

Avertissement

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et ne représentent en aucun cas un engagement de la part de Native Instruments GmbH. Le logiciel

décrit dans ce document est soumis à un contrat de licence et ne peut pas être copié sur un autre support. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ou autrement transmise ou enregistrée, à quelque fin que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Native Instruments GmbH, ci-après dénommée Native Instruments.

«Native Instruments», «NI» et les logos associés sont des marques (déposées) de Native Instruments GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques commerciales ™ ou des marques déposées® de leurs propriétaires respectifs. Leur utilisation n'implique aucune affiliation avec eux ni aucune approbation de leur part.

Toutes les spécifications sont sujettes à changement sans préavis.

Document rédigé par: Adam Hanley

Version du logiciel: 1.0 (05/2018)

Un merci spécial à l'équipe de test bêta, qui a été d'une valeur inestimable non seulement pour la recherche des bogues, mais aussi pour en faire un meilleur produit.

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin Allemagne www.native-instruments.de

INSTRUMENTS NATIFS KK
YO Bâtiment 3F
Jingumae 07/06/15, Shibuya- ku ,
Tokyo 150-0001 Japon www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS FRANCE SARL
113 rue Saint-Maur
75011 Paris France www.native-instruments.com

INSTRUMENTS NATIFS Amérique du Nord, Inc.
6725 Sunset Boulevard 5ème étage
Los Angeles, CA 90028 USA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited
18 rue Phipp
Londres EC2A 4NU UK
www.native-instruments.co.uk

SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS COMPANY Limited
203B & 201B, Base de services innovants de commerce électronique de Nanshan
Route Shi Yun, Shekou , Nanshan, Shenzhen
Chine www.native-instruments.com



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2018. Tous droits réservés.

Table des matières

1 Bienvenue à SESSION STRINGS PRO 2 6
2 SESSION STRINGS PRO 2 Caractéristiques principales 7
2.1 À propos de KONTAKT / KONTAKT PLAYER 7
3 Les dix instruments KONTAKT (fichiers .nki) 8
4 Utilisation de SESSION STRINGS PRO 2 11
4.1 Commandes principales 11
4.1.1 Smart Voice Split 12
4.1.2 Smart Chord 13
4.2 Vue de la fenêtre principale 15
4.2.1 Configuration de la section 17
4.2.2 Mode de commutation de vélocité 18
4.2.3 Mode de commutation à clé 19
4.2.4 Rhythm Animator 20
4.2.5 Phrase Animator 25
4.3 Vue de la fenêtre du mélangeur 31
4.3.1 Commandes de tranches de console 33
4.3.2 Effets de canal 34
4.4 Vue de la fenêtre d'effets 35
4.4.1 Commandes de forme 36
4.4.2 Humaniser les contrôles 37
4.4.3 Effets d'insertion 37
4.4.4 Envoi d'effets 40
4.5 Affichage de la fenêtre de paramètres 42
4.5.1 Détection des accords 43
4.5.2 Contrôle dynamique 44
4.5.3 Configuration de Pitchbend 45
4.5.4 Gestion de la mémoire 46
4.5.5 Réglage 47
5 crédits 48

1 Bienvenue à SESSION STRINGS PRO 2

Merci d'avoir choisi SESSION STRINGS PRO 2.

SESSION STRINGS PRO 2 est une avancée considérable par rapport à la SESSION STRIGS PRO originale, mise à jour avec un son plus polyvalent, de nouvelles fonctionnalités et une interface améliorée.

Avec SESSION STRINGS PRO 2, vous maîtrisez un ensemble à cordes haut de gamme offrant un grand nombre de styles de jeu, de variétés de sons et une qualité sonore exceptionnelle.

Nous espérons que vous apprécierez l'utilisation de SESSION STRINGS PRO 2 et nous serions ravis de recevoir vos commentaires et vos idées! Vous pouvez trouver des instruments électroniques sur le Web à l' adresse http: //www.e-instru ments.com .

2 SESSION STRINGS PRO 2 Caractéristiques principales

- Les sons de SESSION STRINGS PRO 2 ont été enregistrés avec une précision extrême et sont conçus pour une flexibilité maximale.
- Toutes les sections ont été échantillonnées selon un agencement de sièges moderne et traditionnel, vous permettant ainsi de choisir l'agencement qui convient à votre travail.
- SESSION STRINGS PRO 2 propose des phrases authentiques et des réglages de son pour différents genres. Son approche intuitive vous permet de produire rapidement d'excellentes phrases et arrangements, même si vous n'avez pas une connaissance détaillée de l'arrangement des chaînes.
- Le système Smart Voice Split unique de SESSION STRINGS PRO 2 attribue chaque note d'un accord à l'instrument à cordes correspondant.
- Les animateurs transforment les accords en phrases authentiques tout en maintenant des capacités de performance en temps réel. Les animateurs suivent toujours l'accord joué et ajustent la phrase pour une sonorité appropriée.
- Un mode Smart Chord vous permet de jouer des accords de corde authentiques et des voix avec un ou deux doigts seulement.
- Une variété de préréglages de mixage créatif et de mastering fournit une gamme d'images sonores inspirantes.

2.1 À propos de KONTAKT / KONTAKT PLAYER

SESSION STRINGS PRO 2 est un instrument alimenté par KONTAKT; par conséquent, vous aurez besoin de KONTAKT ou du logiciel gratuit KONTAKT PLAYER installé sur votre ordinateur pour pouvoir utiliser SESSION STRINGS PRO 2. Reportez-vous à la documentation

de KONTAKT / KONTAKT PLAYER pour savoir comment charger et configurer les instruments KONTAKT.

3 Les dix instruments KONTAKT (fichiers .nki)

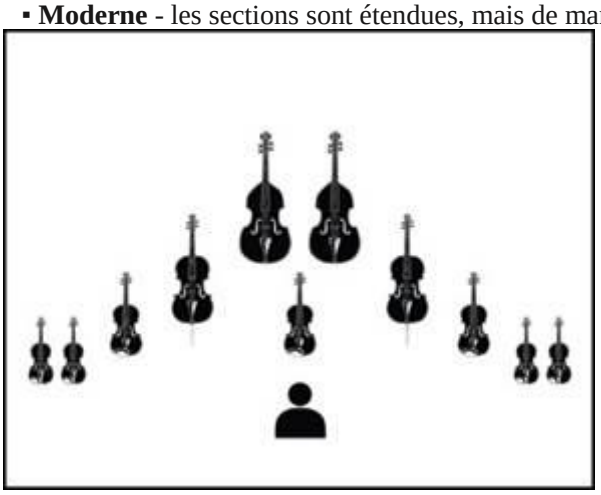
SESSION STRINGS PRO 2 vous propose dix KONTAKT * distincts. nki , mais ceux-ci peuvent être divisés en catégories simples.

Il existe deux principaux types d'instruments:

- **Groupes d'instruments individuels** - ces nkis contiennent les échantillons des deux sections d'un même instrument à cordes:
  - Violons
  - altos
  - Celli
  - Basses
- **Ensemble** - l'ensemble nkis contient un orchestre à cordes complet, combinant toutes les sections de cordes en un seul nki .

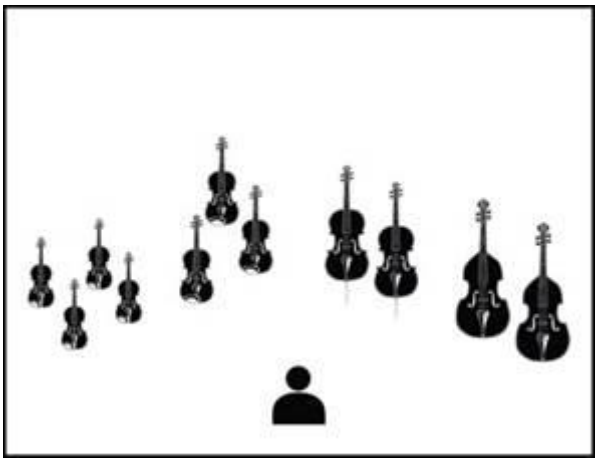
Pour chaque nki, il existe deux variantes qui définissent l'assise des sections sur la scène d'enregistrement:

- **Moderne** - les sections sont étendues, mais de manière uniforme.



La disposition des sièges moderne

- **Traditionnel** - les sections sont assises plus étroitement, avec les violons à gauche et les violoncelles à droite.



La disposition traditionnelle des sièges

Du point de vue de la fonctionnalité, il n'y a que des différences entre le groupe d'instruments nkis et l'ensemble nkis .

De manière générale, les ensembles nkis ont plus de fonctionnalités, mais même dans ce cas, les jeux de fonctionnalités sont similaires. Dans ce manuel, les fonctionnalités seront décrites pour les deux et les différences seront soulignées le cas échéant.

4 Utilisation de SESSION STRINGS PRO 2

Cette section vous donne un aperçu de l’interface de SESSION STRINGS PRO 2 et vous explique comment l’utiliser.

4.1 Contrôles principaux

En haut de l'interface de l'instrument, vous trouverez les commandes principales. Elles sont toujours visibles et contrôlent la façon dont l'instrument est joué et comment il sonne.

La configuration exacte des commandes disponibles dépend du type d'instrument.



Les contrôles principaux de l'interface d'ensemble



Les commandes principales de l'interface du groupe d'instruments

Tous les types d’instrument ont le menu Mode , qui peut être utilisé pour définir la manière dont l’instrument joue:

- Tous les instruments disposent des modes *Key Switch* et *Velocity Switch* , qui vous permettent de jouer et de changer d'articulation manuellement.
- Les instruments Ensemble disposent également des modes *Rhythm Animator* et *Phrase Animator* , qui vous permettent de reproduire des phrases réalistes et complexes en ne tenant qu'une note ou un accord.

Vous trouverez des détails sur l'utilisation des différents modes et de leurs commandes ici: ↑ 4.2, Vue de la fenêtre principale

Le menu Son de l'interface Ensemble et le menu des préréglages des groupes d'instruments vous permettent de sélectionner une configuration prédéfinie des sections, du mélangeur et des effets. Essentiellement, ils vous permettent de modifier rapidement le son de l'instrument en général.

L'interface Ensemble a deux sections supplémentaires qui contrôlent la voix de l'ensemble:

- Smart Voice Split - un système qui divise les notes que vous jouez entre les différentes sections de l'ensemble.
- Smart Chord - un système qui crée des accords à partir de notes simples.

Ces deux éléments seront décrits plus en détail dans les sections suivantes.

4.1.1 Smart Voice Split

Le système Smart Voice Split répartit les notes que vous jouez entre les sections de manière réaliste. Par exemple, si vous jouez un grand 7 C ^{e} corde sensible, il peut attribuer C aux contrebasses, E au Celli, G aux altos et B aux violons (en fonction de la plage dans laquelle vous jouez l'accord).

Le système Smart Voice Split détermine également la note fondamentale de l'accord que vous jouez et l'assigne à la section Bass.

Ce système évite un problème souvent rencontré dans les bibliothèques d'échantillons de chaînes où la taille de l'ensemble change en fonction du nombre de notes que vous jouez. Par exemple, jouer une note déclenche 4 violons, mais une note supplémentaire déclenche également 4 violons. Vous passez donc soudainement de 4 à 8 violons, puis de 12, 16, etc.

Si vous ne souhaitez pas utiliser le système Smart Voice Split, vous pouvez le désactiver et l'ensemble jouera comme un instrument à cordes échantillonné plus traditionnel.

Modification des plages de clés

Lorsque Smart Voice Split est désactivé, de nouvelles commandes apparaissent dans la fenêtre principale pour vous permettre d'attribuer les plages des différentes sections.

► Pour afficher l'éditeur Key Range, cliquez sur l'icône Clavier dans le coin inférieur gauche de la vue d'ensemble.



L'éditeur de clés

Dans cette vue, vous pouvez définir les points de partage des clés. Les groupes d'instruments sont ensuite mélangés de l'un à l'autre à ces points. Dans l'exemple ci-dessus, les altos se fondront dans les violons autour de C3.

La plage de touches de chaque groupe a une couleur:

- Basses - orange.
- Celli - Jaune.
- altos - vert.
- Violons - Bleu.

Ces couleurs sont également affichées sur le clavier virtuel de KONTAKT, ainsi que sur les claviers KOMPLETE KONTROL (si vous avez chargé l'instrument dans le logiciel KOMPLETE KONTROL).



Vous pouvez également voir ici où se mélangent les différentes sections. Par exemple, le mélange entre Basses (orange) et Celli (jaune) est une teinte orange plus claire.

► Pour définir vos propres points de fractionnement de clé, cliquez et faites glisser les curseurs.



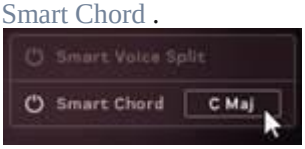
4.1.2 Smart Chord

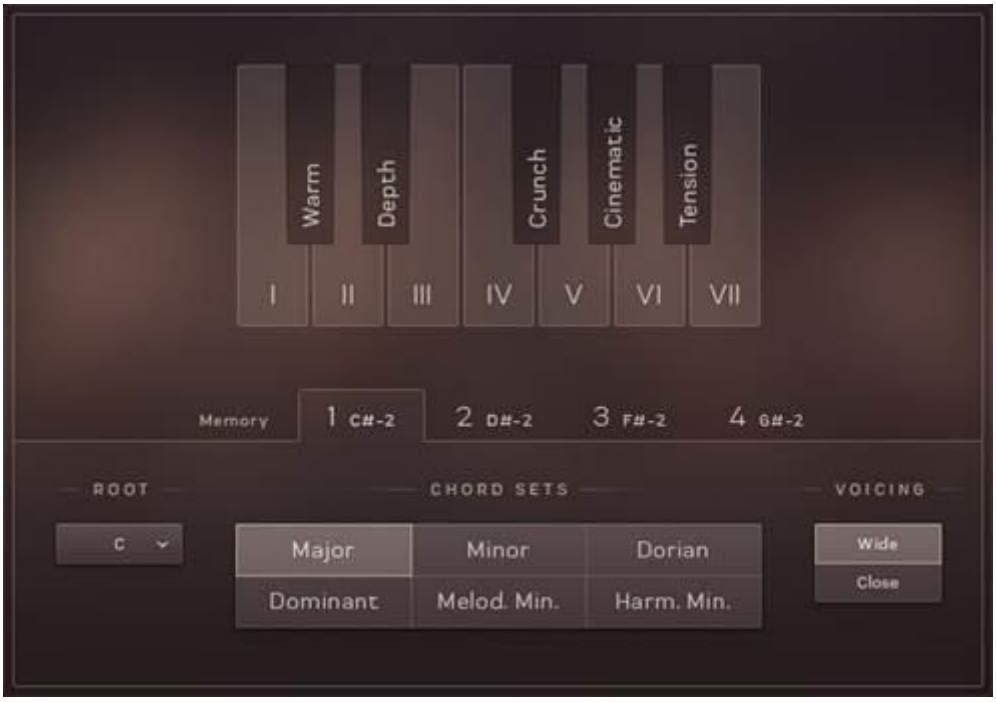
La fonction Smart Chord vous permet de jouer des accords en appuyant sur une ou deux touches du clavier de votre contrôleur MIDI externe.

► Pour activer la fonction Smart Chord, cliquez sur le bouton d'alimentation en regard du texte Smart Chord .

Vous pouvez maintenant configurer la fonction Smart Chord:

► Ouvrez la fenêtre de configuration Smart Chord en cliquant sur le bouton d'accord en regard du texte Smart Chord .





Fenêtre Smart Chord Setup

Les accords définis par la note fondamentale et la carte d'accords sont automatiquement attribués aux touches («blanches») du clavier de votre contrôleur, en commençant par la touche C.

Si vous sélectionnez “F” en tant que note fondamentale et “majeur” en tant que genre, vous pourrez donc créer un accord majeur en appuyant sur la touche C du clavier.

► Utilisez le menu ROOT et les boutons CHORD SETS pour sélectionner la touche correspondant aux accords intelligents.

Vous pouvez maintenant jouer les accords résultants en appuyant sur la touche correspondante de votre contrôleur de clavier externe. Si vous n'appuyez pas sur une touche de modification, les degrés de l'échelle sélectionnée sont utilisés. Celles-ci incluent déjà des inversions d'accords.

L'exactitude des accords est définie à l'aide des options VOICING :

- Large - les notes de l'accord seront dispersées.
- Fermer - les notes de l'accord seront regroupées les unes à côté des autres.

En appuyant de plus sur une touche de modification, les touches «noires», vous pouvez modifier davantage les accords résultants.

Si vous utilisez Smart Chord avec l'animateur, il peut arriver que le fait d'appuyer sur une touche de modification n'entraîne aucun changement ou ne modifie que légèrement. Cela dépend de la structure harmonique de la phrase de l'animateur que vous souhaitez modifier.

Touches à mémoire

Si votre projet bascule entre différentes clés, vous pouvez utiliser les emplacements de mémoire pour passer d'un jeu d'accords à l'autre.

Vous avez accès à quatre emplacements de mémoire, que vous pouvez sélectionner en cliquant sur les boutons de l'interface ou en appuyant sur la touche correspondante.

Les modifications apportées aux jeux d'accord sont automatiquement enregistrées dans le logement de mémoire sélectionné.

Vous devrez enregistrer le nki ou l'instantané pour rappeler ces modifications après la fermeture de KONTAKT.

4.2 Vue de la fenêtre principale

► Cliquez sur le bouton PRINCIPAL en bas de l'interface pour afficher la vue de la fenêtre principale.



La fenêtre principale vue d'un ensemble

En utilisant les fonctions de la fenêtre principale, vous pouvez:

- Activer et désactiver les sections de cordes incluses, en définissant la taille du groupe d'instruments ou de l'ensemble.
- Définissez comment vous souhaitez basculer entre les articulations disponibles.

Dans l'ensemble nkis, vous pouvez également:

- Définissez la manière dont les instruments sont répartis sur la plage du clavier lorsque Smart Voice Split est désactivé (voir ↑ 4.1.1, Smart Voice Split pour plus d'informations à ce sujet).
- Configurez et contrôlez les deux **animateurs** .

4.2.1 Configuration de la section

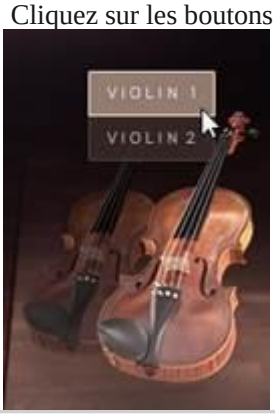
Chaque groupe d'instruments est composé de deux sections. Par exemple, dans les violons, vous avez les premiers violons et les seconds violons.

SESSION STRINGS PRO 2 vous permet de définir la taille de chaque section en vous permettant d'activer ou de désactiver ces sections.

1. Cliquez sur l'image d'un instrument pour afficher les commandes de configuration de ce groupe d'instruments.



2. Cliquez sur les boutons de section pour les activer ou les désactiver.



Selon votre configuration de la gestion de la mémoire, l'activation ou la désactivation de sections peut entraîner la purge ou le rechargement des échantillons. Ainsi, lorsqu'une section est activée, le chargement peut prendre du temps et devenir entièrement jouable.

4.2.2 Mode de commutation de vitesse



Commandes de commutateur de vitesse

Lorsque l'instrument est en mode Velocity Switch, la vélocité de la touche jouée permet de choisir entre deux articulations: une pour les faibles vitesses et une pour les hautes vitesses.

- L'articulation à utiliser à des vitesses inférieures est sélectionnée à l'aide du menu PRINCIPAL .
- L'articulation à utiliser avec les vitesses les plus élevées est sélectionnée à l'aide du menu VEL SWITCH .
- Le point de partage de la vélocité est défini à l'aide du curseur entre les menus.

Le curseur de point de partage affiche également la vélocité des notes que vous jouez afin que vous puissiez trouver plus facilement un point de partage qui convient à votre jeu.

> En fonction de votre configuration de la gestion de la mémoire, la sélection des articulations peut entraîner la purge ou le rechargement des échantillons. Ainsi, lorsqu'une articulation est activée, le chargement peut prendre du temps et devenir pleinement jouable.

4.2.3 Mode d'interrupteur à clé

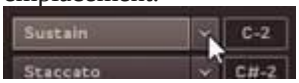


Commandes à clé

Lorsque l'instrument est en mode Key Switch, les articulations peuvent être sélectionnées avec des notes MIDI ou des messages de contrôleur MIDI.

Il y a neuf emplacements dans lesquels vous pouvez charger n'importe quelle articulation disponible. Chaque emplacement est ensuite affecté à une note MIDI ou à un CC MIDI et peut être sélectionné à l'aide des touches ou commandes correspondantes de votre contrôleur MIDI.

1. Cliquez sur les boutons Key ou CC pour basculer entre les commutateurs à clé et les contrôleurs.
2. Pour sélectionner une articulation pour un emplacement, utilisez le menu déroulant correspondant à cet emplacement.



3. Définissez la clé / CC d'un emplacement à l'aide de l'écran à côté du menu.



Vous pouvez également définir la clé / le CC d'un logement à l'aide du bouton Apprendre :

1. Activez le bouton Apprendre en cliquant dessus.
2. Appuyez sur la touche ou déplacez le CC que vous souhaitez utiliser.
3. La clé / le CC sera affecté à la fente d'articulation sélectionnée.

En fonction de votre configuration de la gestion de la mémoire, la sélection des articulations peut entraîner la purge ou le rechargement des échantillons. Ainsi, lorsqu'une articulation est activée, le chargement peut prendre du temps et devenir pleinement jouable.

4.2.4 Animateur de rythme

Rhythm Animator est un outil permettant de créer des phrases rythmiques que vous pouvez ensuite reproduire facilement en tenant simplement une note ou un accord.



Les contrôles de l'animateur de rythme

Les commandes de Rhythm Animator sont divisées en trois zones:

1. Les commandes de lecture sont au bas de l'interface.
2. Les sélecteurs de motif sont situés à gauche.
3. Et la zone principale est l’éditeur de motifs / navigateur.



Commandes de lecture

Au milieu, vous avez une sélection de boutons permettant de régler la vitesse de lecture, y compris une option Triplets .

Les autres contrôles sont les suivants:

- Retrigger - lorsqu'il est actif, le motif rythmique recommence depuis le début à chaque nouvelle note.
- Ordre - définit l'ordre dans lequel les notes conservées seront reproduites.
- Swing - définit l'intensité du swing appliqué au rythme.
- Hold - lorsque la fonction est activée, la reproduction du motif ne s'arrête pas lorsque vous relâchez les touches MIDI.
- Loop / One Shot - sélectionne le mode de boucle:

- *Loop* - le motif se répète en boucle.
- *One Shot* - le modèle va jouer du début à la fin, puis arrêter jusqu'à ce que redéclenchés.

- Dynamique - définit la manière dont l'animateur doit traiter sa dynamique. Lorsque vous tournez complètement à gauche, l'animateur aura le plein contrôle de la dynamique; quand on le tourne à droite, la vélocité jouée contrôlera la dynamique.

Sélection de motifs



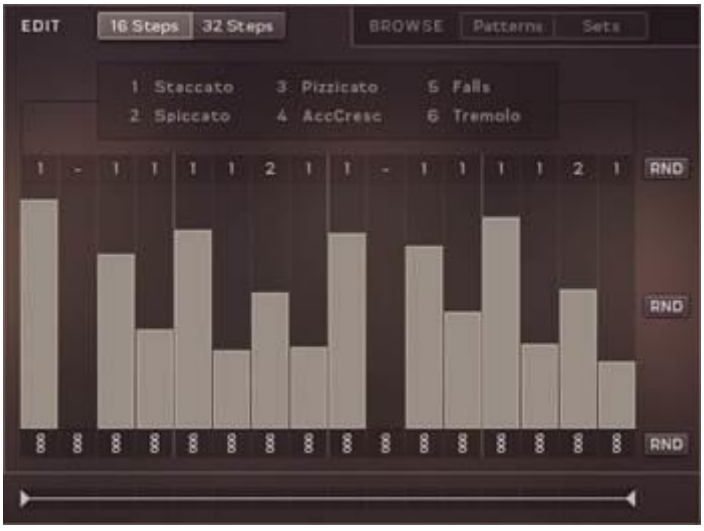
Commandes de sélection de modèle

Les motifs peuvent être sélectionnés soit par touches sur les touches blanches dans la plage de C-2 à A-2, soit en cliquant sur les boutons correspondants de l'interface.

Le bouton d'icône de chaîne en haut à gauche est le bouton de lien. Lorsqu'il est activé, la sélection d'un motif chargera également un préréglage de son correspondant.

> Soyez conscient du paramétrage du lien. Le chargement d'un pattern avec le mode lien actif écrasera les modifications apportées au son de l'instrument.

Modification des motifs



Les commandes d'édition de modèle

Il existe trois zones principales dans l'éditeur de modèle:

- En haut, vous avez la possibilité de basculer entre 16 étapes ou 32 étapes (vous pourrez le définir plus tard).
- Il y a ensuite trois rangées de contrôles qui définissent comment chaque étape sera jouée:

Le sommet sélectionne l'articulation de la marche. Vous pouvez choisir entre 6 articulations, qui sont illustrées sur l'interface.

La ligne du milieu permet de définir le niveau dynamique de chaque étape.

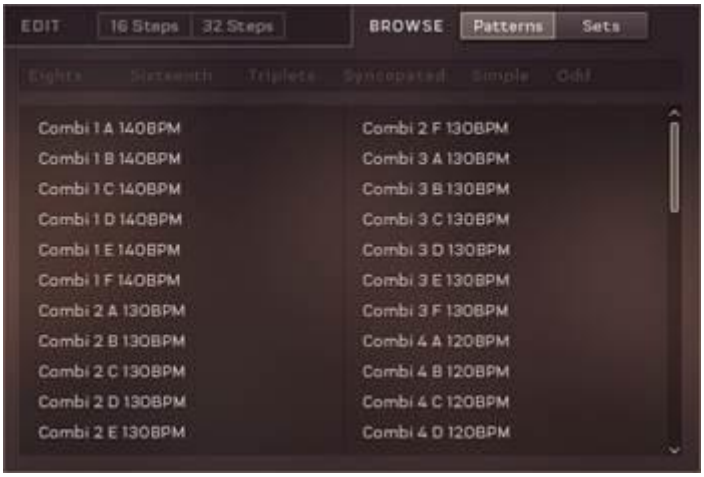
La ligne du bas détermine si une étape lit toutes les notes conservées ou seulement une note unique, comme défini par le menu Ordre .

- Chacune de ces lignes peut être randomisée en utilisant le bouton RND correspondant .

- En bas se trouve un contrôle permettant de définir les points de départ et d'arrivée du motif. Changer ces derniers changera aussi la longueur du motif.

Parcourir et charger des patterns

► Cliquez sur l'un des boutons BROWSE en haut à droite de l'éditeur de motifs pour ouvrir le navigateur de motifs.



Le navigateur de motifs

Vous pouvez rechercher des motifs individuels ou des jeux de motifs complets .

Les jeux de motifs chargeront un motif dans chaque commutateur à clé, tandis que les modèles individuels ne seront chargés que dans le commutateur à clé sélectionné.

Les motifs ou ensembles affichés peuvent être filtrés par balises:

1. Cliquez sur les balises au-dessus du navigateur pour filtrer le contenu du navigateur.



Le navigateur filtré par les sixteeth et les balises simples

2. Pour charger un motif ou un ensemble, double-cliquez sur son entrée dans le navigateur.

4.2.5 Animateur de phrases

Phrase Animator est un outil permettant de reproduire des phrases à cordes réalistes en tenant simplement une note ou un accord. L'animateur de phrases ne peut pas être programmé par l'animateur rythmique, mais il contient des phrases plus complexes adaptées aux chaînes.

Phrase Animator détectera l'accord de base que vous jouez et ajustera le contenu harmonique et mélodique de la phrase afin de correspondre le plus fidèlement possible. Phrase Animator peut également être utilisé en combinaison avec la fonction Smart Chord.



La fenêtre de l'animateur de phrases

Les commandes de Phrase Animator sont divisées en trois zones:

1. Les commandes de lecture sont au bas de l'interface.
2. Les sélecteurs de motif sont situés à gauche.
3. Et la zone principale est le navigateur de phrase / chanson.



Les commandes de lecture de phrase

Sous le navigateur se trouvent des commandes permettant de définir les points de début et de fin de la phrase. Celles-ci sont affichées sous forme de deux flèches sur une grille.

Les autres contrôles sont les suivants:

- Retrigger - lorsqu'elle est active, la phrase recommencera depuis le début à chaque nouvelle note.
- **Options de minutage** - vous pouvez choisir entre trois vitesses de lecture:
  - 1/2 - lit la phrase à la moitié de la vitesse.
  - 1: 1 - reproduit la phrase à sa vitesse d'origine.
  - x 2 - reproduit la phrase à une vitesse double.
- Rhythm Only - supprime tout le contenu harmonique de la phrase et joue uniquement le rythme.

- Unison - crée une version de la phrase dans laquelle toutes les sections jouent la phrase principale.
- Swing - définit l'intensité du swing appliqué au rythme.
- Hold - lorsque la fonction est activée, la lecture de phrase ne s'arrête pas lorsque vous relâchez les touches MIDI.
- Loop / One Shot - sélectionne le mode de boucle:
    - *Loop* - la phrase fera une boucle continue.
    - *One Shot* - l'expression va jouer du début à la fin, puis arrêter jusqu'à ce que redéclenchés.
- Dynamique - définit la manière dont l'animateur doit traiter sa dynamique. Lorsque vous tournez complètement à gauche, l'animateur aura le plein contrôle de la dynamique; quand on le tourne à droite, la vélocité jouée contrôlera la dynamique.

Sélection de phrases



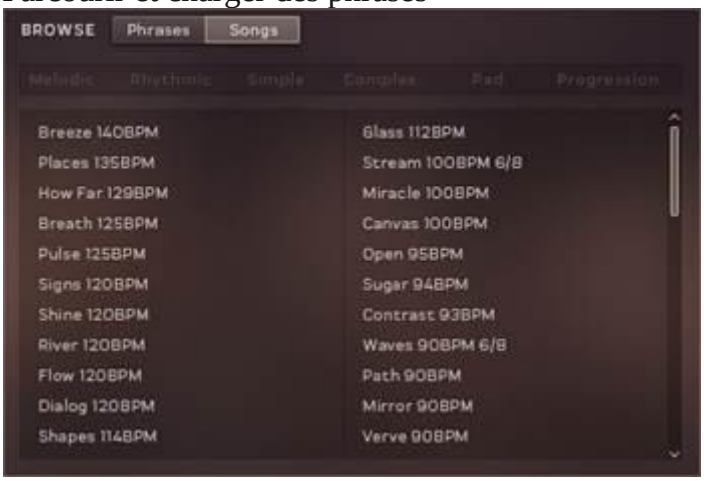
Les contrôles de sélection de phrase

Les phrases peuvent être sélectionnées soit par touches sur les touches blanches dans la plage de C-2 à A-2, soit en cliquant sur les boutons correspondants de l'interface.

Le bouton d'icône de chaîne en haut à gauche est le bouton de lien. Lorsqu'elle est active, la sélection d'une phrase chargera également un préréglage de son correspondant.

> Soyez conscient du paramétrage du lien. Le chargement d'une phrase avec le mode lien actif écrasera les modifications que vous pourriez avoir apportées au son de l'instrument.

Parcourir et charger des phrases



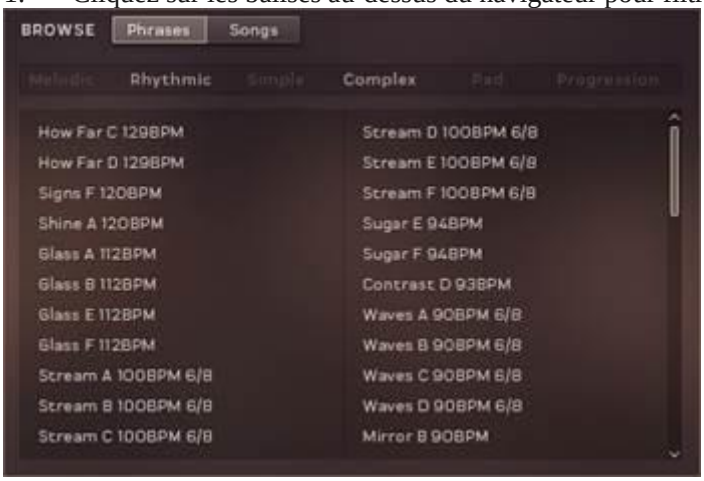
Le navigateur de phrases

Vous pouvez rechercher des phrases individuelles ou des ensembles de phrases appelés morceaux .

Les chansons chargeront une phrase dans chaque commutateur à clé, tandis que les phrases individuelles ne seront chargées que dans le commutateur à clé sélectionné.

Les phrases ou les chansons affichées peuvent être filtrées par balises:

1. Cliquez sur les balises au-dessus du navigateur pour filtrer le contenu du navigateur.



Le menu de phrases filtré par les balises rythmiques et complexes

2. Pour charger une phrase ou une chanson, double-cliquez sur son entrée dans le navigateur.

4.3 Vue de la fenêtre du mélangeur

► Cliquez sur l' onglet MIXER pour ouvrir la vue de la fenêtre Mixer.



La vue de la fenêtre du mélangeur

Cette fenêtre affiche un mélangeur dans lequel vous pouvez mélanger les différentes sections du nki . Les instruments solos auront deux canaux et l'ensemble en aura huit. Cependant, la fonctionnalité des deux types de mélangeurs reste la même entre nkis .

Chaque section possède une tranche de console pour contrôler le volume et le panoramique. La section des effets située sous les canaux sert à configurer les réglages individuels du compresseur et de l'égaliseur pour chaque section. Vous pouvez également configurer les niveaux d'envoi de chaque section à la réverbération et au délai.

Envoyer un effet de routage

A la droite des tranches de console se trouve le commutateur **Color Pre / Post Send** . En cliquant dessus, vous basculerez entre deux options de routage pour les envois:

- Pre - Les départs sont pris à partir des sorties de canaux individuels avant leur traitement par les effets d'insertion principaux. Dans ce mode, vous pouvez définir des niveaux d'envoi individuels pour chaque canal.
- Post - Les envois sont pris après les effets d'insertion principaux. Dans ce mode, la réverbération et le délai auront davantage de caractère final de l'instrument; Cependant, vous ne pourrez pas régler les niveaux de délai et de réverbération individuels par canal.

4.3.1 Commandes des tranches de console

Chaque section de l'instrument dispose de sa propre tranche de console, que vous pouvez utiliser pour contrôler l'équilibre des différentes sections.



Une bande de canaux de mixage

Les contrôles pour chaque canal sont les mêmes:

- **Reverb** - définit le niveau d'envoi de la réverbération. Lorsque le routage est défini sur Pre , le niveau d'envoi peut être défini par canal. Lorsqu'il est défini sur Post , les niveaux d'envoi sont définis sur le même niveau pour tous les canaux.
- **Délai** - définit le niveau d'envoi du délai.
- **Pan** - cette commande a deux modes en fonction du type d'instrument:

  Dans le nkis **moderne,** cela contrôle la position du canal dans le champ stéréo.

  ◦ Dans le nkis **traditionnel,** un bouton Permuter vous permet de changer la position de la section.
- **Solo** - en cliquant sur le bouton S, le canal est mis en solo afin que seul celui-ci (et tout autre canal en solo) puisse être entendu.
- **Muet** - cliquer sur le bouton M coupe le canal en sourdine et met la sortie du canal en sourdine.
- **Level** - définit le niveau de volume de sortie du canal.

- **Detune** - contrôle le réglage de la section.
- **Transposer** - transpose la section par incréments semi-tonaux.

4.3.2 Effets de canal

Chaque canal possède son propre compresseur et ses propres effets d'égalisation, qui s'affichent sous les bandes de canaux.

► Pour afficher les effets de compresseur et d'égaliseur d'un canal, cliquez sur n'importe quelle commande de la bande de canal (y compris le nom du canal).

Compresseur de canal

Un compresseur ajuste automatiquement le gain de sortie d'un signal en fonction de son niveau d'entrée. Cela peut être utilisé soit comme utilitaire pour contrôler les variations de volume, soit comme effet créatif pour modifier l'enveloppe d'un son.



Les contrôles du compresseur de canal

Channel Compressor a quatre commandes:

- **Power Switch** - situé à gauche du nom de l'effet, cela active ou désactive l'effet.
- Amount - définit l'intensité de la compression.
- Mix - contrôle le mélange entre le signal non traité et le signal compressé.
- Gain - définit le niveau de gain de sortie pour l'effet.

Channel EQ

Un égaliseur (ou égaliseur) vous permet de contrôler le niveau de certaines bandes de fréquences, ce qui vous permet de modifier le timbre d'un instrument.

Les égaliseurs peuvent être utilisés comme effets de correction (car ils vous permettent de réduire le niveau des fréquences problématiques comme le bourdonnement), mais ils peuvent également vous aider à insérer un son dans le mixage, et peuvent même être utilisés de manière créative pour modifier un son de façon non naturelle.



Les contrôles d'égalisation des canaux

Le Channel EQ a quatre contrôles:

- **Power Switch** - situé à gauche du nom de l'effet, cela active ou désactive l'effet.
- Low - contrôle le gain des basses fréquences (graves).
- Mid - contrôle le gain des fréquences médium.

- High - contrôle le gain des hautes fréquences (aigus).

4.4 Vue de la fenêtre d'effets

La fenêtre d'affichage des effets est l'endroit où vous contrôlez le son général du nki .



La vue de la fenêtre d'effets

Une combinaison de paramètres sonores globaux et d’effets principaux vous permet d’affiner votre son.

Les commandes de la fenêtre d’effets sont les mêmes pour tous les nkis .

4.4.1 Contrôles de forme

Les commandes SHAPE sont cinq commandes qui modifient le son des instruments d’une manière plus profonde que les effets audio. En ajustant les paramètres d’enveloppe de volume et les niveaux de couches d’échantillon supplémentaires, vous pouvez modifier en détail le son des instruments.



Les contrôles de forme

- Attack - ajuste le temps d'attaque (ouverture en fondu) de l'enveloppe de volume.
- Release - ajuste le temps de relâchement de l'enveloppe de volume (fondu sortant).
- Rel Vol - contrôle le volume des échantillons de version.
- Bruit d'arc - contrôle le volume des échantillons de bruit d' arc .

- Stéréo Largeur - contrôle la largeur de l'image stéréo. Lorsque ce bouton est complètement abaissé, la sortie audio résultante sera mono. Laissez ce bouton au milieu pour la largeur naturelle des échantillons enregistrés.

4.4.2 Humaniser les contrôles

Les commandes HUMANIZE ajoutent des niveaux de randomisation subtile et de variation à certains paramètres sonores afin de créer des imperfections permettant de rendre les performances plus naturelles.



Les contrôles humaniser

Il y a deux boutons pour contrôler la quantité d'humanisation de deux paramètres:

- Pitch - ajoute de la variation dans l'accord
- Timing - ajoute une variation dans le début et la fin de la note

4.4.3 Effets d'insertion

Trois effets d'insertion peuvent être utilisés pour façonner le son final du nki .

Chaque effet peut être activé ou désactivé en utilisant le bouton d'alimentation à côté de son nom.

Les effets et leurs contrôles sont les suivants…

COMPRESSEUR

Un compresseur ajuste automatiquement le gain de sortie d'un signal en fonction de son niveau d'entrée. Cela peut être utilisé soit comme utilitaire pour contrôler les variations de volume, soit comme effet créatif pour modifier l'enveloppe d'un son.



Les contrôles du compresseur

- **Caractère** - les trois boutons de préréglage contrôlent le caractère du compresseur de manière simple . Cliquez simplement sur le bouton pour sélectionner le personnage que vous souhaitez utiliser:
  - Doux - utilise des temps d'attaque et de relâchement moyens pour une compression douce.
  - Punchy - utilise une attaque lente et une libération rapide pour un son compressé plus intense.
  - Transparent - utilise les paramètres d'attaque et de relâchement lents pour réagir aussi subtilement que possible au niveau du signal.
- Quantité - contrôle l'intensité du compresseur.
- Mix - contrôle le mixage entre le signal non compressé et le signal compressé.

EQ

Un égaliseur (ou égaliseur) vous permet de contrôler le niveau de certaines bandes de fréquences, ce qui vous permet de modifier le timbre d'un instrument.

Les égaliseurs peuvent être utilisés comme effets de correction (car ils vous permettent de réduire le niveau des fréquences problématiques comme le bourdonnement), mais ils peuvent également vous aider à insérer un son dans le mixage, et peuvent même être utilisés de manière créative pour modifier un son de façon non naturelle.



Les contrôles d'égalisation

- **Caractère** - les trois boutons de préréglage contrôlent les plages de fréquences des trois bandes d'égalisation. Cliquez sur un bouton pour sélectionner le focus de l'égaliseur:
  - Warmth - se concentre sur le bas médium.
  - Bois - se concentre un peu plus haut dans le milieu de gamme.
  - Arc - se concentre sur le milieu de gamme le plus élevé, où le bruit d'archet est le plus important.
- Low - contrôle le gain des basses fréquences (graves).
- Mid - contrôle le gain des fréquences médium.
- High - contrôle le gain des hautes fréquences (aigus).

COULEUR

Bien que l'EQ et le Compressor soient des effets facilitant le mixage de votre son, l'effet Couleur est plus un outil de création.



Les contrôles de couleur

L'effet Couleur a plusieurs modes différents, mais ils sont tous contrôlés par un seul bouton Intensity .

Le mode de l'effet Couleur est défini via deux menus:

- Le menu au-dessus de la vignette d'effet sélectionne la catégorie d'effet:
  - *Studio* : effets reproduisant l'équipement d'un studio, des saturateurs de bande aux émulations de tranches de console et aux préamplis à tubes.
  - *distorsion* - effets de distorsion plus lourds qui dégradent vraiment votre son.
  - *Modulation* - effets qui ajoutent du mouvement et de l'animation au son.

- *Accent* : ces effets sont créatifs, mais pas trop, et bénéficient réellement du contrôle en temps réel du bouton Intensity .
- *Résumé* - l'étrange et l'étrange.

- Le menu situé sous la vignette peut être utilisé pour sélectionner un effet. Le contenu de ce menu dépend de la sélection de la catégorie.

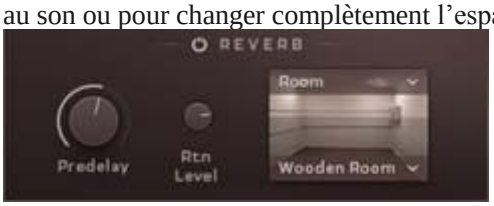
4.4.4 Envoyer des effets

Les effets d'envoi sont appliqués à un sous-mélange séparé du signal de sortie. Le routage exact de ceci est défini dans la page MIXER (Voir ↑ 4.3, Vue de la fenêtre du mélangeur pour plus d'informations).

Quel que soit le routage d'entrée, les effets d'envoi sont traités en parallèle (en d'autres termes, l'un ne s'alimente pas directement dans l'autre).

Réverbération

L'effet de réverbération simule un espace acoustique. Il peut être utilisé subtilement pour donner de la distance au son ou pour changer complètement l'espace dans lequel se trouvent les instruments.



Les commandes de réverbération

Le caractère de la réverbération est sélectionné à l'aide de deux menus situés au-dessus et au-dessous de la vignette de l'effet:

- Le menu du haut sélectionne la catégorie de réverbération.
- Le menu inférieur sélectionne le caractère de réverbération.

Deux boutons contrôlent les paramètres de réverbération:

- Prédélai - définit le délai entre le signal d'entrée et le signal de réverbération.
- Rtn Level - contrôle le niveau de retour (c.-à-d. Le volume de sortie) de l'effet.

Retard

Dans sa forme la plus simple, un effet de retard retarde le son. Cependant, lorsque vous mélangez ce signal retardé avec le signal d'entrée, vous obtenez un effet d'écho.



Les contrôles de retard

- Sync - active ou désactive la synchronisation du tempo. Lorsqu'il est activé, les temps de retard seront synchronisés sur le tempo de l'hôte.
- Time - définit le temps de retard (c'est-à-dire le temps entre le signal d'entrée et le signal retardé).
- Feedback - contrôle la quantité de signal de sortie renvoyée dans l'entrée d'effet. Cela contrôle essentiellement le nombre d'échos répétés.
- Rtn Level - contrôle le niveau de retour (c.-à-d. Le volume de sortie) de l'effet.

4.5 Affichage de la fenêtre de paramètres

► Pour accéder à la vue de la fenêtre de configuration, cliquez sur l'icône en forme de pignon dans le coin inférieur gauche de l'interface.





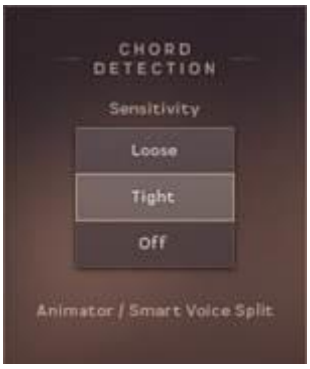
Les réglages de l'ensemble nkis

La vue de la fenêtre Paramètres vous permet de sélectionner et de configurer un certain nombre de paramètres que vous pouvez contrôler à l'aide de contrôleurs MIDI externes ou de la façon dont vous jouez. De plus, vous pouvez activer ou désactiver quelques fonctions importantes de gestion des échantillons.

Les commandes Settings sont généralement les mêmes entre nkis , bien que la section CHORD DETECTION ne soit disponible que dans Ensemble nkis .

4.5.1 Détection des accords

La section Détection d’accord n’est disponible que dans Ensemble nkis car elle définit la sensibilité de la détection d’accord pour les modes Animator et le système Smart Voice Split.



Les paramètres de détection d'accords

Il existe trois paramètres de sensibilité:

- Loose - un temps de détection d'accord plus long. Cela attrape plus de notes, mais a une réponse plus lente.
- Tight - un temps de détection d'accord réduit. Cela a une réponse plus rapide, mais peut parfois manquer des notes si votre jeu est un peu lâche.
- Off - désactive complètement la détection d'accords.

4.5.2 Contrôle dynamique

La section Dynamic Control (Contrôle dynamique) vous permet de définir la manière dont vous souhaitez que votre configuration MIDI contrôle la dynamique des instruments.



Les paramètres de contrôle dynamique

Les trois boutons principaux définissent les plages et la sensibilité de la dynamique:

- Min - définit la limite du niveau dynamique minimal possible.
- Courbe - définit la courbe de réponse dynamique.
- Max - définit la limite du niveau dynamique maximal possible.

Les boutons inférieurs déterminent quels messages MIDI contrôleront la dynamique:

- Midi CC # - un contrôleur MIDI de votre choix contrôlera la dynamique. Vous pouvez définir le numéro du contrôleur MIDI via l'affichage du numéro ou en cliquant sur le bouton Apprendre , puis en déplaçant le contrôle que vous souhaitez utiliser.
- Modwheel - le Modwheel contrôlera la dynamique.
- Velocity - la vélocité des touches (c.-à-d. La force avec laquelle vous frappez les touches MIDI) contrôlera les effets dynamiques .

4.5.3 Configuration de Pitchbend

Ici, vous pouvez sélectionner l'une des trois options disponibles et définir ainsi ce qui se passe lorsque vous utilisez la molette de variation de ton sur le clavier de votre contrôleur.



Les paramètres de Pitchbend

Il y a deux options:

- Scoops and Falls - lorsque cette option est sélectionnée, la molette agit comme un sélecteur d'articulation. Une fois la roue levée, l'articulation «scoops» sera sélectionnée; lorsque la roue est abaissée, l'articulation "chutes" sera sélectionnée. Les deux articulations sont disponibles à deux vitesses différentes. Si vous déplacez légèrement la molette de sélection, vous sélectionnerez des chutes / scoops lents. Si vous la déplacez à fond, vous sélectionnerez des scoops / chutes rapides.
- Range - si cette option est sélectionnée, la molette de hauteur jouera de manière traditionnelle en modifiant la hauteur des notes jouées. L'affichage numérique peut être utilisé pour sélectionner le changement de hauteur maximum en demi-tons.

4.5.4 Gestion de la mémoire

Les trois fonctions disponibles dans cette section vous aident à créer un son de section de cordes encore plus réaliste. Comme cela peut également augmenter la charge de travail de votre ordinateur, ces fonctions sont facultatives.



Les paramètres de gestion de la mémoire

Libérer des échantillons

Si vous activez cette fonction, des échantillons de release spéciaux, reflétant le comportement naturel de relâchement de l'instrument, sont appliqués à la fin des notes jouées.

Round Robin

Si vous activez cette fonction, différents échantillons légèrement différents (au lieu d'un) deviennent disponibles pour chaque note de chaque instrument joué. Ces échantillons sont utilisés de manière aléatoire, ce qui crée une image acoustique beaucoup plus vive et réaliste .

Mode de purge

Le mode de purge définit le nombre d'échantillons qui seront chargés dans la mémoire, allant de l'essentiel à tout.

Il y a trois paramètres:

- Eco - seuls les échantillons nécessaires aux paramètres actuels sont chargés. Si vous modifiez les paramètres de l'instrument, les échantillons seront purgés et chargés.
- Standard - purge toutes les articulations non utilisées, mais conserve les instruments en mémoire.
- Ultime - conserve tout en mémoire; Si vous modifiez les paramètres, KONTAKT ne purgera ni ne chargera quoi que ce soit, mais l'encombrement mémoire total sera élevé.

4.5.5 Réglage

La section Tuning a une seule commande pour affiner l'instrument ou l'ensemble. 440Hz est le standard moderne général, et donc le réglage par défaut, mais vous voudrez peut-être changer cela pour votre projet.

Crédits

5 crédits

Concept et design: Thomas Koritke , Frank Elting

Écriture KSP: Alexander Paprotny , Till Weinrich

Conception sonore: Sascha Haske , Andreas Rogge, Thomas Koritke et Lars Dahlke

Animateur: Lars Dahlke

Conception de l'interface utilisateur: Max Mondon

Rendu 3D: pixelsonic

Chef de produit: Christian Wachsmuth

Finalisation et codage: Carlos Ruiz

Assurance qualité: Konstantin Fichtner

Documentation: Adam Hanley

Responsable marketing: Pia Detjen

Oeuvre: Claudia Eden

Remerciements spéciaux: Paul Lawley, Thomas Berlin, Martin von Frantzius