tablature	User customizable	Standard guitar and bass only
Chord symbols	Automatic	Automatic
Automatic guitar fretboards	Yes	Yes
Chord charts with slash notation	Yes	Yes
Percussion notation	Automatically configured for playback	Automatically configured for playback
Create Coda systems	Yes	Yes
Editing Tools		
Selection tool for easy editing	Yes	Yes
ScoreManager™ easily controls how staves look and sound	Yes	Yes
Multiple page editing	Yes	–
SmartFind and Paint®	Yes	–
Hearing Your Music		
Includes 425+ Garritan studio-quality sounds	Yes	–
Virtual Drumline sounds (TapSpace™)	Yes	–
Row-Loff™ marching percussion sounds	Yes	Yes
SmartMusic SoundFont (128 sounds)	Yes	Yes
Human Playback® (multiple styles)	Customizable	Standard styles only
External sound library support (VST/AU instruments and effects)	Yes	Yes
Sharing Your Music		
Print professional-quality sheet music	Yes	Yes
Save as audio file (.MP3, .WAV, .AIFF)	Yes	Yes
Can open files created by same or earlier versions of all products on this chart*	Yes	Yes

Version	2014 Finale	2014 PrintMusic
Export MIDI and MusicXML files	Yes	Yes
Export as graphics file	Section or full page.	Section or full page.
	PDF, JPEG, PNG, TIFF, or EPS	JPEG and PDF only
Backward and forward compatibility with Finale 2012	Yes	Yes
Save as EPUB	Yes	–
Educator Tools		
Save as SmartMusic® accompaniment	Yes	–
Music education worksheets, flash cards, and repertoire	More than 1,500 included	More than 50
Export music to a word processing program to create worksheets or quizzes	Section or full page	Section or full page
Finale AlphaNotes™ font and colored noteheads	Yes	–
Finale Numerics font (harmonic analysis, figured bass, and Schenker graphs)	Yes	–
Teach composition w/ StudioView®	Yes	–
Exercise Wizard	Yes	–
Orff instruments in Setup Wizard	Yes	–
Composing and Arranging Timesavers		
Chromatic and diatonic transposition	Yes	Yes
Link and/or extract parts	Both	Extract Only
Band-in-a-Box® auto harmonization	Up to 6 voices	2 or 3 voices
Latin percussion rhythm sounds	Yes	–
Automatic drum grooves	Yes	Yes
Automatic rehearsal marks	Yes	Yes
ScoreMerger™	Yes	–
Over 50 timesavers like instant orchestration, range checking, handbells used chart, chord analysis, etc.	Yes	–
Production and Sequencing Tools		
Video support (movie window and SMPTE support)	Yes	–
Record/Import audio	Yes	–
Ability to edit MIDI data	Yes	–
Conduct tempo changes with TempoTap®	Yes	–
Mixer	Yes	Yes
Finishing Touches		
Document styles	14 and create your own	5
Import graphics files	BMP, EPS, GIF, JPG, PDF, PNG, TIF	BMP, EPS, GIF, JPG, PDF, PNG, TIF
Create non-standard key signatures	Yes	–
Page layout controls	Yes	Yes
3rd-party music font support	Unlimited	–
Easy Keyless Scores	Yes	–

8.4 « Sibelius » et « Sibelius FIRST » de Avid



<https://www.avid.com/fr/sibelius>

Le 2^{ème} ténor du marché, qui dispose également d'une version « Lite »

- ✓ « Sibelius 7.5 » : 440€ chez NeoMAP, 579€ chez Bax Shop, Thomann etc..., sinon 660€
- ✓ « Sibelius FIRST » : 100€ en promo chez Star's Music et en téléchargement sur sweetwater, sinon 110 ou 120€.

Les commentaires semblent unanimes pour dire que Sibelius est plus facile à prendre en main grâce, et que sa restitution audio des partitions est plus réaliste, par rapport à AVID Final dont les performances seraient supérieures pour le musicien expérimenté.

La transformation de scan de partition en partition électronique éditable est possible avec « PhotoScore », qui est fourni en version LITE même avec la version complète de Sibelius.

D'après le tableau de comparaison ci après, les avantages de la version complète ne paraissent pas déterminants (à part pour un musicien avancé)

« Sibelius FIRST » ne possède notamment pas les fonctions suivantes :

- ✓ Edition des fichiers MIDI
- ✓ Arranger : arrangement et orchestration automatiques
- ✓ Changements d'instrument (?)
- ✓ Insertion de paroles à partir d'un fichier texte

Cependant il s'avère insidieusement que :

- ✓ L'upgrade de FIRST en version complète de Sibelius ne semble pas prévu . Et la version complète de Sibelius est vraiment beaucoup plus chère.
- ✓ L'upgrade en version Ultimate de « PhotoScore » (fourni en version LITE même avec la version complète de « Sibelius ») n'est pas semble prévu par l'éditeur NEURATRON (la version complète coûte 209€ en promotion, et 255€ sinon).

1 Select your CURRENT product and enter your Product Id :

PhotoScore Professional 1.xx

PhotoScore Professional 1.xx

PhotoScore Professional 2.xx

PhotoScore Professional 3.xx

PhotoScore Professional 4.xx

PhotoScore Ultimate 5.xx

PhotoScore Ultimate 6.xx

PhotoScore Ultimate 7.xx

PhotoScore Ultimate 8.xx

PhotoScore Midi 1.xx

PhotoScore Midi 2.xx

PhotoScore Midi 3.xx

AudioScore Professional 2.xx

AudioScore Professional 3.xx

AudioScore Ultimate 6.xx

AudioScore Ultimate 7.xx

AudioScore Ultimate 8.xx

2

3

4 Choose the upgrade you would like to order:

Caractéristiques générales	Sibelius First	Sibelius 7
Types de partitions	Partitions simples ou de complexité moyenne avec jusqu'à 16 portées	Partitions et parties de toute taille ou complexité ; supports de cours et feuilles d'exercices
Disponible en	Copie unique	Copie unique (tarif Éducation disponible), 5-pack, licence sur site, licence réseau

Caractéristiques générales	Sibelius First	Sibelius 7
Nombre d'installations distinctes possibles	2 (même utilisateur, ordinateur fixe + portable par exemple)	2 (même utilisateur, ordinateur fixe + portable par exemple)
Documentation	Électronique uniquement, approximativement 450 pages	Électronique ou imprimée (vendue séparément), approximativement 730 pages
Support technique	30 jours d'accès offerts au support téléphonique, par e-mail, fax et en ligne (illimité)	90 jours d'accès offerts au support téléphonique, par e-mail, fax et en ligne (illimité)
Notation		
Altérations	Normales et doubles uniquement, entre crochets	Normales, doubles, quarts de ton, entre crochets
Articulations	Les plus courantes uniquement	Tout type
Numéros de mesure	Limitée	Choix complet de formats
Types de barres de mesure	Simple, double, de reprise uniquement	Simple, double, de reprise, discontinue, musique ancienne
Mesures irrégulières	Non, sauf mesures de levée	✓
Ligatures entre portées (musique pour clavier)	-	✓
Groupements de ligatures/pauses	Fixes	Personnalisables
Crochets et accolades	Fixes	Personnalisables
Modification de la transposition des instruments transpositeurs	-	✓
Symboles d'accord (apparence et saisie MIDI/texte)	Choix de Presets limités	Entièrement personnalisable
Notes de réplique	-	✓
Notes pointées	Points unique / double / triple	Points unique / double / triple
Diagrammes d'accord de guitare	Limités	✓
Diagrammes de gammes de guitare	-	✓
Tablatures de guitare	Basiques uniquement	Complètes
Instruments	Instruments courants, jazz et musique du monde uniquement, avec nombre de portées fixe	Ensemble entièrement configurable
Articulations de jazz	Scoops, falls, doigts et plops	Scoops, falls, doigts et plops
Lignes personnalisables	-	✓
Valeurs de note	Septuple croche (7 ligatures) jusqu'à « double carrée » (quatre rondes)	Septuple croche (7 ligatures) jusqu'à « double carrée » (quatre rondes)
Têtes de notes personnalisées	-	✓
Portées ossia	-	✓
Numéros de page	Automatiques	Personnalisables
Symboles spéciaux	-	✓
Division des pauses multiples (dans les parties)	-	✓
Portées	Jusqu'à 16 par système	Nombre illimité
Petites hampes (hampes courtes) et ligatures « en éventail »	-	✓
Multiplats	Duolets (2:3) jusqu'à nonolets (9:8)	Tous (2, 7, 44:31, multiplats imbriqués, etc.)
Lecture		
Édition de données MIDI	-	✓
Sons intégrés	Sibelius 7 First Sounds, sons haute qualité	Sibelius 7 Sounds, collection complète de sons de qualité professionnelle d'orchestre, instruments jazz, pop, fanfare et percussions

Caractéristiques générales	Sibelius First	Sibelius 7
Live Tempo (direction de l'interprétation en battant la mesure avec un clavier)	Limité, lecture uniquement	Live Tempo en enregistrement, édition, et lecture
Instructions d'interprétation pour les reprises	-	✓
Interprétation des soufflets, rits et accel	Fixe	Ajustable
Interprétation des fermatas	Fixe	Ajustable
Textes agissant sur l'interprétation (legato, etc.)	Fixes	Modifiables
Utilitaires		
Arranger : arrangement et orchestration automatiques	-	✓
Commentaires (notes « adhésives »)	✓	✓
Comparaison de différentes partitions ou versions	-	✓
Copier-coller vers Word et autres applications	Basse résolution (96 ppp) uniquement	✓
Affichage du timecode	Format unique	Format personnalisable
Modification des parties dynamiques	Limitée	Intégrale
Modification des menus texte	-	✓
Exportation d'un journal des modifications apportées à une partition	-	✓
Exportation des paroles dans un fichier texte	✓	✓
Filtres (pour l'édition d'objets similaires)	Filtres rapides uniquement	✓
Recherche	-	✓
Portées en vue ciblée	-	✓
Exportation d'images (pour la création de feuilles d'exercices par exemple)	-	✓
Mise en surbrillance de passages musicaux	✓	✓
Panneau Idées	Bibliothèque de 300 idées, capture de vos propres idées, non modifiables	Bibliothèque de plus de 2000 idées, capture et modification de vos propres idées, ajout à la partition/bibliothèque
Importation de fichiers MusicXML	✓	✓
Changements d'instrument	-	✓
Assemblage de partitions	-	✓
Raccourcis clavier	Fixes	Personnalisables
Couplets de paroles max.	5	Illimités
Insertion de paroles à partir d'un fichier texte	-	✓
Options de saisie de notes	Limitées	Complètes
Mode Panoramique (défilement)	✓	✓
Textures papier et bureau	40	Plus de 60
Extraction de parties	-	✓
Collage en tant que réplique	-	✓
Extensions	38	Plus de 140
Fenêtre de propriétés (modification d'objets individuels)	-	Complète
Repères de répétition	Par défaut uniquement	Entièrement personnalisables
Structures de reprise	Personnalisables	Entièrement personnalisables
Règles	-	✓
Score Starter (40 modèles classés par genre)	✓	-
Sauts de page spéciaux	-	✓
Intervention de voix	-	✓
Versions	Sauvegarde, affichage et impression uniquement	✓

Caractéristiques générales	Sibelius First	Sibelius 7
Vidéo (timecode entrant et points de montage)	Ajout de vidéo, ajout/édition des points de montage	✓
Accès aux options de Mise en page magnétique, des marges des pages, couleurs des notes, affichage en plein écran, etc.	-	✓
Créateur de feuilles d'exercices	-	✓
Publication		
Fonctions de mise en page avancées	-	✓
Options de mise en page automatique	-	✓
Modification des polices	Limitée	Complète
Modification des types de portée	-	✓
Modification des styles de texte	-	✓
Modification des règles de gravure (plusieurs centaines)	-	✓
En-têtes/pieds de page	✓	✓
Importation/exportation de styles personnalisés	Importation uniquement	✓
Mise en page magnétique	Fixe	Entièrement personnalisable
Gestion des parties dynamiques	-	✓
Papiers à musique (mises en pages de partition prédéfinies)	Quelques choix, création impossible	De nombreux choix, création possible
Règles d'espacement des notes	Fixes	Personnalisables
Réinitialisation de la position/apparence des objets	Limitée	✓
Définition des positions par défaut des objets	-	✓
Espacement des portées	Ajustement manuel uniquement	✓
Exportation et partage		
Exportation des partitions en tant que fichier audio	✓	✓
Exportation optimisée pour l'application Avid Scorch (disponible sur l'App Store)	✓	Non (partitions toutes compatibles)
Envoi par e-mail de fichiers de partition .sib ou .pdf	✓	-
Exportation de fichiers image des partitions	PDF uniquement	Formats bitmap et vectoriels standard (SVG, EPS, PNG, JPG, BMP, TIFF, GIF et PDF)
Exportation de fichiers MIDI	Type 0 et Type 1, compatibles tous périphériques	Type 0 et Type 1, compatibles tous périphériques
Exportation de fichiers MusicXML	Oui : compressés ou non compressés	Oui : compressés ou non compressés
Exportation dans un format de version précédente	✓	✓
Publication directe sur ScoreExchange.com	✓	Publication indirecte via le Web uniquement
Exportation de pages Web Scorch (extension pour navigateur)	✓	✓
Partage sur YouTube, Facebook, SoundCloud	✓	-
Exportation de fichiers vidéo des partitions	✓	-

En plus de la plupart des fonctionnalités de Sibelius First, Sibelius 7 propose également :

- ✓ Une bibliothèque exclusive de 35 Go de sons de qualité professionnelle (nouveau Sibelius 7)
- ✓ Des fonctionnalités texte et typographie avancées (nouveau Sibelius 7)
- ✓ Des formats d'exportation d'images étendus, dont les fichiers EPS et SVG (nouveau Sibelius 7)

- ✓ Des options de configuration exhaustives de la Mise en page magnétique pour éviter toute superposition d'objets
- ✓ La fonctionnalité Live Tempo pour « diriger » le tempo de lecture
- ✓ Des outils de suivi et comparaison des versions
- ✓ Un nombre de portées illimité
- ✓ L'extraction de parties instrumentales en tant que fichiers séparés, plus de nombreuses autres fonctionnalités destinées à la musique pour orchestre/groupe
- ✓ Des fonctionnalités de création de supports de cours et feuilles d'exercices
- ✓ Une **fonction Arranger d'aide à l'arrangement et à l'orchestration**
- ✓ Plus de **140 fonctions d'extension supplémentaires** destinées à une grande variété de tâches, avec possibilité d'en télécharger et d'en installer de nombreuses autres à partir du Web
- ✓ Un nombre de notations bien plus élevé, comme des symboles spéciaux et des instruments rares
- ✓ Des instruments, lignes, symboles et autres notations intégralement modifiables
- ✓ Des fonctions de publication capables de produire des partitions de qualité professionnelle
- ✓ L'édition des fichiers MIDI

9 Harmonisation

9.1	« HARMONY ASSISTANT » ET « MELODY ASSISTANT »	361
9.2	« J74 MAXFORLIVE HARMONY BUNDLE » & « J74HARMOTOOLS » DE FABRIZIOPOCE (25€)	363
9.3	« HARMONY NAVIGATOR » & « SYNFIRE » DE COGNITONE (49€ À 780€)	365
9.4	« LIQUID NOTE » DE RE-COMPOSE (\$79 OU \$139)	371

9.1 « Harmony Assistant » et « Melody Assistant »

70\$ et 30 € respectivement



<http://www.myriad-online.com/fr/products/harmony.htm>



<http://www.myriad-online.com/fr/docs/melodydesc.htm>

Les 2 logiciels peuvent fonctionner en version démo, sans sauvegarde.

Les fichiers musicaux créés peuvent être lus indifféremment avec Melody ou Harmony : les deux logiciels sont compatibles.

L'aspect général et l'interface sont très proches, mais Harmony Assistant est plus puissant que Melody Assistant : il peut faire automatiquement beaucoup plus de choses et de fait, est plus facile à utiliser. Toutes les fonctionnalités de Melody Assistant se retrouvent dans Harmony Assistant

Harmony & Melody :

- transformation de scans de partition en partition électronique éditable, par le biais du module additionnel shareware Omer <http://www.myriad-online.com/fr/products/omer.htm>
- Transformation de fichier MIDI en partition

Harmony :

- Accompagnements automatiques à partir de la grille d'accord, Harmony va générer des accompagnements automatiques. Par exemple à partir d'un solo, Harmony va générer une basse, une nappe, etc.

Import et export en de nombreux formats

Harmony Assistant  et Melody Assistant  peuvent lire ou écrire directement des fichiers dans d'autres formats que ceux spécifiques à ces applications. En voici la liste.

Légende:

- ✓ Importe et exporte dans ce format
- ✓ Importe dans ce format (pas d'export)
- ✗ Ni import, ni export dans ce format

Fichiers MIDI et assimilés					
					
MIDI type 0 & 1	.mid	✓	✓		
MIDI Karaoke	.kar, .mid	✓	✓	Les paroles peuvent être chantées par Virtual Singer	
Rich Midi Tablature File (RMTF)	.mid	✓	✓		
Creative Music File (CMF)	.cmf	✓	✓		
Fichiers d'applications tierce partie					
					
Finale®	.mus, .etf	✓	✗	versions : 1993 à 2007	
Encore®	.enc	✓	✗		
Rhapsody®	.rhp	✓	✗		
MusicTime®	.mus	✓	✗		
NoteWorthy Composer®	.nwc	✓	✗	versions : 1.3 à 2.0	
GuitarPro®	.gtp, .gp3, .gp4	✓	✗		
Tabledit®	.tef	✓	✗	versions : 2.0 (1999) et +	
Style Band In a Box®	.sty	✓	✗		
Style Yamaha®	.sty	✓	✗		
MOD Soundtracker	.mod	✓	✓		
S3M Scream Tracker	.s3m	✓	✓		
Fichiers d'échange entre applications					
					
MusicXML	.xml	✓	✓	Info: MusicXML Definition	
MusicXML compacté	.xmz et .mxl	✓	✓	Géré par: PDFtoMusic Pro, Myriad Plug-in	
ABC	.abc	✓	✓	Info: The ABC Home Page	
texte Tablature	.tab	✓	✓		
Fichiers Audionumériques (importés en tant que pistes numériques)					
					
WAVE Windows	.wav	✓	✓		
AIFF	.aif, .aiff	✓	✓		
MP3	.mp3	✓	✓		
OGG Vorbis	.ogg	✓	✓		
brut PCM	.pcm, .raw, .brt	✓	✓		
Ressource Son MacOS	-	✓	✓	Macintosh seulement	
WMA et tout autre format audio lisible par DirectX®	.wma, ...	✓	✗	Windows seulement	
MP4 Audio (AAC) et tout autre format audio géré par Quicktime®	.mov, .mpeg, ...	✓	✗	Macintosh seulement	

9.2 « J74 MaxForLive Harmony Bundle » & « J74HarmoTools » de fabriziopoce (25€)



<http://fabriziopoce.com/m4l-harmony-bundle.html>



<http://fabriziopoce.com/HarmoTools.html>

Le Bundle « Harmony J74 MaxForLive » est un package pour Ableton Live (Max for Live) et contient les versions complètes de :

- ✓ J74 Progressive,
- ✓ J74 BassLine
- ✓ J74 ISO Controllers pack

ainsi que le pack gratuit « J74 HarmoTools ».

<https://www.youtube.com/user/june74tube/videos>

- ✓ [J74 Progressive - A toolset for Chord Progression and Harmonic Editing \(Tutorial 1\)](#)
- ✓
- ✓ [J74 Progressive - A toolset for Chord Progression and Harmonic Editing \(Tutorial 13\)](#)

9.2.1	J74 MAXFORLIVE HARMONY BUNDLE » (25€)	363
9.2.2	J74 PROGRESSIVE SE (STANDALONE EDITION) (12€)	363
9.2.3	« J74 HARMOTOOLS » (GRATUIT)	363

9.2.1 [J74 MaxForLive Harmony Bundle » \(25€\)](#)

9.2.2 [J74 Progressive SE \(Standalone Edition\) \(12€\)](#)

9.2.3 [« J74 HarmoTools » \(gratuit\)](#)

J74 HarmoTools est un ensemble de « devices » pour **harmonisation MIDI en temps réel**, en fonction des accords et des gammes.

Pour une utilisation dans un « Live Set » de Ableton Live, éventuellement en collaboration avec d'autres musiciens via un réseau TCP / IP.

- ✓ [J74 HarmoTools - A tool set for Real-Time MIDI harmonization in Ableton Live](#)



9.3 « Harmony Navigator » & « Synfire » de Cognitone (49€ à 780€)



<http://www.cognitone.com/>

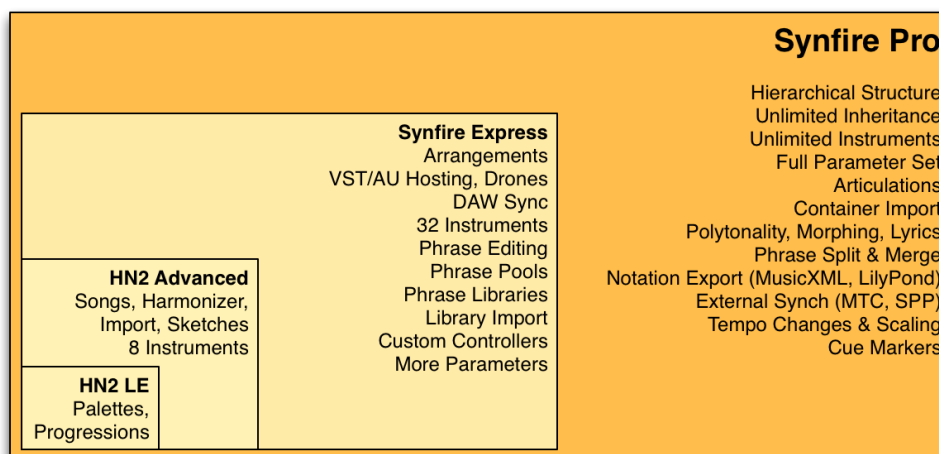
9.3.1	PRÉSENTATION	365
9.3.2	UTILISATION (A RÉDIGER)	369
9.3.3	TUTORIELS VIDÉOS	369

9.3.1 Présentation

<http://www.cognitone.com/products/comparison/page.shtml>

Les 2 logiciels existent d'une part en versions limitées (respectivement LE et Express) et d'autre part en version Advanced et PRO. Cela fait donc 4 produits au total, qui sont en fait des versions plus ou moins complètes du même outil, comme le montrent le schéma et le tableau ci-dessous.

Alors que « Synfire Pro » inclut toutes les fonctions actuellement implémentées de l'outil (et ce sera toujours le cas dans le futur), le produit d'entrée « Express Edition » tous comme ses petits frères « HN2 Advanced Edition » et « HN2 LE » offrent chacun un sous-ensemble de fonctionnalités ciblées, à des prix plus abordables. De plus, les utilisateurs ont la possibilité de passer à une version supérieure à tout moment.



	HN2 LE	HN2 Advanced	Synfire Express	Synfire Pro
Focus	Progressions	Songwriting	Entry Level Composition & Arrangement	Professional Composition & Arrangement

	HN2 LE	HN2 Advanced	Synfire Express	Synfire Pro
Typical Application	Explore harmony, enhance musical skills, support manual songwriting, export chords to your sequencer	Songwriting, create demos, find chords to a melody, play-along, export songs to your sequencer	Compose Jazz, Pop, Rock, R&B, Electronic, Ambient, Hip Hop, etc. Run synched with DAW	Compose contemporary orchestral music , game soundtracks, film scores, piano music , advanced electronic music , develop a personal style , work with DAW and notation software
Target Audience	Guitarists, Keyboarders, Students, Teachers, Electronic Musicians	Songwriters, Bands, Advanced Electronic Musicians	Entry Level Composers, Hobbyists	Composers , Producers, serious Enthusiasts
Connectivity				
MIDI	X	X	X	X
Audio Hosting	-	-	VST, AudioUnits	VST, AudioUnits
DAW Synchronization	-	-	ReWire Transport	ReWire Transport
DAW Drones	-	-	VST, AudioUnits, AAX	VST, AudioUnits, AAX
Distribution in LAN	-	-	-	X
External Hardware Sync	-	-	-	X
MIDI Time Code	-	-	-	X
Song Position Pointer	-	-	-	X
Features				
Harmony AI	X	X	X	X
Custom String Instruments	X	X	X	X
Palettes, Navigation	X	X	X	X
Progression Editor	X	X	X	X
Real-Time Sketches	-	X	X	X
Harmonizer	-	X	X	X
Import MIDI Files	-	Limited	X	X
Import Libraries 3)	-	-	X	X
Import Containers 1)	-	-	-	X
Export Notation	-	-	-	MusicXML, LilyPond
Export DAW	-	-	Drag & Drop	Drag & Drop
Export MIDI Files	X	X	X	X
Document Types	Progressions, Palettes	Progressions, Palettes, Sketches, Songs	Progressions, Palettes, Sketches, Arrangements, Libraries	Progressions, Palettes, Sketches, Arrangements, Libraries
Recording	-	Limited	X	X
Figure Recognition	-	X	X	X
Interpretation	-	Limited	X	X
Instruments	4	8	32	1024
Ports (Channels)	4 (64)	8 (128)	250 (unlimited)	250 (unlimited)
Structure	-	Linear	Nested	Hierarchical
Songs	-	X	X	X

	HN2 LE	HN2 Advanced	Synfire Express	Synfire Pro
Arrangements	-	-	X	X
Inheritance 2)	-	-	Limited (2 Levels)	Unlimited Depth
Morphing	-	-	-	X
Polytonality	-	-	-	X
Articulations	-	-	-	X
Lyrics	-	-	-	X
Phrase Pools 3)	-	-	X	X
Phrase Libraries	-	-	X	X
Phrase Editor	-	Harmony Only	X	X
Phrase Split & Merge	-	-	-	X
Render Parameters	Harmony	Harmony, Transpose, Variation, Interpretation, Volume, Pan, Reverb	Analysis, Bend, Breath, Expression, Figure, Gain, Harmony, Interpretation, Length, Modulation, Pan, Pause, Portamento, Reverb, Rhythm, Send, Shift, Step, Sustain, Take, Transition, Transpose, Variation, Velocity, Volume	Analysis, Bend, Breath, Chromatic , Expression, Figure, Gain, Harmony, Interpretation, Layer , Length, Lyrics , Modulation, Morphing , Pan, Pause, Portamento, Reverb, Rhythm, Scheme , Send, Shift, Step, Sustain, Take, Tempo , Time , Transition, Transpose, Variation , Velocity , Volume
Custom Controllers	-	-	8	8
Tempo Changes 4)	-	-	Static	Continuous
Tempo Scaling (Time)	-	-	-	X
Cue Markers	-	-	-	X

X : supported, - : not supported

1) Import Containers: The Pro edition features a mass import of instruments and phrases when a container is pasted from the clipboard to another arrangement. This simplifies copy and paste between multiple projects and hence the construction of large projects from existing fragments.

2) Inheritance: Maximum depth of nested containers. In Synfire Express, you have two levels, that is, you can place any number of containers in the root container and then place additional containers inside those, but no deeper. This is sufficient for most popular musical styles. If you want to use container nesting as a means for motif development, you would need Pro.

3) Phrase Pools: Since 2015, these are now also included with the Express edition of Synfire, because collecting figures and phrases is an essential part of the workflow.

4) Tempo Changes: The Express edition uses a slider and numeric entry to set one global tempo. With the Pro edition, you can edit a continuous tempo map graphically throughout the entire composition.

« Synfire Express » est une version privilégiée pour débuter avec « Synfire », car il permet d'aborder le « prototypage musical », tout en laissant la possibilité de passer à la version PRO. Les manuels d'utilisation au format PDF sont en anglais et allemand. Vous pouvez commencer immédiatement après avoir obtenu une licence à partir du code acheté, au moyen de l'utilitaire « iLok License Manager » (disponible sur www.ilok.com). Vous avez besoin d'une clef physique PACE iLok 2 ou 3 pour exécuter le logiciel. Le prix de la version « Express » est de 450€ ou 360 € en promotion de 20%.

Imaginons le premier jet d'une composition de chanson ou d'œuvre orchestrale, déjà en partie enregistrée dans un logiciel DAW ou dans logiciel de notation. Il reste beaucoup d'améliorations à faire, notamment apporter plus de variété : par exemple intercaler des parties

avec des harmonies et des instruments différents, ajouter une voix secondaire, insuffler plus de profondeur à l'orchestration, mais aussi remplacer des harmonies trop banales. Le travail à venir sera donc :

- ✓ Trouver des harmonies différentes
- ✓ Réécrire tous les instruments avec ces harmonies
- ✓ Juger du résultat en écoutant tous les instruments ensemble
- ✓ En espérant que le résultat ne sera pas encore décevant et qu'il ne faille à nouveau tout reprendre

Composer avec Synfire

Synfire facilite ce travail en permettant de sélectionner des harmonies sur une palette colorée puis en effectuant automatiquement tout le travail, pour toute la partition et tous les instruments, et ceci instantanément et autant de fois que nécessaire pour répéter les essais.

La seule chose à faire c'est glisser-déposer des objets sur les instruments à l'écran, et Synfire fait le reste du travail, jusqu'à l'interprétation de la partition résultante par tous les instruments simultanément.

Synfire permet d'avoir sous la main des centaines de modèles de phrases et d'harmonies différents, pour les insérer simplement à tout endroit de sa composition. Ces modèles de phrases et d'harmonies peuvent toujours être modifiés, étirés, transposés, divisés, combinés, copiés, inversés. De plus le même modèle peut donner un résultat différent selon l'endroit où il est placé. Cela ouvre des possibilités considérables pour la création de motifs avec des variations musicalement significatives.

Avec Synfire on peut même inventer son propre système d'harmonie, pour que Synfire l'applique à la composition.

Le principe ainsi esquissé est appelé « prototypage musical », et c'est ce que Synfire permet.

Synfire permet de se concentrer sur les décisions créatives sans perdre de vue l'objectif, plutôt que de perdre un temps considérable avec les tâches annexes.

De ce fait, Synfire est une source d'inspiration inépuisable, comme peuvent l'attester ceux qui l'utilisent pour leurs compositions, et qui n'imaginent plus s'en passer.

Créer la « substance musicale »

Synfire n'est pas un gadget miracle, mais un outil puissant donnant le contrôle sur tous les détails de sa musique, qu'elle soit simple ou complexe. Il fonctionne pour tous les styles musicaux. Ce n'est pas une boîte contenant de la musique préfabriquée et stéréotypée, qui impliquerait des limitations de genre. Personne ne peut deviner sur Synfire a été utilisé.

Un nouveau monde

Une assistance intelligente à la composition.

Tout combiner et remplacer à tout moment, même l'harmonie.

Explorer agréablement de nouvelles idées.

De la musique meilleure et en moins de temps avec moins d'effort.

Tirer parti de la théorie musicale.

Étendez vos compétences musicales

Escape writer's block.

Surprenez-vous par des résultats inattendus.

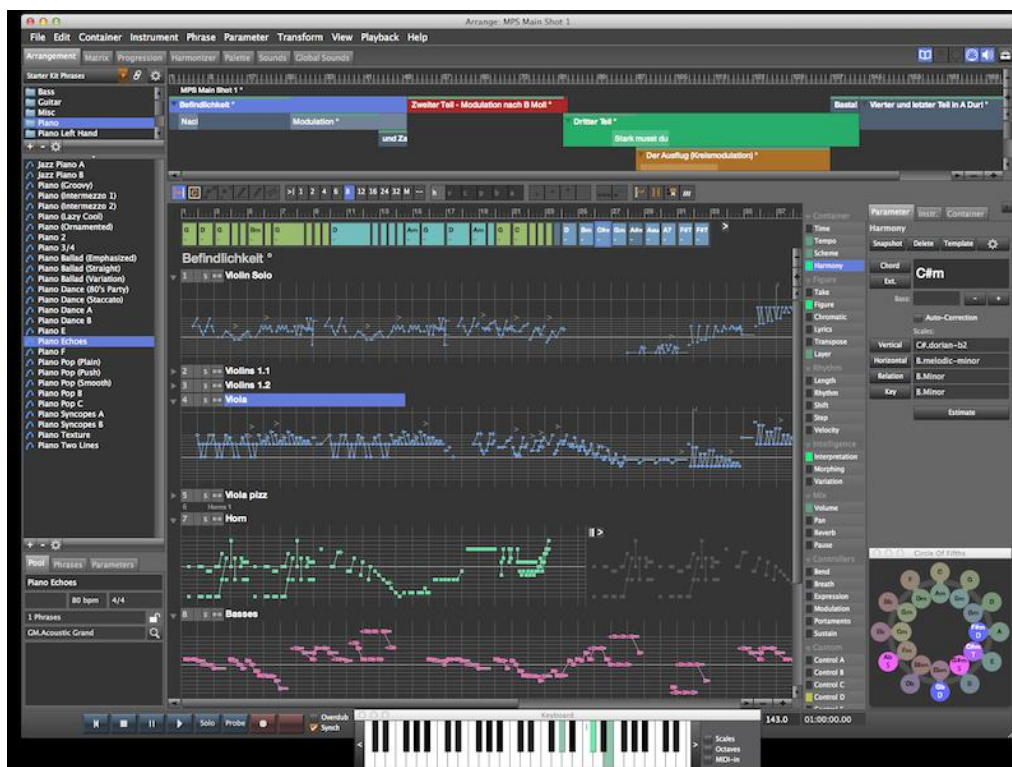
Adapté à la musique de film, la musique de jeu vidéo, les œuvres orchestrales, la musique électronique et expérimentale, le Jazz, la Pop, le HipHop et tous les styles basés sur l'harmonie, la mélodie et la structure.

Simply better

Non limité à des genres spécifiques. Synfire maîtrise également la musique artisanale, non quantifiée et complexe

Synfire aide à élaborer la propriété intellectuelle que constitue la composition. Une composition est indépendante des sons et effets utilisés. Si le travail est reconnaissable et original, c'est à la « substance musicale » insufflée qu'il le doit. Et c'est aussi ce pour quoi les compositeurs et les auteurs-compositeurs sont payés pour produire.

Tout est linéaire: Votre musique n'est pas divisée en blocs. Les résultats sont naturels et fluides
Basé sur la théorie de la musique internationalement établie
Intelligence inégalée
De nombreuses interfaces



Integration dans votre studio

Synfire est une application autonome puissante et complète qui héberge les instruments virtuels (VST / AudioUnits) et se synchronise avec (presque) tous les DAWs populaires avec une précision d'échantillon. Vous avez la possibilité de travailler en parallèle avec votre DAW, d'exporter le résultat plus tard, ou encore de composer entièrement dans Synfire. Les instruments matériels externes sont également pris en charge.

Synfire exporte immédiatement à la DAW la musique composée, par simple via Drag & Drop, via des fichiers MIDI ou des formats de notation (MusicXML, LilyPond).

9.3.2 [Utilisation \(A rédiger\)](#)

9.3.3 [Tutoriels vidéos](#)

Vidéos (en anglais, avec sous titrage automatique en français si besoin) :

- [Developing Musical Ideas With Synfire](#)
- [What is Synfire & prototyping ?](#) : Phrase+Harmony = Music
- [Synfire Features & Workflow \(Overview\)](#)
- [Counterpoint: Prototyping Orchestral Music With Synfire](#)
- [Arranging a Song: Part 1](#)
- [Arranging a Song: Part 2](#)

- [Compose a Simple Piano Theme](#)
- [Setup Global Rack And Global Instruments](#)
- [Creating a Device Description by Extraction](#)
- [Using Large Sound Libraries](#)
- [Viewing Synfire Chord Progressions](#)
- [Paste_Rhythm](#)

9.4 « Liquid Note » de Re-Compose (\$79 ou \$139)



En promo \$45(-\$4) & \$75(1-\$11)

<http://www.re-compose.com/liquid-notes-music-software.html>

La comparaison entre les 2 éditions (standalone et plug-in Ableton Live +Max obligatoire) est résumée par le tableau ci-dessous.

	Standalone \$139	For Ableton Live * (MIDI Effect) \$75
Harmonic analysis	yes	yes
Reharmonization	yes	yes
Live mode	yes	yes
MIDI file import	yes	-
MIDI export	yes	yes
Built-in synths (<i>inutile dans la version Live qui est un plug-in</i>)	yes	-
Standalone operation	yes	-
Syncs to all DAWs via MIDI clock	yes	-
Plug and play with Ableton Live 9 (via Max for Live)	-	yes
Supports direct multi-track MIDI import from Live (via Max for Live)	-	yes
Playback via IAC bus (all DAWs)	yes	-
Adjust playback tempo in Liquid Notes (<i>inutile dans la version plug-in Live</i>)	yes	-
Pre-arranged music templates	yes	-

*: Requires Ableton Live 9 and Max for Live!

La version plug-in dédié à Live (+Max obligatoire) est logiquement moins chère puisque inutilisable dans d'autre DAW (dépourvus de Max), mais hormis cette différence évidente, le tableau ci-dessus n'est pas claire sur les différences et avantages propres à chaque édition. Concernant ce sujet précis, la lecture des articles ci-dessous peut se résumer par l'avantage suivant d'utiliser l'édition « Plug-in for Live » pour les utilisateurs de Live :

- Max apporte une facilité d'import MIDI des clips Live dans « Liquid Notes » (peut être par un simple drag and Drop) alors que qu'il faut passer par une procédure d'import dans l'édition standalone

Cependant il semblerait que l'édition standalone fournisse les ressources supplémentaires suivante : « **Pre-arranged music templates** » (il reste à comprendre ce que s'est).

<http://www.re-compose.com/differences-between-liquid-notes-products-and-plugin-standards-explained.html>

Why Liquid Notes for Live is A Separate Product from The Liquid Notes Standard Edition
Written by Stefan Oertl

Some of you have asked the question if we could design Liquid Notes in a way to make it communicate with the DAWs via the VST, AU, or AAX protocols. However, this would prove very difficult. Some others have raised the issue why Liquid Notes for Live has not been fully integrated into the Liquid Notes standard edition.

This article will help to illuminate our decision making process and explain the differences between both versions.

Regular plug-in technology for multi-channel MIDI applications?

Compared to standard third-party MIDI manipulation software communicating with sequencers, “Liquid Notes” is a multi-channel MIDI device. For a precise harmonic analysis, it needs to access every note on every instrumental track of a song. That means it can only function on complete arrangements.

The note data itself is locked in the DAW, just as internal data in any app. Currently, there are only two general means of getting notes from a DAW:

- MIDI import/export, which requires an extensive routing setup process. We use this in our standard version of Liquid Notes. This software version is able to communicate with every DAW on the market. Each instrumental track needs to be routed between Liquid Notes and the host sequencer. This usually arduous process is completely guided by an auto-routing wizard to the fullest extent of automation possible. Technology-wise, it cannot get any easier than that.
- VST/AU/AAX plug-ins that capture notes as they go past the playback head. But this can operate only on a single track. With access to only one instrumental track, this is too much of a restriction, naturally. Multi-channel MIDI import/export apps would require an instance of the plug-in for each instrumental track, controlled by a master instance. And for that, the routing setup becomes very very complex. Plus, you can only retrieve MIDI data from the current playback position. If you want to work on the entire song, you would first have to play back the whole song in the DAW to import it to the plug-in. All that holds no real advantages for users.

Our way out of the plug-in dilemma: Max for Live

We decided to give Ableton Live with its Max for Live interface a go. We underwent extensive investigation of any alternative before the (somewhat arduous) design/implementation of the approach which has been subsequently customized for use by Liquid Notes for Live. The goal was a plug-in-like architecture for Liquid Notes that provides:

- Elimination of the cumbersome MIDI import/export steps
- Access to notes on multiple tracks (in order to affect harmony etc.)
- Retrieval of note data on demand (not just per note at playback)

Max for Live was not, as we expected, actually intended for any of that. It was meant primarily for algorithmic manipulations within Max, not as a bridge to third-party applications.

Over time, one of our developers had already invested a substantial amount of time developing a framework from Max for Live elements to overcome the limitations and accomplish the goals above. He took advantage of a specific opportunity provided by a software layer intended for other purposes. Then he had to adapt his framework before we could start customizing it for Liquid Notes for Live. On top of that, we then had three developers work on the additional chunk of integration between Live and Liquid Notes for Live on and off for several months. E.g. instead of MIDI messages that run through the IAC bus, Liquid Notes for Live processes OSC messages (Open Sound Control protocol).

The GUI looks pretty much the same for both applications. But under the hood, it is a different scenario all along. From a technical perspective, merging the underlying communication standards into one version should not present any fundamental barrier, yet would be a considerable additional effort that is expensive to maintain. It would make an already complex product even more complex. Bug tracking would become more difficult and imply that with any change of our software in one place, we risked causing a problem somewhere else. Being a small company with limited resources, we have instead opted to maintain a completely different communications architecture between the two products. In consequence, Liquid Notes for Live only supports Ableton Live and requires Max for Live to run. And for the above reasons, it must be regarded as a product in its own right.

Liquid Notes for Live vs. Liquid Notes Standard Edition

From the user perspective, the standard edition of Liquid Notes connects to any sequencer (including Live) to trigger the original software instruments of an arrangement, but it does so by routing through input and output channels for all tracks of an arrangement in Liquid Notes and the sequencer, respectively. So you'll have to go through a routing setup. We provide a variety of automatisms for that (like the above-mentioned auto-routing wizard).

From Liquid Notes to the DAW to Liquid Notes

- From any DAW to Liquid Notes, you'll need a MIDI import/export to match the data streams in both applications. You are at liberty to use any DAW you like in the market out there. You can synchronize both applications by MIDI clock time. Plus, you are able to adjust the playback tempo of your song.
- "Liquid Notes for Live+Max" allows a very simple import of Ableton Live Clips which can then be manipulated harmonically. It feels like working with a plug-in that operates from within the sequencer. You can either slave Liquid Notes by Live or vice versa, depending on which data you want to process. If you want to include tracks in Live which have not been transferred to Liquid Notes (e.g. audio), you choose playback by Live. If you want to hear only transferred tracks, hit play in Liquid Notes.
That is a great advantage in comparison to the standard edition of Liquid Notes in case you work with Ableton Live.

From Liquid Notes to the DAW

After you are done with your harmonic changes, re-record or overdub the existing arrangement in ANY DAW (including Live), or create a MIDI export file which you can then import in ANY DAW (including Live) and place anywhere on the timeline.

<http://www.re-compose.com/liquid-notes-for-live-adds-a-new-dimension-to-songwriting-in-ableton-live.html>

Liquid Notes for Live is Here, Now Plugs Directly into Ableton Live 9

Written by Roland Trimmel

We communicated this earlier in our call for beta testers some weeks ago. And we also kept you informed on its progress for a while now. The MIDI effect of Liquid Notes for Ableton Live 9 is finally here. It enables you to create great music effects directly in Live, only with the click of a few buttons, and within minutes.

Most importantly, Liquid Notes for Live is almost a plug-in: It seamlessly integrates with Live. You can make changes to your MIDI clips on the fly, and hear the effects immediately in the DAW.

Using Liquid Notes for Live with Ableton Live 9

Liquid Notes for Live is a MIDI effect of Liquid Notes that plugs directly into Ableton Live. To do so, it uses Max for Live which is optional for the Live 9 Standard edition and comes pre-installed with the Live 9 Suite edition. Make sure you have Max for Live installed, otherwise Liquid Notes for Live can't communicate with Ableton Live.

The integration is smooth and easy: just as you are used to from the standalone version of Liquid Notes, you simply launch the software and after two simple setup steps in Live, it will connect to Live automatically. Select the MIDI clips in Live by clicking on the corresponding scene, then hit "Get Clips" in Liquid Notes for Live and - if necessary - make adjustments to the tracks detected in the project wizard. One more click, and you are ready to go!

Edit your clips by making adjustments to the vertical sliders (chord function) and rotary knobs (chords, tension) while playing your song in Live. The changes become audible immediately, it's like playing live and having an expert composer next to you doing all the magic on the harmonic level for you. That is what Liquid Notes is popular for, so you can concentrate on pinpointing the sound you always had in mind!

Special introductory offer of Liquid Notes for Live

We're offering Liquid Notes for Live at a special price of EUR 69 / USD 69 for a period of 3 weeks until March 16, 2014. Also, Liquid Notes is on sale during the same period for EUR 99 / USD 99. All prices in euros include 20% VAT, all prices in US dollars are without sales tax.

Use coupon code LNLIVE14 at checkout to retrieve your discount when buying the software. There are no restrictions on the number of items you buy. Download the software from our website, a free 20-day trial is automatically included.

Customers who have purchased Liquid Notes in the past are eligible for a special offer to buy Liquid Notes for Live at a further reduced price. See details in [this article](#).

Other information about Liquid Notes for Live

Liquid Notes for Live only works with Ableton Live and requires Max for Live to be installed, whereas the standard version of Liquid Notes connects to all DAWs via a MIDI cable. However, the latter doesn't get as close to a plug-in as the MIDI effect does. For reasons of a lack of interfacing standards for multi-track MIDI applications, there are no plug-ins of Liquid Notes planned in the future. Read more about it in this article on our website.

Both products are sold separately, can be run in parallel, and require their own license key. No upgrade offers between the two products exist.

10 La synthèse sonore analogique (A rédiger)

A rédiger dans un premier temps à partir :

- ✓ du manuel du Roland JP 800 très didactique sur la question
- ✓ du tutoriel « Analog de Ableton Live : La synthèse sonore » dont une suite est prévue <https://www.youtube.com/watch?v=zlyane70GWI> (cf. § 3.2.6.4 ci-dessus)

11 Informations sur le web

- <https://composer-sa-musique.fr/>
- <http://www.creer-sa-propre-musique.com/>
-

Sommaire complet

(Un sommaire court est fourni au début de ce document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1	OU TROUVER QUOI ? (A RÉDIGER)	6
2	INSTALLATION, CONNEXIONS ET DÉMARRAGE	7
2.1	INSTALLATION	7
2.2	CONNEXION	8
2.3	CONFIGURER LES ENTRÉES ET SORTIES AUDIO ET MIDI SUR UN LOGICIEL DAW (ABLETON) OU NATIVE INSTRUMENT	8
3	LOGICIELS DAW	10
3.1	FORMATS DES FICHIERS DE LOGICIELS SÉQUENCEURS	11
3.2	« ABLETON LIVE SUITE » 9 & 10	12
3.2.1	COMPARAISON DES EDITIONS & VERSIONS	12
3.2.1.1	Key Features V9	12
3.2.1.2	Software Instruments V9	13
3.2.1.3	Packs V9	14
3.2.1.4	Max for Live Devices V9	17
3.2.1.5	Audio Effects V9	17
3.2.1.6	MIDI Effects V9	19
3.2.1.7	Nouveautés de la version 9.5	19
3.2.1.8	Nouveautés de la Version 10	20
3.2.2	PUSH	22
3.2.2.1	Capture your music	22
3.2.2.2	Push Making beats	22
3.2.2.3	Melodies and harmonies	23
3.2.2.4	Playable and beautiful	24
3.2.2.5	Push Tech specs	24
3.2.3	DÉMARRAGE (A COMPLÉTER)	26
3.2.3.1	Installation et désinstallation	26
3.2.3.1.1	Installation	26
3.2.3.1.2	Désinstallation	26
3.2.3.2	Configuration MIDI et AUDIO	27
3.2.3.3	Sons d'usine	27
3.2.3.4	Importer des plug-ins	27
3.2.3.4.1	Packs	27
3.2.3.4.2	VST	28
3.2.3.5	Importer et sauvegarder des Presets ou banques de Presets	30
3.2.3.6	La notion de « Set » dans Live	30
3.2.3.7	Importer des Effets (A compléter)	31
3.2.3.8	Sélectionner un son	31
3.2.3.8.1	Typs de son et Pré-écoute	31
3.2.3.8.2	Chargement d'un son ou instrument	32
3.2.3.9	Jouer un morceau (A compléter)	33
3.2.4	UTILISATION AVANCÉE (A RÉDIGER)	34

3.2.4.1	« Simplifier »	34
3.2.4.2	« Sampler »	34
3.2.4.2.1	Avis	34
3.2.4.2.2	Présentation	34
3.2.5	UTILISATION DE CONTRÔLEURS MIDI	35
3.2.5.1	AKAI MPD32	35
3.2.5.1.1	Connexion	35
3.2.5.1	PrEditor : Control Surface AutoMapping Utility (40€ + 25 à 50€)	36
3.2.5.1	Ecrire/Trouver des « Remote scripts » de prise en charge de surface de contrôle	36
3.2.6	TUTORIELS	39
3.2.6.1	Tutoriels vidéo Ableton	39
3.2.6.2	How to Create the Theme of Van Halen's Jump	39
3.2.6.2.1	Lead/Chords (Synth)	39
3.2.6.2.2	Bass (Synth)	40
3.2.6.2.3	Breaks (Sample)	41
3.2.6.2.4	Tops (Sample)	41
3.2.6.2.5	Master Channel	41
3.2.6.3	Audio to MIDI Operations	42
3.2.6.3.1	Audio to MIDI Conversion	42
3.2.6.3.2	Slice to New MIDI	43
3.2.6.4	« Analog » de Ableton Live : La synthèse sonore	45
3.2.6.5	La création d'une rythmique Groovy à la souris (Damien Mixage en Home Studio)	45
3.2.6.5.1	Le choix des sonorités	45
3.2.6.5.2	Le tempo	46
3.2.6.5.3	La création rythmique	46
3.2.6.5.4	Le groove.	46
3.2.6.6	Liens vers tutoriels Music Radar sur Ableton	46
3.2.6.6.1	Ableton Live tips	47
3.2.6.6.2	Drum programming, design and mixing in Ableton Live	47
3.2.6.6.3	DJing and warping in Ableton Live	49
3.2.6.6.4	Synthesis, sampling and sound design in Ableton Live	49
3.2.6.6.5	Improve your Ableton Live workflow	50
3.2.6.6.6	Ableton Live instruments, Devices and Racks	50
3.2.6.6.7	Creative vocal tricks in Ableton Live	50
3.2.6.6.8	Style and genre tips in Ableton Live: house, techno, trap, hip-hop, DnB and EDM	51
3.2.6.6.9	Using Ableton Push	51
3.2.7	RESSOURCES WEB	52
3.2.7.1	Utilitaires	52
3.2.7.1.1	« J74 HarmoTools » A tool set for Real-Time MIDI harmonization in Ableton Live (fabriziopocce.com FREE)	52
3.2.7.1.2	« J74 OperatorKits » A collection of drum racks made with Ableton Live Operator synthesizer (fabriziopocce.com FREE)	53
3.2.7.1.3	« J74 MaxForLive Harmony Bundle » J74 Progressive + J74 BassLine + J74 ISO Controllers (fabriziopocce.com 25€ HT)	53
3.2.7.1.4	« J74 Progressive » A Max for Live tool set for Chord Progression and Harmonic Editing in Ableton Live (fabriziopocce.com 15€ HT)	54
3.2.7.1.5	« J74 Progressive SE » (Standalone Edition) MIDI desktop application for Chord Progression making (fabriziopocce.com 10€ HT)	54
3.2.7.1.6	« J74 BassLine » Editor and Sequencer for BassLine Progressions (Max for Live / Ableton Live) (fabriziopocce.com 12€ HT)	54
3.2.7.1.7	« J74 StepSequencer64 » & « J74 PatDrummer » Ableton Live M4L devices for creative beat programming and improvisation (fabriziopocce.com 15€ HT)	55

3.2.7.1.8 « J74 PitchControl » A Max for Live tool set for Real-Time Pitch Performance and Control in Ableton Live (fabriziopoce.com 15€ HT)	55
3.2.7.1.9 « 74 Morph » morph tracks, presets, devices and mixer parameters in Ableton Live (fabriziopoce.com 10€ HT)	56
3.2.7.1.10 « 74 ISO Controllers » Use the Launchpad controllers as Isomorphic instruments in any DAW (fabriziopoce.com 10€ HT)	56
3.2.7.1.11 « J74 StepLocker » Step-modulator with Parameter Locks for Ableton Live (fabriziopoce.com 12€ HT)	56
3.2.8 Avis	58
3.3 « REAPER » (\$60 OU GRATUIT AVEC RAPPEL DE PAIEMENT)	60
3.3.1 PARAMÉTRAGES GÉNÉRAUX	60
3.3.2 « REASAMPLOMATIC 5000 » DE COCKOS	60
3.3.3 TUTORIELS AUTOMATISATIONS (A COMPLÉTER)	60
3.3.4 AVIS AUDIOFANZINE (2015 VERSION 5)	60
3.3.4.1 Le modèle Reaper	62
3.3.4.2 STAN 2.0	63
3.3.4.3 High Five	63
3.3.4.4 Ça tourne !	64
3.3.4.5 Sous le capot	65
3.3.4.6 Faders VCA !	65
3.3.4.7 Trop smart	65
3.3.4.8 Trop pas smart	66
3.3.4.9 Les idées qui tuent	66
3.3.4.10 Snap : the Power	67
3.3.4.11 Lacunes	67
3.3.4.12 Le moteur d'une Ferrari dans une 2CV ?	68
3.3.4.13 Il faut séquencer son jardin	69
3.4 « CUBASE » (A RÉDIGER)	70
3.4.1 TRANSFORMATION D'UN FICHIER MIDI EN STYLE POUR ARRANGEUR YAMAHA	70
3.5 « DARKWAVE STUDIO » (A RÉDIGER)	70
3.6 « HYDROGEN » (GRATUIT)	71
3.6.1 PRÉSENTATION	71
3.6.2 SPÉCIFICATIONS	72
3.6.3 DÉMARRAGE (A RÉDIGER)	73
3.7 « ARDOUR » (\$1 OU \$45)	74
3.7.1 PRÉSENTATION (A RÉDIGER)	74
3.7.2 AVIS	74
3.7.1 UTILISATION	74
3.7.1.1 Installation	75
3.7.1.2 Insertion d'une piste	76
3.7.1.2.1 Instrument virtuel MIDI	77
3.7.1.2.2 Piste AUDIO	77
3.8 « SOUNDTRAP » (GRATUIT, EN LIGNE !)	78
3.9 « MU.LAB » DE MUTOOLS (70€)	80
3.9.1 PRÉSENTATION	80
3.9.2 AVIS	81
3.10 « TRACKTION WAVEFORM » DE TRACKTION SOFTWARE CORPORATION (GRATUIT, \$100, \$150, \$200)"	82
3.10.1 Avis	82
3.10.1.1 The-10-best-free-daws-available	83
3.10.1.2 Test Audiofanzine 2016 (Trackttion 7)	83
3.10.1.3 Test Audiofanzine 2014 (Tracktion 5)	84
3.10.1.4 Musictech (Waveform 8)	87

3.10.1.4.1	MT CHOICE	88
3.10.1.4.2	Tracktion Waveform key features	88
3.10.1.4.3	What's in a name?	89
3.10.1.4.4	Do I really need this	89
3.10.1.4.5	On your marks	89
3.10.1.4.6	Getting up and running with Tracktion Waveform	90
3.10.1.4.7	Tracktion Waveform overview	90
3.10.1.4.8	More feature highlights	91
3.10.1.4.9	Conclusion	91
3.10.2	UTILISATION (A POURSUIVRE)	92
3.10.2.1	Installation	92
3.10.2.2	Configuration	94
3.10.2.1	Overview	95
3.10.2.2	Organisation de la fenêtre « Time Lines »	96
3.10.2.2.1	Bandeau d'entête	97
3.10.2.2.2	Panneau à Onglets	98
3.10.2.2.3	Panneau de Pistes « Time Lines »	98
3.10.2.2.3.1	Bandeau supérieur	99
3.10.2.2.3.2	Corps du panneau	99
3.10.2.2.4	Panneau de Menu	100
3.10.2.2.5	Panneau « Properties » de l'élément sélectionné	100
3.10.2.2.6	Panneau de transport	100
3.10.2.3	Aide	100
3.10.2.4	Créer / Renommer / Fermer / Effacer un « Project »	101
3.10.2.5	Affectation d'un plugin à la piste	102
3.10.2.6	Contrôler un plugin d'instrument avec un clavier midi (A compléter)	102
3.10.2.7	Ajout d'une piste	103
3.10.2.8	« Zone de Mix »	103
3.11	« STUDIO ONE 3 » DE PRESONUS (GRATUIT, 100€+80€, 400€)	104
3.11.1	AVIS AUDIOFANZINE (VERSION 3, 2015)	104
3.11.1.1	Bat STAN	105
3.11.1.2	Taggle	106
3.11.1.3	Coin de nappe	107
3.11.1.4	Note FX ?	108
3.11.1.5	Banana Split	108
3.11.1.6	Macro Controls !	109
3.11.1.7	Touch me, Touch me now	109
3.11.1.8	Effet ce qu'il peut...	110
3.11.1.9	Chiche, on fait un bundle chiche ?	110
3.11.1.10	Les rendez-vous manqués	112
3.11.1.11	Passage à la caisse	112
3.11.1.12	Conclusion	113
3.12	« ROSEGARDEN » (GRATUIT ; LINUX)	115
3.13	« PODIUM FREE » DE ZYNEWAVE (GRATUIT OU \$35/AN, OU \$50 À \$90 AVEC MISES À JOUR DE 1 À 3 ANS !)	115
3.14	« LMMS » (GRATUIT)	115
3.15	« OHM STUDIO » DE OHM FORCE (GRATUIT, 39, 99€)	117
3.15.1	AVIS	118
3.15.1.1	Musictech	118
3.15.1.2	Music Radar	119
3.15.2	UTILISATION	122
3.15.2.1	Technologie « Melohman » (Implémentée dans Symptom & Minimonsta)	122

3.15.2.2	Installation	123
3.15.2.2.1	Installation de « Ohm Studio » et du Bundle de Plugins	123
3.15.2.2.2	Installation de la collection « BundlePlug » & de « UVIWorstation »	123
3.15.2.2.3	Installation des « plugins » gratuits « OldSkoolVerb » et « Hybrid »	124
3.15.2.2.4	Installation des plugins OhmFroce gratuits	125
3.15.2.2.5	Support des « plugins » VST standards	125
3.15.2.3	Configuration des dossiers de VST	125
3.15.2.4	Création/Ouverture d'un projet	125
3.15.2.5	Configuration AUDIO/MIDI	126
3.15.2.6	Sélection d'un plugin (A poursuivre)	127
3.15.2.7	Utilisation d'un plugin	128
3.16	« STAGELIGHT » DE OPENLABS (ULTIMATE \$50)	129
3.16.1	PRÉSENTATION	129
3.16.1.1	Contenu	129
3.16.1.1.1	Lessons	130
3.16.1.1.1	LoopBuilder	130
3.16.1.1.2	Instruments	131
3.16.1.1.3	Store	131
3.16.1.1	Sons et caractéristiques	131
3.16.1.1.1	Sounds	132
3.16.1.1.2	Share	132
3.16.1.1.3	Control	132
3.16.1.1.4	MIDI	133
3.16.1.1	Instruments et effets	134
3.16.1.1.1	Drum Track	134
3.16.1.1.2	Instruments électro	134
3.16.1.1.3	Key Lock	135
3.16.1.1.4	Effets Audio	135
3.16.2	UTILISATION	136
3.16.2.1	Vidéos "Tips and Tricks" (A terminer)	136
3.16.2.1.1	"Song Parts" & "LoopFollow"	137
3.16.2.1.2	Sélecteur de vue : « View Selector »	138
3.16.2.1.3	Quantification MIDI	138
3.16.2.1.1	One Touch Save	139
3.16.2.1.2	« Record to Time Line »	139
3.16.2.2	Getting Started	139
3.16.2.2.1	Part 1	139
3.16.2.2.1.1	Astuce # 1: Idées d'enregistrement	140
3.16.2.2.1.2	Astuce # 2: plongez-vous. Faites toutes les choses!	140
3.16.2.2.1.3	Astuce # 3: Collaborer.	140
3.16.2.2.1.4	Astuce # 4: Moins est plus.	140
3.16.2.2.1.5	Astuce # 5: Ne pas se faire attraper avec des mots.	141
3.16.2.2.2	Part 2	141
3.16.2.2.2.1	Menu principal	141
3.16.2.2.2.2	Barre de transport	142
3.16.2.2.2.1	Barres d'outils	143
3.16.2.2.2.1	Boîte d'outils « Onscreen Tools »	144
3.16.2.2.2.1	Panneau « Onscreen Instruments »	144
3.16.2.2.2.2	Panneau « Trak Inspector »	144
3.16.2.2.2.3	Affichage « Instruments & Effects »	145
3.16.2.3	Utilisation avancée (A rédiger)	145
3.17	« MIXCRAFT 8 » DE ACOUSTICA (\$90 OU \$180)	146

3.17.1	PRÉSENTATION	147
3.17.2	AVIS	152
3.17.2.1	Test 2017 Music Radar	152
3.17.2.2	Test MusicTech 2015 de la version 7	152
3.17.3	UTILISATION (A POURSUIVRE)	154
3.17.3.1	Installation	155
3.17.3.2	Fenêtre de travail	156
3.17.3.3	Choix des instruments	157
3.17.3.1	Superposition de plusieurs instruments dans une piste	159
3.17.3.2	Ajout de Sample ou de Loop	159
3.18	« FL STUDIO » DE IMAGE LINE (90€, 190€, 290€, 825€)	160
3.19	« ACID PRO » DE MAGIX (VERSION 7 EN PROMO 150€)	160
3.20	« SAMPLITUDE PRO X3 » DE MAGIX (400€)	161
3.21	« SOUND FORGE PRO 11 » DE MAGIX (400€)	161
3.22	« REASON 10 » DE PROPELLERHEAD (VERSION ESSENTIAL \$70 OU \$400)	161
3.22.1	TEST AUDIOFANZINE	162
3.22.1.1	Marteaux sur cordes	162
3.22.1.2	Son de bois, son de fer	163
3.22.1.3	Synthé publique	163
3.22.1.4	Des courbes qui font de l'effet	163
3.22.1.5	Propellerhead vs VST	164
3.22.1.6	Les affres du skeuomorphisme	164
3.22.1.7	Ces trous béants entre les racks	165
3.22.1.8	Conclusion	165
3.22.1.9	Notre avis (4/5)	166
3.23	« MIXBUS 32C » DE HARRISONCONSOLES (\$300)	167
3.23.1	PRÉSENTATION	167
3.23.2	PLUGINS « HARRISON CONSOLE »	167
3.23.3	AVIS	169
3.23.3.1	SonicScoop (2017)	169
3.23.3.1.1	Features	170
3.23.3.1.2	In Use	172
3.23.3.1.3	To Be Critical	174
3.23.3.1.4	Summing it Up	175
3.23.3.2	prosoundnetwork	175
3.23.3.3	ask.audio	177
3.23.3.3.1	A Legacy of Tone	178
3.23.3.3.2	Overview	178
3.23.3.3.3	Appearance	178
3.23.3.3.4	Operation	179
3.23.3.3.5	How the Sound is Achieved	179
3.23.3.3.6	Mixing	179
3.23.3.3.7	Conclusions	180
3.23.3.4	bedroomproducersblog (2017)	180
3.23.3.5	Soundonsound (Mixbus 3 2015)	183
3.23.3.5.1	Plugging In	184
3.23.3.5.2	Large Format, Small Price	184
3.23.3.5.3	Lining Up	185
3.23.3.5.4	Mini MIDI	186
3.23.3.5.5	Core Strength	186
3.23.3.5.6	Adding Plug-ins	187
3.23.3.6	Mixonline (Mixbus 4 2017)	188

3.23.3.6.1	SOUND BYTE	188
3.23.3.6.2	STRUCTURE	189
3.23.3.6.3	LIFE IN THE BUS LANE	189
3.23.3.6.4	NEW AND IMPROVED	190
3.23.3.6.5	MIX AND MATCH	190
3.23.4	UTILISATION	191

4 LOGICIELS « SAMPLER » / « ROMPLER » 192

4.1	« KONTAKT » DE NATIVE INSTRUMENT	193
4.1.1	AVIS	193
4.2	« MACHFIVE 3 » DE MOTU	193
4.2.1	AVIS	193
4.3	« FALCON » DE UVI	196
4.3.1	AVIS	197
4.4	« TAL SAMPLER » DE TOGU AUDIO LINE	199
4.4.1	AVIS	201
4.5	« STRUCTURE 2 » DE AIR MUSIC TECHNOLOGY (\$150)	201
4.5.1	AVIS	202
4.6	« HALION 6 » DE STEINBERG (£282)	202
4.6.1	AVIS	202
4.7	« MORGANA » DE 112dB (170€)	204
4.7.1	AVIS	204
4.8	« INDEPENDENCE PRO » DE MAGIX	208
4.8.1	AVIS	208
4.9	« BLISS » DE DISCODSP	211
4.9.1	AVIS	211
4.10	« DIRECTWAVE » DE IMAGE-LINE (90€)	212
4.10.1	AVIS	212
4.11	« EXS24 MKII » DE APPLE	213
4.11.1	AVIS	213
4.12	« SIMPLER » DE ABLETON (INCLUS DANS ABLETON LIVE)	213
4.13	« SAMPLER » DE ABLETON (INCLUS DANS ABLETON LIVE)	214
4.14	« SOFTWARE NN-19 » DE PROPELLERHEAD	214
4.14.1	AVIS	214
4.15	« SOFTWARE NN-XT » DE PROPELLERHEAD	215
4.15.1	AVIS	215
4.16	« REASAMPLOMATIC » 5000 DE COCKOS	215

5 OUTILS DIVERS 216

5.1	« JBRIDGE » : CONVERSION DES PLUGINS 32 BITS POUR UTILISATION EN 64 BITS	216
5.2	HÔTES DE VST	217
5.2.1	LOGICIEL HÔTE GRATUIT : VSTHOST » & « SAVIHOST »	217
5.2.1.1	VSTHost	217
5.2.1.1.1	Démarrage	218
5.2.1.1.2	Utilisation avancée	218
5.2.1.2	SAVIHost	219
5.2.1.2.1	Démarrage	220
5.2.1.2.2	Utilisation avancée	220

5.2.2	LOGICIEL HÔTE « CANTABILE »	222
5.2.3	CLAVIER MIDI AKAI ADVANCE ET LOGICIEL HÔTE « VIP »	223
5.2.4	SOLUTIONS HÔTE HARDWARE	224
5.2.4.1	« V-Machine » de SM Pro Audio	224
5.2.4.2	« RECEPTOR » de Muse Research	225
5.2.4.3	« Sealake »	225
5.2.4.4	« Sound Slate » de Open Labs	226
5.1	EDITION DE SOUNDFont	226
5.1.1	« POLYPHONE » (GRATUIT)	226
5.1.2	« VIENA » (GRATUIT)	226

6 LOGICIEL DIVERS 227

6.1	« AUDACITY »	227
6.1.1	ISOLER LA PARTIE INSTRUMENTALES DE LA PARTIE VOCALE	227
6.1.2	CAPTURER UN FICHIER AUDIO JOUÉ PAR LA CARTE SON (PAR EX EN STREAMING SUR LE WEB)	229
6.1.2.1	Activer le mixage stéréo de la carte son	229
6.1.2.2	Enregistrer	229
6.1.3	CAPTURE DIRECTEMENT EN MP3 L'AUDIO D'UNE VIDÉO YOUTUBE	231
6.1.4	RECONNAISSANCE D'ACCORD AVEC LE PLUGIN VAMP « CHORDINO »	231
6.1.5	À LA DÉCOUVERTE D'AUDACITY	232
6.1.5.1	Installer Audacity	232
6.1.5.2	Configurer Audacity	233
6.1.5.3	Les bases : connaître les outils et les principaux raccourcis d'Audacity	234
6.1.5.4	Utiliser Audacity pour s'enregistrer	236
6.1.5.5	Les effets utiles	238
6.1.5.6	Utiliser Audacity pour travailler son instrument	239
6.1.5.7	Exporter un projet	241
6.2	« HTML5 DRUM MACHINE »	243
6.3	« SONIC VISUALISER » SOUS LICENCE GNU	243
6.4	RECONNAÎTRE LES ACCORDS D'UN FICHIER AUDIO	247
6.5	« VAMP » PLUGIN	248
6.6	« MELODYNE » DE CELEMONY (A RÉDIGER)	249

7 FORMAT MIDI 250

7.1	GÉNÉRALITÉS	250
7.1.1	QU'EST CE QUE LE FORMAT XG ? XG GÉNÉRAL MIDI	250
7.1.1.1	CONNEXION DIRECTE A UN ORDINATEUR	251
7.1.1.2	FAITE EVOLUER VOTRE SYSTEME GRACE AU FORMAT XG !	251
7.1.2	XG ET L'INTERNET	251
7.1.3	AUTRES OUTILS OU SITE A VOIR POUR TELECHARGER DES FICHIERS	251
7.1.4	AMELIOREZ VOTRE SYSTEME	251
7.1.5	EDITEUR DE PARTITION	252
7.1.6	RECHERCHE SUR LE NET	252
7.2	LA NOTION DE LANGAGE MIDI PAR COMPOSER SA MUSIQUE.COM	253
7.2.1	QU'EST-CE QUE LE MIDI ?	253
7.2.2	LES ORIGINES DU MIDI	253
7.2.3	COMMENT FONCTIONNE LE MIDI ?	253
7.2.4	LA DIFFÉRENCE ENTRE « AUDIO » ET « MIDI »	254

7.2.5	A QUOI SERT LE MIDI ?	254
7.2.6	COMMENT SE CONNECTER EN MIDI ?	255
7.3	LOGICIEL D'OPÉRATION SUR LES FICHIERS MIDI	257
7.3.1	CONVERSION DES FICHIERS AUDIO EN MIDI	257
7.3.1.1	Ableton Live (A rédiger)	257
7.3.1.2	WIDI Recognition System	258
7.3.1.3	AmazingMIDI par Araki Software (Gratuit)	258
7.3.2	LES « STYLES » MIDI POUR CLAVIER ARRANGEURS	260
7.3.2.1	Introduction	260
7.3.2.2	Création ou Conversion de Style	261
7.3.2.2.1	Style Factory	261
7.3.2.2.2	Style Converter pour Roland GW8	262
7.3.2.2.2.1	Généralités sur Style Converter	262
7.3.2.2.2.2	Style Converter lui-même (logiciel pour Roland GW8 en version 3)	264
7.3.2.2.3	Illustration vidéo	264
7.3.2.3	Conversion de fichier MIDI en Style	265
7.3.2.3.1	Style Work	265
7.3.3	LOGICIELS ARRANGEURS MIDI	266
7.3.3.1	« MidiArranger » (Android)	266
7.3.3.1.1	Démarrage	266
7.3.3.1.1.1	Connexion	266
7.3.3.1.1.2	Jouer Live	267
7.3.3.1.1.2.1	Principe	267
7.3.3.1.1.2.2	Fonctionnalité principale	268
7.3.3.1.1.2.3	Créer un Style	269
7.3.3.1.1.2.3.1	Boutons du Haut	270
7.3.3.1.1.2.3.2	Les options de menu	271
7.3.3.1.1.2.3.3	Zone d'édition	271
7.3.3.1.1.2.3.4	Outils	272
7.3.3.1.1.2.3.5	Configurations	273
7.3.3.2	« MIDIBand » (iOS)	276
7.3.3.3	« GMorgan » (Gratuit)	276
7.3.3.3.1	Introduction	276
7.3.3.3.2	Paramétrage MIDI	278
7.3.3.3.3	Utilisation de base	279
7.3.3.3.4	Utilisation avancée (A rédiger)	280
7.3.3.4	Arrangeurs pour sons MIDI : « Live Styler » & « Live Arranger »	280
7.3.3.5	« One Man Band » (\$50 HT)	283
7.3.3.5.1	Démarrage (A rédiger à partir du Quick Start)	283
7.3.3.6	« Busker » : Score editor and player (\$30)	288
7.3.3.6.1	Démarrage (A rédiger)	288
7.3.3.7	« Varranger »	290
7.3.3.8	« Midi utility-x2 »	292
7.3.3.8.1	Démarrage (A rédiger)	292
7.3.3.9	« Band in a Box »	293
7.3.3.10	MIDI Auto-Accompagnement Systems : « MAAS » et « RMCA PRO »	293
7.3.3.10.1	« MAAS »	293
7.3.3.10.2	« RMCA PRO »	294
7.3.3.10.3	Instrument List Editor	295
7.3.3.10.3.1	Features	296
7.3.3.10.4	Styles	297
7.3.3.10.4.1	Styles	297

7.3.3.10.4.2	RCS Style Library	297
7.3.3.10.5	How to ...	303
7.3.3.10.5.1	... decrease dramatically latency problem by replacing the MS GS Wavetable Synth:	303
7.3.3.10.5.2	... connect RMCA Pro or MAAS with a DAW:	303
7.3.3.10.5.3	... get more information about MIDI and MIDI-software:	303
7.3.3.10.6	FAQ - Frequently Asked Questions	304
7.3.3.11	« MIDlXpress » (iOS)	307
7.3.4	LOGICIELS DE LECTURE MIDI ET D’AFFICHAGE DES NOTES (PARTITION, CLAVIER VIRTUEL)	308
7.3.4.1	« HP Song Learner » (ou « Song Robot ») de Hear&Play (\$47)	309
7.3.4.2	« Song Tutor » de Hear&Play	311
7.3.4.3	« Midi Sheet Music » (Gratuit)	312
7.3.4.4	« Midiculous Player » (\$50)	316
7.3.4.5	« Midi and Style player » (Gratuit)	318
7.3.4.6	« Mid2Style »	319
7.3.4.7	« Synthesia » (\$40)	321
7.3.4.7.1	Introduction	321
7.3.4.7.2	Utilisation	321
7.3.5	LOGICIELS D’ÉDITION MIDI	325
7.3.5.1	« MidiEditor »	325
7.3.5.1.1	Introduction	325
7.3.5.1.2	Manuel	326
7.3.6	UTILITAIRES MIDI	326
7.3.6.1	« MIDI-OX » & « MIDlbar »	326
7.3.6.2	Exemple d’utilisatio « SyEx »	327
7.3.6.2.1	« MIDI-OX » : Tutoriel How to upload SYEX files to synthesizer via MIDI	327
7.3.6.2.2	« SendSX » (Bome's SendSX) : logiciel de transfert SyEX	329
7.4	LE LANGAGE MIDI	331
7.4.1	CONTROL CHANGE	331
7.4.1.1	CC 0 à 69	331
7.4.1.1.1	Sélection de banque (Bank Select)	332
7.4.1.1.2	Roue de modulation (Modulation Wheel)	332
7.4.1.1.3	Contrôleur de souffle (Breath controller)	333
7.4.1.1.4	Pédale de pied continue (Foot controller)	333
7.4.1.1.5	Temps de portamento (Portamento time)	333
7.4.1.1.6	Curseur d'entrée de données (Data Entry Slider)	333
7.4.1.1.7	Volume	334
7.4.1.1.8	Balance	334
7.4.1.1.9	Panoramique	334
7.4.1.1.10	Expression	335
7.4.1.1.11	Contrôle d'effet n°1, 2	335
7.4.1.1.12	Réglage continu général n°1, 2, 3 ou 4 (General Purpose Slider)	335
7.4.1.1.13	Pédale de maintien (Hold Pedal ou Sustain)	336
7.4.1.1.14	Portamento (Marche/arrêt)	336
7.4.1.1.15	Pédale de soutien (Sustenuto)	336
7.4.1.1.16	Pédale d'étouffement (Soft Pedal)	337
7.4.1.1.17	Pédale de legato (liaison)	337
7.4.1.1.18	Pédale de maintien n°2 (Hold Pedal ou Sustain)	337
7.4.1.2	CC 70 à 127	338
7.4.1.2.1	Variation (contrôle de son n° 1)	339
7.4.1.2.2	Timbre / Intensité harmonique (contrôle de son n° 2)	339
7.4.1.2.3	Temps de relâchement (Release - contrôle de son n° 3)	339
7.4.1.2.4	Temps d'attaque (contrôle de son n° 4)	339

7.4.1.2.5	Brillance (contrôle de son n° 5)	340
7.4.1.2.6	Contrôleurs n° 75, 76, 77, 78, 79	340
7.4.1.2.7	Contrôleurs n° 80, 81, 82, 83	340
7.4.1.2.8	Niveau d'effet (Effect Level)	340
7.4.1.2.9	Niveau de trémolo	341
7.4.1.2.10	Niveau de Chorus	341
7.4.1.2.11	Niveau de Vibrato (Celeste)	341
7.4.1.2.12	Niveau de Phaser	341
7.4.1.2.13	Bouton d'incrément de données (Data Button Increment)	342
7.4.1.2.14	Bouton de décrémentation de données (Data Button Decrement)	342
7.4.1.2.15	Paramètre référencé (Registered Parameter Number - RPN)	342
7.4.1.2.16	Paramètre non référencé (Non Registered Parameter Number - NRPN)	343
7.4.1.2.17	Extinction des sons (All Sound Off)	344
7.4.1.2.18	Arrêt des contrôleurs (All Controllers Off)	344
7.4.1.2.19	Sélection du mode local (Local keyboard on/off)	344
7.4.1.2.20	Extinction des notes (All Notes Off)	344
7.4.1.2.21	Sélection des modes MIDI (contrôleurs 124 à 127)	345
7.4.1.2.22	Omni Off	345
7.4.1.2.23	Omni On	345
7.4.1.2.24	Mode Mono	345
7.4.1.2.25	Mode Poly	345
7.4.1.3	Modes, Running Status et messages système	346
7.4.1.3.1	Modes	346
7.4.1.3.2	Running Status	346
7.4.1.3.3	Les messages systèmes	347
7.5	RESSOURCES SUR LE WEB	348
7.5.1	SOURCE FRANCE PIANO	348
7.5.2	MIDI GRATUIT	348
7.5.3	WWW.SYNTHESIAGAME.COM/WIKI/RESOURCES_MANUAL	349
7.5.4	MIDI PAYANT	350
7.5.5	KARAOKE	350
7.5.6	TUTORIELS	350

8 NOTATION MUSICALE 351

8.1	« NOTATIONCOMPOSER » & « NOTATION MUSICIAN » (A TERMINER)	351
8.2	« MUSEEDIT » (GRATUIT)	351
8.2.1	IMPORTATION DE FICHIER MIDI	352
8.2.2	LECTURE DE LA PARTITION COURANTE	352
8.3	« FINAL », « FINAL PRINTMUSIC » 2014 & « FINAL NOTEPAD » DE FINALE MUSIC	353
8.4	« SIBELIUS » ET « SIBELIUS FIRST » DE AVID	355

9 HARMONISATION 361

9.1	« HARMONY ASSISTANT » ET « MELODY ASSISTANT »	361
9.2	« J74 MAXFORLIVE HARMONY BUNDLE » & « J74HARMOTOOLS » DE FABRIZIOPOCE (25€)	363
9.2.1	J74 MAXFORLIVE HARMONY BUNDLE » (25€)	363
9.2.2	J74 PROGRESSIVE SE (STANDALONE EDITION) (12€)	363
9.2.3	« J74 HARMOTOOLS » (GRATUIT)	363
9.3	« HARMONY NAVIGATOR » & « SYNFIRE » DE COGNITONE (49€ À 780€)	365

9.3.1	PRÉSENTATION	365
9.3.2	UTILISATION (A RÉDIGER)	369
9.3.3	TUTORIELS VIDÉOS	369
9.4	« LIQUID NOTE » DE RE-COMPOSE (\$79 ou \$139)	371
10	<u>LA SYNTHÈSE SONORE ANALOGIQUE (A RÉDIGER)</u>	375
11	<u>INFORMATIONS SUR LE WEB</u>	376

[Retour au début](#)