Operation Manual
Benutzerhandbuch
Mode d'Emploi
オペレーションマニュアル



GROOVE AGENT 4

Ultimate Drum Studio

steinberg

Français

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Traduction : Gaël Vigouroux

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

Tous droits réservés.

Table des Matières

398 Installation et configuration
398 Bienvenue
399 Conventions typographiques
399 Clé USB-eLicenser
400 Configuration minimale
400 Lancement de l'installation via Start Center
401 Lancement de l'installation manuellement
401 Comment nous contacter
401 Configuration
402 Configuration de Groove Agent en tant qu'instrument VST
403 Sélection des sorties
404 Utilisation de Groove Agent dans une application compatible AU
404 Utilisation de l'instrument en tant qu'application autonome

405 Introduction
405 Vue d'ensemble de la fenêtre
406 À propos des kits, des préréglages et des contenus de Groove Agent ONE

408 Gestion des sons
408 Chargement des kits
408 Slot de kit
409 Rack de kits
410 Menu contextuel du kit
411 Gestion et chargement des fichiers
412 Gestion des fichiers à l'aide de la MediaBay
417 Chargement de fichiers au moyen de l'explorateur

424 Méthodes d'édition courantes
424 Encodeurs et curseurs
424 Sélection et contrôle de plusieurs paramètres
425 Définition des plages de valeurs
425 Boutons
425 Champs de valeur
426 Utilisation des raccourcis clavier
427 Préréglages
427 Utilisation des préréglages de section et de module
428 Utilisation des préréglages VST

429 Utilisation des pads
430 Pads d'instrument
431 Utilisation d'une autre assignation de notes MIDI
432 Section Pad
435 Section Pattern
436 Section Performance
437 Utilisation des effets MIDI
441 Pads de pattern
442 Assignation de fichiers MIDI à des pads
442 Assignation de plusieurs fichiers MIDI à des pads
442 Suppression de fichiers MIDI des pads
443 Utilisation du Port MIDI B pour les pads de pattern
443 Verrouillage des paramètres des pads
443 Déplacement et copie de pads de pattern
444 Onglet Overview
447 Éditeur Pattern
457 Paramètres communs des pads
458 Fonctions des pads

459 Beat Agent
459 Édition du son
460 Édition relative et absolue
460 Édition de la sélection ou de toutes les données
460 Assignation d'échantillons à des pads
463 Réorganisation des pads
463 Vue Mapping
465 Onglet Main
468 Édition de l'enveloppe
473 Onglet Pitch
475 Onglet Filter
477 Onglet Amp
479 Onglet Sample
489 Onglet Slice
495 Édition des patterns
495 Mixage
496 Console de mixage Agent
497 Importation et exportation de fichiers
497 Importation de fichiers MPC et GAK
497 Importation de fichiers REX et de boucles tranchées
498 Exportation d'un kit avec ses échantillons
499 Recherche des échantillons manquants

501 Acoustic Agent
501 Édition du son
502 À propos des versions 24 et 16bits des échantillons
502 Pré-écoute des instruments
503 Paramètres sonores
508 Édition des patterns
508 Onglet Agent
514 Mixage
514 Console de mixage Agent

518 Percussion Agent
518 Édition du son
519 À propos des versions 24 et 16bits des échantillons
519 Pré-écoute des instruments
520 Paramètres de son
521 Édition des patterns
521 Onglet Agent
525 Mixage
525 Console de mixage Agent
525 Présentation de la console de mixage Agent
526 Paramètres des canaux
527 Égalisation et effets de la console de mixage Agent

528 Mixage et gestion des effets
528 Page Mixer
528 Console AUX
529 Console Kit
530 Console Master
530 Utilisation des effets
531 Utilisation des slots d'effet d'insert

533 À propos des effets
533 Effets de réverb et de delay
533 REVerence
534 Reverb
537 Multi Delay
539 Effets d'égalisation
539 Studio EQ
540 Graphic EQ
541 DJ-EQ
542 Effets de filtrage
542 Auto Filter
545 MorphFilter
546 Effets de distorsion
546 Distortion
547 Tape Saturator
548 Tube Saturator
549 Effets de modulation
549 Chorus
549 Flanger
551 Step Flanger
552 Phaser
553 Ring Modulator
555 Frequency Shifter
557 Vintage Ensemble
559 Effets dynamiques
559 Compressor
561 VintageCompressor
562 Tube Compressor
563 Limiter
564 Brickwall Limiter
565 Maximizer
566 Expander
567 Gate
569 Envelope Shaper
569 Effets de panoramique
569 Stereo Pan
570 StereoEnhancer

571 Automatisation et contrôleurs MIDI
571 Automatisation
573 Contrôleurs MIDI
573 Assignation de contrôleurs MIDI
574 Configuration de la plage d'un paramètre

575 Fonctions et paramètres globaux
575 Section des fonctions du plug-in
575 Section Multi Slot
575 Section Master
576 Indicateurs de performances
576 Nom du plug-in et logo Steinberg
577 Barre d'outils
578 Le clavier
579 Page Options

584 Utilisation de la version autonome du plug-in
584 Configuration des préférences
584 Boîte de dialogue Preferences
586 Sélection de l'entrée MIDI et de la sortie audio
587 Aide-mémoire
587 Commandes de transport
587 L'icône Info
588 Indicateur de position dans le morceau
588 Tempo et signature rythmique
589 Enregistrement des notes jouées
589 Utilisation du métronome
590 Chargement d'un fichier MIDI
590 Filtre de canaux MIDI
590 Enregistrement d'un fichier MIDI
590 Volume global

591 Schémas de routage de la console de mixage

594 Index

Installation et configuration

Bienvenue

Nous vous félicitons et vous remercions d'avoir acheté Groove Agent 4 de Steinberg.

Dans cette quatrième version entièrement revue, votre batterie virtuelle favorite place la barre encore plus haut en termes de qualité, de fonctionnalité et d'authenticité. La bibliothèque de sons a été recréée en totalité pour répondre aux besoins des producteurs de musiques actuelles, tant dans le domaine acoustique qu'électronique. Cette nouvelle version a été enrichie de nombreuses fonctions innovantes destinées à améliorer encore l'architecture qui faisait déjà de Groove Agent un instrument unique en son genre.

Chacune de ces nouvelles fonctions et fonctionnalités est décrite en détail dans ce manuel. Veuillez prendre le temps de vous enregistrer sur MySteinberg pour pouvoir accéder à l'assistance en ligne ainsi qu'à d'autres services exclusifs. N'oubliez pas de consulter la communauté Steinberg officielle sur www.steinberg.net/forum afin de bénéficier de ses conseils et d'une foule d'informations utiles.

Nous espérons que votre tout nouveau studio de batterie vous apportera une inspiration sans limites !

L'équipe Steinberg

Le concept d'agent

Groove Agent 4 associe les capacités de création de trois modules de rythme : Acoustic Agent, Beat Agent et Percussion Agent.

Chacun de ces outils aborde la batterie et le rythme sous un angle différent et vous offre des moyens originaux de créer des rythmes dans un large éventail de styles. Il est même possible d'associer les ressources créatives des différents agents. Les quatre slots des agents vous permettent de mixer et d'utiliser conjointement les sections rythmiques ou de combiner Acoustic Agent et Beat Agent pour concevoir des rythmes hybrides, empreints de modernité.

Conventions typographiques

De nombreux raccourcis clavier par défaut utilisent des touches mortes. Certaines de ces touches changent selon le système d'exploitation utilisé. Par exemple, le raccourci clavier par défaut pour Annuler est [Ctrl]-[Z] sous Windows et [Commande]-[Z] sous Mac OS X.

Lorsque des raccourcis clavier employant des touches mortes sont mentionnés dans ce manuel, ils indiquent d'abord la touche morte Windows, selon la formule suivante :

- [Touche morte Win]/[Touche morte Mac]-[Touche]

Par exemple, [Ctrl]/[Commande]-[Z] signifie «appuyez sur [Ctrl] sous Windows ou sur [Commande] sous Mac OS X, puis appuyez sur [Z]».

De même, [Alt]/[Option]-[X] signifie «appuyez sur [Alt] sous Windows ou sur [Option] sous Mac OS X, puis appuyez sur [X]».

Clé USB-eLicenser

Pour utiliser les logiciels Steinberg, il est souvent nécessaire de posséder un périphérique de protection anti-copie appelé clé USB-eLicenser.



La clé USB-eLicenser est un périphérique USB sur lequel sont stockées vos licences logicielles Steinberg. Tous les produits Steinberg protégés de cette manière utilisent le même type de périphérique et il est possible de stocker plusieurs licences sur une seule clé. Les licences peuvent – dans certaines limites – être transférées d'une clé USB-eLicenser à une autre.

Si votre logiciel Steinberg n'est pas fourni avec une clé USB-eLicenser, vous pouvez en acheter une sur la boutique en ligne Steinberg.

Le eLicenser Control Center vous permet d'activer les nouvelles licences et de voir quelles licences sont installées sur votre clé USB-eLicenser. Une fois votre application Steinberg installée, le eLicenser Control Center s'ouvre via le menu Démarrer sous Windows et à partir du dossier Applications sous Mac OS X.

Si vous utilisez d'autres produits Steinberg protégés contre la copie, vous souhaiterez probablement transférer toutes les licences de vos applications sur une même clé USB-eLicenser, afin de n'utiliser qu'un seul port USB de votre ordinateur. Reportez-vous à l'Aide du eLicenser Control Center pour obtenir de plus amples informations sur le transfert des licences d'une clé USB-eLicenser à une autre.

Configuration minimale

Votre ordinateur doit au minimum bénéficier de la configuration suivante :

Mac OS X	Windows
Mac OS X Version 10.8/10.9* Processeur Intel double-cœur Interface audio compatible CoreAudio Application hôte compatible VST 3 ou AU pour l'utilisation de Groove Agent en tant que plug-in	Windows 7/Windows 8* Processeur double-cœur Intel ou AMD Interface audio compatible Windows** Application hôte compatible VST 3 ou VST 2 pour l'utilisation de Groove Agent en tant que plug-in
4 Go de RAM 10 Go d'espace disque disponible Résolution d'affichage de 1280 x 800 pixels Lecteur DVD ROM double couche Clé USB-eLicenser (non fournie) Connexion Internet pour l'installation, l'activation, la configuration du compte et l'enregistrement personnel/du produit.	
*Version 32 et 64 bits du programme en natif. **Interface audio compatible ASIO recommandée pour une faible latence.	

Lancement de l'installation via Start Center

À partir de l'application Start Center, vous pouvez facilement installer votre programme et découvrir le contenu de la boîte du produit.

- Si votre logiciel Steinberg vous a été fourni avec un support d'installation, Start Center se lance automatiquement quand vous insérez ce disque dans le lecteur CD/DVD de votre ordinateur, à condition que la fonction autorun ait été activée.
- Si vous avez téléchargé votre logiciel Steinberg depuis Internet, Start Center se lance quand vous double-cliquez sur le fichier téléchargé.

À NOTER

Le programme d'installation vous permet d'enregistrer les fichiers de contenus sur un autre disque dur que celui sur lequel se trouvent les fichiers du programme.

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans Start Center, sélectionnez la langue de votre choix.
2. Cliquez sur **Installer**.
3. Suivez les instructions à l'écran.

Lancement de l'installation manuellement

Si vous ne souhaitez pas installer le programme via Start Center, vous pouvez l'installer manuellement.

- Sur les systèmes Windows, double-cliquez sur le fichier «Setup.exe» et suivez les instructions indiquées à l'écran.
- Sur les systèmes Mac OS X, double-cliquez sur le fichier «Groove Agent.mpkg» et suivez les instructions indiquées à l'écran.

Comment nous contacter

Cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit de l'interface pour accéder à un menu local qui vous permet d'accéder à des informations supplémentaires et à une aide.

- Ce menu contient des liens vers différentes pages Web du site de Steinberg. Sélectionnez un lien pour ouvrir la page correspondante. Les pages Web vous donnent accès à une assistance technique, à des informations sur la compatibilité, à des réponses aux questions fréquentes, à des liens vers les nouveaux pilotes, etc.
- Pour ouvrir le mode d'emploi, sélectionnez **Help**.
- Dans le menu, vous trouverez également une option pour l'enregistrement de votre produit.

  En tant qu'utilisateur enregistré, vous bénéficiez d'une assistance technique, d'offres exclusives telles que des mises à jour ou des mises à niveau du logiciel, et de bien plus encore.

Configuration

Les sections suivantes décrivent l'utilisation du plug-in Groove Agent dans différentes applications hôtes.

À NOTER

Groove Agent peut également être utilisé en mode autonome.

Configuration de Groove Agent en tant qu'instrument VST

Les stations de travail Steinberg offrent deux moyens de travailler avec des instruments VST : le rack d'instruments VST et les pistes d'instruments.

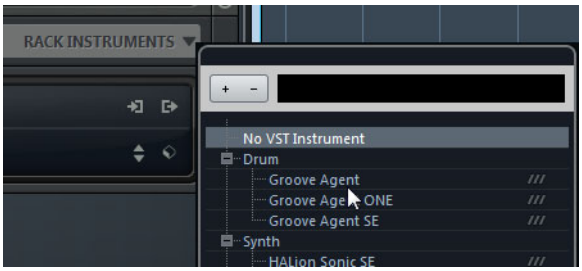
Accéder à Groove Agent via le Rack d'instruments VST

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez correctement configuré votre station de travail Steinberg, de même que votre matériel MIDI et audio, et la station de travail reçoit les données MIDI provenant de votre clavier MIDI externe.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez **Périphériques > VST Instruments**.
2. Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur le bouton **Ajouter instrument de rack** et sélectionnez **Groove Agent**.



Vous devez alors indiquer si vous souhaitez ou non créer une piste MIDI qui sera connectée à l'instrument VST.

3. Cliquez sur **Créer**.

RÉSULTAT

Groove Agent se charge, s'active et son interface apparaît. La piste MIDI correspondante est ajoutée à la liste des pistes. La sortie de cette piste est routée sur Groove Agent.

À NOTER

Si vous souhaitez utiliser Groove Agent dans une autre application hôte VST, veuillez vous reporter à la documentation de l'application en question.

Accéder à Groove Agent via une piste d'instrument

PROCÉDÉR AINSI

1. Voici comment ajouter des pistes d'instruments dans la station de travail audio-numérique de Steinberg :
   - Sélectionnez **Projet > Ajouter une piste > Instrument**.
   - Dans la fenêtre **VST Instruments**, cliquez sur le bouton **Ajouter piste d'instrument**.

   La boîte de dialogue **Ajouter piste d'instrument** apparaît.
2. Dans le menu local **Instrument**, sélectionnez **Groove Agent**.
3. Cliquez sur **Ajouter une piste** pour créer la piste d'instrument.
4. Cliquez sur le bouton **Éditer instrument** dans l'Inspecteur pour accéder à l'interface de Groove Agent.

RÉSULTAT

Groove Agent est configuré en tant qu'instrument VST dans votre station de travail. Pour de plus amples informations sur l'utilisation des instruments VST, veuillez vous reporter au mode d'emploi de votre station de travail.

Sélection des sorties

Groove Agent se charge par défaut avec une configuration de sorties stéréo. Cependant, vous pouvez utiliser des sorties supplémentaires dans la station de travail Steinberg. Ceci vous permet de router tous les slots de kits sur des voies dédiées dans la MixConsole.

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour que les sorties soient disponibles, ouvrez la fenêtre **VST Instruments**.
2. Cliquez sur le bouton **Activer les sorties** pour l'instrument.
3. Activez les sorties que vous souhaitez utiliser.

RÉSULTAT

La station de travail Steinberg ajoute automatiquement une voie de sortie pour chaque sortie supplémentaire dans la MixConsole.

Utilisation de Groove Agent dans une application compatible AU

Vous pouvez utiliser Groove Agent dans une application hôte AU telle que Logic, par exemple. La version AU de Groove Agent s'installe dans votre dossiers de plug-ins AU et permet à Groove Agent de fonctionner dans un environnement AU sans aucune perte de performances, ni incompatibilités.

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour Logic Pro, ouvrez la console Track Mixer et sélectionnez le canal d'instrument que vous souhaitez utiliser.
2. Cliquez dans le champ **I/O** et sélectionnez **AU Instruments > Steinberg > Groove Agent**.
3. Sélectionnez l'une des configurations de canaux disponibles.

RÉSULTAT

Groove Agent est maintenant chargé en tant qu'instrument AU.

Utilisation de l'instrument en tant qu'application autonome

Il est possible d'utiliser Groove Agent en tant qu'application autonome sans passer par une application hôte. Le cas échéant, vous pouvez directement connecter l'instrument sur votre interface audio.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation de la version autonome du plug-in à la page 584

Introduction

Vue d’ensemble de la fenêtre

L’interface de l’application se présente dans une fenêtre de taille fixe.



Cette fenêtre se divise en plusieurs sections :

- La section des fonctions du plug-in figure en haut de l’interface.
- La section des slots de kits et le rack de kits se trouvent sous la section des fonctions du plug-in.
- La section des pads se trouve à gauche.
- L’écran d’édition à droite. Il contient les pages **Load**, **Edit**, **Mixer** et **Options**.
- En bas de l’interface, vous pouvez afficher un clavier.
- Si vous utilisez Groove Agent en version autonome, vous trouverez plusieurs fonctions spécifiques dans une section supplémentaire située en haut de l’interface de l’application.

À propos des kits, des préréglages et des contenus de Groove Agent ONE

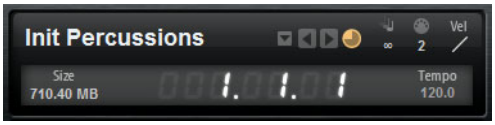
Kits

Les kits contiennent toutes les informations nécessaires sur le kit ou la boucle tranchée et sur les effets d'insert utilisés sur la voie de la console de mixage. Les kits peuvent également intégrer des patterns MIDI.

Les kits peuvent être enregistrés et chargés via le rack de kits ou la section des slots de kits.



Rack de kits



Section des slots de kits

Kits de boucle tranchée

Au lieu de patterns MIDI, les kits de boucle tranchée contiennent la phrase MIDI nécessaire à la lecture de la boucle. En dehors de cette différence, les kits de boucle tranchée sont identiques à des kits normaux, c'est-à-dire qu'ils peuvent intégrer des effets d'insert, etc.

Préréglages du plug-in (préréglages VST)

Un préréglage du plug-in contient toutes les informations nécessaires pour restaurer entièrement l'état du plug-in. Il englobe les quatre kits, les patterns MIDI et tous les effets d'insert et auxiliaires. Tous ces paramètres s'enregistrent également avec le projet dans votre application hôte.

Contenus de Groove Agent ONE

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

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

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

À NOTER

Les préréglages de Groove Agent ONE sont toujours accompagnés de l'icône d'un préréglage du plug-in dans la MediaBay, même quand ils sont affichés dans la fenêtre de chargement des préréglages.

Fichiers de contenus et structure de dossiers

Groove Agent est fourni avec une myriade de sons prêts à l'emploi. Tous sont protégés en écriture. Vous pouvez éditer ces fichiers une fois qu'ils ont été chargés, mais vos éditions ne s'enregistrent pas dans les fichiers d'usine.

Pour enregistrer les modifications apportées aux contenus d'usine, enregistrez les fichiers sous un nouveau nom. Ces fichiers portent l'extension `.vstpreset` et sont référencés en tant que contenus utilisateur. Comme les contenus d'usine, ils peuvent être classés dans des catégories et faire l'objet de recherches.

Les contenus utilisateur sont enregistrés dans une structure de dossiers prédéfinie sur votre disque dur. Vous pouvez créer des sous-dossiers au sein de cette structure pour faciliter le transfert et l'échange de contenus.

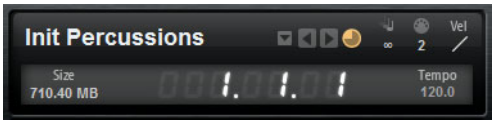
Gestion des sons

Chargement des kits

Il existe plusieurs moyens de charger des kits :

- Par glisser-déplacer depuis le Explorateur Windows/Finder Mac OS.
- Via le menu contextuel du rack de kits.
- En cliquant sur le bouton **Load Kit** (charger un kit) situé à droite du nom du kit dans la section des slots de kits.
- Via la **MediaBay** ou le **Browser**

Slot de kit



Cette section indique le nom du kit chargé. Elle contient également les commandes globales suivantes :

Bouton de chargement

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

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

Load Previous/Next Kit

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

Load Kit with Patterns

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

Size

Indique la taille totale des échantillons chargés.

Polyphony

Permet de configurer la polyphonie du kit.

MIDI Channel

Détermine le canal MIDI du kit.

Témoin d'entrée MIDI

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

Velocity Curve

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

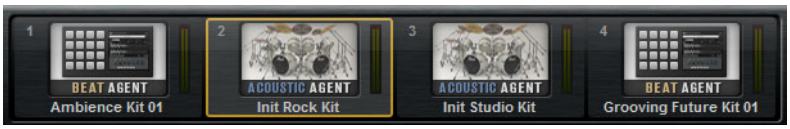
Compteur de position dans le morceau

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

Affichage du tempo

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

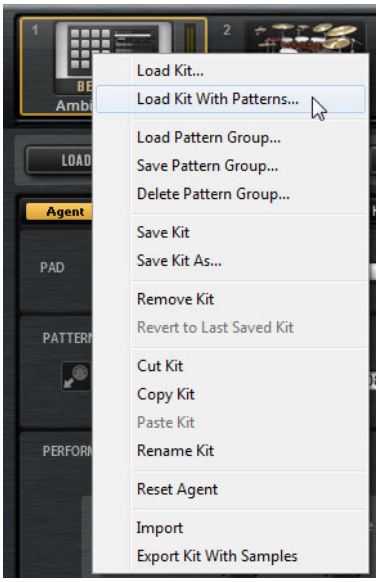
Rack de kits



Le rack de kits se trouve à droite de la section du slot de kit. Il offre un aperçu des kits chargés et de leurs agents correspondants, et permet de procéder à certaines éditions sur le kit sélectionné via le menu contextuel.

- Pour sélectionner un kit, cliquez dessus.

Menu contextuel du kit



Load Kit

Permet d'ouvrir un menu local qui regroupe les kits disponibles. Double-cliquez sur un kit pour le charger.

Load Kit With Patterns

Permet de charger un kit avec ses patterns MIDI, s'il en contient.

Load Pattern Group

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

Save Pattern Group

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

Delete Pattern Group

Permet de supprimer un groupe de patterns.

Save Kit

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

Save Kit As

Permet d'enregistrer le kit sous un nouveau nom.

Remove Kit

Permet de supprimer du slot le kit et ses patterns.

Revert to Last Saved Kit

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

Cut Kit

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

Copy Kit

Permet de copier le kit avec ses patterns.

Paste Kit

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

Rename Kit

Permet de renommer le kit.

Reset Agent

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

Import

Permet d'importer des fichiers MPC et GAK.

Export Kit With Samples

Permet d'exporter le kit avec ses échantillons.

À NOTER

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

Gestion et chargement des fichiers

Dans la page **Load**, vous pouvez alterner entre la **MediaBay** et l'explorateur (**Browser**). Ceux-ci vous permettent de gérer, parcourir, charger et pré-écouter les différents types de fichiers.

La **MediaBay** vous donne accès aux préréglages, notamment aux multis et aux kits.

Depuis le **Browser**, vous pouvez accéder à des échantillons et à des préréglages. Le **Browser** affiche également les échantillons compris dans les contenus VST Sound.

- Pour afficher la **MediaBay** ou le **Browser**, cliquez sur les boutons correspondants dans la page **Load**.

Gestion des fichiers à l'aide de la MediaBay

C'est dans la section supérieure de la **MediaBay** que vous définissez les sons que vous recherchez. La section inférieure affiche les résultats obtenus.



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

Utilisation de filtres

Filtre de catégorie

Vous pouvez configurer les colonnes d'attributs pour filtrer la liste de résultats en utilisant jusqu'à trois critères. Les attributs standard sont **Style** et **Sub Style** (sous-style).

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

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

Filtrer les Instrument Sets

Servez-vous du menu local **Select Content Set** (sélectionner un ensemble de contenus) pour rechercher uniquement un ensemble de contenus spécifiques. Par défaut, la recherche porte sur tous les ensembles de contenus installés.

Liste de résultats

La liste de résultats regroupe tous les fichiers qui répondent aux critères du filtre de catégorie.



Text Search (recherche textuelle)

Dans le champ de recherche textuelle qui se trouve dans la barre d'outils de la liste de résultats, vous pouvez saisir une partie du nom ou l'un des attributs du préréglage que vous recherchez. La liste de résultats est immédiatement actualisée et la section de recherche par catégorie située au-dessus affiche toutes les catégories qui contiennent des préréglages dont le nom correspond.

Pour réinitialiser le filtre textuel de résultats, cliquez sur le bouton **Reset** situé à côté du champ de recherche.

Filtres d'affichage

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

Rating filter (filtre de note)

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

Filtre de contenus

Les boutons de filtrage des contenus vous permettent au choix d'afficher tous les préréglages, uniquement les préréglages d'usine ou uniquement vos préréglages utilisateur.

Colonnes

Les colonnes montrent toutes les valeurs d'attribut des préréglages qui correspondent aux critères de filtrage que vous avez configurés dans la section supérieure.

Configuration des colonnes de résultats

Vous pouvez sélectionner les colonnes d'attributs à afficher en cliquant sur le bouton **Set up Result Columns** (configuration des colonnes de résultats) dans la barre d'outils.

Results Counter

Le nombre de préréglages qui correspondent aux critères de filtrage est indiqué à droite de la barre d'outils.

Configuration de la liste de résultats

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

Chargement de kits dans des slots

Il existe plusieurs moyens de charger un kit dans le slot d'agent sélectionné :

- Sélectionnez le slot dans lequel vous souhaitez charger le kit, puis double-cliquez sur le kit dans la liste de résultats.
- Faites glisser un kit depuis la liste de résultats sur un kit du rack de kits ou sur un slot de la section des slots de kits.

  Si un kit était déjà chargé, il sera remplacé par le nouveau kit.
- Faites un clic droit sur le kit dans la liste de résultats et sélectionnez **Load Kit** (charger le kit) dans le menu contextuel.

Importation de préréglages

Vous pouvez importer des préréglages à partir de n'importe quel emplacement de fichier à l'aide du Explorateur Windows/Finder Mac OS.

PROCÉDÉR AINSI

1. Sélectionnez le préréglage dans le Explorateur Windows/Finder Mac OS.
2. Faites-le glisser dans la **MediaBay**.

RÉSULTAT

Les préréglages importés sont copiés dans votre dossier utilisateur.

Édition des attributs des préréglages

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

PROCÉDÉR AINSI

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

   Selon l'attribut concerné, un menu ou une boîte de dialogue apparaît.

2. Sélectionnez une valeur.

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

   À NOTER

   Si vous modifiez les attributs de préréglages d'usine protégés en écriture, ces modifications seront uniquement enregistrées dans la base de données de la **MediaBay**, et non dans les fichiers des préréglages eux-mêmes.

Attributs disponibles

Les attributs de médias et les attributs musicaux prédéfinis peuvent être configurés dans la liste de résultats et dans la boîte de dialogue **Save** (enregistrer).

Attributs de médias

Nom

Vous pouvez éditer le nom des préréglages utilisateur via le menu contextuel. Pour tous les autres éléments, cet attribut n'est là qu'à titre informatif.

Rating (note)

Faites glisser pour définir la note.

Comment (commentaire)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Content Summary (résumé du contenu)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Write Protection (protection en écriture)

Affichage uniquement, utilisez le menu contextuel pour ajouter une protection.

Library Name (nom dans la bibliothèque)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Library Manufacturer (éditeur de la bibliothèque)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Author (auteur)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Attributs musicaux

Category (catégorie)

Cliquez pour sélectionner.

Sub Category (sous-catégorie)

Cliquez pour sélectionner.

Style

Cliquez pour sélectionner.

Sub Style (sous-style)

Cliquez pour sélectionner.

Character (caractère)

Cliquez pour ouvrir un éditeur.

Tempo

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Bars & Beats (mesures et temps)

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Signature

Cliquez pour sélectionner, double-cliquez pour éditer.

Key (tonalité)

Cliquez pour sélectionner.

GM Sound (son GM)

Cliquez pour sélectionner.

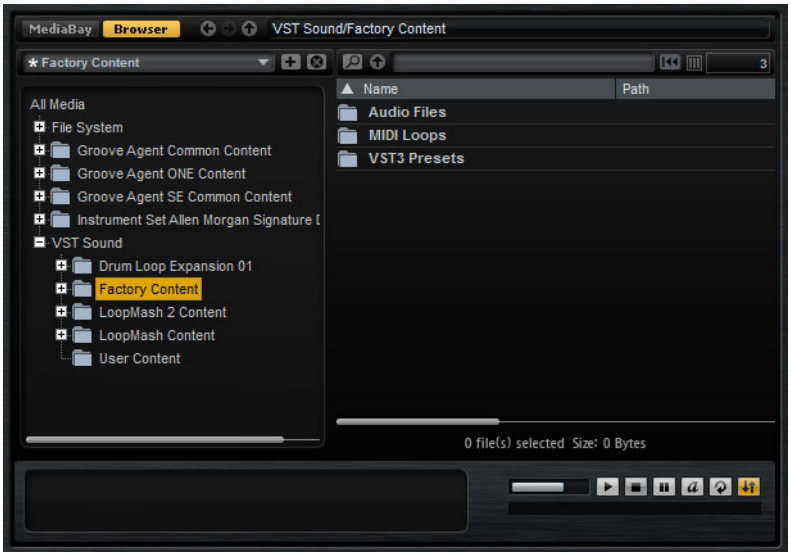
Suppression des préréglages utilisateur

- Pour supprimer un préréglage utilisateur, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Delete** dans le menu contextuel.

  À NOTER

  Les préréglages d'usine ne peuvent pas être supprimés.

Chargement de fichiers au moyen de l’explorateur



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

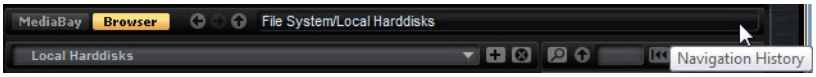
- Les échantillons enregistrés sur le système de fichiers ou compris dans les kits chargés.

  À NOTER

  Seuls les kits Beat Agent permettent de charger des échantillons.

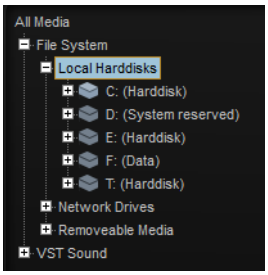
- Les multis et les kits.

Section du chemin d’accès



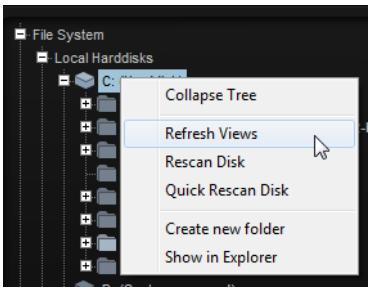
- Pour passer d’un emplacement récent à l’autre, cliquez sur les boutons **Previous/Next Location** (emplacement précédent/suivant).
- Pour accéder au dossier parent dans l’arborescence d’emplacements, cliquez sur le bouton **Browse Containing Folder** (parcourir le dossier parent).
- Le champ de chemin d’accès vous indique l’emplacement actuel. Pour définir un nouvel emplacement, saisissez un chemin d’accès ou copiez-en un.
- Pour ouvrir l’historique de navigation, cliquez tout à droite du champ de chemin d’accès.

Arborescence d’emplacements



L’arborescence d’emplacements située à gauche de l’explorateur (**Browser**) vous permet d’accéder à vos échantillons, quel que soit le dossier dans lequel ils se trouvent. Vous pouvez même accéder à des fichiers compris dans des conteneurs VST Sound et des fichiers ISO. Quand vous sélectionnez une entrée de l’arborescence, la liste de résultats à droite affiche les contenus correspondants.

Menu contextuel de l’arborescence d’emplacements



Refresh Views

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

Rescan Disk

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

Quick Rescan Disk

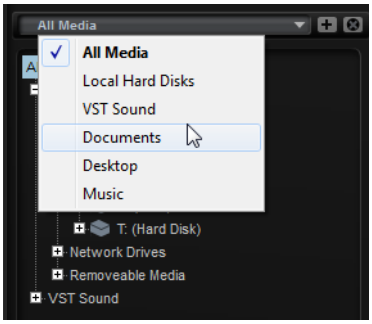
Permet de réanalyser uniquement les dossiers qui ont été modifiés depuis la dernière analyse.

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

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

Emplacements

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



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

Gestion des emplacements

- Pour ouvrir la liste des emplacements favoris, cliquez dans la zone de texte.
- Pour ajouter le dossier actuel aux emplacements favoris, cliquez sur le bouton **Add Selected Media Node as Favorite Location**.

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

Liste de résultats

La liste de résultats montre les fichiers contenus dans le dossier sélectionné. Elle affiche tous les fichiers pouvant être lus par Groove Agent, notamment les préréglages VST et les échantillons. Les colonnes de la liste de résultats indiquent des informations telles que le nom du fichier et son chemin d'accès, mais vous pouvez également ajouter des colonnes correspondant à différents attributs.

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

Navigation dans la liste de résultats

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

  Quand vous double-cliquez sur un préréglage, son contenu s'affiche.

- Pour monter d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers, cliquez sur le bouton **Browse Containing Folder**.

Lancer une recherche textuelle

Vous pouvez limiter le nombre de résultats obtenus dans la liste de résultats en utilisant la fonction de recherche textuelle. Cette fonction vous permet par exemple de trouver des fichiers en lançant une recherche sur leurs noms. Pour ce qui est des préréglages, la recherche peut également porter sur des attributs. Le champ de valeur situé dans le coin supérieur droit vous indique le nombre de fichiers retenus à l'issue de la recherche.

- Pour effacer le champ de recherche textuelle, cliquez sur le bouton **Clear Filter Text**.

Recherche de fichiers sur votre système

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

PROCÉDÉR AINSI

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

   Plus un emplacement se trouve à un niveau hiérarchique élevé, plus la recherche risque de durer longtemps. Il n'est donc pas recommandé de lancer une recherche sur tout un disque dur.

2. Dans le coin supérieur gauche de la liste de résultats, cliquez sur le bouton **Search Location Content** (emplacement de recherche) et saisissez le texte que vous souhaitez rechercher dans la zone de texte.

3. Facultatif : en cliquant sur le bouton à droite du champ de recherche, vous pouvez cibler la recherche sur les échantillons ou les kits, ou choisir de rechercher tous les types de contenus.

4. Pour lancer la recherche, appuyez sur [Retour] ou cliquez sur le bouton **Search/Stop Search** (lancer/stopper la recherche) situé à droite du champ de recherche.

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

   À NOTER

   Le nombre maximum de fichiers pouvant être affichés dans la liste est 10000.

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

Section de pré-écoute et d'informations sur les fichiers



Section d'informations sur les fichiers

Elle indique les informations suivantes sur l'échantillon actif : durée, canaux, résolution et fréquence d'échantillonnage. Quand le fichier contient des informations sur la note de référence, la tonalité et la plage de vélocité de l'échantillon, celles-ci sont également indiquées ici.

Section de pré-écoute

Vous pouvez écouter les échantillons à l'aide des commandes de la section Preview (pré-écoute).

Level

Permet de régler le niveau de lecture.

Play

Lance la lecture de l'échantillon actif.

Stop

Stoppe la lecture. Le curseur de lecture revient au début de l'échantillon.

Pause

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

Auto Play

Lance automatiquement la lecture de l'échantillon sélectionné.

Loop Playback

Quand ce bouton est activé, l'échantillon sélectionné est lu en boucle.

Play Position

Indique la position de lecture au sein de l'échantillon. Pour lire l'échantillon à un autre endroit, cliquez sur le curseur à l'emplacement souhaité ou faites glisser la poignée.

Échantillons manquants

Si vous parcourez les échantillons d'un programme sans pouvoir les charger ni les écouter, c'est peut-être qu'ils ont été déplacés ou supprimés. Le cas échéant, les infos de l'échantillon indiquent «Sample not found» (échantillon introuvable). Pour remédier à ce problème, chargez à nouveau le programme en veillant à ce qu'aucun échantillon ne manque. Après quoi, enregistrez le programme avec les chemins d'accès restaurés.

LIENS ASSOCIÉS

Recherche des échantillons manquants à la page 499

Chargement de fichiers

- Pour charger dans le pad d'instrument sélectionné l'échantillon actif dans la liste de résultats, utilisez les raccourcis clavier [Retour] ou [L], ou double-cliquez sur le fichier.
- Pour charger les kits sélectionnés, faites-les glisser depuis la liste de résultats dans le slot de kit, le rack de kits ou sur un pad.

À NOTER

Les échantillons présents seront remplacés et les paramètres des sons seront réinitialisés.

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

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

Remplacement de l'échantillon actif

Quand vous chargez un échantillon par double-clic ou à l'aide d'un raccourci clavier dans le **Browser**, tous les échantillons du pad sélectionné sont remplacés. Il est néanmoins possible de ne remplacer que l'un des échantillons du pad.

À NOTER

Vous pouvez également remplacer les échantillons des contenus VST Sound d'usine.

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans la page **Edit**, sélectionnez l'échantillon que vous souhaitez remplacer.
2. Dans le **Browser**, activez le bouton **Replace Focused Sample** (remplacer l'échantillon actif) situé dans le coin inférieur droit.
3. Dans l'arborescence d'emplacements, accédez au nouvel échantillon et double-cliquez dessus.

RÉSULTAT

L'échantillon actif dans la page **Edit** est remplacé par le nouvel échantillon. Tous les paramètres audio de l'ancien échantillon sont maintenus.

À NOTER

La fonction **Replace Focused Sample** concerne uniquement les échantillons qui sont chargés par double-clic ou à l'aide de raccourcis clavier. Elle ne s'applique pas aux échantillons chargés en glisser-déplacer depuis le **Browser** sur des pads.

Méthodes d’édition courantes

Encodeurs et curseurs

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

La plupart des méthodes d’édition sont identiques pour les encodeurs et pour les curseurs.

- Pour régler une valeur, cliquez sur un encodeur ou un fader et faites glisser la souris vers le haut ou le bas, ou servez-vous de la molette de la souris.

  Quand vous appuyez sur [Alt]/[Option] tout en cliquant sur un encodeur, un petit fader apparaît. Il vous permet de régler le paramètre.

- Pour bénéficier d’une plus grande précision, appuyez sur [Maj] pendant que vous réglez l’encodeur en le déplaçant ou en utilisant la molette de la souris.

- Pour restaurer la valeur par défaut d’un paramètre, appuyez sur [Ctrl]/[Commande] et cliquez sur la commande.

Sélection et contrôle de plusieurs paramètres

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

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

Par exemple, si vous avez sélectionné trois pads dont les valeurs de fréquence de coupure sont de 1200, 1400 et 2500 Hz, le contour des encodeurs de fréquence indiquera une plage comprise entre 1200 et 2500. Le champ correspondant indique en rouge la valeur du pad actif.

À NOTER

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

Définition des plages de valeurs

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

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

Boutons

Boutons d'activation et de désactivation

Ces commandes n'ont généralement que deux configurations possibles : activée et désactivée. Quand vous survolez un bouton **On/Off** avec le pointeur de la souris, celui-ci change d'apparence afin de vous indiquer que vous pouvez cliquez dessus.

Boutons poussoirs

Les boutons poussoirs ne font que déclencher une action et reviennent ensuite à leur état désactivé. Ces boutons sont souvent utilisés pour ouvrir des menus ou des sélecteurs de fichiers.

Champs de valeur

Il existe plusieurs moyens de définir une valeur :

- Cliquez dans un champ de valeur, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur [Entrée].

  Si la valeur saisie dépasse la plage du paramètre, c'est automatiquement la valeur maximale ou minimale qui est configurée.
- Cliquez dans le champ de valeur et faites glisser la souris vers le haut/bas pour modifier la valeur.
- Survolez un champ de valeur avec le pointeur de la souris et servez-vous de la molette de la souris pour régler cette valeur.
- Pour réinitialiser le paramètre à sa valeur par défaut, faites un [Ctrl]/[Commande]-clic sur le champ de valeur.
- Pour définir la valeur à l'aide d'un fader, faites un [Alt]/[Option]-clic sur le champ de valeur.
- Cliquez sur les triangles supérieur/inférieur qui apparaissent à côté du champ.

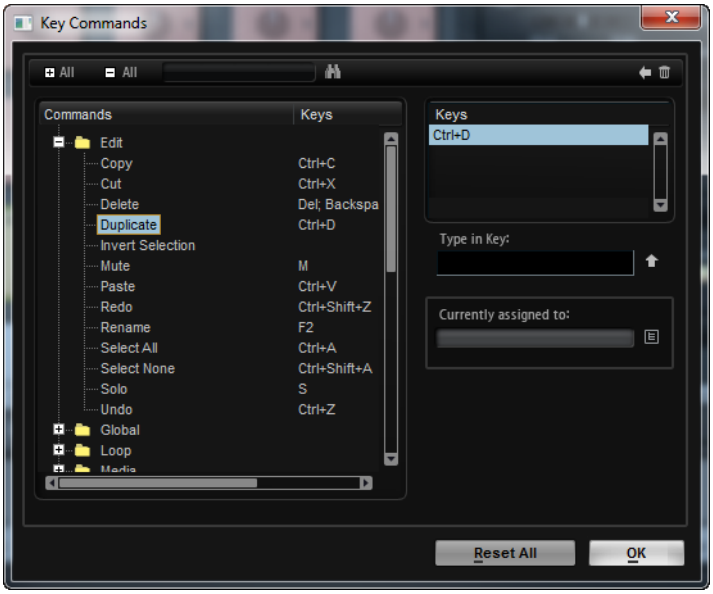
- Vous pouvez également régler les valeurs musicales (plages de touches, touche de référence, etc.) à l'aide de votre clavier MIDI.

  Pour saisir une valeur à l'aide de votre clavier MIDI, double-cliquez sur le champ de valeur, appuyez sur une touche de votre clavier MIDI, et appuyez sur [Retour].

- Pour passer au paramètre suivant, appuyez sur [Tab]. Pour revenir au paramètre précédent, appuyez sur [Maj]-[Tab].

  Quand aucun paramètre n'est sélectionné dans la vue active, c'est toujours le premier paramètre qui est sélectionné quand vous appuyez sur [Tab].

Utilisation des raccourcis clavier



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

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

- Pour configurer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction souhaitée dans la liste, saisissez votre raccourci clavier dans le champ **Type in Key**, puis cliquez sur le bouton **Assign** situé à droite de ce champ. Si ce raccourci clavier est déjà assigné à une autre fonction, celle-ci est indiquée dans le champ situé en dessous.

- Pour supprimer un raccourci clavier, sélectionnez la commande correspondante puis son raccourci clavier dans la liste **Keys**. Cliquez ensuite sur le bouton **Delete** (l'icône de corbeille).

- Pour rechercher une fonction spécifique, saisissez son nom dans le champ de recherche situé en haut de la boîte de dialogue et cliquez sur le bouton de recherche (en forme de loupe).

À NOTER

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

Préréglages

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

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

À NOTER

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

À NOTER

Pour plus d'informations sur les préréglages VST, voir le Mode d'emploi de Cubase/Nuendo.

Utilisation des préréglages de section et de module

Les commandes de préréglage sont accessibles depuis de nombreuses fenêtres du programme. Ils s'utilisent toujours de la même manière.

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur le bouton **Save** (l'icône de disquette).

  À NOTER

  Vous ne pouvez pas remplacer les préréglages d'usine. Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à un préréglage d'usine, enregistrez-le sous un nouveau nom ou dans un nouvel emplacement.

- Pour charger un préréglage, cliquez sur l'icône de flèche et sélectionnez un préréglage dans la liste.
- Pour supprimer un préréglage, cliquez sur le bouton **Delete** (l'icône de corbeille). Notez que les préréglages d'usine ne peuvent pas être supprimés.

Utilisation des préréglages VST

Chargement des préréglages VST

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset management** situé à côté du champ du nom du préréglage et sélectionnez **Load Preset**.
2. Sélectionnez un préréglage pour le charger. Double-cliquez sur un préréglage pour le charger et fermez la fenêtre de chargement des préréglages.

Enregistrement de préréglages VST

PROCÉDÉR AINSI

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

Utilisation des pads

La section **Pad** à gauche montre soit les pads d'instrument, soit les pads de pattern.



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

Commandes de transport



- Pour démarrer ou stopper la lecture du pad sélectionné, servez-vous des commandes correspondantes.
- Pour enregistrer des données MIDI en direct, cliquez sur le bouton **Record**.
- Pour activer le mode Jam, cliquez sur le bouton **Jam Mode**.

LIENS ASSOCIÉS

Enregistrement d'événements MIDI en direct à la page 456
Mode Jam à la page 433

Pads d’instrument



La section des pads peut contenir jusqu’à 128 pads répartis dans 8 groupes de 16 pads. Les pads d’instrument permettent de déclencher des sons. Chaque pad est mappé sur une note MIDI qui déclenche l’échantillon associé. Quand des échantillons sont assignés à un pad, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.

Pour changer de groupe, cliquez sur les boutons de groupe qui se trouvent sous les pads. Le bouton du groupe actif est allumé. Quand un ou plusieurs pads d’un groupe contiennent des échantillons, une diode orange est allumée au-dessus du bouton de ce groupe. Quand un pad compris dans un groupe reçoit une note MIDI, une diode verte s’allume.

Par défaut, c’est le groupe 3 qui est activé quand vous ouvrez Groove Agent.

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

Affichage d’informations sur les pads d’instrument (Beat Agent uniquement)

- En activant le bouton **i** situé sous la section des pads, vous pouvez accéder aux informations suivantes sur les pads : numéro, nombre d’échantillons et sortie du pad.
- Activez le bouton **E** pour afficher la configuration des groupes exclusifs sur les pads. Quand vous survolez un pad compris dans un groupe exclusif avec le pointeur de la souris, tous les pads appartenant au même groupe s’affichent en surbrillance. Quand un groupe de pads masqué contient un pad qui appartient au même groupe exclusif, une diode rouge s’allume au-dessus du bouton de ce groupe de pads.

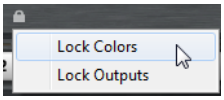
Définition de la sortie des pads (Beat Agent uniquement)

Vous pouvez définir la sortie des échantillons dans le menu contextuel des pads.

- Faites un clic droit sur le pad, ouvrez le sous-menu **Assign Output** (assigner une sortie), et sélectionnez la sortie que vous souhaitez utiliser.

  Tous les échantillons du pad sont routés sur cette sortie.

Verrouillage des paramètres de couleur et de sortie (Beat Agent uniquement)



- Vous pouvez verrouiller les paramètres de couleur et de sortie des pads. Ceci vous permet par exemple de verrouiller la configuration de sortie des pads afin de réutiliser les mêmes sorties quand vous changez de kit. Vous pouvez choisir quels paramètres verrouiller dans le menu contextuel du bouton de verrouillage situé sous les pads. Quand ce bouton est allumé, c'est qu'au moins un paramètre des pads est verrouillé.

Verrouillage des paramètres des pads (Acoustic Agent et Percussion Agent)

Vous pouvez verrouiller les paramètres de couleur des pads en activant le bouton **Lock Pad Colors**. Le bouton est allumé quand il est activé.

Utilisation d'une autre assignation de notes MIDI

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

PROCÉDÉR AINSI

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

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

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

3. Groove Agent passe au pad suivant. Assignez des notes MIDI à tous les pads que vous souhaitez utiliser et appuyez sur [Entrée] pour arrêter d'assigner des notes MIDI.

Section Pad

Pour les pads d'instrument, la section **Pad** de la page **Agent** offre plusieurs fonctions et paramètres de lecture.



Active

Permet d'activer/désactiver la lecture du pad.

Exclusive

Permet d'activer/désactiver la lecture exclusive d'un pad. Quand vous déclenchez un pad exclusif, le pattern en cours de lecture s'arrête en respectant le mode de redémarrage défini. Les pads pour lesquels ce bouton n'est pas activé peuvent être lus en même temps que d'autres patterns.

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



Jam State

Détermine l'ordre de lecture des pads quand le bouton **Jam Mode** est activé et le pad de pattern en mode exclusif.

Play Mode

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

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

Restart Mode

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

Sync to Beat

Quand la fonction **Sync to Beat** est activée, le déclenchement d'un pattern lance sa lecture en synchronisation avec les autres patterns en cours de lecture. Par exemple, si vous déclenchez un pattern trois temps après avoir déclenché le précédent pattern, le nouveau pattern commencera sa lecture au troisième temps. Quand la fonction **Sync to Beat** est désactivée, le nouveau pattern commence à partir du début.

Velocity Mode

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

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

Mode Jam

Le mode Jam vous permet de changer automatiquement de pad de pattern pendant la lecture. Vous pouvez par exemple passer d'une intro à un couplet, ou d'un roulement au couplet précédent, voire arrêter automatiquement la lecture.

Ce mode vous sera utile si vous souhaitez jouer en même temps que Groove Agent et improviser avec le plug-in. Il offre bien plus de flexibilité qu'un morceau statique ou une simple liste de patterns.

Quand le bouton **Jam Mode** est activé, les paramètres **Play Mode** (mode de lecture) et **Restart Mode** (mode de redémarrage) ne sont pas disponibles pour les pads en mode exclusif. Ces pads se lancent d'un seul clic. Les patterns ne changent qu'à la fin d'une mesures complète. Les pads de pattern dont le bouton **Exclusive Mode** est désactivé fonctionnent normalement.

Jam State

Le fonctionnement des pads de pattern en mode Jam est déterminé par la configuration du paramètre **Jam State**. Ce dernier n'est disponible que quand les boutons **Jam Mode** et **Exclusive Mode** sont activés pour un pad de pattern.

Standard

Quand vous déclenchez un pad dont le paramètre Jam State est configuré sur **Standard**, tout pad précédemment déclenché s'arrête. Le nouveau pad est joué en exclusivité.

Next

Dans ce mode, la lecture passe automatiquement au premier pad en mode **Standard** mappé plus haut sur le clavier. Si le mode **Standard** n'a été configuré sur aucun pad, le pad déclenché en premier est lu en boucle.

Return

Dans ce mode, la lecture revient au pad précédent. Vous pouvez utiliser ce mode pour revenir au pad précédent, par exemple après avoir déclenché un pad de roulement. Si vous déclenchez plusieurs pads en mode **Return** à la suite, Groove Agent revient au dernier pad en mode **Standard**, **Next** ou **Stop**. Si aucun pad n'a été déclenché avant, le pad en cours de lecture est lu en boucle.

Stop

La lecture s'arrête automatiquement une fois que le pattern a été lu jusqu'au bout.

La configuration du paramètre Jam State est indiquée par différentes icônes dans le coin supérieur gauche des pads.



Pads configurés en modes **Standard**, **Next**, **Return** et **Stop**.

Utilisation du mode Jam

PROCÉDÉR AINSI

1. Chargez une intro, un couplet, un roulement et une fin sur quatre pads de pattern consécutifs.
2. Activez la fonction **Exclusive Mode** sur les quatre pads et configurez le **Jam State** comme suit :
   - Configurez le premier pad (celui qui contient l'intro) sur **Next**.
   - Configurez le deuxième pad (celui qui contient le couplet) sur **Standard**.
   - Configurez le troisième pad (celui qui contient le roulement) sur **Return**.
   - Configurez le quatrième pad (celui qui contient la fin) sur **Stop**.
3. Activez le bouton **Jam Mode**.

   Le bouton **Play** commence à clignoter, ce qui signifie que Groove Agent attend le déclenchement d'un pad de pattern.
4. Déclenchez le pad qui contient l'intro.

   Le pad d'intro est lu et il est automatiquement suivi par le pad de couplet. Le couplet est alors lu en boucle.
5. Déclenchez le pad qui contient le roulement. Après le roulement, la lecture revient automatiquement au pad de couplet. Le couplet est à nouveau lu en boucle.
6. Déclenchez le pad qui contient la fin. Une fois que le pad de fin a été lu jusqu'au bout, il s'arrête.

Section Pattern

Pour les pads d'instrument, la section **Pattern** de la page **Agent** contient des fonctions relatives aux patterns MIDI et au lecteur de patterns.



Pattern Player On/Off

Permet d'activer/désactiver le lecteur de patterns.

Pattern Library (bibliothèque de patterns)

Permet de sélectionner un pattern MIDI. Cliquez sur un fichier dans la liste pour le sélectionner.

Pour accéder au dossier où sont enregistrés les patterns MIDI utilisateur, faites un clic droit sur le champ **Pattern Library** et sélectionnez **Show in Explorer/Finder** (afficher dans l'Explorateur/Finder). Dans cet emplacement, vous pouvez ajouter, supprimer et renommer des fichiers, et créer des sous-dossiers afin d'organiser vos patterns MIDI.

À NOTER

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

Original Tempo

Indique le tempo d'origine enregistré dans le fichier MIDI.

Start

Détermine le temps sur lequel la lecture du pattern commence.

End

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

Champ d'importation

Pour importer dans la bibliothèque de patterns utilisateur des fichiers MIDI à partir de votre système de fichiers ou des conteneurs MIDI depuis votre application hôte, faites-les glisser sur le champ d'importation MIDI.

Vous pouvez importer plusieurs fichiers MIDI à la fois en les faisant glisser sur le champ d'importation. Le premier fichier est assigné au pad sélectionné.

Icône d'exportation MIDI

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

Importation/exportation et autres mappings de notes de déclenchement

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

Si vous avez enregistré le fichier MIDI avec le mapping de notes de déclenchement standard, désactivez l'autre mapping de notes de déclenchement dans la section Pad.

Section Performance

Pour les pads d'instrument, la section **Performance** de la page **Agent** contient les paramètres du lecteur de patterns MIDI.



Swing Grid

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

Swing

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

Gate Scale

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

À NOTER

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

Velocity Scale

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

Quantize Amount

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

Quantize Grid

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

Tempo Scale

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

Utilisation des effets MIDI

Vous pouvez appliquer des effets MIDI à chaque pad d'instrument.

Pour ouvrir la page des effets MIDI, activez le bouton **Instrument** dans la section des pads, ouvrez la page **Edit** située du côté droit de l'interface, et cliquez sur l'onglet **MIDI Fx**.



Mode Pad

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

Internal

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

Remote

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

Ceci vous permet de déclencher un instrument avec ou sans effets MIDI. Par ailleurs, vous pouvez procéder à n'importe quelle édition sonore sur un pad.

À NOTER

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

Quand vous activez le mode **Remote** sur un pad, une icône Remote apparaît sur ce pad dans la section des pads.



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

Section Rudiments

Active

Cliquez sur ce bouton pour activer l'articulation.

Type

Détermine le type du rudiment.

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

Flam, Drag et Ruff

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

Sync

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

Time

Permet de définir l'intervalle entre les coups.

Note Value

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

Dynamics

Permet de configurer la dynamique des coups.

- Avec des valeurs négatives, le premier coup est plus faible que le ou les suivants.
- Avec des valeurs positives, le premier coup est plus puissant que le ou les suivants.

Humanize

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

Roll

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

Sync

Activez ce bouton pour synchroniser les coups sur le tempo du projet. L'intervalle entre les coups est exprimé en valeurs de notes.

Time

Permet de définir l'intervalle entre les coups.

Note Value

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

Dynamics

Permet de configurer la dynamique des coups. Avec des valeurs élevées, les coups pairs du roulement sont atténués.

Humanize

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

Buzz

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

Grip

Permet de configurer la poigne avec laquelle la baguette est tenue. Avec des valeurs élevées, le buzz décline plus rapidement.

Pressure

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

Humanize

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

MIDI Delay

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

Les événements de note qui suivent peuvent être modifiés. Vous pouvez par exemple faire varier l'intervalle entre les échos à l'aide du paramètre **Distribution**.

Active

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

Sync

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

Time

Permet de définir l'intervalle entre les échos.

Note Value

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

Repeats

Détermine le nombre maximum d'échos.

Damping

Détermine si les échos doivent apparaître ou disparaître en fondus de vélocité MIDI. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur négative, la vélocité MIDI augmente progressivement. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur positive, la vélocité MIDI diminue progressivement.

À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que quand les paramètre sonores des échantillons utilisent la vélocité.

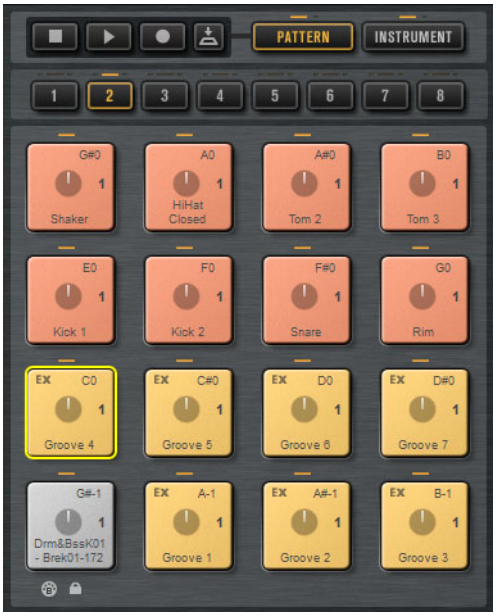
Pitch

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

Distribution

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

Pads de pattern



La section des pads comprend jusqu'à 128 pads répartis dans 8 groupes de 16 pads. Chaque pad est mappé sur une note MIDI. Vous pouvez assigner des patterns MIDI à chacun des pads de pattern, et ainsi déclencher des patterns rythmiques complets ou des patterns d'instruments individuels, selon le fichier MIDI chargé. Les pads permettent de passer d'un pattern à un autre.

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

Les commandes de transport qui figurent au-dessus des pads vous permettent de déclencher le pad de pattern actif sans jouer de note MIDI. Cliquez sur le bouton **Stop** pour arrêter la lecture. Si vous changez de pad de pattern pendant la lecture, le changement s'opère en fonction du mode de redémarrage (**Restart Mode**) défini.

Assignation de fichiers MIDI à des pads

- Faites glisser un fichier MIDI sur un pad à partir de l'Explorateur/Finder ou depuis la MediaBay.
- Faites glisser un conteneur MIDI sur un pad à partir de l'application hôte.
- Faites glisser un fichier sur le champ d'importation à partir de l'Explorateur/Finder. Le fichier est importé dans votre bibliothèque de patterns utilisateur et assigné au pad sélectionné.
- Sélectionnez un pad et ouvrez l'onglet **Agent** à la page **Edit**. Dans la section **Pattern**, ouvrez le menu local **Pattern Library** et sélectionnez l'un des patterns MIDI d'usine ou utilisateur.

Assignation de plusieurs fichiers MIDI à des pads

Vous pouvez glisser-déplacer plusieurs fichiers MIDI à la fois sur des pads.

PROCÉDÉR AINSI

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

   Les pads qui reçoivent les données d'un fichier MIDI sont encadrés en jaune.



2. Déposez les fichiers.

RÉSULTAT

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

Suppression de fichiers MIDI des pads

- Pour supprimer un pattern MIDI, faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Remove Pattern** dans le menu contextuel.
- Pour supprimer les patterns MIDI de tous les pads sélectionnés, faites un clic droit sur l'un de ces pads et sélectionnez **Remove Pattern** dans le menu contextuel.

Utilisation du Port MIDI B pour les pads de pattern

Par défaut, les pads d'instrument et de pattern utilisent le même port MIDI. Quand deux pads sont déclenchés en parallèle, le pad de pattern a toujours la priorité, ce qui veut dire que les pads d'instrument qui utilisent la même note de déclenchement qu'un pad de pattern ne peuvent pas être déclenchés en MIDI.

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

PROCÉDÉR AINSI

- Pour utiliser le port B, activez le bouton **Use MIDI Port B for Pattern Pads** (utiliser le port MIDI B pour les pads de pattern) dans le coin inférieur gauche de la section des pads de pattern.

  Quand le port B est utilisé, les données MIDI sont reçues sur tous les canaux MIDI.

Verrouillage des paramètres des pads

Les paramètres de la section **Pad** (**Exclusive**, **Jam State**, **Play Mode**, etc.) sont communs à tous les slots, ce qui signifie que vous n'avez à les configurer qu'une fois. Néanmoins, ces paramètres sont intégrés aux préréglages de kit et sont donc remplacés quand vous chargez un préréglage dans un slot de kit.

- Pour éviter que les paramètres de pads configurés soient remplacés par ceux d'un préréglage quand vous en chargez un dans un slot de kit, activez le bouton **Lock Pad Settings** (verrouiller les paramètres des pads) sous la section des pads.

  Quand ce bouton est activé, les paramètres de pads du préréglage ne sont pas appliqués et les paramètres restent tels qu'ils étaient configurés.

- Quand le bouton **Lock Pad Settings** est désactivé et que vous chargez des préréglages de kit dans différents slots, les paramètres de pads enregistrés dans les préréglages remplacent les paramètres de pads existants.

  Tous les pads de pattern activés qui proviennent du nouveau préréglage remplacent les paramètres des pads préexistants sur les pads concernés. Les pads inactifs ne sont pas importés du préréglage, ce qui veut dire que les paramètres configurés sur ces pads restent actifs.

Déplacement et copie de pads de pattern

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

- Pour déplacer le pad de pattern actif avec tous ses paramètres sur un autre pad, glissez-déplacez-le sur le pad de destination.

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

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

À NOTER

Vous pouvez également déplacer ou copier des pads entre différents groupes de pads. Pour ce faire, faites d'abord glisser le pad sur le bouton du groupe dans lequel vous souhaitez déplacer ou copier le pad, puis sur le pad de destination, et relâchez enfin le bouton de la souris.

Onglet Overview

L'onglet **Overview** montre les patterns et les styles qui sont assignés aux pads de pattern des quatre agents.



Quand un nom figure dans une cellule, c'est qu'un pattern ou un style lui a été assigné. Quand un pattern a été assigné à un pad, son fond est gris, et quand c'est un style qui a été assigné, le fond est bleu foncé.

Les quatre colonnes représentent les quatre agents. Pour chaque agent, les 16 pads de pattern du groupe de patterns sélectionné sont affichés.

- Pour sélectionner le pad de pattern d'un agent, cliquez sur la cellule correspondante.

  Le nom du pattern ou style sélectionné figure dans la partie supérieure de l'onglet.

- Pour activer/désactiver un pad, cliquez sur son bouton.

  Seules les pads actifs sont lus.

- Pour connaître l'emplacement dans lequel est enregistré un pattern MIDI utilisateur sur votre système, faites un clic droit sur la cellule et sélectionnez **Show in Explorer** (Win)/**Reveal in Finder** (Mac).

Assignation de patterns et de styles à des cellules

Vous pouvez assigner des patterns ou des styles aux cellules de l'onglet **Overview**.

PROCÉDÉR AINSI

1. Survolez une cellule avec le pointeur de la souris de manière à faire apparaître une icône de flèche à droite de la cellule.
2. Cliquez sur la flèche pour ouvrir une fenêtre qui contient les patterns et styles disponibles.
3. Sélectionnez une entrée dans la liste.
4. Facultatif : pour pré-écouter le pattern ou le style, déclenchez le pad de pattern.
5. Double-cliquez sur une entrée pour la charger.

Désassignation de patterns et de styles

- Pour supprimer l'assignation d'un seul pad de pattern, faites un clic droit sur la cellule et sélectionnez **Clear**.
- Pour supprimer toutes les assignations de pads de pattern des 16 pads d'un agent, faites un clic droit sur l'une des cellules dans la colonne correspondante et sélectionnez **Clear Column**.

Déplacement et copie de patterns et de styles

- Pour intervertir le contenu de deux cellules, faites glisser une cellule sur une autre.
- Pour copier le pattern ou le style d'une cellule sur une autre cellule, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée et faites glisser la cellule sur une autre cellule.
- Pour déplacer ou copier des patterns ou des styles sur d'autres groupes, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée et faites d'abord glisser la cellule sur le bouton du groupe correspondant.

  La page **Overview** affiche ce groupe. Vous pouvez alors lâcher le bouton de la souris sur la cellule de destination afin d'y placer le contenu.

À NOTER

- Certains agents ne sont pas compatibles avec les styles. C'est par exemple le cas du Beat Agent. Quand vous essayez de déplacer ou copier un style sur la cellule d'un agent incompatible, les styles sont automatiquement convertis en patterns MIDI.
- Quand vous chargez un groupe de patterns contenant des styles dans le slot d'un agent incompatible, les styles sont automatiquement convertis en patterns MIDI.

Ouverture de patterns dans l'éditeur Pattern

- Pour créer un nouveau pattern, double-cliquez sur une cellule vide.

  L'éditeur **Pattern** qui apparaît vous permet de saisir les événements de votre nouveau pattern.
- Pour éditer un pattern existant, double-cliquez sur la cellule correspondante.

  L'éditeur **Pattern** qui apparaît vous permet d'éditer les événements du pattern.

À NOTER

Vous pouvez uniquement éditer des patterns dans l'éditeur **Pattern**, et non des styles. Si vous souhaitez éditer vos styles de cette manière, il vous faut d'abord convertir la partie du style en pattern MIDI.

LIENS ASSOCIÉS

Conversion des intros, patterns principaux, roulements et fins en patterns MIDI à la page 510
Éditeur Pattern à la page 447

Gestion des groupes de patterns

Vous pouvez enregistrer les 16 pads d'un groupe avec leurs patterns et leurs paramètres au sein d'un groupe de patterns. Ceci vous permet de restaurer rapidement des patterns spécifiques pour les réutiliser avec leurs paramètres. Les groupes de patterns intègrent tous les paramètres des pads, c'est-à-dire les paramètres **Exclusive Mode**, **Jam State**, **Play Mode**, etc.

- Pour enregistrer le groupe de patterns actuel pour un kit, faites un clic droit sur ce kit dans le rack de kits ou sur le slot correspondant dans l'onglet **Overview**, puis sélectionnez **Save Pattern Group**….

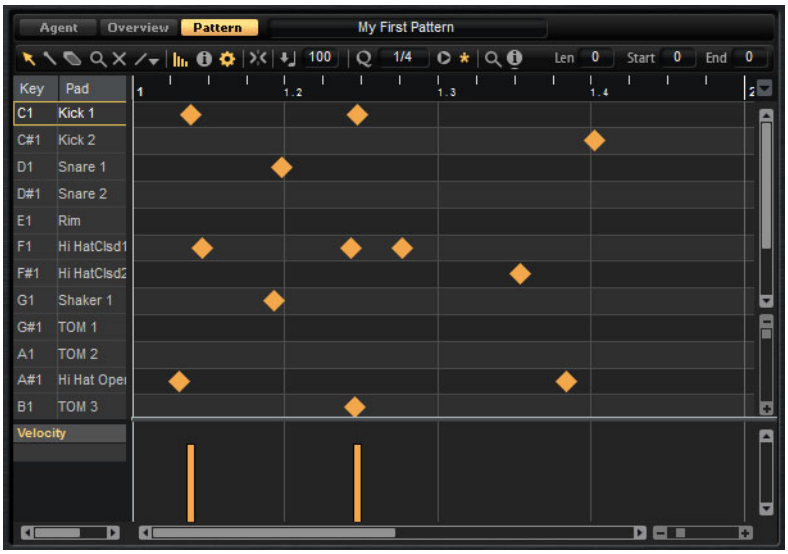
- Pour charger un groupe de patterns, faites un clic droit sur le kit dans le rack de kits et sélectionnez **Load Pattern Group**….

À NOTER

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

Éditeur Pattern

L'éditeur **Pattern** permet de créer et d'éditer des patterns rythmiques MIDI.



- Pour ouvrir l'éditeur **Pattern**, cliquez sur l'onglet **Pattern** de la page **Edit**.

Cet éditeur comprend plusieurs sections:

- La barre de titre en haut indique le nom du pattern actuel.
- La barre d'outils se trouve sous la barre de titre.
- La liste des sons figure à gauche.
- L'affichage d'événements est à droite. C'est dans cette partie que sont affichées les notes rythmiques.
- La ligne de contrôleur se trouve en bas.

Liste des sons

Les noms des sons sont indiqués dans la liste à gauche. L'affichage des noms dans la liste se configure à l'aide du paramètre **Visibility**, dans le menu local **Configuration**.

Les différentes colonnes indiquent la touche, le nom du pad, la quantification définie et la configuration de la fonction Mute pour les pads.

À NOTER

L'ordre des colonnes est fixe et vous ne pouvez pas le modifier.

Menu contextuel de la liste des sons

Le menu contextuel de l'en-tête des colonnes offre les options suivantes :

Select All Notes

Permet de sélectionner toutes les notes dans l'éditeur **Pattern**.

Clear Pattern

Permet de supprimer toutes les notes de l'éditeur **Pattern**.

Delete Double Notes

Permet de supprimer toutes les doubles notes de l'éditeur **Pattern**, c'est-à-dire toutes les notes placées les unes sur les autres, exactement aux mêmes positions.

Il arrive que les notes soient doublées suite à une opération de quantification, à la création de notes à l'aide de l'outil Draw, etc.

Trim Pattern to Start/End

Permet de supprimer toutes les notes situées en dehors de l'intervalle délimité par les marqueurs de début et de fin du pattern.

Duplicate Pattern

Permet de copier tous les événements compris entre les marqueurs de début et de fin du pattern, et de les coller après le marqueur de fin. Si des événements étaient présents après le marqueur de fin, ils sont supprimés.

Classify Pattern

- **Use Best Classified Slices** : déplace les notes de chaque catégorie sur la tranche au son le plus pur de la catégorie.

  Par exemple, si une boucle tranchée comprend des sons de grosses caisses seules et des grosses caisses doublées d'une cymbale crash ou charleston, la fonction **Use Best Classified Slices** déplace les notes sur la tranche dont le son de grosse caisse est le plus propre. Ainsi, seules les tranches qui bénéficient du meilleur son sont jouées.

- **Use Longest Slices**: déplace les notes de chaque catégorie sur la tranche la plus longue de la catégorie.

  Cette fonction vous sera utile si vous devez lire une boucle tranchée à une vitesse plus lente que le tempo d'origine. Quand vous ralentissez le tempo d'une boucle tranchée, vous risquez d'entendre des blancs entre les tranches les plus courtes. En n'utilisant que les tranches les plus longues de chaque catégorie, vous évitez ces silences.

Voici les options proposées dans le menu contextuel des lignes des instruments:

Select All Notes on Key

Permet de sélectionner toutes les notes de la touche sélectionnée.

Delete All Notes on Key

Permet de supprimer toutes les notes de la touche sélectionnée.

Delete Double Notes on Key

Permet de supprimer toutes les doubles notes de la touche sélectionnée, c'est-à-dire toutes les notes placées les unes sur les autres, exactement aux mêmes positions.

Il arrive que les notes soient doublées suite à une opération de quantification, à la création de notes à l'aide de l'outil Draw, etc.

Barre d'outils

La barre d'outils regroupe les outils, les options de visibilité et les paramètres de création et d'édition des patterns dans l'éditeur **Pattern**.



Object Selection

Cet outil permet de sélectionner les notes rythmiques.

Drumstick

Cet outil permet de dessiner des notes rythmiques une par une. Pour supprimer une note, cliquez dessus.

Erase

Cet outil permet de supprimer des notes rythmiques.

Zoom

Cet outil permet de zoomer sur l'emplacement où vous cliquez. Maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée pour dézoomer.

Mute

Cet outil permet de réduire au silence des notes rythmiques une par une.

Line

Cet outil permet de créer des notes rythmiques ou des valeurs de contrôleur suivant une ligne.

Show Controller Lane

Activez ce bouton pour afficher la ligne de contrôleur en bas de l'éditeur. C'est dans cette section que vous pouvez saisir et éditer les valeurs de contrôleur MIDI.

Show Note Length

Permet d'alterner entre l'affichage des notes sous forme de losanges et sous forme de barres. L'affichage des barres permet de modifier la longueur des notes.

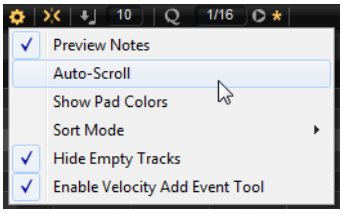
Show Info Line

Permet d'afficher/masquer la ligne d'infos. Cette ligne vous fournit des informations sur le début, la fin, la longueur, la touche et la vélocité de l'événement de note sélectionné.

- Pour éditer un paramètre, double-cliquez sur la valeur indiquée, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur [Retour].

Configuration

Voici les options qui apparaissent quand vous cliquez sur le bouton **Configuration**:



Preview Notes

Quand ce bouton est activé, les notes sont automatiquement lues quand vous les créez ou quand vous les sélectionnez.

Auto-Scroll

Permet d'activer/désactiver le défilement automatique.

Quand la fonction **Auto-Scroll** est activée, la grille défile automatiquement pendant la lecture, de sorte que le curseur reste visible en permanence.

Show Pad Colors

Quand ce bouton est activé, les notes sont affichées dans la couleur des pads correspondants dans l'éditeur.

Vous bénéficiez ainsi d'un meilleur aperçu des différents instruments quand vous travaillez avec des boucles tranchées classées par catégories (grosse caisse, caisse claire, charleston, etc.).

Visibility

- Quand vous sélectionnez **Show All Keys**, la liste se classe dans l'ordre chromatique. Elle commence par la touche la plus basse (C-2) en haut et se termine par la touche la plus haute (G8) en bas de la liste.
- Sélectionnez **Show Keys with Events** pour afficher en haut de la liste les touches pour lesquelles des notes MIDI ont été créées. Les touches qui ne comportent pas de notes MIDI ne sont pas affichées.
- Sélectionnez **Show Keys with Pad Assignments** pour afficher toutes les touches pour lesquelles des échantillons ont été assignés aux pads. Les touches sans assignations d'échantillons ne sont pas affichées.

Create Notes when drawing Velocity

Quand cette fonction est activée, des événements de notes MIDI sont automatiquement créés quand vous dessinez des événements de vélocité dans la ligne de contrôleur.

Voici les outils et options qui figurent à droite du bouton **Configuration**:

Snap

- Si la fonction **Snap** est activée, les notes se calent sur la grille quand vous les créez ou les déplacez.
- Quand la fonction **Snap** est désactivée, vous pouvez placer librement les notes sur n'importe quelle position.

Velocity for new notes

Détermine la vélocité des notes créées dans l'éditeur **Pattern**.

- Cliquez sur le bouton pour sélectionner l'une des quatre valeurs de vélocité prédéfinies ou saisissez directement la valeur de vélocité souhaitée dans le champ de valeur à droite.

Iterative Quantize On/Off

Détermine si les notes doivent se caler exactement sur la grille de quantification définie ou utiliser la quantification itérative, c'est-à-dire se placer à mi-chemin de la valeur de quantification la plus proche.

Global Quantize On/Off

Permet de sélectionner la valeur à utiliser quand la fonction **Snap** est activée: la valeur de quantification globale de la barre d'outils ou les valeurs de quantification propres aux différents sons.

Record MIDI

Permet d'enregistrer des événements MIDI en direct.

Auto Quantize

Quand ce bouton est activé, Groove Agent quantifie automatiquement les notes enregistrées, soit sur la valeur de note définie dans la colonne **Q** de l'instrument, soit sur la valeur de note de la quantification globale si la fonction **Global Quantize** a été activée.

Metronome

Permet d'activer/désactiver le métronome pendant l'enregistrement en direct des événements MIDI.

Precount Click

Permet d'activer/désactiver un décompte d'une mesure joué par le métronome avant l'enregistrement en direct des événements MIDI.

Metronome Volume

Détermine le volume du clic pendant l'enregistrement en direct des événements MIDI. Pour réinitialiser ce paramètre, faites un [Ctrl]/[Commande]-clic sur le bouton.

Pattern Length

Indique la longueur du pattern.

- Pour modifier la longueur du pattern, saisissez une nouvelle valeur.

Start Beat

Indique le temps de départ du pattern.

- Pour changer de temps de départ, saisissez une nouvelle valeur ou faites glisser le marqueur de début à un autre emplacement dans l'affichage.

À NOTER

Les notes situées avant le début du pattern ne sont pas lues. Elles ne sont pas pour autant supprimées quand vous déplacez le début du pattern.

End Beat

Indique le temps de fin du pattern.

- Pour changer de temps de fin, saisissez une nouvelle valeur ou faites glisser le marqueur de fin à un autre emplacement dans l'affichage.

À NOTER

Les notes situées après la fin du pattern ne sont pas lues. Elles ne sont pas pour autant supprimées quand vous déplacez la fin du pattern.

Sign (mesure)

Détermine la mesure. Vous pouvez indiquer la mesure sous forme de fractions de temps.

Création et édition des patterns

CONDITION PRÉALABLE

- Pour éditer un pattern existant, sélectionnez le pad correspondant et ouvrez l'éditeur **Pattern**.

- Pour créer un pattern utilisateur, sélectionnez un pad vide et ouvrez l'éditeur **Pattern**.

PROCÉDÉR AINSI

1. Sélectionnez l'outil Drumstick.
2. Saisissez de nouvelles notes ou modifiez les notes existantes.
3. Facultatif : servez-vous de l'outil **Line** ou de l'outil **Draw** pour configurer des valeurs de contrôleur dans la ligne de contrôleur pour les sons de batterie sélectionnés.
4. Facultatif : attribuez nom au pattern en le saisissant dans la barre de titre.
5. Cliquez sur le bouton **Save MIDI Pattern** (enregistrer le pattern MIDI) dans la barre de titre.

RÉSULTAT

Le pattern est enregistré dans le dossier `User` et peut désormais être chargé via le menu Pattern de la barre de titre.

Saisie, édition et pré-écoute des notes

- Pour saisir des notes, sélectionnez l'outil **Drumstick** et cliquez dans l'affichage d'événements.

  Pour saisir une note et définir en même temps sa vélocité, maintenez les touches [Ctrl]/[Commande]-[Maj], cliquez dans l'affichage d'événements et faites glisser le pointeur vers le haut pour augmenter la vélocité, et vers le bas pour la réduire.

- Pour pré-écouter un instrument, cliquez dans la colonne **Key** au niveau de cet instrument.
- Pour réduire un son de percussion au silence, cliquez dans la colonne **Mute** au niveau de ce son.
- Pour modifier la longueur d'une note, activez le bouton **Show Note Length** dans la barre d'outils, survolez la bordure de la note avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme d'une double flèche, puis faites-le glisser vers la gauche ou la droite.

  Quand la fonction **Snap to Grid** est activée, le début ou la fin de la note se cale sur la grille de quantification quand vous modifiez la longueur de la note.

- Pour déplacer une note, faites-la glisser à l'endroit souhaité.
- Pour supprimer une note, cliquez dessus avec l'outil **Erase**.
- Pour couper, copier et coller des notes, servez-vous des raccourcis clavier standard.

  Les notes sont collées à l'emplacement du curseur.

- Pour dupliquer des notes, sélectionnez-les et appuyez sur [Ctrl]/[Commande]-[D].

  Les notes dupliquées sont insérées après la dernière note de la sélection et se calent sur la grille.

À NOTER

La saisie, l'édition et la duplication de notes peut engendrer des doubles notes, c'est-à-dire des notes superposées. Pour remédier à ce problème, faites un clic droit dans l'en-tête de la liste de sons et sélectionnez **Delete Double Notes**.

Quantification des notes

Vous pouvez dessiner des notes en utilisant une grille de quantification globale ou une grille de quantification propre à chaque instrument.

- Pour utiliser une grille de quantification globale, configurez le menu local **Quantize Presets** (préréglages de quantification) sur la valeur de quantification souhaitée, et activez le bouton **Global Quantize** .

  À NOTER

  Si vous activez l'option **Iterative Quantize** (quantification itérative), les notes ne seront pas exactement alignées sur les positions de la grille de quantification, mais seulement à mi-chemin de ces positions.

- Pour modifier la valeur de quantification d'un pad, cliquez sur la colonne **Q** au niveau du son et sélectionnez une autre valeur dans le menu local.

Définition de la longueur d'un pattern

- Pour définir la longueur du pattern, faites glisser le marqueur de fin sur l'axe temporel.

  Cette opération peut s'avérer nécessaire quand vous partez d'un pattern vide ou quand vous souhaitez ajouter une pause après le dernier événement MIDI du pattern.

  Quand vous faites glisser le marqueur de fin vers la gauche et que les mesures situées après ce marqueur sont vides, le pattern est automatiquement raccourci.

  Quand vous faites glisser le marqueur de fin vers la gauche et que les mesures situées après ce marqueur contiennent des événements MIDI, le pattern n'est raccourci que jusqu'à la mesure qui contient le dernier événement MIDI. Aucun événement MIDI n'est supprimé.

Vous pouvez également définir manuellement les positions de début et de fin d'un pattern dans l'onglet **Agent**.

Définition de l'intervalle de lecture

Vous pouvez choisir de ne lire qu'une partie du pattern.

- Pour définir la partie qui sera lue, faites glisser les marqueurs de début et de fin du pattern sur l'axe temporel.

  Les événements MIDI situés avant le marqueur de début et après le marqueur de fin ne seront pas lus. Ils seront affichés en gris.

Rognage des patterns

Si vous souhaitez modifier la longueur d'un pattern, vous pouvez faire en sorte de supprimer les notes et contrôleurs qui ne font plus partie de ce pattern.

PROCÉDÉR AINSI

1. Fixez le début et la fin du pattern de manière à ce que celui-ci couvre l'intervalle que vous souhaitez utiliser.
2. Faites un clic droit dans l'en-tête de colonne de la liste de sons et sélectionnez **Trim Pattern to Start/End**.

RÉSULTAT

Tous les événements situés en dehors des limites de début et de fin du pattern sont supprimés.

Édition des contrôleurs dans la ligne de contrôleur

La ligne de contrôleur située sous l'affichage des événements montre les événements de contrôleur MIDI du son sélectionné. Vous ne pouvez afficher qu'un contrôleur MIDI à la fois.

- Pour passer à un autre contrôleur, cliquez sur le nom du contrôleur actif et sélectionnez-en un autre dans la liste.
- Pour dessiner des événements de contrôleur pour les notes du son sélectionné, survolez la ligne de contrôleur avec le pointeur de la souris de manière à ce qu'il prenne la forme de l'outil Draw, puis cliquez.
- Pour dessiner une série d'événements de contrôleur, faites glisser l'outil **Line** sur la ligne de contrôleur.
- Pour contrôler l'ouverture de la charleston de l'Acoustic Agent, sélectionnez le contrôleur **CC#4 Foot** et créez les événements de contrôleur correspondants.

Modes de l'outil Line

Pour sélectionner le mode dans lequel va fonctionner l'outil **Line**, cliquez sur le bouton de cet outil et sélectionnez une option dans le menu.

Line

Dans ce mode, vous pouvez faire glisser l'outil pour créer des valeurs de contrôleur suivant une ligne droite.

Parabola, Sine, Triangle, Square

Ces modes vous permettent d'insérer une série d'événements de contrôleur suivant différentes courbes.

Paint

Ce mode vous permet de dessiner librement une série d'événements de contrôleur.

Enregistrement d'événements MIDI en direct

Au lieu de saisir les notes une par une à l'aide des outils de l'éditeur **Pattern**, vous pouvez enregistrer des événements MIDI en direct.

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour pouvoir enregistrer des événements MIDI en direct, cliquez sur le bouton **Record MIDI** dans la barre d'outils de l'éditeur Pattern ou sur le bouton **Record** de la section de transport située au-dessus de la section des pads.

   Vous activerez ainsi l'enregistrement MIDI. Quand il est armé, le bouton **Record** de la section de transport clignote.
2. Facultatif : activez le **métronome** et définissez un décompte (**Precount Click**).
3. Il existe plusieurs moyens de lancer l'enregistrement en direct :
   - Cliquez sur le bouton **Play** de la section des pads.
   - Déclenchez le pad de pattern dans lequel vous souhaitez enregistrer des notes.
   - Démarrez la lecture dans votre séquenceur logiciel. Vous pouvez ainsi enregistrer Groove Agent en entendant le reste du projet.
4. Jouez des notes et envoyez des messages de contrôleur à partir de votre clavier MIDI.

   Quand la fonction **Auto Quantize** est activée, les notes s'enregistrent sur les positions de la grille de quantification.

   Les événements sont enregistrés en boucle sur toute la longueur du pattern.

RÉSULTAT

Les notes que vous jouez sont ajoutées aux notes déjà présentes dans le pattern.

À NOTER

Si vous enregistrez des notes ou des événements de contrôleur sur des notes ou événements déjà présents, ceux-ci seront remplacés par les nouveaux.

À NOTER

Les fonctions Jam Mode et MIDI Record ne peuvent pas être utilisées ensemble. Le bouton **Record** est désactivé quand vous êtes en mode Jam. Si vous activez le mode Jam pendant l'enregistrement, celui-ci s'arrête.

Paramètres communs des pads

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

  Sur les pads de pattern, vous pouvez changer la note MIDI assignée. Sur les pads d'instrument, vous ne pouvez la modifier que si l'option **Use Hardware Controller Mapping** (utiliser le mapping de contrôleur matériel) est activée.
- Le nom d'un pad est indiqué dans sa section inférieure.
- Quand des échantillons sont assignés à un pad d'instrument, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.
- Quand un fichier MIDI est mappé sur un pad de pattern, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.
- Un pad s'allume quand sa note MIDI est déclenchée.
- Quand un pad est sélectionné pour l'édition, il est encadré en jaune.

Couleurs des pads

Vous pouvez attribuer jusqu'à 16 couleurs différentes aux pads d'instrument et aux pads de pattern.

Ceci peut par exemple vous permettre de bénéficier d'une meilleure vue d'ensemble des instruments du kit. Vous pouvez attribuer des couleurs différentes aux grosses caisses, aux caisses claires, aux toms, aux cymbales, etc.

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

Sélection des pads

En plus des options de sélection habituelles, vous pouvez utiliser les options de sélection supplémentaires proposées dans le menu contextuel des pads.

- **Select All Pads**: sélectionner les 128 pads.
- **Select All Pads**: sélectionner les 16 pads du groupe de pads.
- **Invert Selection**: sélectionner tous les pads non sélectionnés et désélectionner tous les pads sélectionnés.
- **Invert Selection in Group**: identique à l'option précédente, mais uniquement au sein du groupe de pads.

Fonctions des pads

- Pour changer le nom d'un pad, faites un clic droit sur ce pad, sélectionnez **Rename Pad** (renommer le pad) dans le menu contextuel, saisissez un nouveau nom et appuyez sur [Entrée].

  Il est intéressant de renommer les pads quand les noms des échantillons sont trop longs ou peu représentatifs. Vous pouvez également indiquer dans le nom d'un pad qu'il contient plusieurs échantillons, par exemple.

- Il est possible d'éditer plusieurs pads sélectionnés. Le premier pad sélectionné est encadré en jaune et les autres sont encadrés dans une nuance de jaune plus claire.

- Pour sélectionner un pad sans déclencher d'échantillon ou de pattern, faites un [Alt]/[Option]-clic sur ce pad.

- En mode Instrument, les pads permettent de déclencher des sons. Vous pouvez les déclencher à différentes vélocités. Plus vous cliquez vers le bas d'un pad, plus la vélocité est faible. Plus vous cliquez vers le haut, plus la vélocité est élevée.

- Pour rendre un pad d'instrument muet ou l'écouter en solo, cliquez sur l'icône correspondante dans le coin supérieur gauche du pad. Cliquez à nouveau sur cette icône pour désactiver le mode solo ou muet.

- Pour désactiver le mode muet ou solo sur tous les pads d'instrument, cliquez sur les boutons **Reset All Mute**/**Reset All Solo** (réinitialiser tous les états muet/réinitialiser tous les états solo) situés sous les pads.

- Pour supprimer les échantillons d'un pad d'instrument, faites un clic droit sur ce pad et sélectionnez **Remove All Samples** dans le menu contextuel.

- Pour réinitialiser un pad, faites un clic droit sur ce pad et sélectionnez **Reset Pad** dans le menu contextuel. Pour réinitialiser les 128 pads, faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Reset All Pads** dans le menu contextuel.

  Pour les pads d'instrument, tous les échantillons sont supprimés et leurs noms, leurs couleurs et leurs notes de déclenchement sont réinitialisés à leurs valeurs par défaut.

  Pour les pads de pattern, les fichiers MIDI et les noms des pads sont supprimés, et les couleurs et les notes déclenchement sont réinitialisées à leurs valeurs par défaut.

Beat Agent

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

Cet instrument est fourni avec 100 kits de batterie au son impeccable et il offre toutes les fonctionnalités nécessaires pour retoucher ces kits ou en créer de nouveaux. Pour remanier les échantillons et les boucles, le Beat Agent est également l'outil parfait, grâce à des fonctions telles que le découpage automatique des boucles, le remplacement des frappes de batterie en un clic, un rack d'effets intégré et bien plus encore.

Édition du son

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

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



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

Édition relative et absolue

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

- En mode d'édition absolue, quand vous augmentez un paramètre de 50 à 60% sur l'un des échantillons, tous les autres échantillons se configurent également sur 60%.
- En mode d'édition relative, quand vous augmentez un paramètre de 50 à 60% sur une zone alors qu'une autre zone est sélectionnée, si cette dernière était configurée sur 70%, elle se configure sur 80%.

À NOTER

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

Édition de la sélection ou de toutes les données

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

Assignation d'échantillons à des pads

Vous pouvez assigner des échantillons à des pads par glisser-déplacer, remplacer des échantillons à l'aide du menu contextuel de la vue Mapping, ou ajouter des échantillons à des pads à partir de l'explorateur (**Browser)**.

Assignation d'échantillons à des pads par glisser-déplacer

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

Voici les emplacements à partir desquels vous pouvez faire glisser des fichiers :

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

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

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

- Faites glisser les échantillons sur l'icône de destination du haut pour les ajouter au pad.

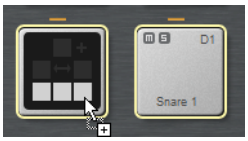
  Vous pouvez superposer jusqu'à huit échantillons sur chaque pad.



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



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



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

À NOTER

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

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

LIENS ASSOCIÉS

Vue Mapping à la page 463

Déplacement et copie d'échantillons entre les pads

Il est possible de déplacer et de copier les échantillons d'un pad à un autre.

- Pour déplacer les échantillons d'un pad sur un autre, faites glisser le pad sur l'icône de destination située en haut, au milieu ou en bas du pad de destination.

  À NOTER

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

  À NOTER

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

Déplacement et copie d'échantillons entre les groupes

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

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

Déplacement de boucles tranchées

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

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

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

- Déposez la tranche sur le pad à partir duquel vous souhaitez insérer les tranches.

Réorganisation des pads

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

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

- Pour intervertir deux pads, maintenez la touche [Maj] et faites glisser le premier pad sur le second.

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

Vue Mapping

La vue Mapping montre le mapping des échantillons sur le pad sélectionné.



Elle vous permet de remplacer et de supprimer des échantillons, ainsi que de définir leurs plages de vélocités. L'échantillon actif est affiché dans une couleur plus claire.

À NOTER

La vue Mapping montre en permanence les plages de vélocités des échantillons, même si ces plages ne sont pas utilisées pour le déclenchement des échantillons. Pour que ces valeurs aient une incidence, il faut que le mode Velocity soit activé.

Modification de la plage de vélocités des échantillons

- Sélectionnez l'échantillon dans la vue Mapping et saisissez de nouvelles valeurs dans les champs **Hi** et **Lo** à droite.
- Placez la souris entre les deux échantillons de manière à ce qu'une double flèche apparaisse, puis faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite.

À NOTER

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

Édition du mapping d'un pad

Chaque pad peut contenir jusqu'à huit échantillons.



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

  L'échantillon est alors retiré de son pad d'origine. Pour mapper un échantillon sur un autre pad sans perdre le mapping d'origine, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée pendant que vous déplacez l'échantillon.

Remplacement d'échantillons

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

PROCÉDÉR AINSI

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

RÉSULTAT

L'échantillon est remplacé.

Suppression d'échantillons des pads

- Pour supprimer un échantillon d'un pad, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Remove Sample** dans le menu contextuel.
- Pour supprimer tous les échantillons d'un pad, faites un clic droit sur l'un des échantillons et sélectionnez **Remove Selected Samples**.

À NOTER

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

Onglet Main

L'onglet **Main** (principal) vous donne accès au mapping des échantillons du pad, ainsi qu'aux paramètres les plus importants : **Volume**, **Pan**, **Cutoff**, etc.

L'onglet **Main** offre également une version simplifiée de l'éditeur d'échantillons. Vous pouvez y déplacer les marqueurs de début et de fin de l'échantillon, les marqueurs de fondu d'entrée et de sortie, et également configurer les courbes des fondus sur l'affichage graphique.

Mode

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

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

Poly

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

À NOTER

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

Fade

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

À NOTER

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

Exclusive Group

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

Volume

Détermine le niveau de l'échantillon.

Pan

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

Coarse

Permet de régler l'accordage par demi-tons.

Fine

Permet de régler l'accordage par centièmes.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

À NOTER

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

Resonance

Détermine la résonance du filtre.

Distortion

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

Output

Sortie sur laquelle les échantillons sont routés.

- Par défaut, les échantillons sont routés sur le console de mixage **Kit**, dans laquelle ils traversent également des effets d'insert.
- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'un des 16 bus de l'agent qui sont proposés dans le sous-menu **Agent**. Quand des échantillons sont routés sur un bus de l'agent, ils traversent également les effets d'insert de ce bus.

- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'une des 16 sorties stéréo disponibles. La première sortie stéréo est toujours la sortie Master. Cette sortie reste activée en permanence et peut également être traitée par des effets d'insert.
- Qui plus est, vous pouvez router un pad directement sur l'un des quatre canaux AUX, afin de créer des sous-groupes, par exemple.

À NOTER

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

Playback Quality

Détermine la qualité de lecture.

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

À NOTER

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

Filter Type

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

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

Filter Shape (forme du filtre)

- LP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP 12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.

- Les filtres HP6+LP18 et HP6+LP12 combinent un filtre passe-haut à 6dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP12+LP6 et HP18+LP6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18dB/oct et un filtre passe-bas à 6dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR12+LP6 et BR12+LP12 combinent un filtre à réjection à 12dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP12+BR12 combine un filtre passe-bande à 12dB/oct et un filtre à réjection à 12dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure, et proches de cette coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+BR12 et HP12+BR12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12dB/oct et un filtre à réjection à 12dB/oct.
- AP est un filtre passe-tout à 18dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP6 combine un filtre passe-tout à 18dB/oct et un filtre passe-bas à 6dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP6+AP combine un filtre passe-haut à 6dB/oct et un filtre passe-tout à 18dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et inférieures sont atténuées.

Édition de l'enveloppe

Les onglets **Pitch**, **Filter** et **Amp** contiennent tous une section d'enveloppe. Ces enveloppes à plusieurs segments peuvent chacune intégrer jusqu'à 128 nœuds pour les paramètres **Time**, **Level** et **Curve**. Les nœuds et leurs paramètres déterminent la forme générale de l'enveloppe. Vous pouvez éditer un ou plusieurs nœuds à l'aide de l'éditeur graphique d'enveloppe ou en saisissant des valeurs.

Fixed

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

Snap

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

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

Sélection des nœuds

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

  Les nœuds sélectionnés deviennent bleu clair. Le nœud actif est encadré en orange. Les champs de valeur situés à gauche de l'éditeur graphique d'enveloppe correspondent aux paramètres du nœud actif.

- Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, vous pouvez utiliser le menu local **Node** pour changer de nœud actif sans désélectionner les autres nœuds.
- Pour ajouter un nœud à une sélection, faites un [Maj]-clic sur ce nœud. Les nœuds sélectionnés sont édités ensemble.
- Vous pouvez également sélectionner plusieurs nœuds en délimitant un rectangle de sélection autour de ceux-ci avec la souris.
- Quand l'éditeur graphique est actif, vous pouvez utiliser les touches de flèches gauche et droite pour sélectionner le nœud précédent ou suivant.

Configuration du paramètre Time

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

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

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

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

Configuration du paramètre Level

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

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

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

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

Configuration du paramètre Curve

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

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

  Faites un [Ctrl]/[Commande]-clic sur une courbe pour la réinitialiser à l'état linéaire.

Ajout et suppression de nœuds

Les nœuds ajoutés après le nœud de sustain affectent toujours la phase de relâchement de l'enveloppe.

- Pour créer un nœud, double-cliquez à l'emplacement où vous souhaitez le placer.
- Pour supprimer un nœud, double-cliquez dessus.
- Pour supprimer plusieurs nœuds sélectionnés à la fois, appuyez sur [Suppr] ou sur [Arrière].

À NOTER

Le premier et le dernier nœud ne peuvent pas être supprimés. Il en va de même pour le nœud de sustain.

Création de nœuds à l'aide de la fonction Fill

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

PROCÉDÉR AINSI

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

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

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

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

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

RÉSULTAT

Les nœuds sont créés.

Utilisation de la fonction Sync

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

PROCÉDÉR AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Sync** pour activer la synchronisation de l'enveloppe.

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

   Cette valeur détermine la résolution de la grille.

   À NOTER

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

3. Pour utiliser des valeurs de notes en triolets, activez le bouton **T**.
   - Pour les nœuds d'enveloppe qui ne sont pas placés sur une valeur de note exacte, le champ Time indique la valeur de note la plus proche.
   - Un point rouge figure à l'intérieur des nœuds qui sont placés sur une valeur de note exacte. Cette indication vous sera par exemple utile si vous alternez entre une grille en triolets et une grille normale. Les nœuds de triolets conservent leurs points rouges même quand la grille est configurée sur une valeur de note normale.
4. Vous pouvez également saisir manuellement les valeurs de note et les triolets dans le champ de valeur.

Modes d'enveloppe

Le menu local **Mode** vous donne le choix entre quatre modes d'enveloppe qui déterminent comment l'enveloppe doit être lue chaque fois que vous jouez une note.

Sustain

L'enveloppe est jouée entre le premier nœud et sa phase de sustain. Le niveau de sustain est maintenu tant que la note est jouée. Quand vous relâchez la note, les phases qui suivent la phase de sustain sont lues. Ce mode est idéal pour les échantillons bouclés.

Loop

L'enveloppe est jouée entre le premier nœud et les nœuds de bouclage (loop). La boucle se répète tant que la note est maintenue. Quand vous relâchez la note, les phases qui suivent la phase de sustain sont lues. Ce mode est idéal pour conférer une dynamique au sustain.

One Shot

L'enveloppe est jouée entre le premier et le dernier nœud, même si vous relâchez la touche. Dans ce cas, l'enveloppe ne comporte pas de phase sustain. Ce mode est idéal pour les échantillons de percussions.

Sample Loop

Préserve l'attaque naturelle de l'échantillon. Le decay de l'enveloppe ne commence pas tant que l'échantillon n'a pas atteint le début de la boucle.

Si vous configurez le second nœud sur son niveau maximum et utilisez les nœuds suivants pour configurer le decay pendant la phase de boucle de l'échantillon, l'enveloppe s'appliquera uniquement à la phase de boucle. L'attaque de l'enveloppe s'exécute toujours.

Configuration de la boucle

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

PROCÉDÉR AINSI

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

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

Onglet Pitch

Key Range

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

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

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

Fixed Pitch

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

Coarse

Permet de régler l'accordage par demi-tons.

Fine

Permet de régler l'accordage par centièmes.

Random

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

Env Amnt

Détermine la mesure dans laquelle la hauteur est affectée par l'enveloppe de hauteur.

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe. Le niveau dépend de ce paramètre, ainsi que de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

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

Segments

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

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

Level Velocity Curve

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

Mapping chromatique des échantillons sur plusieurs pads

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

À NOTER

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

PROCÉDÉR AINSI

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

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

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

RÉSULTAT

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

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

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

Onglet Filter

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

Filter Type

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

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

Filter Shape (forme du filtre)

- LP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+LP18 et HP6+LP12 combinent un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP12+LP6 et HP18+LP6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.

- Les filtres BR12+LP6 et BR12+LP12 combinent un filtre à réjection à 12dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP12+BR12 combine un filtre passe-bande à 12dB/oct et un filtre à réjection à 12dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure, et proches de cette coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+BR12 et HP12+BR12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12dB/oct et un filtre à réjection à 12dB/oct.
- AP est un filtre passe-tout à 18dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP6 combine un filtre passe-tout à 18dB/oct et un filtre passe-bas à 6dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP6+AP combine un filtre passe-haut à 6dB/oct et un filtre passe-tout à 18dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et inférieures sont atténuées.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Détermine la résonance du filtre.

Distortion

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

Velocity

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

Env Amnt

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

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe. Le niveau dépend de ce paramètre, ainsi que de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

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

Segments

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

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

Level Velocity Curve

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

LIENS ASSOCIÉS
Édition de l'enveloppe à la page 468

Onglet Amp

Volume

Détermine le niveau de l'échantillon.

Pan

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

AUX 1-4

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

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe. Le niveau dépend de ce paramètre, ainsi que de la force avec laquelle vous appuyez sur les touches. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

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

Segments

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

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

Level Velocity Curve

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

Output

Sortie sur laquelle les échantillons sont routés.

- Par défaut, les échantillons sont routés sur le console de mixage **Kit**, dans laquelle ils traversent également des effets d'insert.
- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'un des 16 bus de l'agent qui sont proposés dans le sous-menu **Agent**. Quand des échantillons sont routés sur un bus de l'agent, ils traversent également les effets d'insert de ce bus.
- Vous pouvez router chaque échantillon sur l'une des 16 sorties stéréo disponibles. La première sortie stéréo est toujours la sortie Master. Cette sortie reste activée en permanence et peut également être traitée par des effets d'insert.
- Qui plus est, vous pouvez router un pad directement sur l'un des quatre canaux AUX, afin de créer des sous-groupes, par exemple.

À NOTER

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

Norm (utiliser la vélocité normalisée)

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

Onglet Sample

L'onglet **Sample** comprend plusieurs sections. La section supérieure offre un affichage graphique de la forme d'onde de l'échantillon et la section inférieure contient tous les paramètres associés à cet échantillon.

Barre d'outils

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

Play Sample

Activez ce bouton pour lire l'échantillon brut.

Play Selection Looped

Activez ce bouton pour lire en boucle la sélection.

Auto Scroll

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

Follow Sample Playback

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

Range Selection Tool

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

Zoom Tool

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

Play Tool

Quand cet outil est sélectionné, il suffit de cliquer sur l'affichage graphique de la forme d'onde pour lire l'échantillon. Celui-ci est joué à partir de cette position jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

Scrub Tool

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

Snap

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

Snap to Zero Crossing

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

Edit Loop

Quand cette icône est activée, l'éditeur affiche la région bouclée de façon répétée, et non la forme d'onde originale de l'échantillon. Vous bénéficiez ainsi d'un meilleur aperçu de la transition entre la fin de la boucle et son début, ce qui vous permet de placer les marqueurs de boucle aux meilleurs positions.

Si le mode de bouclage était désactivé quand vous avec activé l'icône **Edit Loop**, ce mode se configure automatiquement sur **Continuous** et des marqueurs de boucle sont placés au début et à la fin de l'échantillon.

Show Resulting Loop Crossfade

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

À NOTER

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

Trim Sample

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

Normalize Sample

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

Normalize Level

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

Revert to Full Sample

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

À NOTER

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

Show Fades in Waveform

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

Show Channel Sum

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

Show Left Channel

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

Show Right Channel

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

Preview Volume

Quand vous cliquez sur cette icône, un curseur de niveau apparaît. Il vous permet de définir le niveau de pré-écoute de vos échantillons.

Output

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

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

Règle

Les graduations de la règle correspondent au format temporel choisi.

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

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

Quand l'onglet **Slice** est sélectionné, la règle indique le temps en mesures et en valeurs de note.

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

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

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

Section des paramètres

Velocity Start Range

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

Key On Delay

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

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

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

Mode Loop

- **One Shot**: l'échantillon est lu du début à la fin.
- **No Loop**: la lecture de l'échantillon se poursuit tant que la note est maintenue.
- **Continuous**: la boucle est lue même si vous relâchez la note.
- **Until Release**: la boucle se répète tant que la note est maintenue, puis la lecture continue jusqu'à la fin de l'échantillon après relâchement de la note.

Reverse

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

Sample Start

Marqueur de début de l'échantillon.

Sample End

Marqueur de fin de l'échantillon.

Link Sample Start and End

Quand ce bouton est activé, la fin de l'échantillon se déplace quand vous déplacez le début de celui-ci, et vice versa.

Loop Start

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

Loop End

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

Link Loop Start and End

Quand ce bouton est activé, la fin de la boucle se déplace quand vous déplacez le début de celle-ci, et vice versa.

Loop Crossfade

Détermine la durée du fondu enchaîné de la boucle.

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

Loop Tuning

Permet de définir la fréquence de la boucle en centièmes.

Detune

Permet d'accorder l'échantillon de +/- 1200 centièmes.

Gain

Détermine le niveau de l'échantillon.

À NOTER

Quand vous utilisez la fonction **Normalize**, ce paramètre est automatiquement configuré.

Pan

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

Paramètres AudioWarp

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

À NOTER

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

Mode

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

- Le mode **Solo** offre des paramètres de modification de la durée et des formants. Il est destiné aux boucles et échantillons d'instruments en solo et de voix.
- Le mode **Music** offre des paramètres de modification de la durée. Ce mode convient mieux aux données audio complexes, telles que les boucles de batterie ou les échantillons de musique mixée. Il requiert bien plus de puissance de calcul que le mode Solo. Plus vous étirez/réduisez la durée d'un échantillon, plus la charge imposée au processeur est importante.
- Sélectionnez **Off** pour désactiver les fonctions AudioWarp.

Mode Sync

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

- Quand ce bouton est configuré sur **Off**, vous pouvez définir manuellement la vitesse de lecture en pourcentages.

- Quand il est configuré sur **Tempo**, la vitesse de lecture est calculée à partir du rapport entre le tempo d'origine de l'échantillon et le tempo de l'application hôte.
- Quand il est configuré sur **Beats**, la vitesse de lecture est calculée à partir de la longueur des temps du rythme, du nombre de temps qu'il contient et du tempo de l'application hôte.

À NOTER

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

Speed

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

Original BPM

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

À NOTER

Quand vous chargez un échantillon dont l'en-tête de fichier contient des informations de tempos, ces informations sont utilisées pour la configuration du paramètre **Original Tempo** (tempo d'origine). Quand l'échantillon ne contient pas d'informations de tempo, la valeur est estimée par le plug-in. Vous pouvez modifier manuellement les valeurs de ce paramètre.

Note Length et Number of Beats

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

À NOTER

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

Formant (uniquement en mode Solo)

Détermine l'ampleur de la modification des formants.

Marqueurs

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

Sample Start

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

Sample End

Détermine la position à laquelle la lecture de l'échantillon s'arrête. Les données audio situées après ce marqueur sont ignorées.

Loop Start

Détermine la position de début de la boucle.

Loop End

Détermine la position de fin de la boucle.

Velocity Start Range

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

Création de fondus



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

À NOTER

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

Zoom

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

  Curseur de zoom vertical

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

  Selon l'opération réalisée, ces options s'appliquent à l'échantillon, à la sélection ou à une boucle. Plus vous cliquez, plus le niveau de zoom augmente.

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

View Range

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

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

Auto

Reprend l'intervalle visible de l'échantillon précédent.

Last

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

Full

L'échantillon est affiché dans son intégralité.

Sample

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

Sample Start

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

Sample Start Range

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

Sample End

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

Loop

La boucle est affichée dans son intégralité.

Loop Start

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

Loop End

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

Écoute des échantillons

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

Les règles suivantes s'appliquent :

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

Sélectionner des données

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour faire une sélection, faites glisser l'outil **Range Selection**.
   - Quand l'option **Snap to Zero Crossing** (caler sur les points zéro) est activée, le début et la fin de la sélection sont systématiquement calés sur des points zéro.
2. Pour redimensionner une sélection, faites glisser sa bordure gauche ou droite, ou faites un [Maj]-clic à l'endroit où vous souhaitez que commence ou se termine la sélection.
3. Pour déplacer une sélection, placez le pointeur de la souris à l'intérieur de la sélection et faites-la glisser.

Définition du début et de la fin d'un échantillon à partir d'une sélection

- Sélectionnez un intervalle, faites un clic droit dans l'éditeur Sample, ouvrez le sous-menu **Selection**, puis sélectionnez **Set Sample Start/End to selection** (caler le début et la fin de l'échantillon sur la sélection).

Définition du début et de la fin d'une boucle à partir d'une sélection

- Sélectionnez un intervalle, faites un clic droit dans l'éditeur **Sample**, ouvrez le sous-menu **Selection**, puis sélectionnez **Set Loop to Selection** (caler la boucle sur la sélection).

Assignation d'une partie d'échantillon à un autre pad

- Sélectionnez un intervalle, cliquez à l'intérieur de la sélection et faites-la glisser sur un autre pad.

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

  À NOTER

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

Normalisation des échantillons

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

PROCÉDÉR AINSI

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

RÉSULTAT

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

À NOTER

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

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

Rognage des échantillons

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

- Pour rogner l'échantillon par rapport aux marqueurs de début et de fin, positionnez ceux-ci à votre convenance, puis cliquez sur le bouton **Trim** dans la barre d'outils.
- Pour rogner l'échantillon par rapport à la sélection, sélectionnez un intervalle et cliquez sur le bouton **Trim** dans la barre d'outils.

À NOTER

Les fonctions de rognage sont également accessibles à partir du menu contextuel de l'éditeur **Sample**.

Il est possible d'annuler toutes les opérations de rognage.

- Pour annuler une opération de rognage, cliquez sur le bouton **Revert to Full Sample** (revenir à l'échantillon dans son entier) dans la barre d'outils ou faites un clic droit sur l'échantillon et sélectionnez **Revert to Full Sample** dans le menu contextuel.

  À NOTER

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

Onglet Slice

L'onglet **Slice** vous permet de trancher des boucles audio dont les tranches sont automatiquement mappées sur des pads d'instrument. Dans le cadre de ce processus, une piste MIDI est créée et associée au premier pad de pattern vide.

Après avoir tranché une boucle, vous pouvez la lire toute entière via le pad de pattern, ou déclencher les tranches individuellement à l'aide des pads d'instrument.

Barre d'outils

La barre d'outils de cet onglet a plusieurs outils en commun avec celle de l'onglet **Sample**. Vous disposez en outre des outils suivants :

Play Slice

Activez ce bouton pour que les tranches soient lues quand vous cliquez dessus.

Lock Slices

Activez ce bouton pour interdire le déplacement des marqueurs de tranche. Les marqueurs des tranches verrouillés prennent la couleur rouge.

Jump to Previous/Next Slice

Cliquez sur ces boutons pour passer à la tranche suivante/précédente.

BPM

Indique le tempo de la boucle tel qu'il a été extrait du fichier de l'échantillon, ou calculé d'après la longueur de l'échantillon.

Vous pouvez modifier manuellement cette valeur.

Bars/Beats

Indique en mesures et en temps la longueur de l'échantillon détectée par l'outil de détection automatique du tempo. Vous pouvez modifier manuellement cette valeur, qui a une incidence sur la grille et le tempo.

Section des paramètres

Create/Remove Slices

Cliquez sur ce bouton pour créer des tranches à partir de la boucle sélectionnée. Si des tranches ont déjà été créées, cliquez sur ce bouton pour les supprimer.

Mode de détection des tranches

L'outil de détection des tranches place automatiquement les marqueurs de tranche sur la forme d'onde de l'échantillon. Voici les modes disponibles pour la détection des tranches :

- Le mode **Transient** vous permet de définir le niveau minimum que doit atteindre un transitoire pour qu'un marqueur de tranche soit créé.
- Le mode **Grid** place les marqueurs de tranche par rapport à une grille de temps musicaux.

  Vous pouvez combiner les modes **Transient** et **Grid** pour détecter des tranches qui remplissent les deux conditions.
- En mode **Manual**, les tranches ne sont pas détectées de façon automatique. Vous pouvez alors ajouter et supprimer manuellement des tranches en faisant un [Alt]/[Option]-clic sur la forme d'onde.

Threshold

Détermine le niveau minimum que doit atteindre un transitoire pour être détecté en tant que début d'une tranche.

Min Length

Détermine la longueur minimale des tranches. Ce paramètre vous permet d'éviter que des tranches trop courtes soient créées.

Grid Catch

En mode **Transient+Grid**, cette commande vous permet de définir la distance par rapport à la grille à partir de laquelle un marqueur est créé.

Fade In/Out

Détermine la durée des fondus d'entrée et de sortie pour toutes les tranches de la boucle.

Icône d'exportation MIDI

Vous pouvez exporter la phrase MIDI en faisant glisser cette icône sur une piste MIDI de votre application hôte.

Trancher une boucle

CONDITION PRÉALABLE

Pour trancher une boucle, il est préférable de commencer avec un kit vide.

À NOTER

Le nombre maximum de tranches pouvant être créées est de 128. Par conséquent, il est recommandé de commencer sur un pad assigné à une note basse, afin de disposer d'un nombre suffisant de pads vides.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites glisser la boucle audio sur le pad d'instrument avec lequel vous souhaitez commencer.
2. Ouvrez l'onglet **Slice** et cliquez sur **Create Slices** (créer des tranches).

   Quand le nombre de tranches dépasse le nombre de pads disponibles, les tranches ne sont pas toutes mappées sur des pads d'instrument. Les tranches non mappées apparaissent en rouge dans l'affichage graphique de la forme d'onde. Le cas échéant, la boucle n'est jouée que sur la durée des tranches mappées.
3. Configurez les paramètres de l'onglet **Slice** de manière à obtenir un ensemble de tranches satisfaisant.

   Toutes les modifications donnant lieu à une augmentation ou une diminution du nombre de tranches engendrent la création ou la suppression de tranches sur les pads.

Classement automatique des sons de percussion

La page **Slice** offre une fonction élaborée de classement des tranches (**Classify Slices**) qui analyse les boucles de batterie tranchées. Les tranches sont analysées et automatiquement réparties dans cinq grandes catégories : grosse caisse, caisse claire, charleston, tom et percussion.

Chacune des tranches est assignée à la catégorie de laquelle elle se rapproche le plus. Par exemple, une tranche de grosse caisse sur laquelle on entend un peu de charleston sera quand même assignée à la catégorie «kick» (grosse caisse). Le nom de la catégorie et sa couleur prédéfinie sont affichés dans la section de classement qui se trouve dans la partie inférieure de l'affichage de forme d'onde. Vous pouvez également définir vous-même les couleurs par défaut des catégories. Les couleurs et les noms des catégories sont appliqués aux pads d'instrument dès que vous classez les tranches. Vous bénéficiez ainsi d'une meilleure vue d'ensemble quand vous travaillez avec des boucles tranchées.

À NOTER

Certaines tranches sont difficiles à analyser. Par exemple, il peut arriver qu'une grosse caisse doublée d'une cymbale crash soit identifiée en tant que caisse claire, ou qu'un tom très grave soit classé parmi les grosses caisses. Il est possible d'assigner manuellement ces tranches aux différentes catégories.

PROCÉDÉR AINSI

1. Ouvrez un kit et chargez une boucle de batterie sur un pad d'instrument.
2. Dans la page **Slice**, cliquez sur **Create Slices** (créer des tranches).
3. Facultatif : configurez les paramètres **Threshold** (seuil) et **Min Length** (durée minimale).
4. Activez **Classify Slices** (classer les tranches).

RÉSULTAT

Les tranches sont analysées et automatiquement assignées aux cinq catégories. Les couleurs et les noms des pads d'instrument changent en conséquence.

À NOTER

Quand les tranches sont très courtes, elles ne sont pas reconnues et ne sont donc pas assignées à des catégories. Le cas échéant, les couleurs et les noms des tranches ne changent pas. Vous pouvez assigner manuellement ces tranches à des catégories.

À NOTER

Les claps et les sidesticks sont classés dans la catégorie snare (caisse claire). Les cymbales, shakers et tambourins sont classés dans la catégorie hihat (charleston).

Classement manuel des tranches

Si le classement automatique n'a pas fonctionné parce que les tranches étaient trop courtes ou si ce classement était incorrect, vous pouvez assigner manuellement les tranches aux différentes catégories.

- Pour définir manuellement la catégorie d'une tranche, cliquez dans la section de classement au niveau de cette tranche, puis sélectionnez la catégorie voulue dans le menu.
- Pour annuler vos modifications, faites un clic droit dans la section de classement et sélectionnez **Reset Classes** (réinitialiser les catégories).

Sélection de tous les pads de tranches appartenant à la même catégorie

Il est possible de sélectionner tous les pads qui contiennent des tranches de la même catégorie. Ceci vous permet d'appliquer les mêmes éditions à toutes les tranches d'une catégorie.

CONDITION PRÉALABLE

Utilisez la fonction **Classify** sur une boucle tranchée.

Vous pouvez trouver cette fonction dans le menu contextuel des pads et dans celui des catégories de tranches de la section de classement.

- Faites un clic droit sur un pad dans la section des pads et sélectionnez **Select Pads of Same Class** (sélectionner les pads de la même catégorie) dans le menu contextuel.
- Dans l'onglet **Slice**, faites un clic droit dans la section de classement sur une tranche de la catégorie souhaitée et sélectionnez **Select Pads of Same Class** dans le menu contextuel.

RÉSULTAT

Tous les pads de la boucle tranchée qui contiennent des tranches de la même catégorie sont sélectionnés. Les pads qui contiennent des tranches provenant d'autres boucles ne sont pas pris en compte.

Remplacement de tranches par d'autres tranches de la même catégorie

Dans l'éditeur **Pattern**, vous pouvez configurer toutes les tranches d'une même catégorie sur une seule touche n'appartenant pas à cette catégorie. De cette manière, toutes les notes d'une catégorie sont jouées avec la même tranche. Si certaines tranches de grosse caisse sont jouées en même temps qu'une charleston et que d'autres tranches de grosse caisse sont jouées seules, vous pouvez configurer toutes les notes de la catégorie grosse caisse sur une tranche de grosse caisse seule. Le son y gagnera en cohérence.

PROCÉDÉR AINSI

1. Chargez une boucle de batterie tranchée.
2. Classez les tranches.
3. Ouvrez l'éditeur **Pattern**, faites un clic droit sur la tranche que vous souhaitez utiliser pour jouer tous les événements de note de cette catégorie et sélectionnez **Set Notes of Same Class to [touche]** (configurer les notes de la même catégorie sur [touche]).

RÉSULTAT

Les notes des autres tranches de cette catégorie sont configurées sur la touche de la tranche que vous avez sélectionnée.

Couleurs des catégories

- Pour changer la couleur d'une catégorie, faites un clic droit dans la section de classement d'une tranche et sélectionnez une autre couleur dans le sous-menu **Set Class Color** (définir la couleur des catégories). Toutes les tranches qui appartiennent à la même catégorie adoptent cette couleur.
- Pour revenir aux couleurs de catégories par défaut, faites un clic droit dans la section de classement d'une tranche et sélectionnez **Apply Default Class Colors**.
- Pour enregistrer vos couleurs de catégories en tant que couleurs par défaut, faites un clic droit dans la section de classement d'une tranche et sélectionnez **Save Class Colors as Default**. Les catégories adopteront dès lors les paramètres de couleurs de catégories que vous avez configurés.
- Pour réinitialiser les couleurs à leurs paramètres d'usine, faites un clic droit dans la section de classement d'une tranche et sélectionnez **Reset Class Colors to Factory**.

Ajout et suppression de tranches

- Pour ajouter un marqueur de tranche, faites un [Alt]/[Option]-clic dans l'éditeur.
- Pour supprimer un marqueur de tranche, faites un [Alt]/[Option]-clic dessus.

À NOTER

Le nombre de tranches pouvant être créées est limité au nombre de pads d'instrument vides.

Édition des patterns

Dans la page **Edit** des pads de pattern, vous pouvez configurer les paramètres des patterns MIDI.

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



La page **Edit** contient les onglets **Agent**, **Overview** et **Pattern**.

Les fonctions d'édition des patterns du Beat Agent sont toutes décrites dans le chapitre «Utilisation des pads».

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des pads à la page 429

Mixage

Chaque agent comprend une console de mixage **Agent** dédiée qui contient des options et des paramètres propres à cet agent.

Les consoles de mixage **AUX**, **Kit** et **Master** sont disponibles pour tous les agents et font chacune l'objet d'un chapitre distinct.

LIENS ASSOCIÉS

Mixage et gestion des effets à la page 528

Console de mixage Agent

La console de mixage **Agent** de Beat Agent comprend 16 bus. Vous pouvez assigner la sortie de chacun des échantillons à l'un de ces bus. Par défaut, la sortie des bus de la console **Agent** est routée sur la console de mixage **Kit**, mais vous pouvez également assigner les bus à l'une des sorties du plug-in et aux effets auxiliaires (AUX FX) 1 à 4.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Vous pouvez accéder aux bus à partir des boutons numérotés qui se trouvent en haut.

- Cliquez sur les boutons **1**, **2**, **3** ou **4** pour afficher respectivement les bus 1 à 4, 5 à 8, 9 à 12 et 13 à 16.
- Pour assigner un échantillon à un bus de la console **Agent**, ouvrez la page **Edit** de la page **Instrument**. Ouvrez ensuite l'onglet **Main**, sélectionnez le pad que vous souhaitez éditer et sélectionnez le bus souhaité dans le menu local **Output**.

Paramètres

Level

Le fader de niveau vous permet de régler le volume du bus.

Pan

Détermine la position du bus dans le champ panoramique.

Mute

Activez ce bouton pour couper le son du bus.

Vu-mètre

Les vu-mètres des voies de la console indiquent le niveau de sortie du bus.

Vu-mètre de niveau de crête

Ce vu-mètre indique en dB le niveau le plus élevé détecté sur le bus. Pour réinitialiser le vu-mètre de crête, cliquez sur le champ de valeur.

Slots d'effets d'insert

Vous pouvez utiliser les quatre slots qui se trouvent à droite de chaque tranche pour ajouter des effets d'insert sur le bus.

Sends 1–4

Ces curseurs permettent d'envoyer le signal du canal vers les bus AUX correspondants.

Nom du bus

En bas de chaque tranche de canal, vous pouvez voir le nom du bus.

- Pour renommer un bus, double-cliquez sur son nom et saisissez un nouveau nom.

Importation et exportation de fichiers

Importation de fichiers MPC et GAK

Vous pouvez importer dans Groove Agent des fichiers AKAI MPC 500 et MPC 1000, ainsi que des fichiers GAK créés avec Groove Agent ONE.

Voici comment vous pouvez importer les fichiers :

- Faites glisser un fichier depuis le Explorateur Windows/Finder Mac OS sur l'un des slots de la section des slots de kits ou sur le nom du kit dans le rack de kits.
- Dans le menu contextuel du kit, sélectionnez **Import**, sélectionnez le fichier dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur **OK**.

À NOTER

Quand vous importez des fichiers GAK, vous êtes invité à définir le dossier dans lequel doivent être enregistrés les fichiers inclus.

Importation de fichiers REX et de boucles tranchées

Vous pouvez importer des fichiers REX et des conteneurs de données audio tranchées de Cubase/Nuendo dans Groove Agent.

- Pour importer un fichier REX ou un conteneur de données audio tranchées dans Groove Agent, faites-le glisser sur un pad vide.

  Les tranches sont automatiquement réparties sur les différents pads et une phrase MIDI est créée et assignée au premier pad de pattern vide.

Une fois le fichier importé, vous pouvez déclencher les tranches à l'aide des pads d'instrument, ou lire toute la boucle en déclenchant le pad de pattern.

Les fichiers REX et les conteneurs de données audio tranchées qui sont importés sont traités de la même manière que les boucles audio tranchées dans Groove Agent.

Les pads qui font partie d'une boucle tranchée comportent une icône de boucle. Cette icône de boucle est plus grande sur le pad qui contient la première tranche.

À NOTER

Quand il n'y a pas suffisamment de pads disponibles pour recevoir toutes les tranches, les tranches qui n'ont pas pu être ajoutées sont affichées en rouge dans la page d'édition des tranches. Vous pouvez déplacer les pads en glisser-déplacer pour libérer les pads nécessaires. Dès qu'il y a suffisamment de pads disponibles, les tranches qui n'avaient pas pu être mappées sont automatiquement ajoutées.

À NOTER

Quand vous importez un fichier REX, le **Slice Mode** de l'éditeur de tranches se configure automatiquement sur **Manual**, afin de préserver les marqueurs de tranche définis dans le fichier REX. Notez toutefois que, dans certains cas, les tranches enregistrées dans un fichier REX ne correspondent pas à une boucle audio exploitable.

Exportation d'un kit avec ses échantillons

Les kits de Groove Agent peuvent être exportés avec leurs échantillons.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites un clic droit sur le kit dans la barre des kits et sélectionnez **Export Kit with Samples** (exporter kit avec les échantillons) dans le menu contextuel.
2. Dans la boîte de dialogue, définissez un emplacement et un nom pour le fichier.

RÉSULTAT

Le fichier de kit est créé. Il est accompagné d'un dossier contenant les échantillons associés.

À NOTER

Les échantillons qui font partie des contenus d'usine protégés ne peuvent pas être exportés.

Recherche des échantillons manquants

Il peut arriver que des programmes ne parviennent pas à retrouver les échantillons qu'ils utilisent. C'est par exemple le cas quand les échantillons référencés se trouvent sur un autre lecteur ou sur un lecteur dont le nom a été modifié. Ce problème peut également se déclarer si le programme a été créé sur un autre ordinateur.

Le cas échéant, la boîte de dialogue **Find Missing Sample** (détecter les échantillons manquants) apparaît. Elle offre une liste des échantillons manquants et vous fournit certaines informations sur leur format, leur taille et leur date de création. Cette liste regroupe les échantillons par sous-dossiers.

Saisie d'un chemin de recherche

Dans la boîte de dialogue **Find Missing Sample**, sous la liste des échantillons manquants, vous pouvez saisir le chemin d'accès dans lequel les échantillons manquants seront recherchés.

À NOTER

Tous les sous-dossiers doivent être analysés avant que les résultats s'affichent, ce qui signifie que la recherche peut prendre longtemps si vous la lancez sur tout un disque.

Lancement de la recherche

Une fois le chemin de recherche défini, cliquez sur le bouton **Start Search** (lancer la recherche) pour lancer le processus de recherche.

Si le logiciel ne détecte qu'un seul résultat pour chaque échantillon manquant, le chemin d'accès est automatiquement corrigé dans le programme et l'échantillon disparaît de la liste **Missing Files** (fichiers manquants). Une fois tous les échantillons détectés, la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

Résultats multiples

Quand des fichiers d'échantillons portant le même nom sont détectés à plus d'un emplacement, la liste **Found File** (fichiers détectés) apparaît sous la liste **Missing File**. Cette liste regroupe les échantillons disponibles, ainsi que leurs emplacements.

- Dans la liste **Found Files**, double-cliquez sur un échantillon ou un dossier afin d'utiliser le même emplacement pour la recherche des autres fichiers manquants.

  Chaque échantillon ou dossier ainsi retrouvé disparaît automatiquement de la liste **Missing Files**.

La boîte de dialogue se referme une fois tous les échantillons retrouvés.

Chemins d'accès favoris

Si un chemin d'accès peut servir pour les prochaines recherches, vous pouvez l'ajouter à la liste des chemins de recherche. La prochaine fois que la boîte de dialogue s'ouvrira, vous pourrez choisir un ou plusieurs chemins d'accès prédéfinis à inclure dans le processus de recherche.

- Pour ajouter un chemin d'accès, cliquez sur le signe **+**.

Options de recherche

Par défaut, Groove Agent recherche les échantillons qui portent les mêmes noms que les fichiers manquants, mais également ceux dont les durées, les tailles et les formats correspondent. Un échantillon ne peut être considéré comme «détecté» que si toutes ces informations sont identiques. Vous pouvez néanmoins exclure ces informations des paramètres de recherche en activant les options **Ignore File Time and Size** (ignorer la durée et la taille) et **Ignore Audio Format** (ignorer le format audio).

Acoustic Agent

L'Acoustic Agent est une batterie acoustique virtuelle de nouvelle génération intégrant des sons de qualité exceptionnelle et un séquenceur qui vous aidera à composer les accompagnements parfaits pour vos morceaux.

Cet agent est fourni avec trois superbes kits de batterie qui peuvent être utilisés avec le lecteur de styles, un système vous permettant de jongler avec plus de 50 grooves issus de nombreux genres musicaux (Blues, Punk, Hip Hop, Indie Rock, etc.) – idéal pour les musiques actuelles. Avec le lecteur de styles, vous bénéficiez d'une maîtrise parfaite de l'intensité et de la complexité de vos parties de batterie. Pour les paramètres sonores, la console de mixage **Agent** offre tous les outils nécessaires.

Édition du son

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



- Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure droite de l'interface du plug-in.
- Pour afficher les paramètres d'un élément de batterie, cliquez dessus. Selon la configuration du bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**, il se peut que ceci déclenche également la pré-écoute de l'instrument.

- Quand un élément de batterie est déclenché, il prend une couleur plus sombre.

À propos des versions 24 et 16 bits des échantillons

Tous les kits Acoustic Agent et Percussion Agent contiennent des échantillons dédiés aux formats 16 et 24 bits. Les versions 24 bits bénéficient d'une qualité audio supérieure mais sont plus longs à charger et demandent davantage de mémoire vive. Les versions 16 bits se chargent plus rapidement et nécessitent moins de mémoire, mais leur qualité audio est inférieure.

Vous pouvez choisir quelle version des échantillons charger par défaut en configurant le paramètre **Load Preference** dans la page **Options**.

Il est également possible d'alterner entre les versions 16 et 24 bits sans avoir à reconfigurer le paramètre **Load Preference**, ni à recharger le préréglage. Pour ce faire, accédez à la page **Edit**.



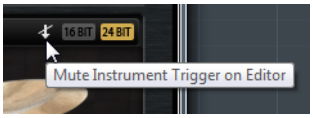
- Dans le coin supérieur droit de la page Instrument, cliquez sur le bouton **16 Bit** ou sur le bouton **24 Bit**.

À NOTER

Les agents ne sont pas tous fournis avec des échantillons en versions 16 et 24 bits. Les boutons **16 Bit** et **24 Bit** ne sont disponibles que quand l'agent prend en charge cette fonction.

Pré-écoute des instruments

Quand vous cliquez sur un instrument pour le sélectionner, ses paramètres sonores s'affichent. Dans la page **Edit**, vous pouvez choisir si l'instrument doit également être pré-écouté ou non quand vous cliquez dessus.



- Pour que la pré-écoute de l'instrument se déclenche quand vous cliquez dessus, désactivez le bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**.

  Les instruments qui intègrent plusieurs articulations jouent l'articulation standard. Par exemple, une caisse claire peut être jouée ouverte (Open), en Rimshot ou en Sidestick. C'est l'articulation ouverte qui est utilisée pour la pré-écoute. Pour déclencher les autres articulations, servez-vous des pads des instruments.

- Pour désactiver la pré-écoute des instruments sur lesquels vous cliquez et simplement afficher leurs paramètres, activez l'option **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Paramètres sonores

Quand vous sélectionnez un instrument dans l'image à droite, ses paramètres sonores apparaissent en bas de l'interface.

Chaque instrument possède des paramètres spécifiques.

Grosses caisses

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bleed

Permet de régler le niveau du son de grosse caisse capté par le micro inférieur de la caisse claire.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Kick A/B

Tous les kits de l'Acoustic Agent vous donnent le choix entre deux grosses caisses différentes. Cliquez sur les boutons correspondants pour alterner entre la grosse caisse A et la grosse caisse B.

Caisses claires

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Master Bleed

Permet de régler le niveau des sons de grosse caisse et de toms captés par le micro inférieur de la caisse claire. Cette commande contrôle l'atténuation des échantillons enregistrés par le micro inférieur de la caisse claire, lesquels intègrent à la fois des sons de grosse caisse et de toms.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Snare A/B

Tous les kits de l'Acoustic Agent vous donnent le choix entre deux caisses claires différentes. Cliquez sur les boutons correspondants pour alterner entre les caisses claires A et B.

Toms

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bleed

Permet de régler le niveau des sons de toms captés par le micro inférieur de la caisse claire.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Cowbell

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Tambourine

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Claps

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Single, Small Group, Large Group

Permet de déterminer si la touche D#1 doit déclencher un clap unique, les claps de plusieurs personnes ou les claps d'un groupe important.

Cymbals

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Choke On/Off

Pour interrompre la résonance d'une cymbale, on l'attrape avec la main après l'avoir frappée afin d'étouffer le son. Quand le paramètre **Choke** est activé, vous pouvez étouffer une cymbale au moyen d'événements poly pressure, aftertouch ou note-off.

Choke Controller

Permet de définir quel événement MIDI déclenchera l'étouffement de la cymbale.

- **Note-off**: pour jouer la cymbale, appuyez sur la touche correspondante et maintenez-là enfoncée. La cymbale est étouffée quand vous relâchez la touche.
- **Aftertouch**: pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement aftertouch d'une valeur supérieure à 64.
- **Poly Pressure**: pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement poly pressure d'une valeur supérieure à 64.

Ride Cymbal

Vous pouvez jouer la cymbale ride en frappant la cloche avec le col de la baguette, le corps avec l'olive ou encore la tranche de la cymbale si vous souhaitez obtenir un son de crash.

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bow

Permet de régler le niveau de l'articulation **Bow** (corps de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche D#2.

Bell

Permet de régler le niveau de l'articulation **Bell** (cloche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche F2.

Edge

Permet de régler le niveau de l'articulation **Edge** (tranche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche B2.

Hihat



Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Shank, Tip, Foot

Vous pouvez jouer la charleston (hihat) en frappant sa tranche avec le col de la baguette (shank) ou en frappant le corps de la cymbale avec l'olive (tip). Quand vous fermez la charleston, elle émet encore un autre son qu'on appelle le pied (foot). Vous pouvez régler le son de chacune de ces articulations.

- **Shank** détermine le niveau de l'articulation de frappe de la tranche, laquelle est déclenchée par les touches F#0 et A#0.
- **Tip** détermine le niveau de l'articulation de frappe avec l'olive, laquelle est déclenchée par les touches F#1 et A#1.
- **Foot** détermine le niveau des articulations de pied et de pédale, lesquelles sont déclenchées par les touches G#0/G#1 (pied) et A0/A-1 (pédale).

Hihat Min/Max

Ces commandes déterminent les ouvertures minimale et maximale de la charleston quand celle-ci est jouée avec les contrôleurs correspondants.

Hihat Controller

Les contrôleurs MIDI #1 (molette de modulation) et MIDI #4 (contrôleur de pied) permettent de contrôler le niveau d'ouverture de la charleston quand celle-ci est jouée fermée (note A#1) et sur la tranche (note A#0). Servez-vous de ces boutons pour filtrer les données MIDI transmises par les contrôleurs #1 et #4.

Par exemple, vous pouvez activer **MW** pour ignorer les messages du contrôleur MIDI #1 transmis par votre clavier MIDI.

Édition des patterns

Dans la page **Edit** des pads de pattern, vous pouvez configurer les paramètres des patterns MIDI.



Onglet Agent

L'onglet **Agent** contient trois sections : **Pad**, **Pattern** et **Performance**.

Les fonctions communes aux pads et aux patterns sont couvertes dans le chapitre «Utilisation des pads». Les sections ci-dessous décrivent les fonctions spécifiques à l'agent.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des pads à la page 429

Section Pattern



Use Style

Permet d'activer le lecteur de styles.

Icône d'exportation MIDI

Quand le lecteur de styles est activé :

- Pour exporter un pattern, réglez le potentiomètre de la section **Performance** sur le pattern MIDI que vous souhaitez exporter, configurez les paramètres de lecture, cliquez sur le champ **MIDI export** et faites glisser ce dernier sur une piste MIDI de votre application hôte. Vous pouvez également faire glisser le champ sur d'autres emplacements et applications prenant en charge les fichiers MIDI.

  Si vous exportez un pattern principal, il fera quatre mesures. La longueur des intros, fins et roulements varie.

  La configuration des paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** et **Ride Mode** est prise en compte. En revanche, les paramètres qui font varier la lecture de façon automatique, tels que **Auto Complexity** et **Auto Fill**, sont ignorés.

Utilisation du lecteur de styles

Quand le bouton **Use Style** est activé et qu'un style est sélectionné dans le menu local, le lecteur de styles est actif et vous pouvez assigner des intros, des roulements et des fins aux pads de pattern en vous servant du grand potentiomètre de la section Performance.

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

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

Vous avez le choix entre quatre intros, huit roulements et quatre fins.

À NOTER

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

Suppression d'un style

- Pour supprimer le style sélectionné, faites un clic droit sur le menu local **Style Library** (bibliothèque de styles) et sélectionnez **Clear**.

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

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

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

À NOTER

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

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

- Dans l'onglet **Agent**, sélectionnez un style, puis le pattern principal, l'intro, le roulement ou la fin que vous souhaitez convertir. Configurez les paramètres de lecture et cliquez sur le bouton **Convert Style to MIDI Pattern** (convertir le style en pattern MIDI) situé entre les boutons **Use Style** et **Use MIDI File**.



- Dans l'onglet **Overview**, faites un clic droit sur la cellule qui contient le style et sélectionnez **Convert Style to MIDI Pattern** dans le menu contextuel.

À NOTER

Une fois qu'une partie de style a été convertie en pattern MIDI, elle ne peut plus être utilisée dans le lecteur de styles.

Section Performance (lecteur de styles)



Potentiomètre de patterns

Permet de déterminer si le lecteur de styles doit jouer un pattern principal, un roulement, une fin ou une intro. Certaines parties de style peuvent comporter plusieurs variations (huit roulements différents, par exemple).

Complexity

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

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

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

À NOTER

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

Intensity

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

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

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

Half Time On/Off

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

À NOTER

Ce paramètre s'applique uniquement aux patterns principaux. La lecture à mi-temps ne fonctionne ni sur les intros, ni sur les fins, ni sur les roulements.

Auto Complexity

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

Pour configurer la fonction **Auto Complexity**, cliquez sur le bouton **Auto Complexity** et sélectionnez une option dans le menu :

- **1/1 bar** : la complexité varie de façon aléatoire au bout d'une mesure complète.
- **1/2 bar** : la complexité varie de façon aléatoire au bout d'une demie mesure.
- **1** : la complexité augmente sur le premier temps de la mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **1+3** : la complexité augmente sur le premier et le troisième temps de la mesure. Les autres temps utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **2+4** : la complexité augmente sur le deuxième et le quatrième temps de la mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **1+4** : la complexité augmente sur le premier et le quatrième temps de la mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- Pour désactiver la fonction **Auto Complexity**, sélectionnez **Off**.

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

Break

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

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

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

- Si vous souhaitez insérer une pause avant le début du roulement, activez le bouton **Break**.

Auto Fill

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

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

À NOTER

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

Quantize Amount

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

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

À NOTER

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

Swing

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

Crash Mode

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

- Quand vous sélectionnez **Always**, le lecteur de styles joue les cymbales crash normales du pattern principal, mais également une crash sur le premier temps qui suit le roulement.
- Quand vous sélectionnez **Fill**, le lecteur de styles joue toutes les cymbales crash du roulement, ainsi qu'une crash sur le premier temps qui suit le roulement. Les cymbales crash du pattern principal ne sont pas jouées.
- Quand vous sélectionnez **Main**, le lecteur de styles joue uniquement les cymbales crash du pattern principal.
- Quand ce mode est configuré sur **Off**, le lecteur de styles ne joue aucune cymbale crash.

Hihat Mode

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

À NOTER

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

Ride Mode

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

À NOTER

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

Mixage

Chaque agent comprend une console de mixage **Agent** dédiée qui contient des options et des paramètres propres à cet agent.

Les consoles de mixage **AUX**, **Kit** et **Master** sont disponibles pour tous les agents et font chacune l'objet d'un chapitre distinct.

LIENS ASSOCIÉS

Mixage et gestion des effets à la page 528

Console de mixage Agent

La console de mixage **Agent** permet de mixer les kits de l'Acoustic Agent.

Les kits de batterie de l'Acoustic Agent ont été enregistrés avec de nombreux micros. La console de mixage **Agent** offre une tranche de canal pour chaque micro, ainsi que des groupes dédiés pour la grosse caisse, la caisse claire, la charleston, les toms, les cymbales et les percussions.

Présentation de la console de mixage Agent

La section de gauche de la console vous donne accès aux canaux individuels des micros utilisés pour enregistrer les différents éléments de batterie, ainsi qu'à des voies de groupes réunissant tous les canaux de micros de chaque élément.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Groupes

Quand l'onglet **Groups** est activé, les tranches de canaux affichées dans la console **Agent** correspondent chacune à un groupe d'éléments de même catégorie : toutes les grosses caisses, toutes les caisses claires, toutes les charlestons, tous les toms, toutes les percussions et toutes les cymbales.

- Pour configurer les paramètres de tous les éléments d'un groupe, sélectionnez l'onglet **Group**.

Canaux des micros de proximité

Quand l'onglet **Kick/Sn/HH** (grosse caisse, caisse claire, charleston), **Toms**, **Cymbals** ou **Percussion** est activé, la console montre une tranche de canal séparée pour les canaux des micros de proximité de l'élément sélectionné.

La grosse caisse et la caisse claire nécessitent chacune deux micros : un micro principal et un micro additionnel pour la grosse caisse, et des micros supérieur et inférieur pour la caisse claire. Les autres éléments n'ont été enregistrés qu'à l'aide d'un micro de proximité chacun.

Micros d'ambiance et overhead

L'onglet **Room/OH** regroupe les canaux des micros d'ambiance et des micros overhead.

Canal de mixage du kit

L'onglet **Kit Mix** contient la tranche de canal de la sortie **Kit Mix** (mixage du kit).

Sur le canal de sortie **Kit Mix**, vous pouvez appliquer un effet **Tube Saturator**.

- Pour activer l'effet **Tube Saturator**, cliquez sur son bouton **On/Off**.
- Pour modifier le son de l'effet, réglez le paramètre **Drive**.

Paramètres des canaux

Les canaux possèdent les paramètres suivants :

Level

Permet de régler le volume du canal.

Pan

Détermine la position du son dans le champ panoramique.

Mute

Permet de réduire le canal au silence.

Solo

Permet d'écouter le canal en solo et de rendre muets les autres canaux. Il est possible d'activer le solo sur plusieurs canaux à la fois.

Niveau de crête

Indique le niveau le plus élevé atteint sur le bus.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, cliquez sur la zone de texte.

Output

Chacun des canaux peut être routé sur la sortie principale de Groove Agent ou sur l'une des sorties individuelles.

- Cliquez sur le champ **Output** pour ouvrir le menu local des sorties disponibles.

AUX Sends 1-4

Ces commandes permettent d'envoyer le signal vers les bus auxiliaires correspondants de l'agent.

Width (uniquement sur les tranches de canaux Room et Overhead)

Permet de définir la largeur stéréo du signal (de mono à stéréo).

Égaliseur et effets de la console de mixage Agent

Dans la section inférieure de la console **Agent**, vous pouvez configurer l'égalisation et les effets des canaux et des groupes.



- Pour configurer les paramètres de tout un groupe, ouvrez l'onglet **Groups** et cliquez sur le nom de la tranche de canal du groupe.
- Pour configurer les paramètres d'un seul canal de micro, sélectionnez l'onglet de l'instrument que vous souhaitez éditer et cliquez sur le nom de la tranche de ce canal.

Quand une tranche de canal est sélectionnée, les effets d'insert du canal correspondant apparaissent dans la section située sous les canaux de la console. Il est possible de changer l'ordre des effets en faisant glisser leurs onglets. Pour afficher les paramètres d'un effet d'insert, sélectionnez l'onglet correspondant.

- Pour activer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **On/Off** correspondant.

Chaque canal est doté de plusieurs effets d'insert : un égaliseur, un Vintage Compressor, un Tape Saturator et un Envelope Shaper. Ces effets correspondent aux plug-ins d'effets intégrés portant les mêmes noms.

LIENS ASSOCIÉS

Studio EQ à la page 539
VintageCompressor à la page 561
Tape Saturator à la page 547
Envelope Shaper à la page 569

Préréglages de la console

Vous pouvez créer des préréglage de console pour l'Acoustic Agent. Ces préréglages intègrent tous les paramètres configurés sur les consoles **Agent**, **AUX** et **Kit** du kit chargé.

Les préréglages de console ne peuvent être appliqués qu'au kit pour lequel ils ont été enregistrés car tous les kits ne possèdent pas le même nombre d'instruments et de canaux. Chaque kit est fourni avec des préréglages qui lui sont spécifiques.

Les commandes de chargement, d'enregistrement et de suppression des préréglages de console se trouvent à gauche de l'onglet **ROOM/OH**.

Percussion Agent

Le Percussion Agent est spécialisé dans les instruments de percussions et vous donne accès à des grooves et styles conçus sur mesure pour ces instruments.

Idéal pour accompagner les grooves de l'Acoustic Agent, le Percussion Agent vous permet de composer des pistes de percussions en quelques clics grâce à son lecteur de styles intégré. Plus de vingt instruments de percussion (bongos, congas, shakers, tambourins, etc.) ont été échantillonnés avec soin à l'aide d'un jeu de micros complet. Le Percussion Agent est également doté d'une console **Agent** dédiée, pour une maîtrise parfaite du son.

Édition du son

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



- Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure droite de l'interface du plug-in.
- Pour afficher les paramètres d'un instrument de percussion, cliquez dessus.
- Quand un instrument de percussion est déclenché, il prend une couleur plus sombre.

À propos des versions 24 et 16 bits des échantillons

Tous les kits Acoustic Agent et Percussion Agent contiennent des échantillons dédiés aux formats 16 et 24 bits. Les versions 24 bits bénéficient d'une qualité audio supérieure mais sont plus longs à charger et demandent davantage de mémoire vive. Les versions 16 bits se chargent plus rapidement et nécessitent moins de mémoire, mais leur qualité audio est inférieure.

Vous pouvez choisir quelle version des échantillons charger par défaut en configurant le paramètre **Load Preference** dans la page **Options**.

Il est également possible d'alterner entre les versions 16 et 24 bits sans avoir à reconfigurer le paramètre **Load Preference**, ni à recharger le préréglage. Pour ce faire, accédez à la page **Edit**.



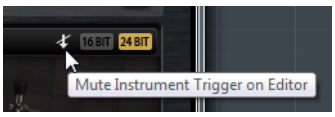
- Dans le coin supérieur droit de la page Instrument, cliquez sur le bouton **16 Bit** ou sur le bouton **24 Bit**.

À NOTER

Les agents ne sont pas tous fournis avec des échantillons en versions 16 et 24 bits. Les boutons **16 Bit** et **24 Bit** ne sont disponibles que quand l'agent prend en charge cette fonction.

Pré-écoute des instruments

Vous pouvez choisir dans la page **Edit** si un instrument que vous sélectionnez en cliquant dessus doit être pré-écouté, ou s'il suffit d'afficher ses paramètres sonores.



- Pour que la pré-écoute de l'instrument se déclenche quand vous cliquez dessus, désactivez le bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**.

  Les instruments qui intègrent plusieurs articulations jouent l'articulation standard. Par exemple, un conga peut être joué avec la paume de la main, avec le plat de la main ou claqué. C'est l'articulation ouverte qui est lue pour la pré-écoute. Pour déclencher les autres articulations, servez-vous des pads d'instrument.

- Pour désactiver la pré-écoute des instruments sur lesquels vous cliquez et simplement afficher leurs paramètres, activez l'option **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Paramètres de son

Quand vous sélectionnez un instrument dans l'image à droite, ses paramètres de son apparaissent en bas de l'interface.

Chaque instrument possède des paramètres spécifiques. Ces paramètres peuvent être configurés séparément pour les différentes articulations de l'instrument.

Les paramètres de son suivants sont communs à tous les instruments de percussions et à leurs articulations, à l'exception de la cymbale crash :

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez cette commande tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Cymbale crash

Voici les paramètres disponibles pour la cymbale crash.

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Choke On/Off

Pour interrompre la résonance d'une cymbale, on l'attrape avec la main après l'avoir frappée afin d'étouffer le son. Quand le paramètre **Choke** est activé, vous pouvez étouffer une cymbale au moyen d'événements poly pressure, aftertouch ou note-off.

Choke Controller

Permet de définir quel événement MIDI déclenchera l'étouffement de la cymbale.

- **Note-off** : pour jouer la cymbale, appuyez sur la touche correspondante et maintenez-là enfoncée. La cymbale est étouffée quand vous relâchez la touche.
- **Aftertouch** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement aftertouch d'une valeur supérieure à 64.

- **Poly Pressure** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement poly pressure d'une valeur supérieure à 64.

Édition des patterns

Dans la page **Edit** des pads de pattern, vous pouvez configurer les paramètres des patterns MIDI.



Onglet Agent

L'onglet **Agent** contient trois sections : **Pad**, **Pattern** et **Performance**.

Les principales fonctions des pads et des patterns sont couvertes dans le chapitre «Utilisation des pads». Les fonctions spécifique aux agents sont décrites dans les sections ci-dessous.

LIENS ASSOCIÉS

Utilisation des pads à la page 429

Section Pattern



Use Style

Permet d'activer le lecteur de styles.

Icône d'exportation MIDI

Quand le lecteur de patterns MIDI est activé :

Quand le lecteur de styles est activé :

- Pour exporter un pattern, réglez le potentiomètre de la section **Performance** sur le pattern MIDI que vous souhaitez exporter, configurez les paramètres de lecture, cliquez sur le champ **MIDI export** et faites glisser ce dernier sur une piste MIDI de votre application hôte. Vous pouvez également faire glisser le champ sur d'autres emplacements et applications prenant en charge les fichiers MIDI.

  Si vous exportez un pattern principal, il fera quatre mesures. La longueur des intros, fins et roulements varie.

  La configuration des paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Intensity**, **Quantize**, **Crash Mode**, **Hihat Mode** et **Ride Mode** est prise en compte. En revanche, les paramètres qui font varier la lecture de façon automatique, tels que **Auto Complexity** et **Auto Fill**, sont ignorés.

Lecteur de styles

Le lecteur de styles vous permet de combiner jusqu'à huit sous-styles d'instrument différents. Chaque sous-style joue un pattern rythmique spécifique à un instrument de percussion.

Les sous-styles sont classés dans différents dossiers en fonction de leurs styles musicaux. En combinant plusieurs sous-styles d'instruments, vous pouvez constituer un style de percussion complet.

Chaque sous-style possède des paramètres de performance qui lui sont propres. Ils vous permettent de modifier la lecture avec davantage de précision. Par exemple, le paramètre **Complexity** vous laisse le choix entre cinq variations possibles pour chaque sous-style. Une fois que vous avez configuré tous vos paramètres, vous pouvez enregistrer votre ensemble de sous-styles d'instrument en même temps que les paramètres de performance en tant que style de percussion.

Par ailleurs, vous disposez également de sous-styles destinés à l'accompagnement de styles particuliers de l'Acoustic Agent. Ceux-ci se trouvent dans des dossiers qui portent le nom du style de l'Acoustic Agent correspondant.

Compilation d'un style de percussion

Quand le bouton **Use Style** (utiliser le style) est activé et qu'un style a été sélectionné dans le menu local, le lecteur de styles est activé et vous pouvez compiler un style de percussion contenant jusqu'à huit sous-styles.

- Sélectionnez les sous-styles dans les menus locaux et configurez les paramètres de performance.

Menu contextuel du lecteur de styles

- **Clear** : permet de supprimer le style sélectionné.
- **Show in Explorer/Finder** : permet d'ouvrir le dossier des préréglages de styles utilisateur dans le Explorateur Windows/Finder Mac OS.

  Cette fonction est uniquement disponible pour les styles utilisateur, et non pour les contenus d'usine.

Préréglages de styles de percussion

Groove Agent est fourni avec plusieurs préréglages d'usine de styles de percussion.

Vous pouvez également créer et gérer vos propres styles de percussion à l'aide des commandes de préréglage situées dans le coin supérieur droit de l'onglet **Agent**.

Section Performance (lecteur de styles)



Paramètres de style

Les paramètres suivants s'appliquent à la lecture de tout le style de percussion.

Quantize

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

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

À NOTER

Les rudiments des patterns MIDI ne sont pas affectés par ce paramètre.

Global Intensity

Réduit l'intensité (vélocité) du style.

Global Swing

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

Global Swing Grid

Permet de définir la grille selon laquelle le **Swing** est appliqué. Par exemple, pour décaler les notes à chaque double-croche du pattern, configurez ce paramètres sur **1/16**.

Paramètres de sous-style

Les paramètres suivants s'appliquent uniquement à la lecture des sous-styles:

Instrument On/Off

Permet d'activer/désactiver la lecture de l'instrument correspondant.

Menu contextuel Instrument Substyle

- **Clear**: permet de supprimer le sous-style sélectionné.
- **Clear All Inactive**: permet de supprimer tous les sous-styles qui ne sont pas activés.
- **Clear All**: permet de supprimer tous les sous-styles.

Complexity

Permet de sélectionner l'une des cinq variations possibles.

- Plus la complexité est élevée, plus le pattern rythmique est intense.

  Vous pouvez ainsi conférer davantage d'intensité aux bongos qu'aux cowbells, par exemple.

Random Complexity

Permet de modifier la lecture de façon aléatoire. Le sous-style change automatiquement de complexité aléatoire à chaque mesure complète.

Intensity

Permet de réduire l'intensité (vélocité) de chaque sous-style indépendamment.

Tempo Scale

Permet de réduire de moitié le tempo du sous-style(**1/2**), d'utiliser le tempo normal (**1x**) ou de doubler le tempo (**2x**).

Groove Offset

Permet de décaler la lecture du sous-style d'une valeur pouvant aller jusqu'à huit croches. Par exemple, avec un décalage de 2, la lecture démarre à la deuxième noire.

Swing

Permet de régler le facteur de swing individuellement pour chaque sous-style. La grille de swing se configure de manière globale à l'aide du paramètre **Global Swing Grid**.

Mixage

Chaque agent comprend une console de mixage **Agent** dédiée qui contient des options et des paramètres propres à cet agent.

Les consoles de mixage **AUX**, **Kit** et **Master** sont disponibles pour tous les agents et font chacune l'objet d'un chapitre distinct.

LIENS ASSOCIÉS

Mixage et gestion des effets à la page 528

Console de mixage Agent

La console de mixage **Agent** permet de mixer les kits fournis avec le Percussion Agent.

La console **Agent** comprend une tranche de canal pour chaque instrument de percussion avec ses articulations.

Présentation de la console de mixage Agent

La section de gauche de la console vous donne accès à tous les instruments enregistrés. Ceux-ci sont regroupés dans les onglets **A**, **B**, **C** et **D**. L'ordre des canaux dans la console correspond au mapping des instruments sur le clavier MIDI.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Micro d'ambiance

L'onglet **Room** contient les canaux du micro d'ambiance.

Canal de mixage du kit

L'onglet **Kit Mix** contient la tranche de canal de la sortie **Kit Mix** (mixage du kit).

Sur le canal de sortie **Kit Mix**, vous pouvez appliquer un effet **Tube Saturator**.

- Pour activer l'effet **Tube Saturator**, cliquez sur son bouton **On/Off**.
- Pour modifier le son de l'effet, réglez le paramètre **Drive**.

Paramètres des canaux

Les canaux offrent les paramètres suivants :

Level

Permet de régler le volume du canal.

Pan

Détermine la position du son dans le champ panoramique.

Mute

Permet de réduire le canal au silence.

Solo

Permet d'écouter le canal en solo et de rendre muets les autres canaux. Il est possible d'activer le solo sur plusieurs canaux à la fois.

Niveau de crête

Indique le niveau le plus élevé atteint sur le bus.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, cliquez sur la zone de texte.

Output

Chacun des canaux peut être routé sur la sortie principale de Groove Agent ou sur l'une des sorties individuelles.

- Cliquez sur le champ **Output** pour ouvrir le menu local des sorties disponibles.

AUX Sends 1-4

Ces commandes permettent d'envoyer le signal vers les bus auxiliaires correspondants de l'agent.

Width (tranche de canal Room uniquement)

Permet de définir la largeur stéréo du signal (de mono à stéréo).

Égalisation et effets de la console de mixage Agent

Dans la section inférieure de la console **Agent**, vous pouvez configurer l'égalisation et les effets des canaux.



- Pour configurer les paramètres d'un canal d'instrument, sélectionnez l'onglet de l'instrument que vous souhaitez éditer et cliquez sur le nom de la tranche de ce canal.

Quand une tranche de canal est sélectionnée, les effets d'insert du canal correspondant apparaissent dans la section située sous les canaux de la console. Il est possible de changer l'ordre des effets en faisant glisser leurs onglets. Pour afficher les paramètres d'un effet d'insert, sélectionnez l'onglet correspondant.

- Pour activer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **On/Off** correspondant.

Chaque canal offre plusieurs effets d'insert : un égaliseur, un Vintage Compressor, un Tape Saturator et un Envelope Shaper. Ces effets sont des versions réduites des plug-ins d'effets intégrés.

Mixage et gestion des effets

Les opérations de mixage s'effectuent dans la page **Mixer**.

À chaque agent correspond une console de mixage **Agent** spécifique. Les fonctions de la console **Agent** sont décrites dans les chapitres consacrés aux agents.

Page Mixer

La page **Mixer** contient des onglets qui permettent d'accéder aux consoles **Agent**, **AUX**, **Kit** et **Master**. L'ordre des onglets correspond au parcours du signal.

Console AUX

La console de mixage **AUX** offre quatre bus auxiliaires qui peuvent être utilisés pour appliquer des effets send classiques.

Chaque bus peut accueillir jusqu'à quatre effets d'insert, ce qui vous permet de créer des effets complexes. Les bus peuvent être routés sur la sortie Master du plug-in ou sur l'une de ses sorties individuelles. Chaque agent possède sa propre console **AUX**. Ceci vous permet par exemple d'utiliser des effets send de réverb différents sur les différents agents. Tous les paramètres de la console **AUX** sont pris en compte quand vous enregistrez un préréglage de kit.

Paramètres



Output

Ce menu local vous permet de sélectionner l'une des 16 sorties disponibles pour les bus AUX ou de router le signal vers la console de mixage **Kit**.

Level

Permet de régler le niveau du bus AUX.

Pan

Détermine la position du bus AUX dans le champ panoramique.

Mute

Permet de couper le son du bus AUX.

Slots d'effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite de chaque tranche pour ajouter des effets d'insert sur le slot.

Console Kit

La console **Kit** contient la tranche de canal du bus assigné au slot de kit.

Groove Agent vous permet de charger jusqu'à quatre kits dans les slots de kits. À chaque slot correspond une voie sur la console. Ces voies vous permettent par exemple d'équilibrer les niveaux des kits entre eux. Vous pouvez également écouter certains kits en solo ou les rendre muets, afin de combiner ceux de votre choix. Chaque canal de la console offre quatre slots d'effets d'insert qui permettent d'appliquer des effets à la sortie générale du kit.

Paramètres



Output

Dans ce menu local, vous pouvez sélectionner l'une des 16 sorties disponibles.

Level

Le fader de niveau vous permet de régler le volume du slot.

Pan

Détermine la position du slot dans le champ panoramique.

Mute

Permet de couper le son du slot.

Solo

Permet d'écouter le slot en solo.

Vu-mètre

Les vu-mètres de la voie de la console indiquent le niveau de sortie du kit.

Vu-mètre de niveau de crête

Ce vu-mètre indique en dB le niveau le plus élevé détecté sur le bus. Pour réinitialiser le vu-mètre de crête, cliquez sur le champ de valeur.

Slots d'effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite de la tranche pour ajouter des effets d'insert sur le slot.

Console Master

La console **Master** contient le canal du bus de sortie stéréo principal. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre effets d'insert pour appliquer, par exemple, une égalisation ou une compression globale sur la chaîne du signal.



Level

Permet de régler le niveau du bus Master.

Slots d'effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite pour ajouter des effets d'insert sur le slot.

Utilisation des effets

Chaque agent de Groove Agent est doté d'une console de mixage **AUX** offrant quatre bus auxiliaires qui permettent d'utiliser des effets send classiques. Chaque bus peut accueillir jusqu'à quatre effets d'insert, ce qui vous permet de créer des effets complexes. Les bus peuvent être routés sur la sortie **Master** du plug-in ou sur l'une de ses sorties individuelles.

La console de mixage **Kit** permet d'accéder aux canaux du kit, qui sont chacun dotés de quatre effets d'insert.

Par ailleurs, la console de mixage permet d'accéder au bus de sortie Master. Vous pouvez utiliser celui-ci pour ajouter un égaliseur ou un compresseur général sur le parcours du signal, par exemple.

Paramètres par défaut des effets

Chaque effet intègre des paramètres d'usine par défaut. Vous pouvez néanmoins enregistrer dans un préréglage vos propres paramètres par défaut pour chaque effet.

- Configurez l'effet.
- Cliquez sur le bouton **Save Preset** (enregistrer préréglage) dans la barre de titre de la section de l'effet et enregistrez le préréglage sous le nom «--Default--».

Le préréglage est enregistré dans le dossier des préréglages de l'effet et il se charge chaque fois que vous chargez l'effet.

- Pour retrouver les paramètres d'usine par défaut, il vous faut supprimer votre préréglage par défaut.

Utilisation des slots d'effet d'insert

Dans la page **Mixer**, vous pouvez configurer des effets d'insert sur les canaux des agents, sur les canaux des kits, sur les bus auxiliaires et sur le canal principal.

- Pour assigner un effet d'insert, cliquez sur un slot d'effet et sélectionnez un effet dans le menu.
- Pour supprimer un effet d'insert, avec ses paramètres actuels, cliquez sur le slot de cet effet et sélectionnez **None** dans le menu.
- Pour contourner un effet, activez le bouton **Bypass** du slot. L'effet est contourné lorsque ce bouton est allumé.
- Pour éditer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **e** du slot correspondant. Vous ne pouvez éditer qu'un seul effet à la fois. Les paramètres de l'effet d'insert s'affichent dans la partie inférieure.
- Pour déplacer un effet d'un slot à un autre, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser sur le slot de destination. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.
- Pour changer l'ordre des effets, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser entre deux slots à l'endroit souhaité.

- Pour copier un effet sur un autre slot, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser sur le slot de destination. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.

  À NOTER

  Vous pouvez également copier des effets d'une console à l'autre. Faites d'abord glisser un effet sur l'onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l'endroit où vous désirez l'insérer.

- Pour copier un effet et l'insérer entre deux slots d'effet, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée, placez le pointeur sous le bouton d'édition de manière à ce que l'icône de déplacement apparaisse, puis faites-le glisser entre deux slots.

  À NOTER

  Vous pouvez également copier des effets d'une console à l'autre. Faites d'abord glisser un effet sur l'onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l'endroit où vous désirez l'insérer.

À propos des effets

Effets de réverb et de delay

REVerence

REVerence est une réverb à convolution qui vous permet d'appliquer à vos donnés audio la réverbération spécifique à un lieu.



En enregistrant une impulsion dans une pièce, il est possible d'en capturer les caractéristiques. La convolution applique ces caractéristiques au son. Vous bénéficiez ainsi d'une réverb très réaliste. Cet effet offre tout un ensemble de réponses impulsionnelles de qualité.

Impulse Response

Permet de sélectionner une réponse impulsionnelle. Cette réponse détermine le caractère sonore de la réverb.

Reverse

Inverse la réponse impulsionnelle.

Predelay

Détermine la durée qui s'écoule entre le commencement du signal d'origine et le début de la réverb. Plus la valeur est élevée, plus l'espace simulé est grand.

Time

Détermine le temps de réverbération. À 100%, la réponse impulsionnelle est appliquée avec sa durée d'origine.

Size

Détermine la taille de la pièce simulée. À 100%, la réponse impulsionnelle est appliquée telle qu'elle a été enregistrée dans la pièce d'origine.

Level

Définit le niveau de la réponse impulsionnelle.

Equalizer

Ce bouton permet d'activer l'égaliseur à trois bandes intégré.

ER Tail Split

Détermine le point de séparation entre les réflexions primaires et la queue de la réverb.

ER Tail Mix

Permet d'équilibrer le niveau des réflexions primaires et celui de la queue de réverb. À 50%, les réflexions primaires et la queue ont le même volume. Avec des valeurs inférieures à 50% les réflexions primaires sont amplifiées et la queue de la réverb est atténuée, de sorte que la source sonore se déplace vers l'avant de la pièce. Les valeurs supérieures à 50% atténuent les réflexions primaires et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

Reverb

Cet effet génère une réverb algorithmique de haute définition, avec des réflexions primaires et une queue de réverb.



Les réflexions primaires déterminent l'impression d'espace pendant les premières millisecondes de la réverb. Pour émuler différentes pièces, vous avez le choix entre plusieurs motifs de réflexions primaires dont vous pouvez régler la taille. La queue de réverb, ou réverbération tardive, se contrôle à l'aide de paramètres qui déterminent la taille de la pièce et la durée de la réverb. Vous pouvez régler le temps de réverbération indépendamment sur trois bandes de fréquences.

Predelay

Détermine la durée qui s'écoule entre le commencement du signal d'origine et le début de la réverb. Plus la valeur est élevée, plus l'espace simulé est grand.

Early Reflections

Ce paramètre vous permet de sélectionner un motif de réflexions primaires. Ce motif contient des informations déterminantes pour l'impression d'espace créée par la pièce simulée.

Show Early Reflections/Chorusing Page

Les deux boutons situés sous le menu local **Early Reflections** vous permettent d'afficher au choix les paramètres de réflexion primaire ou les paramètres de chorusing dans la partie inférieure gauche du panneau des effets.

ER/Tail Mix

Permet de définir l'équilibre de niveau entre les réflexions primaires et la queue de réverb. À 50%, les réflexions primaires et la queue de l'effet sont au même volume. Avec des valeurs inférieures à 50%, les réflexions primaires sont amplifiées et la queue de la réverb est atténuée, de sorte que la source sonore se déplace vers l'avant de la pièce. Les valeurs supérieures à 50% atténuent les réflexions primaires et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

Size

Ce paramètre détermine la durée du motif des réflexions primaires. À 100%, le modèle est appliqué avec sa durée d'origine, ce qui confère un maximum de réalisme à la pièce. À moins de 100%, le motif des réflexions primaires est compressé et la pièce est perçue comme étant plus petite.

Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est élevée, moins les réflexions primaires contiennent de basses fréquences.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est basse, moins les réflexions primaires contiennent de hautes fréquences.

Delay

Permet de retarder le commencement de la queue de réverb.

Room Size

Détermine les dimensions de la pièce simulée. À 100%, les dimensions correspondent à celles d'une cathédrale ou d'une grande salle de concert. À 50%, les dimensions sont plutôt celles d'une pièce de taille moyenne ou d'un studio. Avec des valeurs inférieures à 50%, les dimensions correspondent à celles d'une petite pièce ou d'une cabine.

Main Time

Détermine la durée globale de la queue de réverb. Plus la valeur est élevée, plus la queue de réverb est longue. À 100%, la durée de réverbération est infinie. Le paramètre **Main Time** représente également la bande médium de la queue de réverb.

High Time

Détermine la durée de réverbération des hautes fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, le temps de decay des hautes fréquences est plus long. Avec des valeurs négatives, il est plus court. C'est le paramètre **High Freq** qui détermine quelles fréquences sont affectées.

Low Time

Détermine la durée de réverbération des basses fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, les basses fréquences décroissent plus lentement et réciproquement. Les fréquences affectées dépendent du paramètre **Low Freq**.

High Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes médium et haute de la queue de réverb. Le paramètre **High Time** vous permet de décaler la durée de réverbération des fréquences supérieures à cette valeur par rapport à la durée de réverbération principale.

Low Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes basse et médium de la queue de réverb. La durée de réverbération des fréquences inférieures à cette valeur peut être décalée par rapport à la durée de réverbération principale grâce au paramètre **Low Time**.

Shape

Permet de configurer l'attaque de la queue de réverb. À 0%, l'attaque est plus immédiate, ce qui correspond bien aux instruments rythmiques. Plus cette valeur est élevée, moins l'attaque est rapide.

Density

Permet de configurer la densité de l'écho sur la queue de réverb. À 100%, les réflexions simples venant des murs ne sont pas audibles. Plus cette valeur est faible, plus les réflexions sont audibles.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences de la queue de réverb. Plus cette valeur est basse, moins la queue de la réverb contient de hautes fréquences.

Width

Permet de configurer le champ panoramique du signal de sortie de la réverb. À 0%, la sortie de la réverb est mono. À 100%, elle est stéréo.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Chorusing

Ce paramètre vous permet d'enrichir la queue de réverb en lui appliquant de légères modulations de hauteur. Pour accéder aux paramètres de chorusing, cliquez sur le bouton **Show Chorusing Page**.



Chorusing On/Off

Permet d'activer/désactiver l'effet de modulation.

Chorusing Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur.

Chorusing Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Multi Delay

Cet effet génère des échos de nombre et de durée configurables que vous pouvez filtrer.



Le paramètre **Mode** vous permet de configurer cet effet en stéréo (Stereo), en croisé (Cross) ou en Ping-Pong. En fonction du mode sélectionné, les échos sont répétés selon des motifs différents dans le champ panoramique.

Mode

Le Multi Delay offre trois modes différents :

- Le mode **Stereo** génère deux lignes de delay parallèles, l'une pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces deux lignes possèdent chacune un signal de réinjection spécifique.
- Le mode **Cross** génère deux lignes de delay à réinjection croisée. On parle de réinjection croisée parce que le delay du canal gauche est réinjecté dans le delay du canal droit, et inversement.

- Le mode **Ping-Pong** mixe les canaux d'entrée gauche et droit pour les injecter ensuite dans des delays entièrement orientés à gauche et à droite. Ainsi, les échos rebondissent entre la gauche et la droite dans le champ panoramique, comme une balle de ping-pong.

Time

Détermine la durée globale des delays gauche et droit. Servez-vous du paramètre **Delay L/R** pour raccourcir le temps du delay gauche ou droit. Activez le bouton **Sync** pour définir le temps de delay en valeurs de notes.

Sync

Activez le bouton **Sync** pour synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, le temps est défini en valeurs de notes.

À NOTER

Le temps de delay maximum est 5000 ms. Quand la durée de note dépasse cette valeur, elle est automatiquement raccourcie.

Delay L/R

Permet de décaler le temps du delay gauche ou droit par rapport au temps de delay global. Quand le facteur est 1, le temps de delay droit ou gauche est le même que celui du delay global. Quand le facteur est 0,5, le temps est moitié moins long que celui du delay global. Pour décaler le temps du delay gauche, tournez la commande vers la gauche. Pour décaler le temps du delay droit, tournez la commande vers la droite.

Feedback

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. On parle de réinjection (feedback) parce que la sortie du delay est réinjectée dans son entrée. À 0 %, vous n'entendez qu'un seul écho. À 100 %, les échos se répètent à l'infini.

Feedback L/R

Permet de décaler le niveau de réinjection du delay gauche ou droit par rapport à la réinjection globale. Quand le facteur est 1, le niveau de la réinjection décalée correspond au niveau de réinjection global. Quand le facteur est 0,5, le niveau de la réinjection décalée est deux fois inférieur au niveau de réinjection global. Pour décaler la réinjection de gauche, tournez la commande vers la gauche. Pour décaler la réinjection de droite, tournez la commande vers la droite.

À NOTER

Ce paramètre n'est disponible qu'en mode **Stereo**.

Filter Low

Permet d'atténuer les basses fréquences des delays.

Filter High

Permet d'atténuer les hautes fréquences des delays.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Effets d'égalisation

Studio EQ

Studio EQ est un égaliseur paramétrique à 4 bandes de qualité supérieure.



Les 4 bandes de fréquences vous permettent de configurer la tonalité du signal et de lui conférer un caractère plus brillant ou plus sombre, par exemple. Les deux bandes médium jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basse et haute fonctionnent comme des filtres en plateau. Toutes les bandes sont entièrement paramétriques et offrent des paramètres de gain, de fréquence et de qualité.

Voici les commandes que vous pouvez trouver sur chaque bande de fréquence :

Gain

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande correspondante.

Freq

Détermine la fréquence qui est atténuée ou amplifiée par le paramètre **Gain**.

Q (qualité)

Ce paramètre permet de régler la largeur de bande des filtres en crête médium. En augmentant la valeur **Q** sur les filtres en plateau haut et bas, vous pouvez accroître la déclivité de leur forme.

- Pour régler simultanément les paramètres **Gain** et **Freq**, faites glisser les points sur le graphique de la courbe.

Graphic EQ

Le Graphic EQ est un égaliseur offrant dix bandes de fréquences que vous pouvez atténuer ou amplifier jusqu'à 12 dB. Vous pouvez également paramétrer la plage générale et le niveau de sortie de l'égaliseur.



Output

Détermine le niveau de sortie global de l'égaliseur.

Mode

Permet d'ajouter de la couleur ou du caractère à la sortie égalisée. Voici les options disponibles :

- **True Response** : filtres en série offrant une réponse en fréquence précise.
- **Classic** : filtres en parallèle dont la résonance est déterminée en fonction du niveau de gain.
- **Constant Q** : filtres en parallèle dont la résonance augmente quand le gain est amplifié.

Range

Détermine l'atténuation et l'amplification maximales pour toutes les bandes de fréquences.

Invert

Activez ce bouton pour inverser la courbe de l'égaliseur.

Flatten

Permet de réinitialiser toutes les bandes de fréquences à 0 dB.

DJ-EQ

Ce plug-in est un égaliseur paramétrique 3 bandes simple d'emploi qui rappelle les égaliseurs des mixettes de DJ. Ce plug-in permet d'appliquer rapidement plusieurs types d'égalisation.



- Pour régler les bandes de fréquences **Low**, **Mid** et **Hi**, cliquez-déplacez les points d'égalisation.
- Pour un réglage plus précis des bandes de fréquences **Low**, **Mid** et **Hi**, appuyez sur [Maj] et cliquez-déplacez les points d'égalisation.
- Appuyez sur [Ctrl]/[Commande] et cliquez sur un paramètre pour qu'il se règle à zéro.
- Cliquer sur les valeurs de **Gain** et faire glisser le pointeur vers le haut ou le bas pour régler ces valeurs.

Low Gain

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande grave.

Low Kill (Activates Low Cut)

Coupe la bande des basses fréquences.

Mid Gain

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande moyenne.

Mid Kill (Activates Mid Cut)

Coupe la bande des fréquences moyennes.

Effets de filtrage

Auto Filter

Auto Filter offre deux formes de filtre avec morphing et distorsion.



La fréquence de coupure et le morphing entre les deux formes de filtre peuvent être contrôlés via une pédale de contrôle, un LFO ou un profileur d'enveloppe.

Paramètres de filtrage

Formes du filtre

- LP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.

Input

Permet de régler le gain en amont du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s'applique uniquement au signal traité.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la coupure. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

Distortion

Applique une distorsion au signal. L'effet obtenu dépend du type de distorsion sélectionné. Avec des valeurs élevées, vous obtiendrez un effet de distorsion très prononcé.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible avec les types **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red** et **Rate Red**.

Type

Voici les options disponibles :

- Quand ce paramètre est configuré sur **Off**, le filtre ne comporte pas de distorsion.
- **Tube Drive** : distorsion chaleureuse, comparable à celle d'un ampli à lampe.
- **Hard Clip** : distorsion claire, comparable à celle d'un ampli à transistor.
- **Bit Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un bruit de quantification.
- **Rate Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son.

Output

Permet de régler le gain en sortie du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s'applique uniquement au signal traité.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Section LFO

Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d'avantage d'harmonique à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50%, vous obtenez une onde carrée.

- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S&H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

Freq

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir régler le paramètre **Freq** par fractions de temps.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation du LFO.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée au morphing du filtre.

Section Envelope Follower

La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Ce paramètre détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée au morphing du filtre.

Section Pedal

Pedal

Détermine la position de la pédale.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la pédale.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée au morphing du filtre.

MorphFilter

Le MorphFilter vous permet de mixer des filtres passe-bas et passe-haut, et ainsi de passer progressivement de l'un à l'autre, selon le principe du "morphing". Vous pouvez sélectionner des formes de filtre différentes en A et en B.



Filter Shape B

Vous avez ici le choix entre plusieurs formes de filtres passe-haut et coupe-bande.

Filter Shape A

Vous avec le choix ici entre une forme de filtre passe-bas et une forme de filtre passe-bande.

Morph

Permet de mixer la sortie entre les deux filtres sélectionnés.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure des filtres.

À NOTER

Vous pouvez également régler les paramètres **Cutoff** et **Morph** en même temps en faisant glisser le pointeur sur le graphique.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Pour un son électronique, augmentez la résonance. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

Effets de distorsion

Distortion

Cet effet offre tout un éventail de distorsions, de la distorsion numérique basse fidélité à la distorsion analogique haute fidélité. Les types de distorsions disponibles (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** et **Bit Red**) peuvent être combinés à volonté.



In Gain

Permet de définir le niveau d'entrée du son.

Rate Red (Rate Reduction)

Rate Red applique une distorsion numérique de repliement au son. Pour activer cette commande et régler le niveau de repliement, il vous faut activer l'option **Rate Red**. Plus la valeur est basse, plus le niveau de repliement est élevé.

Tube Drive

Applique au son une distorsion chaleureuse, comparable à celle des amplificateurs à lampe. Pour activer cette commande et régler le niveau de distorsion, activez l'option **Tube Drive**. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Hard Clip

Applique au son une distorsion claire, comparable à celle des amplificateurs à transistors. Pour activer cette commande et régler le niveau de distorsion, activez l'option **Hard Clip**. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Bit Red (Bit Reduction)

Bit Reduction applique une distorsion basée sur du bruit de quantification. Pour activer la commande Bit Red et régler le niveau du bruit de quantification, activez l'option **Bit Red**. Plus la valeur est basse, plus le bruit de quantification est élevé.

Out Gain

Permet de définir le niveau de sortie du son.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Tape Saturator

Le Tape Saturator reproduit la sonorité des anciens magnétophones à bandes. Ces machines engendraient une saturation caractéristique quand elles étaient utilisées pour enregistrer des signaux de niveau élevé. Le son était alors compressé et légèrement saturé.



Mode

Ce menu vous permet de choisir entre le mode **One Stage** (un seul magnétophone) et le mode **Two Stage** (deux machines montées en série). Le mode **Two Stage** donne un son plus saturé, avec davantage de compression.

Oversampling

Activez ce paramètre afin d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc de la saturation.

Auto Gain

Permet d'activer la compensation automatique du niveau.

Low Filter

Ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer de +/- 3dB la plage des basses fréquences, c'est-à-dire celles inférieures à 1000 Hz.

High Filter

Permet d'atténuer la plage des hautes fréquences. Ce filtre coupe-haut possède une pente de 24dB/octave.

Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

Tube Saturator

Cet effet enrichit le signal audio en lui ajoutant des harmoniques caractéristiques de celles d'une saturation d'ampli à lampes.



Oversampling

Permet d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc de la saturation.

Low Filter Gain

Permet jusqu'à 6dB de réduction de la plage des basses fréquences en amont de la saturation.

High Filter Gain

Permet d'augmenter ou de réduire jusqu'à -/+ 6dB la plage des hautes fréquences en amont de la saturation.

Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

Effets de modulation

Chorus

L'effet Chorus donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant la hauteur tonale.



Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur (en Hertz).

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. À 0%, la hauteur change continuellement, engendrant ainsi une modulation régulière. À 100%, la hauteur ne change pas en permanence, ce qui engendre une modulation moins régulière.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Flanger

Cet effet donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant sa hauteur tonale.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l'incidence de ce paramètre, activez le **Feedback**. À 0%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Feedback

Ce paramètre ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L'effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que quand le paramètre **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0%.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Step Flanger

Le Step Flanger est un Flanger doté d'une section Sample and Hold qui permet de diviser le signal de modulation en un nombre défini de paliers.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l'incidence de ce paramètre, activez le **Feedback**. À 0%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Feedback

Ce paramètre ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L'effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que quand le paramètre **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0%.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Type

Détermine le temps de retard de la ligne modulée. Avec l'option **Short**, l'effet de flanger est net, tandis qu'avec l'option **Long**, vous obtenez un flanger plus diffus.

S&H Mix

Ce paramètre permet de mixer le signal de modulation normal et le signal de modulation par paliers. À 100%, vous entendez uniquement la modulation par paliers.

Smooth

Ce paramètre permet de créer des transitions progressives entre les paliers. Le signal de modulation par paliers est ainsi plus fluide.

Steps

Détermine le nombre de paliers du signal de modulation. Vous pouvez en configurer jusqu'à 32.

Phaser

L'effet Phaser épaissit et élargit le son en modulant sa phase.



Rate

Utilisez cette commande pour définir la fréquence de la modulation de phase en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de phase.

Shift

Déplace la modulation de la phase vers les fréquences les plus hautes du spectre.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet.

Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Ring Modulator

Le Ring Modulator offre un oscillateur sinusoïdal qui est multiplié par le signal d'entrée. Vous obtenez ainsi des fréquences métalliques, proche des sons de cloches.

Le LFO intégré module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal afin que les fréquences générées varient sur la durée. Par ailleurs, l'effet est doté d'un profileur d'enveloppe qui permet de moduler la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal en fonction du niveau du signal d'entrée.



Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d'avantage d'harmonique à la forme d'onde.
- **Triangle**: forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw**: génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse**: applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50%, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp**: forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log**: courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.

- **S&H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

LFO Freq

Permet de définir la fréquence du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Frequency

Détermine la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Envelope Follower

La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Le paramètre **Sensitivity** détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Frequency Shifter

Cet effet déplace toutes les fréquences du signal d'entrée d'un niveau fixe.



Contrairement à l'effet Pitch Shifter, qui modifie les fréquences selon un certain facteur tout en conservant les rapports entre les harmonies, Frequency Shifter altère les rapports harmoniques. Les déplacements de fréquences importants engendrent donc généralement des sons dissonants.

Par ailleurs, Frequency Shifter applique un décalage aux fréquences, tandis que Pitch Shifter les multiplie par un certain facteur. Frequency Shifter altère davantage les basses fréquences que les fréquences élevées.

Par exemple, si le signal d'entrée contient les fréquences 100 Hz, 1000 Hz et 10000 Hz et que vous déplacez la fréquence de +100 Hz, les fréquences obtenues seront 200 Hz, 1100 Hz et 10100 Hz.

Frequency Coarse

Détermine l'ampleur du déplacement de fréquence.

Frequency Fine

Permet de régler en précision l'ampleur du déplacement de fréquence.

L/R Offset Coarse

Permet de décaler les canaux gauche et droit. Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche vers le bas, et vice versa.

L/R Offset Fine

Permet de régler en précision le décalage entre les canaux gauche et droit. Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche vers le bas, et vice versa.

Modulation Range Coarse

Détermine le déplacement de fréquences maximum pouvant être occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

Modulation Range Fine

Permet de régler en précision le déplacement de fréquences occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

Feedback

Détermine le niveau de la réinjection, c'est-à-dire le niveau du signal renvoyé de la sortie de l'effet vers son entrée. L'effet obtenu est comparable à celui d'un phaser. Vous pouvez configurer la direction et la vitesse de cet effet à l'aide du paramètre **Frequency Fine**.

Notches

Détermine le nombre de creux engendrés par l'effet phaser quand vous configurez le Feedback sur une valeur élevée.

Section LFO

Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d'avantage d'harmonique à la forme d'onde.
- **Triangle**: forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw**: génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse**: applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50%, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp**: forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log**: courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S&H 1**: produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2**: forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

LFO Rate

Détermine la fréquence du LFO en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du LFO.

Envelope Follower

La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Ce paramètre détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

À NOTER

Le déplacement de fréquence maximum pouvant être engendré par la modulation du LFO ou du profileur d'enveloppe est déterminé par les paramètres **Modulation Range Coarse** et **Modulation Range Fine**.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Vintage Ensemble

Cet effet reproduit le son des ensembles d'effets de modulation à l'ancienne. Il s'agit pour l'essentiel d'un délai dont les durées sont modulées par un LFO. Un second LFO à fréquences plus élevées confère au son une sorte de chatoyance (shimmer).



Rate

Détermine la fréquence du LFO.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de durée du delay par le LFO.

Shimmer

Détermine l'intensité de la modulation secondaire (plus rapide) de la durée du delay.

Shimmer Rate

Détermine le rapport entre les vitesses des modulations primaire et secondaire du delay. Par exemple, à une valeur de 10, la modulation secondaire est 10 fois plus rapide.

Low Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-bas au signal. Seules les fréquences supérieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

High Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-haut au signal. Seules les fréquences inférieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

Level

Permet d'adapter le niveau du signal de l'effet pour compenser les réductions de niveaux engendrées par les filtres coupe-bas et coupe-haut.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Effets dynamiques

Compressor

L'effet Compressor réduit la plage dynamique du signal. Ceci vous offre une plus grande marge de manœuvre en termes de gain. Vous pouvez ainsi augmenter le volume global du signal.



L'affichage graphique sur la gauche représente la courbe de compression. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** (seuil) et **Ratio** en utilisant les poignées de cette commande. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent les niveaux avant et après compression. Le vumètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau dépasse le seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est supérieure au seuil de 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est supérieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand le mode **Soft Knee** est activé, la compression survient progressivement et son effet est moins marqué.

Make-Up

Permet d'augmenter le son général. Cette compensation devient nécessaire quand la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio** engendre une réduction trop importante du gain. Le niveau de réduction du gain vous est indiqué par le vumètre Gain Reduction.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Détermine automatiquement la valeur du paramètre **Make-Up** par rapport à la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio**.

Attack

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal dépasse le seuil (Threshold). Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente. Ainsi, avec une valeur élevée, le début des signaux qui dépassent le seuil (Threshold) n'est pas traité.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le son est compressé une fois le seuil dépassé.

Release

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal passe sous le seuil (Threshold). Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto Release

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. Le compresseur analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0%, le Compressor détecte uniquement les crêtes et à 100%, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Compressor réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que le compresseur réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

VintageCompressor

VintageCompressor imite les compresseurs matériels vintage.

Ce compresseur dispose de commandes séparées pour les paramètres de gain **Input** et **Output**, **Attack** et **Release**. En outre, il propose un mode **Punch** qui protège la phase d'attaque du signal ainsi qu'une fonction **Auto** dépendante du programme pour le paramètre **Release**.



Input (-24 à 48dB)

Associé au paramètre **Output**, ce paramètre détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le gain de sortie est faible et plus la compression est marquée.

Output (-48 à 24dB)

Permet de régler le gain de sortie.

Attack (0,1 à 100ms)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

Punch

Si cette fonction est activée, le début de la phase d'attaque du signal est protégé et conserve l'impact d'origine dans le contenu audio, même avec un réglage du paramètre **Attack** court.

Release (10 à 1000ms ou mode Auto)

Détermine la durée nécessaire au retour du gain à son niveau d'origine. Quand le bouton **Auto** est activé, le Vintage Compressor analyse les données audio et configure automatiquement le paramètre Release en fonction de ces données.

Vumètre

Indique le niveau de réduction du gain.

Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

Tube Compressor

Ce compresseur polyvalent intègre une émulation de lampe et vous permet d'obtenir des compressions douces et chaleureuses. Le vumètre indique le niveau de réduction de gain appliqué. Tube Compressor est doté d'une section de side-chain interne qui permet de filtrer le signal de déclenchement.



Drive (1,0 à 6,0)

Détermine le niveau de saturation à lampe.

Input (-24,0 à 48,0)

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

Limit

Augmente le taux du compresseur de manière à créer un effet de limitation.

Output (-12,0 à 12,0)

Permet de régler le gain de sortie.

Attack (0,1 à 100,0)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

Release (10 à 1000ms ou mode Auto)

Détermine la durée au terme de laquelle le gain retrouve son niveau d'origine. Quand le bouton **Auto** est activé, le Tube Compressor analyse les données audio et configure automatiquement le paramètre Release en fonction de ces données.

Mix (0 à 100)

Règle le mixage du signal avant et après traitement en protégeant les transitoires du signal d'entrée.

Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

Vumètre

Indique le niveau de réduction du gain.

Side-chain

Permet d'activer/désactiver le filtre de side-chain interne. Le signal d'entrée est alors traité en fonction des paramètres de ce filtre. La fonction de side-chain interne peut être utilisée pour contrôler le fonctionnement du compresseur.

Section de filtre (LP, BP et HP)

Quand le bouton **Side-Chain** est activé, vous pouvez utiliser ces boutons pour définir le type du filtre : passe-bas, passe-bande ou passe-haut.

Section Side-Chain

Center

Définit la fréquence centrale du filtre.

Q-Factor

Détermine la résonance, ou largeur, du filtre.

Monitor

Permet d'écouter le signal filtré.

Limiter

L'effet Limiter empêche le son de dépasser un niveau de sortie défini. Ceci permet d'éviter l'écrêtage engendré par certains effets.



Les vu-mètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après la limitation. Le vu-mètre de réduction de gain (GR) au milieu indique l'atténuation appliquée au niveau du son.

Input

Permet de définir le niveau d'entrée du son. Plus vous augmentez le niveau d'entrée, plus le son est limité.

Output

Permet de définir le niveau de sortie maximum du son.

Release

Détermine le temps que met le gain pour revenir au niveau d'origine. Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

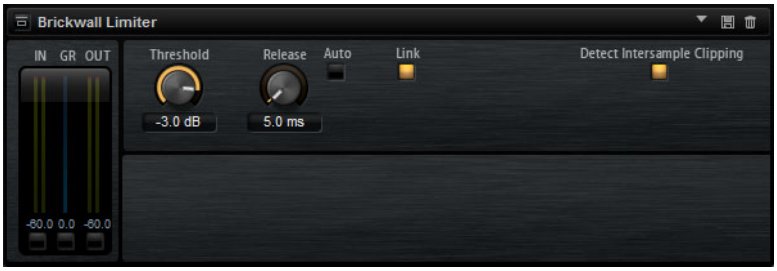
Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. Le Limiter analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Brickwall Limiter

Le plug-in Brickwall Limiter permet de limiter le signal de sortie selon un niveau défini.



Grâce à son attaque rapide, Brickwall Limiter peut réduire les crêtes audio les plus courtes sans engendrer de parasites sonores. Cependant, ce plug-in entraîne une latence d'une milliseconde. Brickwall Limiter est doté de plusieurs vumètres qui indiquent le niveau d'entrée, le niveau de sortie et le niveau de limitation appliqué. Ce plug-in s'insère à la fin de la chaîne de traitement, avant le dithering.

Threshold (-20 à 0dB)

Seuls les signaux dont le niveau dépasse ce seuil sont traités.

Release (ms)

Règle le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine lorsque le signal tombe sous le niveau de seuil (Threshold). Quand le bouton **Auto** est activé, le Brickwall Limiter analyse les données audio et configure automatiquement le paramètre Release en fonction de ces données.

Link

Quand ce bouton est activé, le Brickwall Limiter analyse le signal d'entrée en se basant sur le canal dont le niveau est le plus élevé. Quand le bouton Link est désactivé, chaque canal est analysé séparément.

Detect Intersample Clipping

Quand cette option est activée, Brickwall Limiter détecte et limite les niveaux des signaux entre deux échantillons afin d'éviter la distorsion lors de la conversion des signaux numériques en signaux analogiques.

À NOTER

Brickwall Limiter a été conçu pour réduire les crêtes momentanées dans le signal. Si le vumètre GR (réduction du gain) indique une limitation constante du signal, essayez d'augmenter le seuil (Threshold) ou de diminuer le niveau général du signal d'entrée.

Maximizer

Ce plug-in augmente la sonie du contenu audio sans risque d'écrêtage.



Output (-24 à 6 dB)

Détermine le niveau de sortie maximum. Réglez ce paramètre à **0dB** pour éviter l'écrêtage.

Optimize (0 à 100)

Détermine la puissance (ou sonie) du signal.

Soft Clip

Quand ce bouton est activé, le Maximizer commence à légèrement limiter ou écrêter le signal, tout en générant des harmoniques qui confèrent au contenu audio la chaleur des amplis à lampes.

Expander

L'Expander réduit le niveau de sortie par rapport au niveau d'entrée pour les signaux inférieurs au seuil défini. Ceci vous permet par exemple d'augmenter la plage dynamique du signal ou de réduire le bruit de fond sur les passages calmes.



L'affichage graphique à gauche représente la courbe d'expansion. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** (seuil) et **Ratio** en utilisant les poignées de cette commande. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après expansion. Le vumètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est inférieure au seuil de 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est inférieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand le mode **Soft Knee** est activé, l'expansion survient progressivement et son effet est moins marqué.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle l'Expander réduit le gain lorsque le son passe sous le seuil. Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle l'expansion continue de s'appliquer une fois que le signal est devenu inférieur au seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle l'Expander augmente le gain lorsque le son dépasse le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus l'augmentation de gain est lente.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto Release

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. L'Expander analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0%, l'Expander détecte uniquement les crêtes et à 100%, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, l'Expander réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que l'Expander réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Gate

L'effet Gate laisse passer le son vers sa sortie uniquement lorsque le signal d'entrée dépasse un seuil (Threshold) donné. Les sons inférieurs à ce seuil sont coupés.

Un filtre de chaînage interne analyse la version filtrée du signal d'entrée. Ceci permet au Gate de ne détecter que certaines fréquences du signal d'entrée.



Threshold

Détermine le niveau à partir duquel le Gate s'active. Les signaux supérieurs au seuil défini déclenchent l'ouverture de la porte (gate) et les signaux inférieurs au seuil la referment.

Filter

Active le filtre de chaînage interne. Quand ce bouton est activé, le signal d'entrée est filtré avant d'être analysé. Le Gate s'ouvre uniquement lorsque le son filtré dépasse le seuil défini. Quand le bouton **Filter** est désactivé, les commandes du filtre le sont également.

Filter Type

Détermine le type du filtre de chaînage interne. Sélectionnez passe-haut (**HP**) pour détecter les hautes fréquences, passe-bande (**BP**) pour détecter les fréquences moyennes et passe-bas (**LP**) pour détecter les basses fréquences.

Monitor

Activez ce bouton pour écouter uniquement le son du filtre de chaînage. Le Gate reste désactivé tant que le bouton **Monitor** est activé.

Center

Détermine la fréquence centrale du filtre de chaînage.

Q-Factor

Activez ce bouton pour régler la largeur de bande du filtre passe-bande.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle le Gate s'ouvre quand le son dépasse le seuil défini. Plus le temps d'attaque est long, plus le fondu d'entrée du son est long.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le Gate continue de s'appliquer une fois que le signal est passé sous le seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle le Gate se ferme quand le son passe sous le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus le fondu de sortie du son est long.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour que le temps de relâchement (Release) soit défini de façon automatique. Le Gate analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak) ou les valeurs RMS (ou un mélange des deux). À 0%, le Gate détecte uniquement les crêtes et à 100%, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Gate réagit directement au niveau de crête du signal. En mode RMS, le Gate réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Envelope Shaper

Cet effet permet d'atténuer ou d'accentuer le gain des phases d'attaque et de release du signal audio.

Surveillez les niveaux quand vous augmentez le gain et, au besoin, réduisez le niveau de sortie afin d'éviter l'écrêtage.



Attack – Gain

Permet de régler le gain de la phase d'attaque du signal.

Attack - Length

Permet de définir la durée de la phase d'attaque du signal.

Release - Gain

Permet de régler le gain de la phase de release du signal.

Output

Permet de définir le niveau de sortie.

Effets de panoramique

Stereo Pan

Cet effet vous permet de définir la position stéréo et le champ panoramique du signal.



Input Swap

Intervertit les canaux stéréo.

Pan

Détermine la position du signal dans le champ panoramique. Le panoramique peut s'appliquer aux sources mono et stéréo.

Width

Permet de régler la largeur stéréo du signal, de stéréo à mono.

StereoEnhancer

Ce plug-in permet d'élargir la largeur stéréo d'un signal audio (stéréo). Il ne peut pas être utilisé avec des fichiers mono.



Width

Contrôle la largeur ou la profondeur de l'image stéréo. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet stéréo plus prononcé.

Delay

Augmente la différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.

Color

Génère des différences supplémentaires entre les canaux gauche et droit afin d'améliorer la stéréo.

Mono

Permet de commuter la sortie en mono, afin de vérifier que le son n'a pas été coloré de façon indésirable, ce qui peut arriver quand on améliore l'image stéréo.

Automatisation et contrôleurs MIDI

Automatisation

Vous pouvez automatiser la plupart des paramètres de Groove Agent à partir de votre application hôte, qu'il s'agisse des paramètres des kits ou de paramètres globaux tels que les effets auxiliaires.

Groove Agent offre 512 paramètres d'automatisation qui peuvent être contrôlés par votre application hôte. Vous pouvez assigner chacun des paramètres de Groove Agent à l'un de ces paramètres d'automatisation, et même assigner plusieurs paramètres à un même paramètre d'automatisation afin de contrôler plusieurs paramètres à la fois.

Quand vous travaillez avec des kits du Beat Agent, les paramètres automatisés contrôlent toujours les paramètres des pads tout entiers et non ceux des échantillons individuels. En cas d'automatisation, les paramètres individuels des échantillons sont remplacés. Par exemple, si les échantillons d'un même pad possèdent des valeurs de cutoff différentes et que vous commencez à automatiser le paramètre cutoff, les échantillons s'aligneront tous sur la même valeur de cutoff.

Configuration de l'automatisation

Par défaut, les plus importants paramètres des 16 pads du groupe 3 sont déjà assignés à des paramètres d'automatisation.

- Pour assigner un paramètre à un paramètre d'automatisation, faites un clic droit sur la commande de ce paramètre et sélectionnez **Assign to New Automation** (assigner à une nouvelle automatisation).

  Le paramètre d'automatisation est créé sur le premier paramètre d'automatisation disponible.

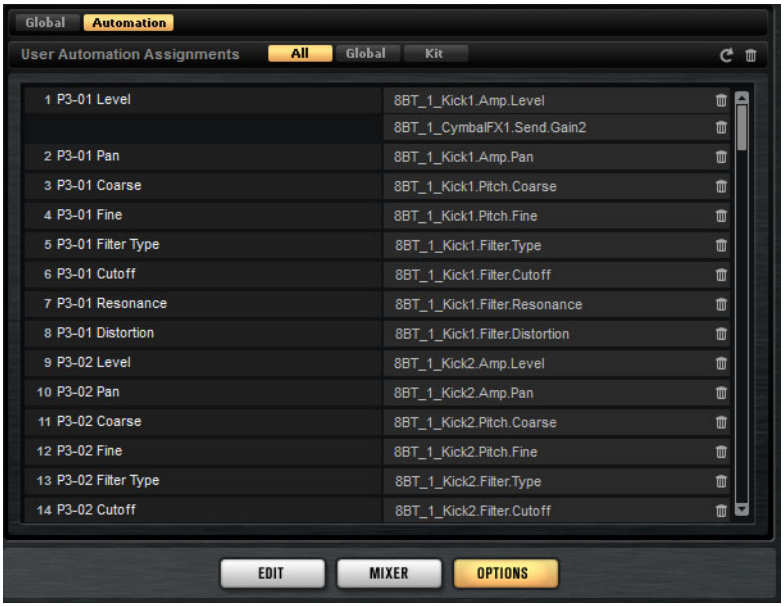
- Pour ajouter un paramètre à un paramètre d'automatisation déjà présent, faites un clic droit sur la commande voulue, sélectionnez **Add to Automation** (ajouter à l'automatisation), puis sélectionnez le paramètre d'automatisation souhaité.

- Pour supprimer un paramètre de l'automatisation, faites un clic droit sur la commande automatisée et sélectionnez **Forget Automation** (annuler l'automatisation).

Page Automation

Tous les paramètres d'automatisation assignés sont affichés dans la page **Automation**.

Pour accéder à cette page, ouvrez la page **Options** et activez l'onglet **Automation** en haut.



Les onglets situés en haut de la page **Automation** vous permettent d'afficher, au choix, les paramètres d'automatisation du kit, les paramètres globaux ou tous les paramètres d'automatisation.

Les noms des paramètres d'automatisation figurent à gauche et les noms des paramètres de Groove Agent assignés sont affichés à droite. Quand plusieurs paramètres de Groove Agent sont assignés à un seul paramètre d'automatisation, ils sont affichés les uns sous les autres à droite.

- Pour supprimer un paramètre d'automatisation, cliquez sur l'icône de corbeille située à droite du nom du paramètre.
- Pour supprimer tous les paramètres d'automatisation, cliquez sur l'icône de corbeille située en haut de la page.
- Pour renommer un paramètre d'automatisation, double-cliquez sur le nom de ce paramètre et saisissez-en un nouveau. Ce nom figurera également dans votre application hôte.
- Pour remplacer les noms de tous les paramètres d'automatisation par les noms des pads, cliquez sur le bouton **Refresh All Parameter Names** (actualiser les noms de tous les paramètres) dans la barre d'outils.

Contrôleurs MIDI

Vous pouvez assigner les paramètres de Groove Agent à des contrôleurs MIDI.

Par défaut, certains paramètres sont déjà assignés à des contrôleurs mais il est possible de personnaliser ce mapping d'usine des contrôleurs. Vous pouvez ainsi adapter les assignations à votre clavier ou contrôleur MIDI.

Pour un contrôle plus approfondi, il est possible de définir les valeurs maximale et minimale de chacun des paramètres assignés.

À NOTER

Les assignations de contrôleurs des paramètres Volume (CC 007) et Pan (CC 010) ne peuvent être ni éditées, ni supprimées. Pour modifier le volume ou le panoramique d'un slot de kit, transmettez des messages CC#7 ou CC#10 sur le canal MIDI correspondant du slot.

Assignation de contrôleurs MIDI

Voici comment procéder pour assigner un contrôleur MIDI à un paramètre :

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la commande que vous désirez télécommander.
2. Sélectionnez **Learn CC** dans le menu contextuel.
3. Sur le clavier ou le contrôleur MIDI, actionnez le potentiomètre, le fader ou le bouton voulu.

RÉSULTAT

La prochaine fois que vous ferez un clic droit sur cette commande, le menu vous indiquera le contrôleur MIDI assigné.

À NOTER

Il est possible d'assigner un même contrôleur MIDI à plusieurs paramètres. En revanche, vous ne pouvez pas assigner plusieurs contrôleurs MIDI différents à un même paramètre.

LIENS ASSOCIÉS

MIDI Controller à la page 583

Désassignation des contrôleurs MIDI

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer une assignation de contrôleur MIDI, faites un clic droit sur la commande correspondante et sélectionnez **Forget CC**.

Configuration de la plage d'un paramètre

Vous pouvez définir séparément les valeurs minimales et maximales d'un paramètre pour chaque assignation. Ceci permet un contrôle plus approfondi des paramètres qui s'avère particulièrement intéressant dans un contexte de prestation live.

PROCÉDÉR AINSI

1. Réglez le paramètre sur la valeur minimale souhaitée.
2. Faites un clic droit sur la commande et sélectionnez **Set Minimum** dans le menu contextuel.
3. Réglez le paramètre sur la valeur maximale souhaitée.
4. Faites un clic droit sur la commande et sélectionnez **Set Maximum**.

Fonctions et paramètres globaux

Section des fonctions du plug-in

Située en haut de la fenêtre, la section des fonctions du plug-in vous donne accès à des fonctions globales qui s'appliquent aux programmes chargés et au mode de fonctionnement général du plug-in.

La section des fonctions du plug-in regroupe la section des slots de kits, la section Master et les indications sur les performances.

Section Multi Slot



Charger multi-programme

Ouvre une fenêtre qui vous permet d'accéder à des multi-programmes et de les charger.

Enregistrer le multi-programme

Ouvre une fenêtre qui vous permet d'enregistrer vos paramètres dans un multi-programme.

Section Master

La section Master permet de régler le volume et la hauteur du plug-in.

Volume global

Permet de régler le volume global du plug-in.

Master Tune

Les valeurs du curseur **Master Tune** s'échelonnent entre 415,3 et 466,2 Hz, ce qui correspond à une plage comprise entre -100 à +100 centièmes.

Indicateurs de performances

Les vu-mètres et les indications textuelles de cette section vous fournissent des informations sur la charge imposée au système par le plug-in.



CPU

Ce vu-mètre indique la charge du processeur pendant la lecture. Plus le nombre de voix jouées est élevé, plus la charge processeur est importante. Si l'indicateur rouge de surcharge s'allume, réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** dans la page **Options**.

Disque

Ce vu-mètre indique la charge de transfert du disque dur lors de la lecture des échantillons ou du chargement des préréglages. Si l'indicateur de surcharge s'allume (en rouge), c'est que le disque dur ne parvient pas à transmettre les données suffisamment rapidement. Le cas échéant, déplacez le curseur **Disk vs. RAM** de la page **Options** vers **RAM** ou réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** (toujours dans la page **Options**).

Polyphony

Cette valeur correspond au nombre d'échantillons lus actuellement. Elle vous est indiquée afin de vous aider à identifier les problèmes de performances. Par exemple, si vous devez réduire le paramètre **Max Voices** dans la page **Options**, vous pouvez vérifier vos paramètres en observant le nombre d'échantillons lus.

MEM (mémoire)

Cette valeur correspond à la quantité globale de RAM actuellement utilisée. La valeur indiquée correspond au tampon de lecture en continu et aux échantillons préchargés. L'afficheur **MEM** vous aide à identifier les problèmes de performances. Par exemple, si vous devez libérer de la mémoire pour d'autres applications, déplacez le curseur **Disk vs. RAM** de la page **Options** vers **Disk**. Pour vérifier le résultat obtenu, il vous suffira de consulter l'indicateur **MEM**.

Nom du plug-in et logo Steinberg

Pour obtenir des informations sur la version et le numéro de fabrication du plug-in, cliquez sur son logo. Vous accèderez ainsi à la boîte de dialogue About (à propos). Pour fermer cette boîte de dialogue, il vous suffit de cliquer dessus ou d'appuyer sur la touche [Échap] du clavier de votre ordinateur.

Quand vous cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit du plug-in, un menu local apparaît.

- En sélectionnant l'une des options, vous accèderez aux pages Web de Steinberg qui contiennent des informations sur les mises à jour du logiciel, des solutions aux problèmes, etc.

Barre d'outils

La barre d'outils contient des fonctions globales très utiles.



MIDI Follow

Quand ce bouton est activé et que vous déclenchez un échantillon ou jouez un instrument au clavier, l'échantillon ou l'instrument s'affiche automatiquement dans l'éditeur correspondant, à savoir l'éditeur **Sample** pour les échantillons et l'éditeur **Pattern** pour les instruments.

Controller Selector

Par défaut, ce sont les valeurs de vélocité entrante qui déterminent quel échantillon doit être lu. Il est néanmoins possible d'utiliser un autre message de contrôleur. Vous pouvez par exemple faire en sorte que le choix de l'échantillon soit déterminé par la molette de modulation.

- Pour utiliser un autre message de contrôleur, activez ce bouton, faites un clic droit dessus et sélectionnez dans la liste le contrôleur que vous souhaitez utiliser.

À NOTER

Vous ne pouvez pas changer de contrôleur de lecture d'échantillon quand l'option **Fix Velocity** est activée.

Fix Velocity

Pour déclencher tous les pads à la même vélocité, activez ce bouton. Le bouton situé à sa droite vous permet de définir la valeur de cette vélocité. Elle est utilisée pour les notes MIDI entrantes comme pour les notes que vous déclenchez en cliquant sur un pad.

Boutons Global insert, AUX et Pattern Player

Servez-vous de ces boutons pour désactiver à la fois tous les effets d'insert, tous les effets AUX et tous les lecteurs de patterns du plug-in. Vous pouvez par exemple vous servir de cette fonction pour comparer les sons avec et sans effets, ou pour utiliser un préréglage sans lire ses patterns.

Undo/Redo

Vous pouvez annuler et rétablir les vingt dernières opérations. Pour annuler ou rétablir une seule opération, cliquez sur le bouton **Undo** (annuler) ou sur le bouton **Redo** (rétablir). Pour annuler ou rétablir plusieurs opérations, cliquez sur la flèche située à côté du bouton afin d'accéder à l'historique et de sélectionner l'étape à laquelle vous souhaitez revenir.

MIDI Reset

Cliquez sur ce bouton pour stopper la lecture et réinitialiser tous les contrôleurs MIDI à leurs valeurs par défaut.

RAM Save

La fonction RAM Save analyse la lecture de votre projet et décharge de la mémoire vive les échantillons inutilisés.

- Cliquez sur le bouton **RAM Save**.

  Dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Yes** pour lancer la collecte des échantillons nécessaires. Le bouton **RAM Save** se met alors à clignoter.
- Lancez la lecture du projet dans l'application hôte. Lisez-le du début à la fin ou jusqu'à ce que toutes les notes utilisées dans le projet aient été jouées.
- Cliquez à nouveau sur le bouton **RAM Save**. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur **Yes** pour décharger tous les échantillons inutilisés.

Pour désactiver le mode **RAM Save** et recharger les échantillons inutilisés, cliquez à nouveau sur le bouton RAM Save.

Le mode RAM Save conserve l'ensemble des échantillons compris entre la note la plus haute et la note la plus basse des programmes joués.

Le clavier

Vous pouvez utiliser le clavier pour bénéficier d'un meilleur aperçu du mapping et pour déclencher des notes MIDI.



- Pour ouvrir le clavier, cliquez sur le bouton **Show/Hide Keyboard** situé dans le coin inférieur droit de l'interface.

Le clavier affiche les pads de pattern et les pads d'instrument du kit sélectionné. Quand les différents types de pads utilisent les mêmes touches, ce sont les pads de pattern qui sont affichés sur le clavier.

Quand l'option **Use MIDI Port B for Pattern Pads** (utiliser le port MIDI B pour les pads de pattern) est activée dans la page **Pattern**, les pads d'instrument n'apparaissent pas sur le clavier quand la page **Pattern** est affichée, et vice versa.

Voici le code couleur utilisé sur le clavier :

- Les touches qui ne sont pas assignées sont affichées en gris.
- Les touches qui sont assignées apparaissent en blanc et en noir.
- Les touches utilisées par un pad auquel une couleur a été assignée sont affichés dans cette couleur.

Pré-écoute des notes à l'aide du clavier

La hauteur à laquelle vous cliquez sur une touche du clavier détermine la vélocité de déclenchement de la note. Cliquez en bas de la touche pour utiliser la vélocité maximale et en haut pour la vélocité minimale.

- Pour jouer une touche et toutes les touches suivantes à la même vélocité, maintenez la touche [Ctrl]/[Commande] et cliquez sur la touche souhaitée sur le clavier en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Pour qu'une note soit jouée dix fois à des vélocités croissantes allant de 1 à 127, maintenez les touches [Ctrl]/[Commande]-[Alt]/[Option] enfoncées et cliquez sur une touche.

Page Options

La page **Options** regroupe les paramètres globaux relatifs aux performances, aux fonctions globales et aux contrôleurs MIDI.



Disk Streaming

Certains programmes intègrent d'importants volumes de données. Dans l'idéal, il faudrait que toutes les données du programme soient chargées dans la RAM pour être facilement accessibles. Néanmoins, cela ne laisserait que peu de RAM pour les autres applications. Par ailleurs, il se peut que votre ordinateur ne parvienne pas à gérer une telle charge. C'est la raison pour laquelle Groove Agent charge uniquement les premières millisecondes de chaque échantillon dans la RAM. Vous pouvez équilibrer la quantité de RAM utilisée par Groove Agent par rapport à son utilisation du disque dur.

Équilibre entre le disque dur et la RAM

Servez-vous du curseur **Balance** pour configurer le rapport entre utilisation du disque dur et utilisation de la RAM.

- Si vous avez besoin de plus de RAM pour d'autres applications, déplacez le curseur vers la gauche en direction du paramètre **Disk**.
- Si votre disque dur ne transmet pas les données suffisamment rapidement, déplacez le curseur vers la droite en direction du paramètre **RAM**.

À NOTER

Le paramètre Disk vs. RAM s'applique toujours à toutes instances du plug-in. Il n'est pas enregistré dans le projet. Une fois que vous l'avez réglé par rapport à la puissance de votre ordinateur, vous n'avez plus besoin de le modifier.

Used Memory (mémoire utilisée) et Available Memory (mémoire disponible)

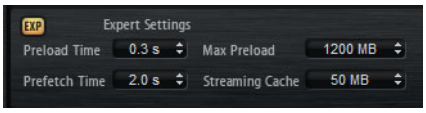
Ces champs vous fournissent des indications sur la charge mémoire (en Mo). Leurs valeurs sont déterminées par la position du curseur Balance.

Max Preload

Détermine la quantité maximale de mémoire RAM utilisée par Groove Agent pour le préchargement des échantillons. Dans la plupart des cas, les valeurs par défaut sont suffisantes. Toutefois, il peut s'avérer nécessaire de réduire cette valeur, notamment si vous travaillez avec d'autres applications ou plug-ins gourmands en ressources, par exemple.

Mode Expert

Activez ce bouton si vous souhaitez accéder à des paramètres de **Disk Streaming** plus détaillés.



- Le paramètre **Preload Time** (temps de préchargement) détermine quelle durée des fichiers d'échantillons précharger dans la RAM. Avec des valeurs élevées, il est possible de déclencher davantage d'échantillons sur un court lapse de temps.
- Le paramètre **Prefetch Time** (temps de pré-lecture) détermine la capacité de pré-lecture chargée dans la RAM pour le transfert en continu des échantillons d'une voix en cours de lecture. Avec des valeurs élevées, vous bénéficiez de meilleurs taux de transfert à partir du disque, et généralement d'un plus grand nombre de voix. En contrepartie, la mémoire RAM est davantage sollicitée pour le transfert en continu. Si vous augmentez le paramètre **Prefetch Time**, il est recommandé d'augmenter également le paramètre **Streaming Cache**.
- Le paramètre **Streaming Cache** détermine la quantité de mémoire RAM réservée à la pré-lecture. La quantité de mémoire effectivement utilisée dépend de la durée de pré-lecture, du nombre de voix transmises simultanément et du format audio des échantillons. Par exemple, avec une fréquence d'échantillonnage et une résolution élevées, il faudra davantage de RAM.

Performance

La section Performance contient des paramètres qui permettent d'optimiser les performances de traitement globales du plug-in.

Max Voices

Détermine le nombre total de voix que peut jouer une instance du plug-in. Dès que cette limite est atteinte, Groove Agent commence à escamoter des voix.

Max CPU

Pour éviter les clics dus à des surcharges du CPU, vous pouvez définir une charge CPU maximale pour l'instance du plug-in. Groove Agent escamote automatiquement des voix lorsque cette limite est dépassée. Quand il est réglé à 100%, ce paramètre est désactivé.

À NOTER

À cause du temps de réaction du plug-in, il peut arriver que le processeur dépasse brusquement la limite définie pendant un court instant. Vous risquez alors d'entendre des parasites et de brèves coupures du son. Il est donc conseillé de régler le paramètre **Max CPU** sur une valeur légèrement inférieure à celle requise.

Voice Fade Out

Détermine la durée des fondus sur les voix qui sont escamotées parce que la limite du paramètre **Max Voices** ou celle du paramètre **Max CPU** a été atteinte.

Load Preference

Détermine quels échantillons charger par défaut pour les agents qui intègrent des échantillons en 16 et 24 bits. Quand vous configurez ce paramètre sur **16 Bit**, le chargement est plus rapide, tandis qu'avec l'option **24 Bit** vous bénéficiez d'une meilleure qualité audio.

À NOTER

Les agents n'intègrent pas tous des échantillons en versions 16 et 24 bits.

Multi Loading (chargement des multis)

Normalement, quand vous chargez un multi-programme, le précédent multi est conservé dans la mémoire RAM tant que le nouveau multi n'a pas été entièrement chargé. Par conséquent, le remplacement d'un multi volumineux par un autre sur un système 32 bits peut donner lieu à une surcharge de la RAM.

- Pour que le premier multi soit supprimé avant le chargement du nouveau, sélectionnez **Clear before** (supprimer avant) dans le menu local.

Multi-Core

Ce menu local vous permet de définir le nombre de cœurs de processeur que peut exploiter le plug-in. Ainsi, Groove Agent peut répartir les différents programmes entre les cœurs de votre système. De nombreux facteurs sont à prendre en compte pour la configuration de ce menu. La meilleure configuration sur un système ne sera pas toujours idéale sur un autre système, et elle peut également changer en fonction des projets. Pour commencer, vous pouvez probablement configurer ce paramètre sur une valeur correspondant au nombre de cœurs dont votre système est équipé, moins un.

À NOTER

En cas de problème, réduisez le nombre de cœurs ou configurez le menu local sur **Off** et chargez plusieurs instances de Groove Agent. De cette manière, l'application hôte répartira la charge de travail entre les cœurs disponibles.

Global

À NOTER

Les paramètres de cette section ne sont pas enregistrés quand vous enregistrez un projet. Ils s'appliquent au plug-in en général.

Show Tooltips

Quand cette option est activée, une infobulle apparaît quand vous survolez une commande avec le pointeur de la souris.

Show Value Tooltips

Quand cette option est activée, les valeurs des paramètres qui ne comportent pas de champs de valeurs apparaissent dans une infobulle quand vous utilisez la commande correspondante.

Solo Mode

- En mode **Standard**, vous pouvez activer le solo sur plusieurs pads d'instrument et sur plusieurs voies de la console de mixage afin de les écouter ensemble.
- En mode **Exclusive**, il n'est possible d'écouter en solo qu'un seul pad d'instrument ou qu'une seule voie de la console de mixage à la fois.

Key Commands

Permet d'accéder à la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), dans laquelle vous pouvez voir la liste des raccourcis clavier et en assigner de nouveaux.

Reset Messages

Cliquez sur ce bouton pour voir à nouveau toutes les boîtes de messages qui n'apparaissaient plus si vous aviez sélectionné l'option **Don't Show again** (Ne plus afficher).

MIDI Controller

Controller Assignment (assignation de contrôleurs)

Les deux boutons de cette section vous permettent d'enregistrer vos propres assignations de contrôleurs MIDI en tant qu'assignations par défaut et de restaurer les assignations d'usine des contrôleurs MIDI.

À NOTER

L'option **Save as Default** n'enregistre pas les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.

Par ailleurs, le mapping des contrôleurs MIDI s'enregistre avec les projets. Ainsi, vous pouvez transférer vos réglages d'un système à un autre. Le projet comprend également les assignations de contrôleurs MIDI des effets auxiliaires AUX FX.

À NOTER

Les assignations de contrôleur des paramètres Volume (CC 007) et Pan (CC 010) ne peuvent être ni éditées, ni supprimées. Pour modifier le volume ou le panoramique d'un slot de kit, transmettez des messages CC#7 ou CC#10 sur le canal MIDI correspondant du slot de kit.

Pattern Playback (lecture des patterns)

Le bouton **Hold Reset** permet d'envoyer un message Hold Reset global à tous les patterns utilisés.

Le menu local **Reset Controller** (contrôleur de réinitialisation) permet d'assigner un contrôleur MIDI dédié à la télécommande du bouton **Hold Reset**.

LIENS ASSOCIÉS

Automatisation et contrôleurs MIDI à la page 571

Utilisation de la version autonome du plug-in

Quand vous utilisez Groove Agent en tant qu'application autonome, une section supplémentaire apparaît en haut de l'interface. Elle vous permet de définir des raccourcis clavier, de configurer le routage des interfaces audio et MIDI, de régler le volume général et d'accéder à l'aide-mémoire MIDI intégré, grâce auquel vous pouvez enregistrer vos idées sans avoir à lancer une application de séquenceur MIDI.

Configuration des préférences

Vous pouvez configurer la version autonome de Groove Agent dans la boîte de dialogue **Plug-In Preferences**.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue Plug-In Preferences, cliquez sur le bouton **Open Preferences**  à droite du champ des sorties audio ou faites un clic droit dans la section qui se trouve en haut de l'interface et sélectionnez **Plug-In Preferences** dans le menu contextuel.

Boîte de dialogue Preferences

La boîte de dialogue Preferences comporte plusieurs pages de paramètres.

Page MIDI Routing

La page **MIDI Routing** vous donne accès aux ports d'entrée **Main** et **Pattern**, ainsi qu'aux paramètres de routage.

MIDI Input Ports (ports d'entrée MIDI)

Utilisez ce menu local pour définir une entrée MIDI.

Channel Filter (filtre de canaux)

Détermine si les événements MIDI doivent être enregistrés sur tous les canaux MIDI, ou uniquement sur un canal spécifique.

Filter ‘All Notes Off’ Controller (filtrer le contrôleur ‘All Notes Off’)

Activez ce paramètre pour éviter les messages « All Notes Off » non souhaités. Ces messages sont transmis par certains claviers lorsque l’utilisateur relâche la dernière touche. Ceux-ci interrompent la lecture de Groove Agent même quand la pédale de sustain est utilisée.

Page Audio Routing

Les menus locaux **Audio Output Ports** vous permettent d’assigner les différentes sorties audio. Groove Agent prend en charge 16 canaux. Vous pouvez assigner des sorties différentes à chacun de ces canaux.

- Pour mapper une sortie sur un canal, sélectionnez-la dans le menu local.
- Pour assigner les canaux avant et arrière à des ports de sortie audio numérotés dans l’ordre croissant, maintenez la touche [Maj] enfoncée et sélectionnez une sortie audio.
- Pour assigner les sorties audio par paires aux canaux avant et arrière, maintenez enfoncées les touches [Alt]/[Option]-[Maj] et sélectionnez une sortie audio.

Page Metronome

La page **Metronome** vous permet de configurer plusieurs paramètres relatifs à l’utilisation du métronome.

Mode

Permet d’activer/désactiver le métronome ou de le configurer en mode **Count In** (décompte).

Accent

Permet d’accentuer le premier temps de chaque mesure.

Level

Permet de régler le volume du métronome.

Connections

Permet de sélectionner une sortie stéréo séparée pour le métronome.

Page General

- Si vous souhaitez que le plug-in se ferme sans message de confirmation quand vous quittez le programme, cochez la case **Don’t prompt for confirmation when quitting Groove Agent**.

Page ASIO Driver

Sélectionnez le pilote de votre interface audio dans le menu local **ASIO Driver**.

Release Driver when Application is in Background

Cochez cette case si vous souhaitez utiliser plusieurs applications audio à la fois.

Input/Output Latency

Sur cette page, vous pouvez également consulter les valeurs de latence de votre interface audio en entrée et en sortie. La latence est la durée dont votre système a besoin pour répondre aux messages qui lui sont transmis. Avec une latence élevée, vous risquez de constater un décalage entre le moment où vous appuyez sur une touche et le moment où le son est émis.

Sample Rate

Sous les valeurs de latence, vous pouvez définir la fréquence d'échantillonnage de l'interface audio connectée.

Audio Priority

Détermine l'ordre de priorité des processus de Groove Agent pour l'accès aux ressources processeur de l'ordinateur.

- En mode **Normal**, les processus non audio et la lecture audio ont plus ou moins la même priorité.
- En mode **Boost**, l'audio a priorité sur le MIDI. Essayez ce mode si vous constatez des problèmes de son lors de la lecture des données MIDI et audio.

Advanced

Après avoir sélectionné le pilote, ouvrez l'onglet **Advanced** afin de définir et nommer les entrées et sorties à utiliser. Cliquez sur le bouton **Control Panel** pour ouvrir le panneau de configuration de l'interface audio et configurez les paramètres en suivant les recommandations du fabriquant.

Sélection de l'entrée MIDI et de la sortie audio



Le menu local de l'entrée MIDI regroupe tous les périphériques MIDI installés sur votre système.

- Sélectionnez le périphérique MIDI que vous souhaitez utiliser dans le menu local **MIDI input**.

  La DEL d'activité MIDI située dans le coin supérieur gauche de l'interface s'illumine quand des messages MIDI sont transmis via l'entrée MIDI sélectionnée. Cette diode s'allume quand le plug-in reçoit des messages Note On et des messages de contrôleur. Vous pouvez ainsi vérifier si Groove Agent et votre clavier MIDI sont bien connectés sur la même entrée de périphérique MIDI.

Le menu local de sortie audio regroupe toutes les sorties du périphérique ASIO sélectionné.

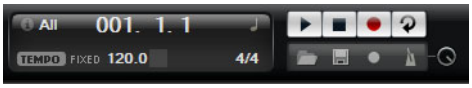
- Pour sélectionner la sortie audio du canal stéréo principal du plug-in, ouvrez le menu local **Audio output**.

LIENS ASSOCIÉS

Page ASIO Driver à la page 585

Aide-mémoire

L'aide-mémoire vous permet d'enregistrer et de lire des fichiers MIDI au format Standard MIDI File. Vous pouvez y charger des fichiers MIDI, mais également enregistrer vos propres fichiers afin de les conserver.



La section de transport contient des boutons de lecture d'arrêt, d'enregistrement et de bouclage. Les informations chiffrées vous indiquent l'emplacement dans le morceau, le tempo et la signature rythmique du fichier MIDI. De plus, vous disposez d'un métronome, dont vous pouvez aussi bien vous servir pour enregistrer que pour vous exercer.

L'aide-mémoire permet de lire des fichiers MIDI multipistes transmettant des notes sur les 16 canaux MIDI.

Commandes de transport

Play

Cliquez sur le bouton **Play** pour lancer la lecture du fichier MIDI. La lecture débute toujours à la position dans le morceau.

Stop

Cliquez sur le bouton **Stop** pour mettre le fichier MIDI en pause à la position actuelle. Cliquez deux fois sur ce bouton pour faire revenir le morceau au début.

Record

Cliquez sur le bouton **Record** pour démarrer l'enregistrement.

Loop

Activez le bouton **Loop** pour lire tout le fichier MIDI en boucle.

L'icône Info

Pour connaître le nom du fichier MIDI chargé, survolez l'icône d'infos située dans le coin supérieur gauche de l'aide-mémoire avec le pointeur de la souris. Une infobulle vous indique le nom du fichier MIDI.

Indicateur de position dans le morceau

L'indicateur de position dans le morceau vous indique la position de lecture. Au-dessus de cet indicateur, vous pouvez consulter la position au format numérique.

Quand vous avez chargé un fichier MIDI, l'affichage indique la durée entière du fichier.

- Pour déplacer le curseur de lecture à un autre endroit du morceau, faites-le glisser sur la position souhaitée.
- Pour alterner entre les formats temporels **Time** (temps) et **Bars** (mesures), cliquez sur le symbole de format temporel qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'affichage.

Tempo et signature rythmique

Sous l'indication de position dans le morceau, vous trouverez les champs **Tempo** et **Time Signature** (signature rythmique). Ces champs transmettent à Groove Agent des informations relatives au tempo et à la signature rythmique. Ces informations sont utilisées par l'aide-mémoire et le métronome.

Tempo Track/Fixed

Configurez ce paramètre sur **Track** pour suivre le tempo du fichier MIDI et sur **Fixed** pour définir manuellement le tempo.

Valeur de tempo

Détermine le tempo du fichier MIDI.

Adjust Tempo

Ce paramètre est disponible quand l'option **Tempo Track** est sélectionnée. Il vous permet de définir le tempo de lecture par rapport au tempo d'origine du fichier MIDI.

Sign (mesure)

Détermine la mesure. Vous pouvez indiquer la mesure sous forme de fractions de temps.

Enregistrement des notes jouées

PROCÉDÉR AINSI

1. Cliquez sur le symbole d'enregistrement situé sous le bouton **Record** pour sélectionner un mode d'enregistrement.
   - Pour que l'enregistrement se lance dès que vous cliquez sur le bouton d'enregistrement, sélectionnez **Direct**.
   - Pour que l'enregistrement commence à la première note MIDI, sélectionnez **MIDI**.
   - Pour que l'enregistrement commence après un décompte d'une mesure, sélectionnez **Count In 1**.
   - Pour que l'enregistrement commence après un décompte de deux mesures, sélectionnez **Count In 2**.
2. Cliquez sur le bouton **Record** pour démarrer l'enregistrement.

   Lors de l'enregistrement, l'indicateur de position dans le morceau défile de gauche à droite.
3. Quand vous avez terminé votre enregistrement, cliquez sur le bouton **Stop**.

LIENS ASSOCIÉS

Enregistrement d'un fichier MIDI à la page 590

Utilisation du métronome

PROCÉDÉR AINSI

- Pour sélectionner le mode de lecture du métronome, cliquez sur l'icône de métronome et sélectionnez l'une des options proposées dans le menu local :
  - **On** : le métronome est activé et joue en permanence.
  - **Count In** : le métronome ne joue que pendant le décompte qui précède l'enregistrement.
  - **Off** : le métronome est désactivé.

Chargement d'un fichier MIDI

CONDITION PRÉALABLE

Vous pouvez charger des fichiers MIDI au format de fichier MIDI standard (extension `.mid`).

PROCÉDÉR AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Load File** (charger un fichier) situé sous les boutons de transport.
2. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez le fichier que vous souhaitez utiliser.
3. Cliquez sur **Open** pour charger le fichier MIDI.

Filtre de canaux MIDI

Quand un fichier MIDI multipistes est chargé, vous pouvez lire tous les événements MIDI, ou uniquement les événements d'un canal MIDI spécifique.

- Pour choisir quels événements lire, cliquez sur le champ **MIDI Channel Filter** à droite de l'icône d'infos, et sélectionnez une option dans le menu local.

Enregistrement d'un fichier MIDI

PROCÉDÉR AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Save File** (enregistrer le fichier) situé sous les boutons de transport.
2. Dans le sélecteur de fichier, définissez un emplacement et un nom de fichier.
3. Cliquez sur **Save** pour enregistrer votre performance dans un fichier MIDI.

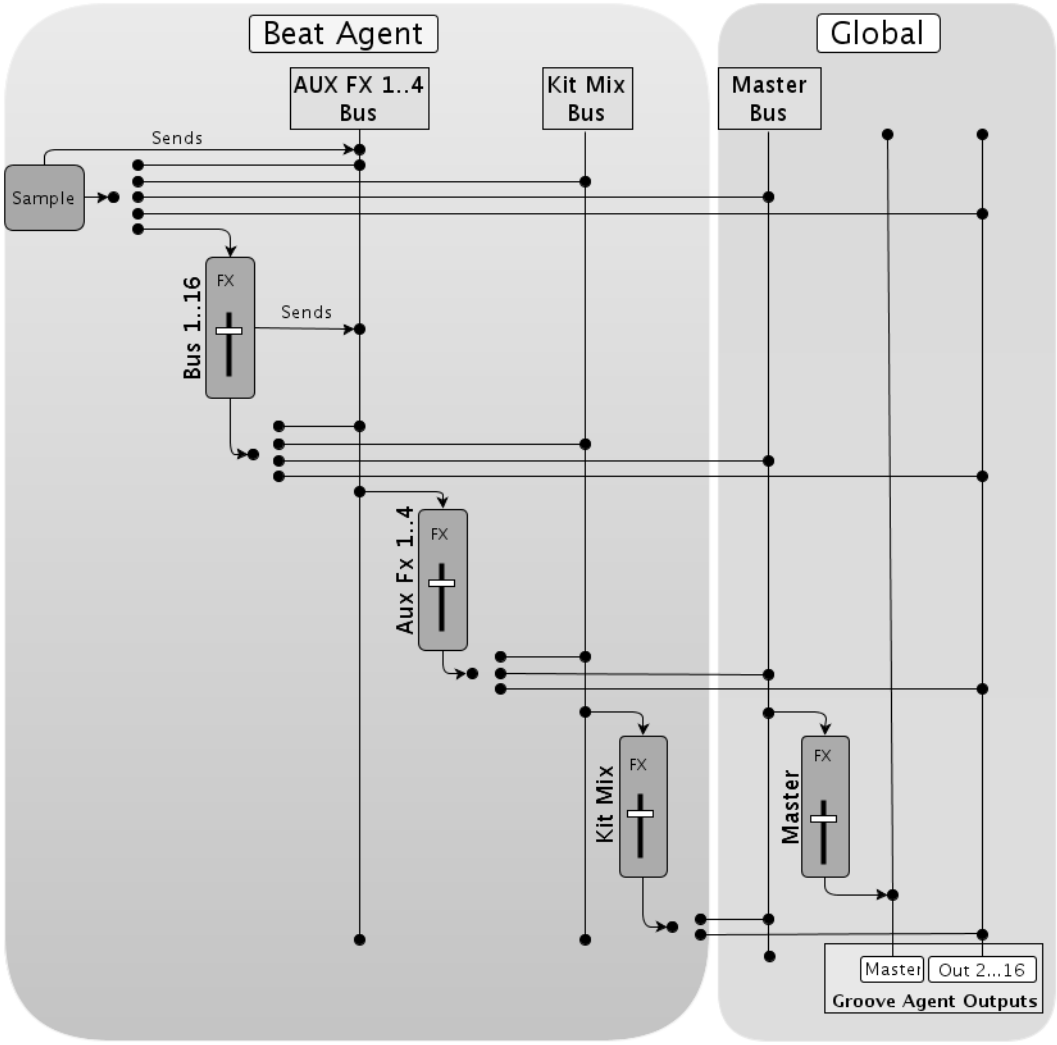
Volume global



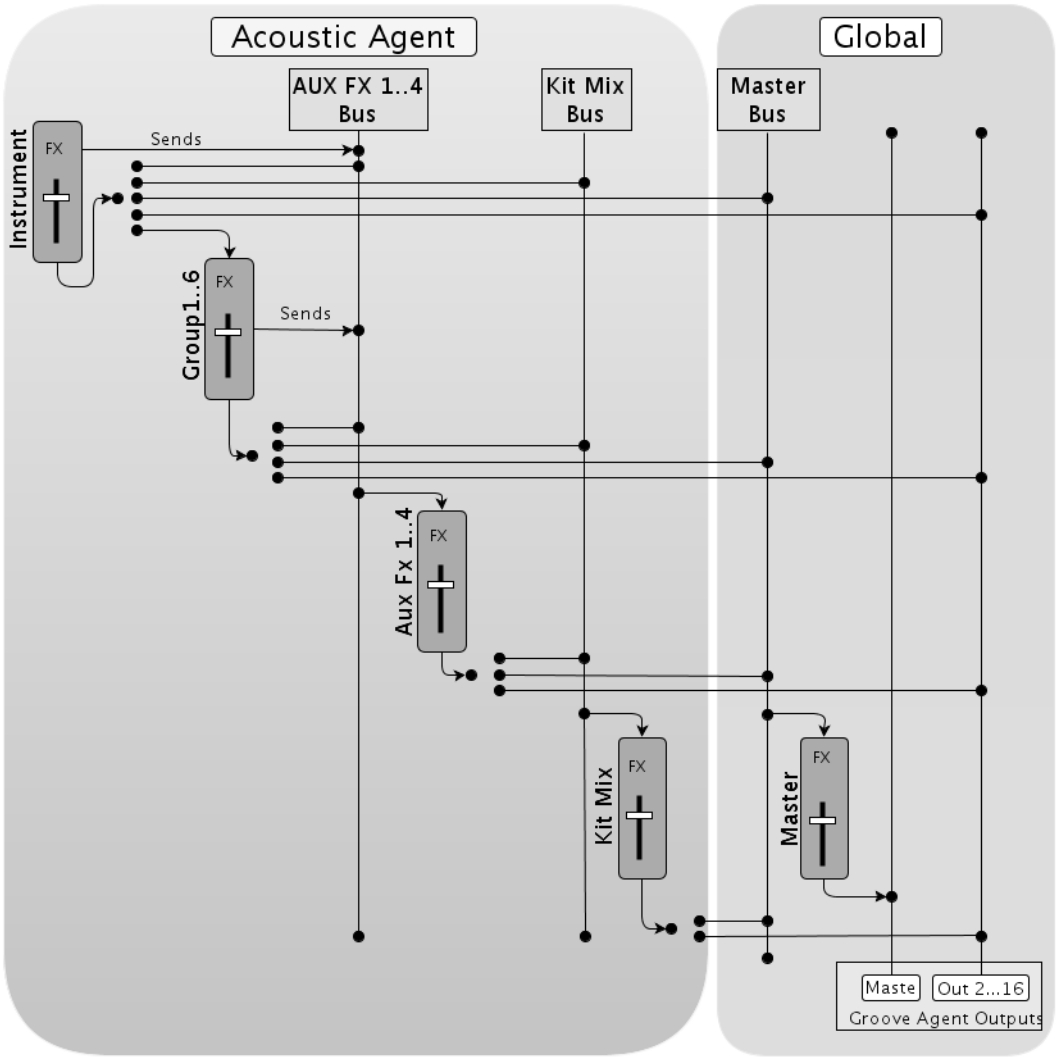
La commande de volume à droite vous permet de régler le volume général des sorties dans la version autonome de Groove Agent. Elle contrôle les sorties de Groove Agent et la sortie du métronome.

Schémas de routage de la console de mixage

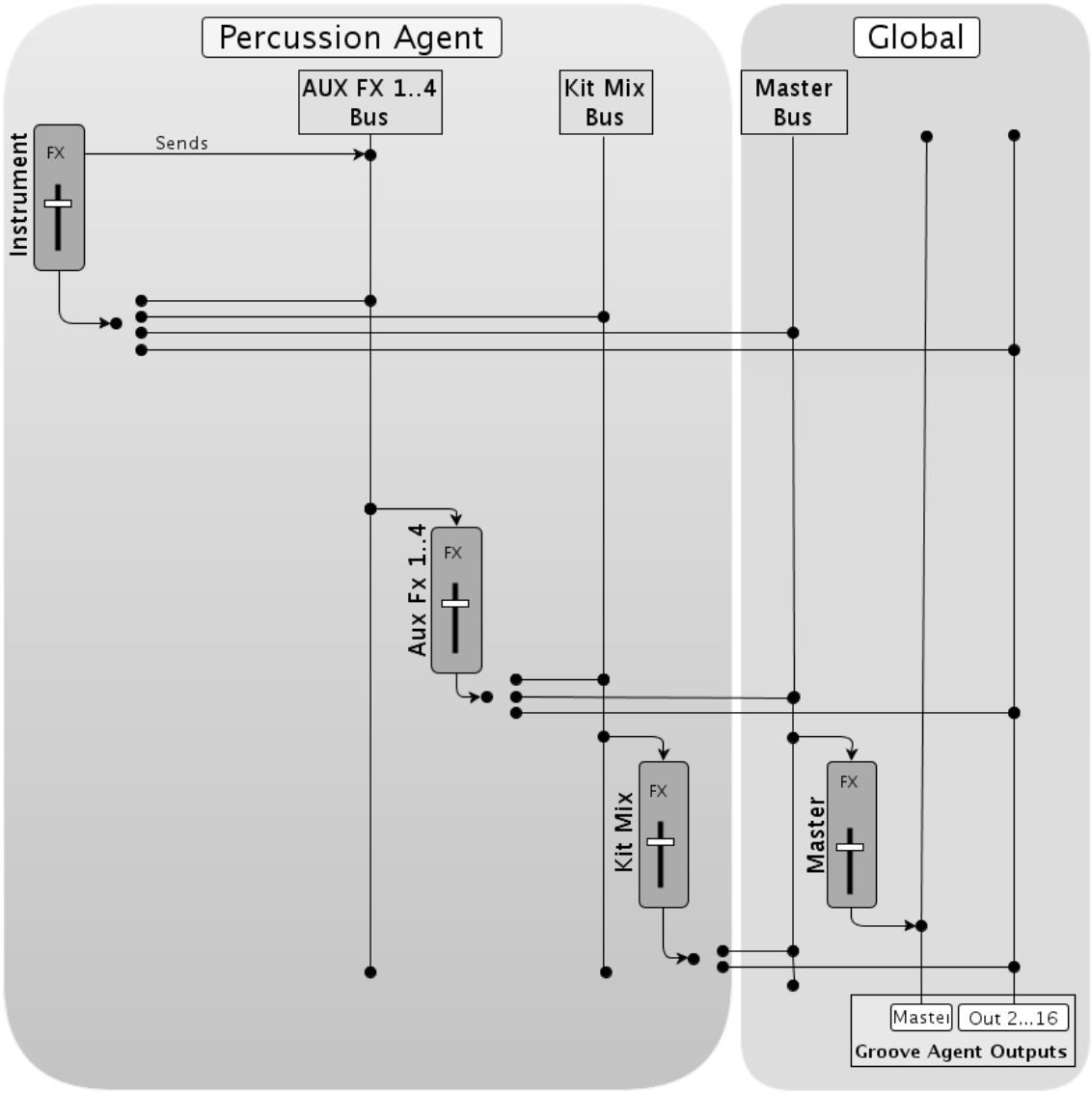
Routage du Beat Agent



Routage de l’Acoustic Agent



Routage du Percussion Agent



Index

A
Acoustic Agent 501
  Édition des patterns 508
  Édition du son 501
  Mixage 514
Automatisation
  À propos 571

B
Beat Agent 459
  Édition des patterns 495
  Édition du son 459
  Exportation de fichiers 497
  Importation de fichiers 497
  Mixage 496
Boîte de dialogue Preferences 584
Boucles tranchées
  Importation 497
Bouton ABS 460
Bouton REL 460
Browser
  Chargement de fichiers 417
  Remplacement
    d'échantillons 422

C
Compressor 561
Configuration des préférences 584
Console AUX 528
Console Kit 528
Console Master 528
Contenus de Groove Agent
  ONE 406
Contrôleurs MIDI
  À propos 573
  Assignation 573
  Plage d'un paramètre 574

E
Échantillons manquants
  Recherche 499
Éditeur Pattern 447
  Enregistrement MIDI 456
Édition absolue 460
Édition relative 460
Effets 528
  À propos 530
  Auto Filter 542
  Chorus 549
  Compressor 559
  Distortion 546
  Envelope Shaper 569
  Envelope Stereo Pan 569
  Expander 566
  Flanger 549
  Gate 567
  Graphic EQ 540
  Limiter 563
  MorphFilter 545
  Multi Delay 537
  Phaser 552
  REVerence 533
  Ring Modulator 553
  Step Flanger 551
  Studio EQ 539
  Tape Saturator 547
  Utilisation 531
  Vintage Ensemble 557
Effets d'égalisation 539
Effets de delay 533
Effets de distorsion 546
Effets de filtrage 542
Effets de modulation 549
Effets de panoramique 569
Effets de réverb 533
Effets de routage 569
Effets dynamiques 559
Enregistrement MIDI 456
Entrée MIDI 586
Enveloppes
  Édition 468
Exportation
  Kit avec échantillons 498

F
Fichier MIDI
  Chargement 590
  Enregistrement 590
Fichiers GAK
  Importation 497
Fichiers MPC
  Importation 497
Fichiers REX
  Importation 497

G
Gestion des fichiers 412

K
Kits
  À propos 406
  Chargement 408

L
La MediaBay 412
  Chargement des kits 414
  Filtres 412
  Liste de résultats 413

M
Menu contextuel du kit 410
Mixage 528

P
Pads d'instrument 430
  Effets MIDI 437
Pads de pattern 441
  Onglet Overview 444
Page Edit
  Onglet Amp 477
  Onglet Filter 475
  Onglet Main 465
  Onglet Pitch 473
  Onglet Sample 479
  Onglet Slice 489
  Vue Mapping 463
Page Effects 531
Page Mixer 528
Page Options 579
Pages Macro
  À propos 406
Percussion Agent 518
  Édition des patterns 521
  Édition du son 518
  Mixage 525
Plages de valeurs
  Réglage 424

Préréglages
À propos 406
Préréglages de module 427
Préréglages VST 427
Programmes
À propos 406

R

Rack de kits 409
Recherche des échantillons
manquants 499

S

Section Master 575
Section Pad 429
Pads d'instrument 430
Pads de pattern 441
Sélection multiple 424
Slot de kit 408
Slots d'effets 531
Sortie audio 586