

**Mode d'Emploi**



# **GROOVE AGENT SE4**

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 <sup>™</sup> ou <sup>®</sup> de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site [www.steinberg.net/trademarks](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2014.

Tous droits réservés.

# Table des Matières

<b>4</b>	<b>Introduction</b>	<b>40</b>	<b>Beat Agent SE</b>
4	Vue d'ensemble de la fenêtre	40	Édition du son
4	À propos des agents, des kits, des préréglages et des contenus de Groove Agent ONE	74	Édition des patterns
		74	Mixage
		76	Importation et exportation de fichiers
<b>7</b>	<b>Prise en main</b>	<b>80</b>	<b>Acoustic Agent SE</b>
7	Préréglages	80	Édition du son
7	Chargement d'un préréglage de kit	87	Édition des patterns
8	Pads de pattern et d'instrument, patterns MIDI et styles	93	Mixage
9	Lecture de pads de pattern avec le lecteur de styles	<b>96</b>	<b>Mixage et gestion des effets</b>
10	Créer les différentes parties d'une piste de batterie	96	Console AUX
11	Enregistrement de notes de déclenchement pour les patterns	97	Console Kit
11	Faire glisser des patterns dans un projet	98	Console Master
12	Modification des patterns dans l'application hôte	98	Utilisation des effets
<b>13</b>	<b>Gestion des sons</b>	<b>101</b>	<b>À propos des effets</b>
13	Chargement des kits	101	Effets de réverb et de delay
13	Slot de kit	105	Effets d'égalisation
14	Rack de kits	108	Effets de filtrage
15	Menu contextuel du kit	112	Effets de distorsion
<b>17</b>	<b>Méthodes d'édition courantes</b>	115	Effets de modulation
17	Encodeurs et curseurs	125	Effets dynamiques
17	Sélection et contrôle de plusieurs paramètres	135	Effets de panoramique
18	Boutons	<b>137</b>	<b>Automatisation et contrôleurs MIDI</b>
18	Champs de valeur	137	Automatisation
19	Utilisation des raccourcis clavier	139	Contrôleurs MIDI
20	Préréglages	<b>141</b>	<b>Fonctions et paramètres globaux</b>
<b>22</b>	<b>Utilisation des pads</b>	141	Section des fonctions du plug-in
22	Paramètres communs des pads	142	Nom du plug-in et logo Steinberg
23	Fonctions des pads	142	Barre d'outils
24	Pads d'instrument	144	Page Options
31	Pads de pattern	<b>148</b>	<b>Schémas de routage de la console de mixage</b>
		<b>150</b>	<b>Index</b>

# 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 pads se trouve à gauche.
- L'écran d'édition à droite. Il contient les pages **Edit**, **Mixer** et **Options**.

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

### Agents

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

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.

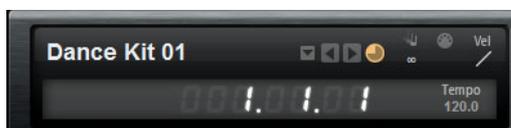
## Kits

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

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

Quand vous chargez un préréglage en tant que kit, 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 SE 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.

# Prise en main

## Préréglages

Pour pouvoir jouer un son dans Groove Agent SE, il vous faut charger un préréglage. Il peut s'agir d'un préréglage VST ou d'un préréglage de kit.

### Préréglages VST

Les préréglages VST intègrent tous les paramètres de Groove Agent SE, c'est-à-dire tous les kits chargés avec leurs paramètres, et tous les paramètres configurés pour l'instance du plug-in. Vous pouvez charger des préréglages VST via les menus locaux situés dans l'en-tête du plug-in et dans la section des fonctions du plug-in. Dans la boîte de dialogue **Load** et dans la **MediaBay**, ces préréglages sont reconnaissables à leur icône de préréglage VST .

### Préréglages de kits

Les préréglages de kits contiennent les éléments suivants:

- Le kit et ses échantillons. Ils sont utilisés dans la page **Instrument**.
- Le pattern MIDI ou le style avec les fichiers MIDI correspondants. Ils sont utilisés dans la page **Pattern**.
- Les préréglages de console. Ils sont utilisés dans la console **Mixer**.

Les préréglages de kits contiennent également des informations sur l'agent que le kit utilise. Dans la boîte de dialogue **Load** et dans la **MediaBay**, les préréglages de kits sont reconnaissables à leur icône de préréglage de kit .

## Chargement d'un préréglage de kit

### CONDITION PRÉALABLE

Groove Agent SE est assigné à une piste MIDI de votre application hôte.

---

### PROCÉDÉR AINSI

1. Sélectionnez le slot de kit dans le rack de kits.
2. Dans l'application hôte, ouvrez la **MediaBay**.

3. Configurez la **MediaBay** de manière à afficher les attributs **Library Name**, **Style** et **Substyle**.



4. Dans la colonne **Library Name**, sélectionnez un ensemble de contenus pour un agent (par exemple, **Acoustic Agent SE Studio Kit**).
5. Dans les colonnes **Style** et **Substyle**, définissez le style de musique de votre choix.
6. Dans la liste de résultats, recherchez un préréglage de Acoustic Agent SE et double-cliquez dessus.

## Pads de pattern et d'instrument, patterns MIDI et styles

Dans Groove Agent SE, vous pouvez éditer à la fois les sons et les patterns relayés par vos pistes de batterie.

Les sons des instruments sont accessibles à partir des pads d'instrument. Le pattern en cours de lecture peut être édité via les pads de pattern.

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



### Pads d'instrument

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

### Pads de pattern

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

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

## Lecture de pads de pattern avec le lecteur de styles

Vous pouvez lire des pads de pattern avec le lecteur de patterns MIDI ou avec le lecteur de styles. Le lecteur de patterns MIDI vous permet de jouer et de modifier un pattern. Le lecteur de styles offre différents patterns qui correspondent aux parties d'un piste de batterie.

### CONDITION PRÉALABLE

Vous avez chargé un préréglage de Acoustic Agent SE.

---

### PROCÉDÉR AINSI

1. Dans Groove Agent SE, ouvrez la page **Pattern** et cliquez sur un pad de pattern vide.  
Quand un pad de pattern est vide, il joue le son de l'instrument, c'est-à-dire que si vous cliquez sur le pad de pattern vide de la note C3, vous entendrez le même son que si vous avez cliqué sur le pad d'instrument de la note C3.
  2. Pour activer le pad de pattern et lui faire jouer le pattern, ouvrez la page **Edit** dans la section de droite de l'interface du plug-in, puis cliquez sur le bouton **Active** dans la section **Pad**, de manière à l'allumer.
  3. Dans la section **Pattern**, cliquez sur le bouton **Active** afin d'activer le lecteur, activez le bouton **Use Style** pour utiliser le lecteur de styles, puis sélectionnez un style dans le menu local **Style Library**.
  4. Alignez le tempo de l'application hôte sur celui du style.  
Le tempo d'origine du style est le second numéro indiqué dans le nom de fichier du style et il figure également dans le champ de valeur **Original Tempo** de la section **Pattern**, à côté du menu local **Style Library**.
- 
- The screenshot shows a dark interface with a 'STYLE' button on the left and a 'MIDI' button on the right. Below the 'STYLE' button is a 'Style Library' dropdown menu with 'Britpop 02 - 131' selected. To the right of the dropdown is an 'Original Tempo' field with the value '131.0'.
5. Cliquez sur le bouton **Play** dans la section de transport pour lire le style.
  6. Dans la section **Performance**, essayez différentes configurations. Réglez le curseur **Complexity**, sélectionnez un pattern principal, un roulement, une fin, etc., et écoutez le résultat.
  7. Sans changer les paramètres, sélectionnez différents styles dans le menu local **Pattern Library** de la section **Pattern** afin de comparer le son et de trouver le style que vous souhaitez utiliser.
-

## Créer les différentes parties d'une piste de batterie

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

### CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré un style sur un pad de pattern.

---

### PROCÉDÉR AINSI

1. Pour copier la configuration d'un pad sur un autre pad, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée et faites glisser le pad à copier sur l'autre pad.
2. Répétez cette opération de manière à obtenir quatre pads identiques.
3. Sélectionnez le deuxième pad. Dans la section **Performance**, réglez le potentiomètre à gauche sur un fill (roulement).  
Vous avez le choix entre huit roulements.
4. Paramétrez le roulement à l'aide des commandes de la section **Performance**. Par exemple, vous pouvez modifier la complexité, activer le paramètre Half-Time, essayer différentes configurations d'intensité, etc.
5. Quand vous êtes satisfait de votre roulement, faites un clic droit sur le pad de pattern, sélectionnez **Rename Pad** dans le menu contextuel et saisissez un nom pour le pad (par exemple, Fill).
6. Configurez les pads de l'intro et de la fin en procédant de la même manière.



---

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

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

### LIENS ASSOCIÉS

[Conversion des intros, patterns principaux, roulements et fins en patterns MIDI à la page 89](#)

[Faire glisser des patterns dans un projet à la page 11](#)

[Enregistrement de notes de déclenchement pour les patterns à la page 11](#)

## Enregistrement de notes de déclenchement pour les patterns

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

### CONDITION PRÉALABLE

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

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

---

### PROCÉDÉR AINSI

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

---

### RÉSULTAT

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

## Faire glisser des patterns dans un projet

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

### CONDITION PRÉALABLE

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

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

Avant de faire glisser vos patterns dans un projet, assurez-vous que les pads de pattern ne sont pas mappés sur les mêmes touches que les pads d'instrument.

Si les pads de pattern et d'instrument utilisent les mêmes touches, 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.

En utilisant des ports MIDI séparés pour les pads de pattern et les pads d'instrument, vous évitez que les notes de déclenchement des pads de pattern entrent en conflit avec les notes qui font partie de vos patterns, même si les pads de pattern et les pads d'instrument sont mappés sur les mêmes touches.

---

PROCÉDÉR AINSI

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

RÉSULTAT

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

LIENS ASSOCIÉS

[Modification des patterns dans l'application hôte à la page 12](#)

## Modification des patterns dans l'application hôte

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

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez assigné une piste MIDI à Groove Agent SE dans votre application hôte.  
Vous avez fait glisser vos patterns sur cette piste.

---

PROCÉDÉR AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de votre application hôte Steinberg, ouvrez le menu local **Drum Map** de la piste et sélectionnez **Créer une Drum Map à partir de l'instrument**.  
Une Drum Map est créée à partir des informations sur les sons de batteries utilisés dans Groove Agent SE.
  2. Ouvrez le conteneur dans l'**Éditeur de rythme**.  
Les noms de batterie adéquats sont affichés dans la liste des sons de batterie, à gauche de l'éditeur. Les notes MIDI sont affichées dans l'affichage d'événements à droite.
  3. Configurez le pattern en supprimant, saisissant, copiant ou déplaçant des notes, etc.  
Pour de plus amples informations sur l'édition des notes et des contrôleurs dans l'**Éditeur de rythme**, reportez-vous au Mode d'emploi de votre station de travail Steinberg.
-

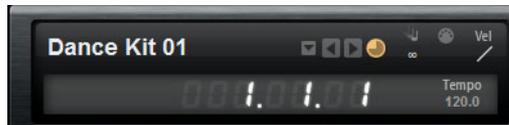
# Gestion des sons

## Chargement des kits

Il existe plusieurs moyens de charger des kits :

- Par glisser-déplacer depuis la MediaBay ou 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.

## 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.

### Polyphony

Permet de configurer la polyphonie du kit.

### Témoin d'entrée MIDI

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

### Velocity Curve

Détermine la configuration de la courbe de réponse à la vitesse 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 SE, le compteur de position dans le morceau démarre toujours à 1.0.0.0 et défile jusqu'à ce que vous cliquiez sur stop.

### Affichage du tempo

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

## Rack de kits

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



Il offre un aperçu du kit chargé et de son agent, et permet de procéder à certaines éditions sur le kit via le menu contextuel.

## 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.

### Save Pattern Group

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

### Delete Pattern Group

Permet de supprimer un groupe de patterns.

### Save Kit

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

### Save Kit As

Permet d'enregistrer le kit sous un nouveau nom.

### 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 être 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 dans des kits de Beat Agent SE.

### **Export Kit With Samples**

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

#### **À NOTER**

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

---

# 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 2500Hz, 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 cliquer 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:

- Double-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.

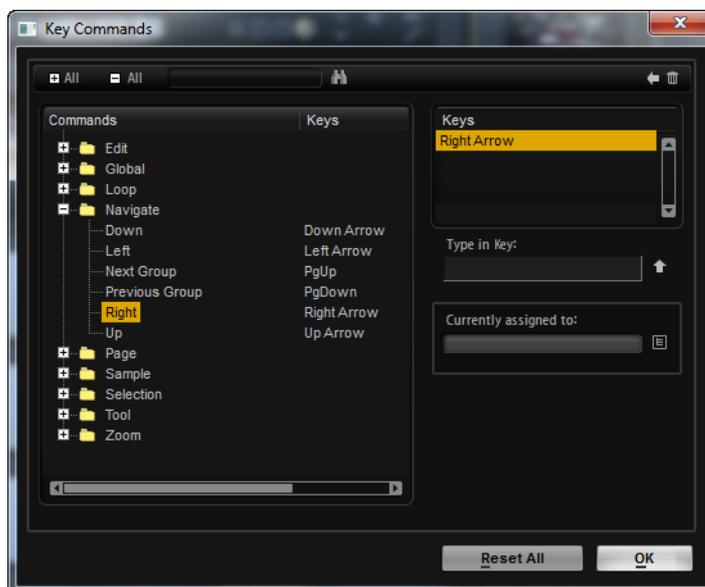
- Cliquez sur les triangles supérieur/inférieur qui apparaissent à côté du champ.
- Vous pouvez également régler les valeurs musicales (plages de touches, touche de référence, etc.) à l'aide de votre clavier MIDI.

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), 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 SE 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 SE.

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.

---

Pour de plus amples 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

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

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

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



- 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.

## 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 vitesses. Plus vous cliquez vers le bas d'un pad, plus la vitesse est faible. Plus vous cliquez vers le haut, plus la vitesse 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 de déclenchement sont réinitialisées à leurs valeurs par défaut.

## 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 SE.

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 SE 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.

### Assignation de la sortie des pads (Beat Agent SE 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 SE 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 SE uniquement)

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.
    - Faites un clic droit sur un pad, sélectionnez **Trigger Notes > Assign Trigger Note** et sélectionnez la note dans les sous-menus.
  3. Groove Agent SE 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.  
Les notes de déclenchement assignées sont affichées dans le sous-menu **Trigger Notes** du menu contextuel.
- 

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

Certains contrôleurs rythmiques externes, comme ceux des cymbales crash, intègrent plusieurs zones. Ces zones transmettent différentes notes MIDI qui correspondent à plusieurs articulations.

Quand un kit de batterie intègre un mapping d'échantillons qui contient toutes les articulations sur des pads d'instrument dédiés, chaque pad d'instrument ne nécessite qu'une note de déclenchement spécifique.

Cependant, si le kit n'intègre pas de pad pour chacune des articulations, il vous faudra peut-être assigner plusieurs notes de déclenchement à un seul pad d'instrument, afin que toutes les zones du contrôleur externe déclenchent le même échantillon.

---

### 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 note de déclenchement supplémentaire pour le pad.
  - Faites un clic droit sur le pad d'instrument, sélectionnez **Trigger Notes > Add/remove Trigger Note** et sélectionnez la note que vous souhaitez ajouter dans les sous-menus.
  - Faites un clic droit sur le pad d'instrument, sélectionnez **Trigger Notes > Learn Additional Trigger Notes** et jouez la note supplémentaire sur votre clavier.

Vous pouvez définir jusqu'à trois notes supplémentaires pour chaque pad.

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

---

## Suppression de notes de déclenchement en trop

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

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

## Utilisation des effets MIDI

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

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

### Pressure

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

### Humanize

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

## MIDI Delay

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

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 fonction de la vitesse MIDI. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur négative, la vitesse MIDI augmente progressivement. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur positive, la vitesse MIDI diminue progressivement.

### À NOTER

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

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

Quand un fichier MIDI est assigné à un pad, ce dernier contient un indicateur de progression et un compteur de temps. Quand le pattern est déclenché, l'indicateur de progression offre un affichage graphique de la progression de la lecture. De plus, le compteur de temps indique à quel temps en est rendue la lecture. Vous pouvez ainsi savoir quels patterns sont lus et à quel stade de la lecture ils en sont par rapport à leur longueur. Ces indications 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 cliquez sur l'onglet **Agent** de la page **Edit**. La page **Agent** s'ouvre. Dans la section **Pattern**, ouvrez le menu local **Pattern Library** ou **Style Library** et sélectionnez l'un des patterns MIDI d'usine ou utilisateur, ou l'un des styles disponibles.

## 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 des pads d'instrument et des pads de pattern sont tous deux assignés et ont la même note de déclenchement, le pad de pattern a toujours 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 via le même port 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

1. 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.
  2. Dans votre application hôte, créez deux pistes MIDI et assignez la sortie MIDI de la première à **Groove Agent SE Main** et la sortie MIDI de la seconde à **Groove Agent SE Pattern**.
- 

RÉSULTAT

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

## Verrouillage des paramètres des pads

Les paramètres de la section **Pad (Exclusive, 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.

---

## Gestion des groupes de patterns

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

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

#### À NOTER

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

---

## Page Agent

Pour les pads de pattern, la page **Agent** est accessible à partir de la page **Edit**.

La page **Agent** contient trois sections : **Pad**, **Pattern** et **Performance**. Selon l'agent que vous utilisez, différents paramètres et fonctions sont disponibles.

## Section Pad

La section **Pad** de la page **Agent** offre plusieurs paramètres et fonctions 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.



### 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 vitesse des notes que vous jouez affecte les notes du pattern.

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

## Section Pattern

Pour les pads de pattern de Beat Agent SE, la section **Pattern** de la page **Agent** contient des fonctions relatives aux patterns MIDI et au lecteur de patterns. Pour les pads d'instrument de Acoustic Agent SE, vous avez le choix entre le lecteur de patterns MIDI et le lecteur de styles.

Le lecteur de patterns MIDI offre les fonctions et paramètres suivants :



### 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 SE 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.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation du lecteur de styles à la page 88](#)

## Section Performance

Quand le lecteur de patterns MIDI est actif pour un pad de pattern, 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 paramètre 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 vitesses note-on du pattern. À 100%, les notes sont jouées à leur vitesse 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).

# Beat Agent SE

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

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

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

## Édition du son

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

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



La page **Edit** 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.

## Assignment d'échantillons à des pads

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

### Assignment d'échantillons à des pads par glisser-déplacer

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

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

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

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 SE pour recevoir les échantillons, une boîte de dialogue apparaît. Vous avez alors le choix de continuer ou d'annuler l'opération. Si les pads contenaient déjà des échantillons, ceux-ci sont remplacés.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Vue Mapping à la page 44](#)

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

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

## 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 vitesses d'un échantillon, les échantillons adjacents s'adaptent automatiquement, car les plages de vitesses 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 vitesse entrante qui détermine quel échantillon est lu.
- En mode **Layer**, tous les échantillons sont lus en même temps, quelle que soit leur vitesse.
- 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. Vous pouvez sélectionner les sorties suivantes dans le menu local:

- Le mixage **Kit**.
- L'un des 16 canaux de la console **Agent**.

- L'un des 16 bus de sortie stéréo du plug-in. La première sortie stéréo est toujours la sortie Master. Cette sortie est toujours active.

#### À NOTER

Ces sorties peuvent également intégrer des effets d'insert.

---

#### 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.

---

- Qui plus est, vous pouvez router un pad directement sur l'un des quatre canaux AUX, afin de créer des sous-groupes, par exemple.

### 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 26040Hz.
- Le mode **Turntable** ressemble au mode **Vintage**. Les échantillons sont joués au format 12 bits/26040Hz. 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 45RPM au lieu de 33 1/3RPM. 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)

- 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.
- 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 vitesse 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 vitesse (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 vitesse sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vitesse est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vitesse est élevée.

### Segments

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

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

### Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vitesse 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.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Définissez la plage à l'aide des champs de valeur **Low Key** et **High Key**.  
Quand vous définissez la plage de notes d'échantillons mappés de façon chromatique, les pads compris dans cette plage prennent le nom du pad auquel l'échantillon d'origine est assigné. Un nom n'est attribué que quand le pad correspondant n'en possède pas déjà. Les demi-tons de décalage par rapport au pad

d'origine sont indiqués par les suffixes ajoutés aux noms. Ceci vous permet de retrouver facilement le pad d'origine.

2. Facultatif: configurez le paramètre **Fixed Pitch**.

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

#### RÉSULTAT

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

#### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

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

## Onglet Filter

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

### Filter Type

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

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

### Filter Shape (forme du filtre)

- 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.
- 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.

### 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 vitesse 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 vitesse.

### Env Amnt

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

### Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vitesse 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 vitesse (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 vitesse sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vitesse est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vitesse est élevée.

### Segments

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

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

### Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vitesse 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 49](#)

## 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 vitesse 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 vitesse (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 vitesse sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vitesse est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vitesse est élevée.

## Segments

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

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

## Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vitesse 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. Vous pouvez sélectionner les sorties suivantes dans le menu local:

- Le mixage **Kit**.
- L'un des 16 canaux de la console **Agent**.
- L'un des 16 bus de sortie stéréo du plug-in. La première sortie stéréo est toujours la sortie Master. Cette sortie est toujours active.

### À NOTER

Ces sorties peuvent également intégrer des effets d'insert.

---

### 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.

---

- Qui plus est, vous pouvez router un pad directement sur l'un des quatre canaux AUX, afin de créer des sous-groupes, par exemple.

## Norm (utiliser la vitesse normalisée)

- Si vous travaillez avec des échantillons normalisés, veuillez à désactiver ce bouton.

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

## Onglet Sample

Dans l'onglet **Sample**, vous trouverez l'éditeur **Sample**. La section supérieure de cet onglet 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 avez 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 vitesse 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 vitesse est faible. À la vitesse 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 SE aligne alors la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

#### À NOTER

Quand vous chargez un échantillon dont l'en-tête de fichier contient des informations de tempos, ces 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 SE 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 SE aligne alors la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

#### À NOTER

Quand vous chargez un échantillon dont l'en-tête de fichier contient des informations de tempos, ces 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.

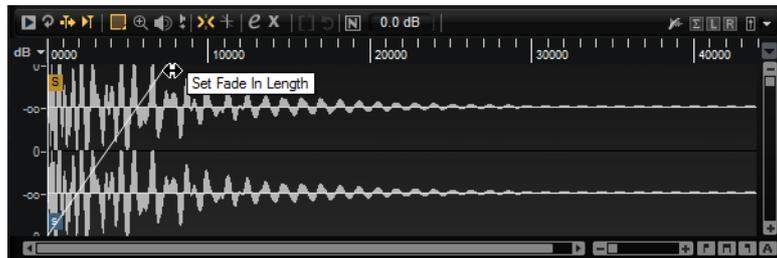
### Loop End

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 vitesse.

## 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).

## Assignment 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.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le champ **Normalize Level** (niveau de normalisation) de la barre d'outils, définissez le niveau auquel vous souhaitez normaliser l'échantillon.
  2. Cliquez sur 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 0.0dB.

## 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.
- 

## 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 de l'interface du plug-in.



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

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation des pads à la page 22](#)

## 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 96](#)

## Console de mixage Agent



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.

### 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 SE des fichiers AKAI MPC 500 et MPC 1000, ainsi que des fichiers GAK créés avec Groove Agent ONE.

Voici comment vous pouvez importer les fichiers :

- Faites glisser un fichier depuis le Explorateur 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 SE.

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

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

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

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

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

#### À NOTER

Quand il n'y a pas suffisamment de pads disponibles pour recevoir toutes les tranches, les tranches qui n'ont pas pu être ajoutées sont affichées en rouge 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 SE 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 le kit avec les échantillons) dans le menu contextuel.
  2. Dans la boîte de dialogue, définissez un emplacement et un nom pour le fichier.
- 

#### RÉSULTAT

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

#### À NOTER

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

---

## Recherche des échantillons manquants

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

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

## Saisie d'un chemin de recherche

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

### À NOTER

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

---

## Lancement de la recherche

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

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

## Résultats multiples

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

- Dans la liste **Found Files**, double-cliquez sur un échantillon ou un dossier afin d'utiliser le même emplacement pour la recherche des autres fichiers manquants.

Chaque échantillon ou dossier ainsi retrouvé disparaît automatiquement de la liste **Missing Files**.

La boîte de dialogue se referme une fois tous les échantillons retrouvés.

## Chemins d'accès favoris

Si un chemin d'accès peut servir pour les prochaines recherches, vous pouvez l'ajouter à la liste des chemins de recherche. La prochaine fois que la boîte de dialogue s'ouvrira, vous pourrez choisir un ou plusieurs chemins d'accès prédéfinis à inclure dans le processus de recherche.

- Pour ajouter un chemin d'accès, cliquez sur le signe **+**.

## Options de recherche

Par défaut, Groove Agent SE recherche les échantillons qui portent les mêmes noms que les fichiers manquants, mais également ceux dont les durées, les tailles et les formats correspondent. Un échantillon 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 SE

Acoustic Agent SE est une batterie acoustique virtuelle de nouvelle génération qui intègre des échantillons de qualité exceptionnelle et un séquenceur qui vous aidera à composer les accompagnements parfaits pour vos morceaux.

Le lecteur de styles vous donne accès à des grooves issus de nombreux genres musicaux (Blues, Punk, Hip Hop, Indie Rock, etc.), ce qui est idéal pour composer dans les musiques actuelles. Avec le lecteur de styles, vous bénéficiez d'une maîtrise parfaite de l'intensité et de la complexité de vos parties de batterie. Pour les paramètres sonores, la console de mixage **Agent** offre tous les outils nécessaires.

Le lecteur de patterns MIDI est identique à celui du Beat Agent SE.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Pattern à la page 37](#)

## Édition du son

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



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

- Pour afficher les paramètres d'un élément de batterie, cliquez dessus. Selon la configuration du bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**, il se peut que ceci déclenche également la pré-écoute de l'instrument.
- Quand un élément de batterie est déclenché, il prend une couleur plus sombre.

## 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 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 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.

## **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.

## **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 pression, 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-la 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 Open Min/Max

Ces commandes déterminent les ouvertures minimale et maximale de la charleston quand celle-ci est jouée avec les contrôleurs correspondants.

### Controller Filter

Les contrôleurs MIDI #1 (molette de modulation) et MIDI #4 (contrôleur de pied) permettent de contrôler le niveau d'ouverture de la charleston quand celle-ci est jouée fermée (note A#1) et sur la tranche (note A#0). Servez-vous de ces boutons pour filtrer les données MIDI transmises par les contrôleurs #1 et #4.

Par exemple, vous pouvez activer **MW** pour ignorer les messages du contrôleur MIDI #1 transmis par votre clavier MIDI.

## Édition des patterns

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



## Page Agent

La page **Agent** contient trois sections: **Pad**, **Pattern** et **Performance**.

Les fonctions communes des pads et des patterns sont couvertes dans le chapitre «Utilisation des pads». Les sections ci-dessous décrivent les fonctions spécifiques aux agents.

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation des pads à la page 22](#)

## Section Pattern

Pour les pads de pattern de l'Acoustic Agent SE, les fonctions du lecteur de styles se trouvent dans la section **Pattern**.



### Use Style

Permet d'activer le lecteur de styles.

### Style Library

Permet de choisir un style. Cliquez sur un fichier dans la liste pour le sélectionner.

### Original Tempo

Indique le tempo d'origine enregistré dans le style.

### Icône d'exportation MIDI

- 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 pages **Agent** et **Overview**.

- Dans la page **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 la page **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 certains charlestons soient remplacés 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 intéressante quand vous utilisez Groove Agent SE en mode Jam. Par exemple, avec une valeur de **4**, vous obtenez un roulement toutes les quatre mesures. Chaque fois, le roulement est sélectionné de façon aléatoire parmi les huit roulements disponibles.

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

À NOTER

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

---

### 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/Ending**, le lecteur de styles joue uniquement les cymbales crash du roulement ou de la fin. Par exemple, les cymbales crash d'un pattern principal qui sont jouées sur les fins et qui ne commencent pas sur le premier temps ne sont pas jouées.
- 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 96](#)

## Console de mixage Agent



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

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

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

## Groupes

La section gauche de la console contient des canaux de groupe dédiés pour la grosse caisse, la caisse claire, la charleston, les toms, les cymbales et les percussions.

## 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 SE 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 des groupes.



Quand une tranche de canal est sélectionnée, les effets d'insert du canal correspondant apparaissent dans la section située sous les canaux de la console. Il est possible de changer l'ordre des effets en faisant glisser leurs onglets. Pour afficher les paramètres d'un effet d'insert, sélectionnez l'onglet correspondant.

- Pour activer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **On/Off** correspondant.

Chaque canal 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 105](#)

[VintageCompressor à la page 127](#)

[Tape Saturator à la page 113](#)

[Envelope Shaper à la page 135](#)

## Préréglages de la console

Vous pouvez créer des préréglages de console pour l'Acoustic Agent SE. Ces préréglages intègrent tous les paramètres configurés sur les consoles **Agent**, **AUX** et **Kit** du kit chargé.

Les préréglages de console 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**.

# 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.

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.

### 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

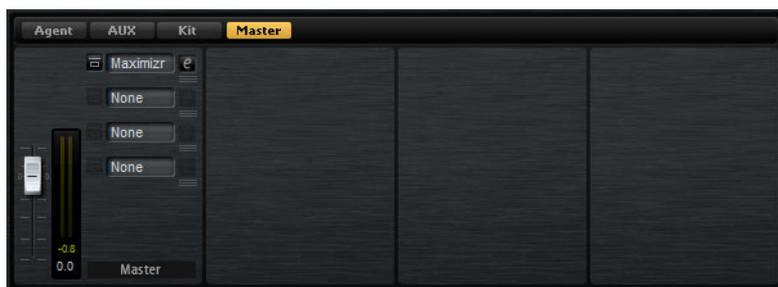
Ce vu-mètre indique en dB le niveau le plus élevé détecté sur le bus. Pour réinitialiser le vu-mètre de crête, cliquez sur le champ de valeur.

### 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 SE 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 la voie du kit et sur les bus AUX.

Chaque bus contient quatre slots d'effets d'insert.

- Pour assigner un effet d'insert, cliquez sur un slot d'effet et sélectionnez un effet dans le menu.
- Pour supprimer un effet d'insert, avec ses paramètres actuels, cliquez sur le slot de cet effet et sélectionnez **None** dans le menu.
- Pour contourner un effet, activez le bouton **Bypass** du slot. L'effet est contourné lorsque ce bouton est allumé.
- Pour éditer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **e** du slot correspondant. Vous ne pouvez éditer qu'un seul effet à la fois. Les paramètres de l'effet d'insert s'affichent dans la partie inférieure.
- Pour déplacer un effet d'un slot à un autre, cliquez sur l'icône de déplacement située sous le bouton d'édition et faites-la glisser sur un autre slot. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.
- Pour changer l'ordre des effets, cliquez sur l'icône de déplacement située sous le bouton d'édition et faites-la glisser entre deux slots.
- Pour copier un effet sur un autre slot, maintenez la touche [Alt]/[Option] enfoncée, cliquez sur l'icône de déplacement située sous le bouton d'édition et faites-la 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, cliquez sur l'icône de déplacement située sous le bouton d'édition et faites-la 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

### 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.

#### Pre-Delay

Détermine le temps qui s'écoule avant que la réverb s'applique. Ce paramètre vous permet de simuler des pièces plus grandes en augmentant le temps que mettent les premières réflexions pour atteindre l'auditeur.

#### Early Reflections

Ce paramètre vous permet de sélectionner un motif de réflexions primaires. Ce motif contient des informations déterminantes pour l'impression d'espace créée par la pièce simulée.

#### 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

Définit l'équilibre des niveaux entre le signal traité et le signal non traité. Quand l'effet est utilisé en tant qu'effet Send, réglez ce paramètre sur sa valeur maximale afin de pouvoir contrôler l'équilibre entre le signal traité et non traité en réglant le niveau du Send.

## 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 5000ms. 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 0dB.

## 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.

### Vumètre de sortie

Indique le niveau du signal de sortie.

## 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 avez 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 100Hz, 1000Hz et 10000Hz et que vous déplacez la fréquence de +100Hz, les fréquences obtenues seront 200Hz, 1100Hz et 10100Hz.

### 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

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

### Output (-48 à 24 dB)

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 plug-in détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

### 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

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 à 12dB)

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.

### 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 plug-in détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

### Mix

Permet de doser le niveau du signal avant et après traitement en préservant 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

Active le filtre de chaînage interne. Le signal d'entrée est alors traité en fonction des paramètres de ce filtre. La fonction de side-chain interne peut être utilisée pour contrôler le fonctionnement du gate.

### Boutons de filtre (LP, BP et HP)

Quand le bouton **Side-Chain** est activé, vous pouvez utiliser ces boutons pour définir le type du filtre : passe-bas, passe-bande ou passe-haut.

## Section Side-Chain

### Centre (50 à 20 000 Hz)

Détermine la fréquence centrale du filtre quand le bouton **Side-Chain** est activé.

### Q-Factor

Détermine la résonance ou la largeur du filtre quand le bouton **Side-Chain** est activé.

### 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)

Détermine le niveau à partir duquel le limiteur intervient. Seuls les signaux dont le niveau dépasse ce seuil sont traités.

### Release (ms ou mode Auto)

Règle le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine lorsque le signal tombe sous le niveau de seuil (Threshold). Quand le bouton **Auto** est activé, le plug-in détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

### 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.

### Optimize

Détermine la puissance (ou sonie) du signal.

### Soft Clip

Quand ce bouton est activé, le Maximizer commence à limiter ou écrêter doucement le signal. Par ailleurs, des harmoniques sont générées afin de conférer aux données audio le son chaleureux des amplis à lampe.

## Expander

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 SE 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 SE offre 512 paramètres d'automatisation qui peuvent être contrôlés par votre application hôte. Vous pouvez assigner chacun des paramètres de Groove Agent SE 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 SE, les paramètres automatisés contrôlent toujours les paramètres des pads tout entiers et non ceux des échantillons individuels. En cas d'automatisation, les paramètres individuels des échantillons sont remplacés. Par exemple, si les échantillons d'un même pad possèdent des valeurs de 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).

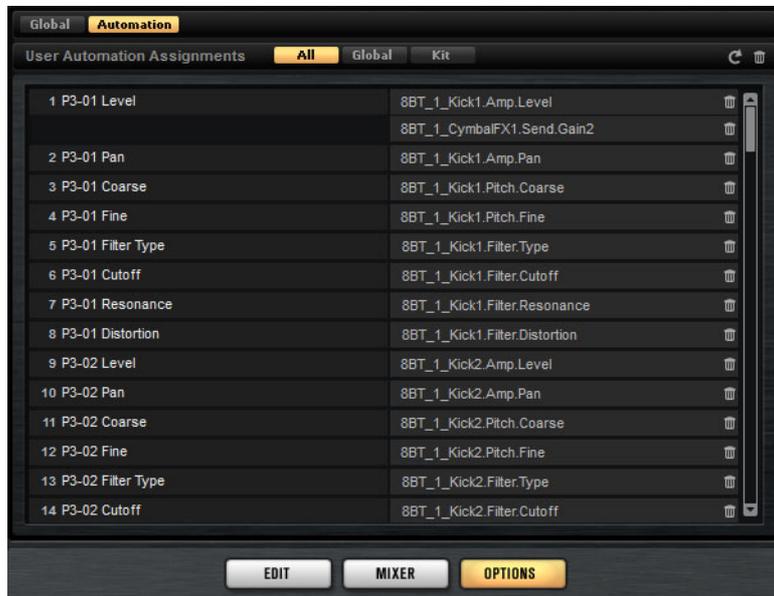
Le paramètre d'automatisation est créé sur le premier paramètre d'automatisation disponible.

- 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 SE assignés sont affichés à droite. Quand plusieurs paramètres de Groove Agent SE sont assignés à un seul paramètre d'automatisation, ils sont affichés les uns sous les autres à droite.

- Pour supprimer un paramètre d'automatisation, cliquez sur l'icône de corbeille située à droite du nom du paramètre.
- Pour supprimer tous les paramètres d'automatisation, cliquez sur 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 SE 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 147](#)

## 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

La section des fonctions du plug-in regroupe la section des slots de kits, la section Master et les indications sur les performances.

## 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

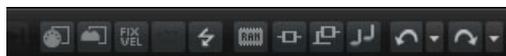
Pour obtenir des informations sur la version et le numéro de fabrication du plug-in, cliquez sur son logo. Vous accéderez ainsi à la boîte de dialogue About (à propos). Pour fermer cette boîte de dialogue, il vous suffit de cliquer dessus ou d'appuyer sur la touche [Échap] du clavier de votre ordinateur.

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 accéderez 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 vitesse, activez ce bouton. Le bouton situé à sa droite vous permet de définir la valeur de cette vitesse. 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



Pour annuler ou rétablir une seule opération, cliquez sur le bouton **Undo** (annuler) ou sur le bouton **Redo** (rétablir). Pour annuler ou rétablir plusieurs opérations, cliquez sur la flèche située à côté du bouton afin d'accéder à l'historique et de sélectionner l'étape à laquelle vous souhaitez revenir.

#### À NOTER

Le nombre d'opérations d'annulation et de rétablissement possibles est déterminé par le paramètre **Number of Undo Steps** de la page **Options**.

---

### 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.

## 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 SE charge uniquement les premières millisecondes de chaque échantillon dans la RAM. Vous pouvez équilibrer la quantité de RAM utilisée par Groove Agent SE par rapport à son utilisation du disque dur.

#### Équilibre entre 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)

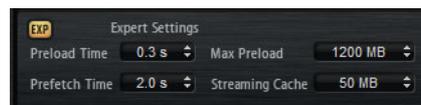
Ces champs vous fournissent des indications sur la charge mémoire (en Mo). Leurs valeurs sont déterminées par la position du curseur Balance.

### Max Preload

Détermine la quantité maximale de mémoire RAM utilisée par Groove Agent SE 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 laps de temps.
- Le paramètre **Prefetch Time** (temps de pré-lecture) détermine la capacité de pré-lecture chargée dans la RAM pour le transfert en continu des échantillons d'une voix en cours de lecture. Avec des valeurs élevées, vous bénéficiez de meilleurs taux de transfert à partir du disque, et généralement d'un plus grand nombre de voix. En contrepartie, la mémoire RAM est davantage sollicitée pour le transfert en continu. Si vous augmentez le paramètre **Prefetch Time**, il est recommandé d'augmenter également le paramètre **Streaming Cache**.
- Le paramètre **Streaming Cache** 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 SE commence à escamoter des voix.

### Max CPU

Pour éviter les clics dus à des surcharges du CPU, vous pouvez définir une charge CPU maximale pour l'instance du plug-in. Groove Agent SE escamote automatiquement des voix lorsque cette limite est dépassée. Quand il est réglé à 100%, ce paramètre est désactivé.

#### À NOTER

À cause du temps de réaction du plug-in, il peut arriver que le processeur dépasse brusquement la limite définie pendant un court instant. Vous risquez alors d'entendre des parasites et de brèves coupures du son. Il est donc conseillé de régler le paramètre **Max CPU** sur une valeur légèrement inférieure à celle requise.

---

### Voice Fade Out

Détermine la durée des fondus sur les voix qui sont escamotées parce que la limite du paramètre **Max Voices** ou celle du paramètre **Max CPU** a été atteinte.

## 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.

### Number of Undo Steps

Détermine le nombre d'opérations qu'il est possible d'annuler.

### Solo Mode

- En mode **Standard**, vous pouvez activer le solo sur plusieurs pads d'instrument afin d'entendre ce qu'ils donnent ensemble.
- En mode **Exclusive**, il n'est possible d'écouter en solo qu'un seul pad d'instrument à la fois.

### 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 contrôleurs des paramètres Volume (CC 007) et Pan (CC 010) ne peuvent être ni éditées, ni supprimées. Pour modifier le volume ou le panoramique d'un slot de kit, transmettez des messages CC#7 ou CC#10 sur le canal MIDI correspondant du slot de kit.

### Pattern Playback (lecture des patterns)

Le bouton **Hold Reset** permet d'envoyer un message Hold Reset global à tous les patterns utilisés.

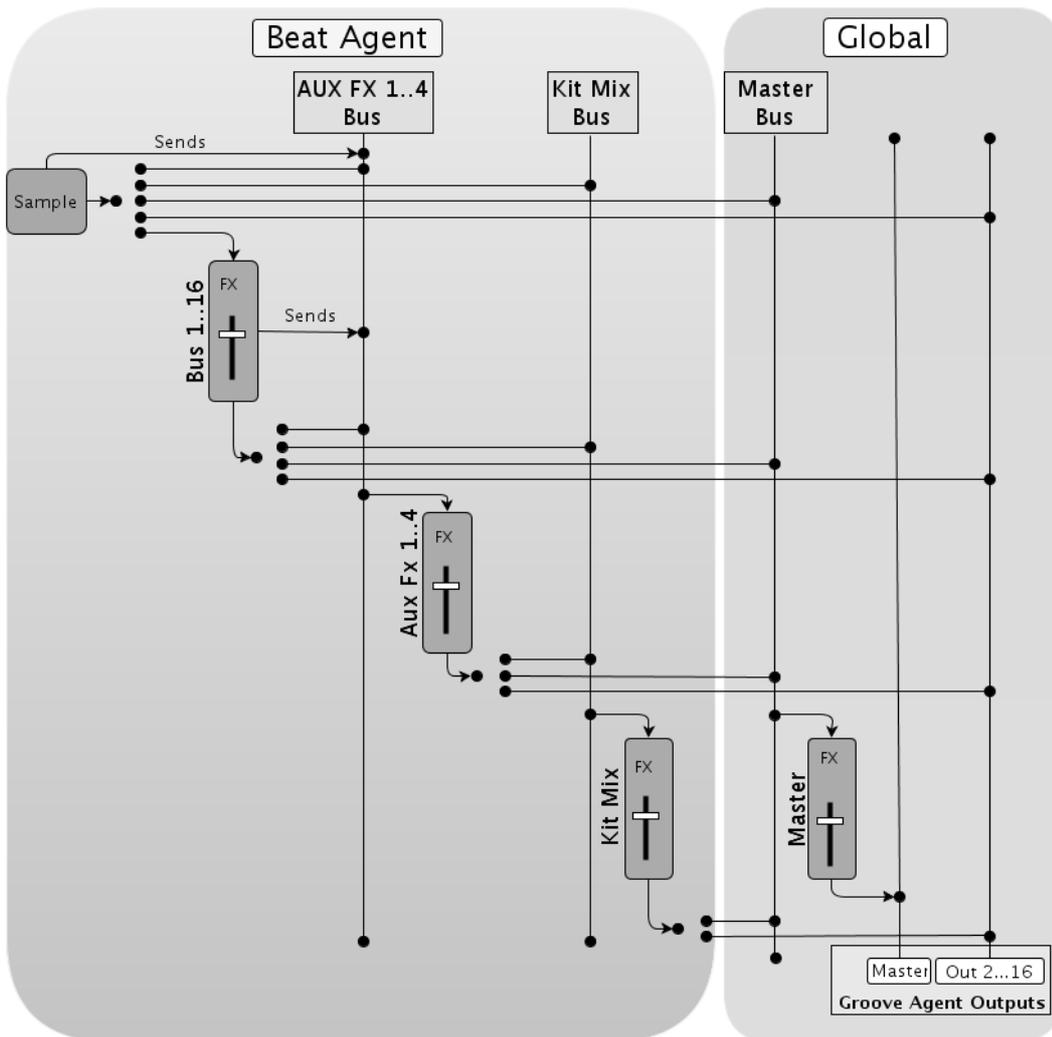
Le menu local **Reset Controller** (contrôleur de réinitialisation) permet d'assigner un contrôleur MIDI dédié à la télécommande du bouton **Hold Reset**.

#### LIENS ASSOCIÉS

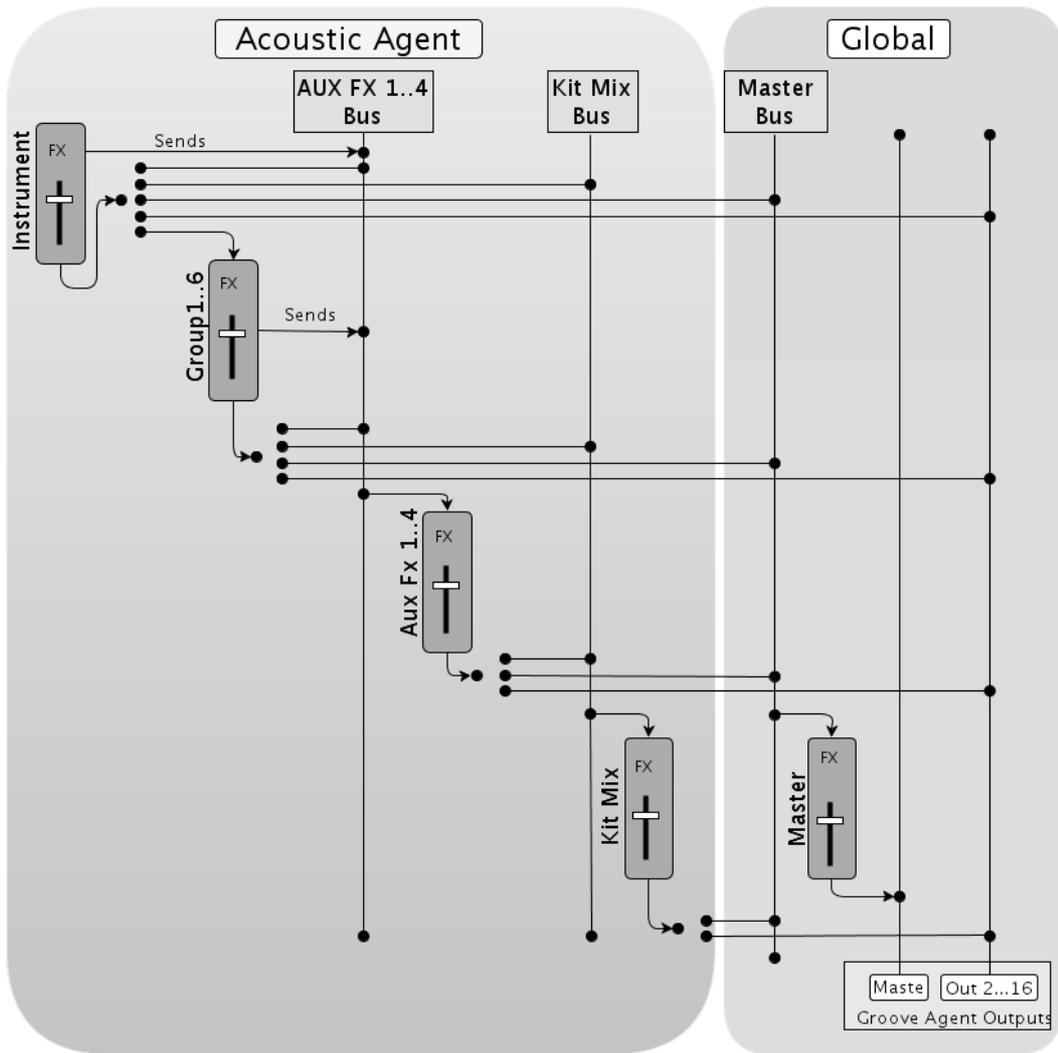
[Automatisation et contrôleurs MIDI à la page 137](#)

# Schémas de routage de la console de mixage

## Routage Beat Agent SE



## Routage Acoustic Agent SE



# Index

## A

- Acoustic Agent SE [80](#)
  - Édition des patterns [87](#)
  - Édition du son [80](#)
- Automatisation
  - À propos [137](#)

## B

- Beat Agent SE [40](#)
  - Édition des patterns [74](#)
  - Édition du son [40](#)
  - Exportation de fichiers [76](#)
  - Importation de fichiers [76](#)
  - Mixage [75](#)
- Boucles tranchées
  - Importation [76](#)
- Bouton ABS [41](#)
- Bouton REL [41](#)

## C

- Compressor [127](#)
- Contenus de Groove Agent ONE [4](#)
- Contrôleurs MIDI
  - À propos [139](#)
  - Assignation [139](#)
  - Plage d'un paramètre [140](#)

## E

- Échantillons manquants
  - Recherche [77](#)
- Édition absolue [41](#)
- Édition relative [41](#)

## Effets [96](#)

- À propos [98](#)
  - Auto Filter [108](#)
  - Chorus [115](#)
  - Compressor [125](#)
  - Distortion [112](#)
  - Envelope Shaper [135](#)
  - Envelope Stereo Pan [135](#)
  - Expander [132](#)
  - Flanger [115](#)
  - Gate [133](#)
  - Graphic EQ [106](#)
  - Limiter [129](#)
  - MorphFilter [111](#)
  - Multi Delay [103](#)
  - Phaser [118](#)
  - Ring Modulator [119](#)
  - Step Flanger [117](#)
  - Studio EQ [105](#)
  - Tape Saturator [113](#)
  - Utilisation [99](#)
  - Vintage Ensemble [123](#)
  - Effets d'égalisation [105](#)
  - Effets de delay [101](#)
  - Effets de distorsion [112](#)
  - Effets de filtrage [108](#)
  - Effets de modulation [115](#)
  - Effets de panoramique [135](#)
  - Effets de réverb [101](#)
  - Effets de routage [135](#)
  - Effets dynamiques [125](#)
  - Enveloppes
    - Édition [49](#)
  - Exportation
    - Kit avec échantillons [77](#)
- ## F
- Fichiers GAK
    - Importation [76](#)
  - Fichiers MPC
    - Importation [76](#)
  - Fichiers REX
    - Importation [76](#)

## K

- Kits
  - À propos [4](#)
  - Chargement [13](#)

## M

- Menu contextuel du kit [15](#)
- Mixage [96](#)

## P

- Pads d'instrument [24](#)
  - Effets MIDI [27](#)
- Pads de pattern [31](#)
- Page Edit
  - Onglet Amp [58](#)
  - Onglet Filter [56](#)
  - Onglet Main [46](#)
  - Onglet Pitch [54](#)
  - Onglet Sample [60](#)
  - Onglet Slice [71](#)
  - Vue Mapping [44](#)
- Page Effects [99](#)
- Page Options [144](#)
- Plages de valeurs
  - Réglage [17](#)
- Préréglages
  - À propos [4](#)
  - Préréglages de module [20](#)
  - Préréglages VST [20](#)

## R

- Rack de kits [14](#)
- Recherche des échantillons manquants [77](#)

## S

- Section Master [141](#)
- Section Pad [22](#)
  - Pads d'instrument [24](#)
  - Pads de pattern [31](#)
- Sélection multiple [17](#)
- Slot de kit [13](#)
- Slots d'effets [99](#)