DRAWLABZ / DOCUMENTATION

FRAZE

Manuel d’utilisation

Fonctions, commandes et procédures
Édition française - 30 octobre 2026



SAMPLER · SLICER · SYNTH · MAP
FRAZE LINK · RESTORE · STEMS

Captures natives, réglages expliqués et parcours de production.
Les versions illustrées sont indiquées sous les images.

Sommaire

Les titres et les numéros de page sont cliquables. Les signets du PDF donnent également accès aux chapitres et aux fonctions.

01 · Prendre en main FRAZE 8

1.1 À propos de ce manuel . . . 8

1.2 Installer et charger le plugin . . . 9

1.3 Les quatre objets à reconnaître . . . 9

1.4 Première utilisation : du fichier au son joué . . . 10

1.5 Navigation, transport et volume . . . 10

02 · Bibliothèque et sources du projet 11

2.1 PROJECT et LIBRARY : deux listes différentes . . . 11

2.2 Ajouter et organiser les dossiers . . . 12

2.3 Index intelligent : inventaire et analyse . . . 13

2.4 Recherche par texte, type et format . . . 14

2.5 Comprendre les informations de source . . . 15

03 · SAMPLER : sélection et édition audio 16

3.1 Lire la waveform et se déplacer . . . 16

3.2 SELECT, DRAW et MOVE . . . 17

3.3 START / END et portée de lecture . . . 18

3.4 SPLIT, ERASE et ordre des régions . . . 18

3.5 SNAP et aimantation . . . 19

3.6 TRIM et SMART START . . . 19

3.7 ANTI-CLIC, FADE et XFADE . . . 20

3.8 NORMALIZE et REVERSE . . . 20

3.9 PITCH vertical et STRETCH de région . . . 21

3.10 Du SAMPLER vers SLICER, le clavier ou le DAW . . . 21

3.11 AUTO REGION et régions protégées . . . 21

04 · SAMPLER : clavier, jeu et transformation 23

4.1 THIS SAMPLE, ALL et verrouillage . . . 23

4.2 Groupes, GENERATE et REROLL . . . 24

4.3 One Shot, Gate, Loop et Through . . . 25

4.4 MONO, POLY, nombre de voix et CHOKE . . . 25

4.5 TRACK / PROCESS : les six réglages . . . 26

4.6 Tempo, vitesse d'écoute et WARP TO GRID . . . 26

4.7 Tonalité d'origine, FOLLOW et synchronisation des touches . . . 27

4.8 CHROMA, FXKEY, SMART FX et PAD MOD . . . 27

05 · SLICER : découper et jouer les pads 28

5.1 Vue générale et provenance des slices . . . 28

5.2 Découpe rapide et Smart Cut Studio . . . 29

5.3 Édition manuelle des marqueurs . . . 30

5.4 Fondus, anti-clic et suppression des frontières . . . 30

5.5 Inspecteur : hauteur, durée et niveau . . . 31

5.6 Banques, sélection multiple, copie et suppression . . . 32

5.7 MIDI : canal, vélocité et AUTO MAP . . . 32

5.8 MIDI LEARN et CHOKE : jeu au contrôleur . . . 33

5.9 SMART ASSIGN et Layer Stack . . . 34

5.10 Ajustement des couches et export de slice . . . 35

06 · SYNTH : créer un instrument 36

6.1 INSTRUMENT, FX et ARPÉGIATEUR . . . 36

6.2 Choisir les slices A, B et C . . . 37

6.3 ROOT, START, END et LEVEL par source . . . 38

6.4 AUTO de source et CREATE . . . 39

6.5 TEXTURE, COLOR, HARMONY et IDENTITY . . . 39

6.6 AMP : l'enveloppe de volume . . . 40
6.7 FILTER : choisir le traitement spectral . . . 41
6.8 EQ 7 : corriger une bande précise . . . 42
6.9 GRANULAR : position, taille et densité . . . 42
6.10 GRANULAR : accordage, largeur et identité . . . 43
6.11 LFO : choisir la forme et relier une destination . . . 43
6.12 Modulation avancée, enveloppe 2 et macros . . . 44
6.13 Performance : volume, registre et legato . . . 45
6.14 Sources avancées : Sample, SoundFont, Wavetable et bruit . . . 45
6.15 Presets : enregistrer, écouter et organiser . . . 46

07 · Arpégiateur et séquence de notes 48

7.1 Activer et comprendre l'arpégiateur . . . 48
7.2 SWING, densité et humanisation . . . 49
7.3 Motifs, styles, ambiances et variations . . . 50
7.4 Éditer les seize étapes . . . 50

08 · FX : traiter le son et jouer les effets 51

8.1 Chaîne de slice et rack SYNTH . . . 51
8.2 FILTER . . . 52
8.3 DISTORTION . . . 53
8.4 CHORUS . . . 53
8.5 DELAY . . . 53
8.6 REVERB . . . 54
8.7 CRUSH . . . 54
8.8 PHASER . . . 54
8.9 FLANGER . . . 55
8.10 TREMOLO . . . 55
8.11 COMPRESSOR . . . 56

8.12 WIDTH . . . 56
8.13 TAPE . . . 56
8.14 SMART FX : affecter et déclencher . . . 57
8.15 SMART FX : lecture et rythme . . . 57
8.16 SMART FX : filtres, modulation et couleur . . . 58
8.17 SMART FX : espace, formants et fragments . . . 58
8.18 Region Sequencer : motifs de régions . . . 58

09 · MAP et FRAZE Link 60

9.1 Préparer la référence . . . 60
9.2 Capturer le DAW avec FRAZE Link . . . 61
9.3 Rôle recherché et objectif musical . . . 62
9.4 Filtres, familles et indice de concordance . . . 63
9.5 Lire les résultats et choisir un candidat . . . 63
9.6 Trois versions : fichier, BEST REGION et AUTOSLICE . . . 64
9.7 AUTO ADAPT et AUTOPITCH . . . 65
9.8 QUICK CHOP et réglages avancés . . . 65
9.9 Écoute solo, + REF et volumes . . . 66
9.10 ASSIGN, remplacement de touche et ouverture SLICER . . . 66
9.11 GENERATE FRAZE : choisir les sources . . . 67
9.12 Découpage, respirations et GROOVE FX . . . 67
9.13 Garder, remplacer, supprimer et retrouver . . . 68
9.14 Variantes et export de phrase . . . 69

10 · RESTORE : analyse, réparation et automations 71

10.1 Charger, analyser et lire l'atelier . . . 71
10.2 ZONES, CONTINU et MIXTE . . . 72
10.3 A ORIGINAL, B RESTAURÉ et C RETIRÉ . . . 73
10.4 Courbes d'intensité et paramètres avancés . . . 73

10.5 Ajouter, retirer et router les modules . . . 74
10.6 HARDCLEAN, source IA et FINITION . . . 75
10.7 DE-CLICK . . . 76
10.8 DE-CRACKLE . . . 76
10.9 DE-NOISE . . . 77
10.10 DE-HUM 50/60 . . . 77
10.11 SPECTRAL SMOOTH . . . 78
10.12 PHASE ALIGN . . . 78
10.13 ARTIFACT REPAIR . . . 79
10.14 MODULAR_TEMPORAL . . . 79
10.15 PHASE SMEAR . . . 80
10.16 SPECTRAL DYNAMICS . . . 80
10.17 RESYNTH GRIFFIN . . . 81
10.18 HARMONIC TEXTURE . . . 81
10.19 NATURALIZER . . . 82
10.20 Exporter le restauré et revenir au SAMPLER . . . 83

11 · STEMS : séparer et recombiner 84

11.1 SOURCE et portée de séparation . . . 84
11.2 Les quatre parties et leur mix . . . 85
11.3 Masque d'analyse et contenu du pad . . . 86
11.4 Fichier original, MODE STEMS et vues de waveform . . . 87
11.5 Annuler, exporter et gérer le cache . . . 87

12 · Réglages, compte et sauvegarde 89

12.1 Préférences globales ou réglages de session . . . 89
12.2 Langue, échelle et mouvement . . . 90
12.3 Démarrage et paramètres de traitement . . . 91
12.4 Compte, licence et mises à jour . . . 92

12.5 Help : préparer un signalement utile . . . 92
12.6 Projet, preset, WAV et MIDI : quoi sauvegarder ? . . . 93
12.7 Exporter par clic ou glissement . . . 93

13 · Parcours complémentaires selon l'édition 95

13.1 IMAGINE : génération audio . . . 95
13.2 IMAGINE : prises et transfert . . . 95
13.3 GENERATOR : motifs musicaux . . . 96

14 · Tutoriels de production 97

14.1 Tutoriel 1 · construire un kit à partir de deux sources . . . 97
14.2 Tutoriel 2 · créer un instrument tonal . . . 97
14.3 Tutoriel 3 · trouver une matière pour son projet . . . 98
14.4 Tutoriel 4 · développer une FRAZE en gardant les bons passages . . . 98
14.5 Tutoriel 5 · nettoyer puis séparer une source . . . 99

15 · Dépannage et référence rapide 100

15.1 Aucun son ou mauvais son . . . 100
15.2 Tempo, hauteur ou découpe inattendus . . . 100
15.3 Recherche, traitement et export . . . 101
15.4 Gestes et raccourcis utiles . . . 101
15.5 Glossaire . . . 102
15.6 Références et périmètre des illustrations . . . 103

01 / Prendre en main FRAZE

Installer le plugin, comprendre le trajet du son et réussir une première session.



Figure 01 · SAMPLER - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Bibliothèque et sources / 2 · Waveform et sélection / 3 · Régions et organisation / 4 · Réglages de jeu et clavier

1.1 À propos de ce manuel

Ce manuel décrit les espaces SAMPLER, SLICER, SYNTH, MAP, RESTORE et STEMS, ainsi que les outils transversaux. Il associe les captures natives disponibles aux comportements décrits par les commandes et paramètres du produit. Les libellés anglais sont conservés lorsqu'ils permettent de retrouver un bouton dans l'interface.

Les images proviennent de captures natives de plusieurs révisions : elles sont datées dans leurs légendes. Les vues complètes servent à se repérer ; les détails agrandis servent à identifier les commandes. Certaines données affichées sont des exemples de démonstration.

Les valeurs de départ indiquées sont celles des paramètres de référence, avant chargement d'un preset, d'un projet ou de préférences. Une création automatique peut proposer d'autres valeurs. Ce manuel n'affirme pas qu'un preset ou une image historique correspond exactement au réglage de votre session.

1.2 Installer et charger le plugin

FRAZE se charge comme instrument dans un logiciel audio compatible avec le format livré. Utilisez l'installateur adapté à votre système et à votre architecture. La configuration audio, le périphérique de sortie et le buffer se règlent dans le DAW lorsque FRAZE est utilisé en plugin.

Après installation, actualisez l'inventaire des plugins de votre hôte et chargez FRAZE sur une piste instrument. Un effet chargé sur une piste audio et un instrument recevant des notes MIDI ne répondent pas de la même manière : vérifiez le type de piste avant de chercher une panne.

PROCÉDURE

01. Installer le paquet officiel correspondant à votre ordinateur.
02. Ouvrir le gestionnaire de plugins du DAW et actualiser sa liste.
03. Créer une piste instrument et charger FRAZE.
04. Régler le routage MIDI entrant et la sortie audio de cette piste.
05. Charger un sample puis vérifier séparément la préécoute et le jeu au clavier.

> À RETENIR
> Le manuel porte sur les fonctions du plugin. La liste des installateurs et leur disponibilité évoluent : consultez drawlabz.com/download pour obtenir le paquet actuel.

1.3 Les quatre objets à reconnaître

Un fichier est la source audio conservée sur le disque. Une région délimite un passage dans cette source. Une slice est un fragment de jeu organisé dans SLICER. Un instrument SYNTH rend une ou plusieurs matières jouables à différentes hauteurs.

Une région peut référencer la source sans la dupliquer. Un déplacement de région n'implique donc pas nécessairement un nouveau fichier WAV. À l'inverse, un export produit un fichier autonome ; il ne remplace pas une sauvegarde éditable du projet.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Fichier	Matière importée ou référencée.	Conserver son emplacement pour le rappel.
Région	Passage choisi dans une source.	Choisir les bornes avant de traiter.
Slice / pad	Fragment associé à une commande de jeu.	Vérifier sa note, ses limites et sa portée.
Instrument	Résultat jouable dans SYNTH.	Sauvegarder le preset après création.

1.4 Première utilisation : du fichier au son joué

Commencez avec une boucle ou une phrase clairement identifiable. Évitez une bibliothèque entière et plusieurs traitements simultanés pendant cette première prise en main : vous pourrez ainsi attribuer chaque changement à la commande utilisée.

PROCÉDURE

01. Dans SAMPLER, ajouter un fichier au projet puis le sélectionner.
02. Écouter la source entière et repérer le passage utile.
03. Dessiner une région avec DRAW, puis l'écouter avec REGION ONLY.
04. Ajuster son début et sa fin ; conserver l'anti-clic pour commencer.
05. Envoyer la région vers SLICER et jouer son pad.
06. Dans SYNTH, choisir une slice, créer l'instrument puis jouer quelques notes.
07. Enregistrer le projet du DAW et exporter un WAV de contrôle.

> À RETENIR
> Une préécoute audible ne prouve pas que la piste reçoit le MIDI. Inversement, une note reçue ne garantit pas qu'un pad contient une source.

1.5 Navigation, transport et volume

Les onglets supérieurs ouvrent les espaces de travail. Les panneaux latéraux donnent accès aux outils du contexte courant. Replier un panneau agrandit l'espace d'édition ; cela ne supprime pas ses réglages.

Le transport du DAW, la préécoute SAMPLER, l'audition MAP et l'écoute RESTORE sont des commandes distinctes. Avant de cliquer PLAY, identifiez le contenu que ce lecteur doit jouer. Pour arrêter une comparaison, utilisez son STOP plutôt que de modifier plusieurs lecteurs à la fois.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
UNDO / REDO	Annuler ou rétablir une édition prise en charge.	L'historique des générations est distinct.
SYNC DAW	Suivre le tempo de l'hôte.	Une saisie de BPM PROJECT peut quitter cette synchronisation.
Volume de sortie	Régler le niveau envoyé à l'hôte.	Contrôler également le master du DAW.
Panneaux repliables	Libérer de la place pour la waveform.	Revenir au même panneau pour retrouver ses commandes.

02 / Bibliothèque et sources du projet

Relier ses dossiers, indexer ses sons et constituer un ensemble de sources exploitable.



Figure 02 · SAMPLER - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Bibliothèque et sources / 2 · Waveform et sélection / 3 · Régions et organisation / 4 · Réglages de jeu et clavier

2.1 PROJECT et LIBRARY : deux listes différentes

PROJECT rassemble les sources chargées dans la session. LIBRARY recherche dans les dossiers de votre bibliothèque globale. Ajouter un fichier au projet ne revient pas à déplacer tous les fichiers de la bibliothèque.

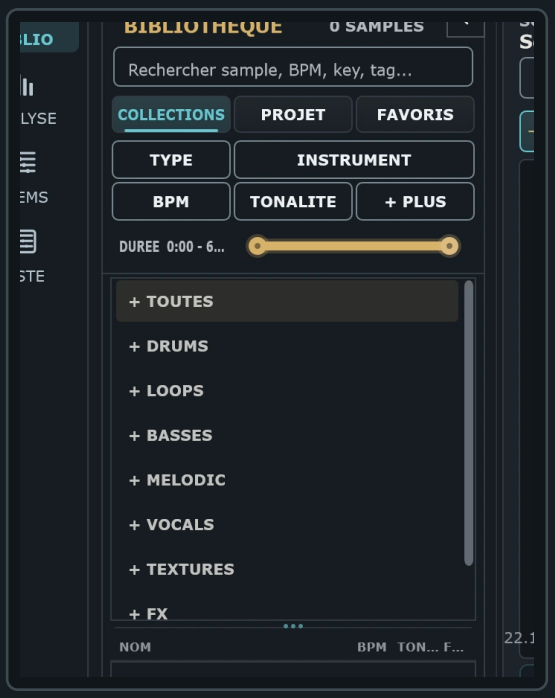


Figure 03 · SAMPLER - recherche dans la bibliothèque. Capture : 14.10.2026.

La commande d'ajout conserve les sources déjà présentes. Dans PROJECT, la sélection aléatoire vise une autre source cochée ; dans LIBRARY, elle peut charger un résultat de la recherche dans le pool. Les choix récents sont évités, sans promettre une infinité de sons différents.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Ajouter au projet	Importer des fichiers en conservant les sources existantes.	Utiliser cette action pour un montage multi-source.
Cases des sources	Définir les sources participantes.	Vérifier l'ordre avant un envoi collectif.
RANDOM	Choisir une source ou un résultat au hasard.	Le contexte PROJECT / LIBRARY change sa cible.
Replier LIBRARY	Masquer la liste sans effacer la bibliothèque.	La rouvrir depuis la barre latérale.

2.2 Ajouter et organiser les dossiers

Ouvrez les paramètres de bibliothèque, ajoutez un dossier de samples puis lancez l'indexation. Retirer un dossier de la liste retire sa participation à la bibliothèque ; ce n'est pas une commande de destruction des fichiers audio.

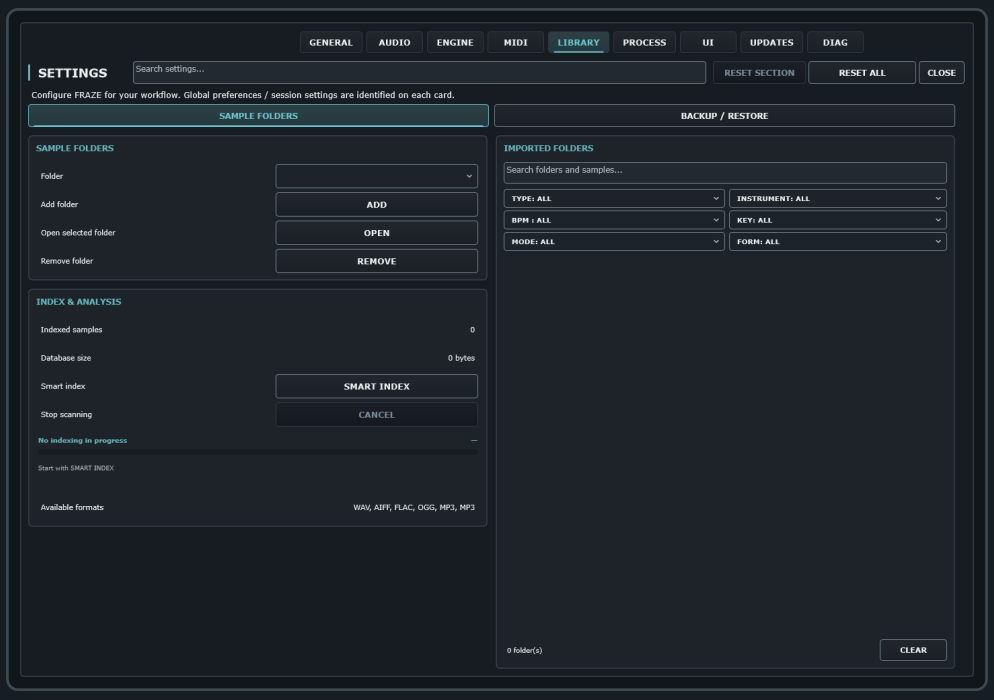


Figure 04 · BIBLIOTHÈQUE - dossiers et index. Capture : 23.10.2026 / capture de qualification.

Conservez une organisation stable des sources pendant un projet. Un export réussi n'établit pas à lui seul que la session restera transportable vers une autre machine. Avant un déplacement, vérifiez les médias nécessaires dans le projet et dans les presets.

PROCÉDURE

01. Ouvrir PARAMÈTRES, puis BIBLIOTHÈQUE.
02. Cliquer AJOUTER et sélectionner le dossier voulu.
03. Contrôler le dossier affiché et ouvrir son emplacement si nécessaire.
04. Lancer INDEX INTELLIGENT.
05. Attendre les états d'analyse utiles avant une recherche musicale exigeante.

2.3 Index intelligent : inventaire et analyse

L'index intelligent réunit l'inventaire, les métadonnées, le BPM, la tonalité et les profils nécessaires aux fonctions de recherche. Un fichier visible dans la liste peut ne pas encore posséder toutes ses analyses.

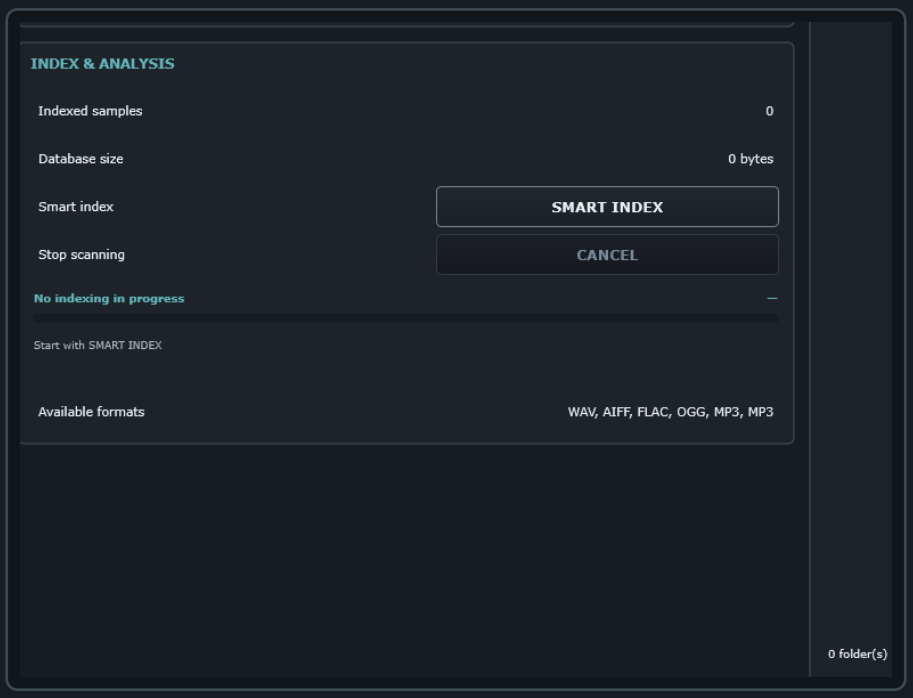


Figure 05 · INDEX & ANALYSE - progression et commandes. Capture : 23.10.2026 / capture de qualification.

La progression de l'inventaire et celle des analyses sont différentes. Pour interrompre temporairement le travail, utilisez PAUSE lorsque cette commande est proposée. ANNULER arrête le passage courant ; il ne faut pas le confondre avec une simple pause.

Lorsqu'un résultat musical manque, vérifiez d'abord si la source a été analysée, si ses informations sont disponibles et si les filtres ne l'excluent pas. Une tonalité inconnue ne signifie pas automatiquement une source inutilisable.

> À RETENIR
> Le cache peut accélérer une reprise. Ne supposez pas qu'une barre terminée pour une étape signifie que toutes les étapes musicales sont achevées.

2.4 Recherche par texte, type et format

Combinez le texte avec le type de son et son format. Un type décrit le contenu, par exemple kick, snare, basse ou piano ; le format distingue notamment boucle, one-shot et stem.

Commencez large, puis ajoutez les contraintes nécessaires. Les catégories peuvent dépendre des informations disponibles, y compris du nom de fichier. Écoutez un candidat avant de décider qu'il appartient réellement à la famille attendue.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Texte / Keywords	Chercher des mots associés au son.	Commencer avec un instrument ou un caractère utile.
TYPE / INSTRUMENT	Réduire la famille musicale.	Combiner avec la recherche textuelle.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
LOOP / ONE SHOT / STEM	Filtrer le format d'usage.	Un fichier court n'est pas forcément une percussion.
BPM et durée	Limiter les plages numériques.	Élargir les plages si la recherche devient vide.
Key / Scale	Filtrer fondamentale et gamme séparément.	ALL laisse le critère ouvert.
Effacer le filtre	Retirer la restriction active.	Utile pour retrouver un résultat disparu.

2.5 Comprendre les informations de source

Le BPM source décrit le tempo attribué au fichier ; le BPM projet décrit le contexte de travail. La note racine, la tonalité et la gamme ne sont pas interchangeables. Un accord isolé peut être compatible avec plusieurs tonalités.

Les panneaux d'analyse peuvent afficher niveau, crêtes, spectre et informations stéréo. Ces vues aident à choisir une région et à évaluer le traitement, mais un zoom vertical de waveform ne modifie pas le niveau sonore.

> À RETENIR
> Lorsque l'analyse hésite, utilisez l'oreille et une référence connue. Ne corrigez pas une hauteur sur la seule base d'une valeur incertaine.

03 / SAMPLER : sélection et édition audio

Délimiter les passages, régler les raccords et contrôler exactement ce qui est lu.



Figure 06 · SAMPLER - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Bibliothèque et sources / 2 · Waveform et sélection / 3 · Régions et organisation / 4 · Réglages de jeu et clavier

3.1 Lire la waveform et se déplacer

La waveform représente l'évolution du signal dans le temps. PRECISION privilégie le contour détaillé ; PEAK montre l'enveloppe des crêtes ; RMS décrit le niveau moyen. Utilisez une vue adaptée à la question : attaque précise, dynamique générale ou longueur de phrase.



Figure 07 · SAMPLER - waveform et régions. Capture : 14.10.2026.

Les commandes + et - changent le zoom ; FIT retrouve le fichier entier. Le curseur de lecture et les limites START / END ont des rôles différents : déplacer le curseur ne redéfinit pas nécessairement la plage jouée.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
PRECISION	Observer le détail du signal.	Placer une limite près d'une attaque.
PEAK	Observer les crêtes.	Repérer les événements forts.
RMS	Observer l'énergie moyenne.	Comparer des zones denses et faibles.
FIT	Revenir à la vue complète.	Retrouver une région hors écran.

3.2 SELECT, DRAW et MOVE

SELECT définit une plage de travail sans déplacer START / END. DRAW crée une région directement sur la waveform. MOVE sert à déplacer les régions ou leurs bornes selon la zone saisie. Vérifiez l'outil actif avant de glisser : un même geste peut sinon sélectionner, dessiner ou déplacer.

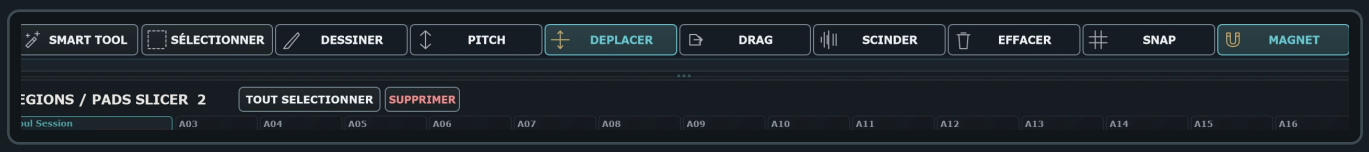


Figure 08 · SAMPLER - barre d'outils de waveform. Capture : 14.10.2026.

Les sélections ajoutées avec Shift ou Ctrl servent à constituer une sélection multiple. Delete retire les éléments sélectionnés selon le contexte de l'outil. Alt-clic intervient aussi dans la sélection des régions à traiter par GENERATE STEMS.

PROCÉDURE

01. Activer SELECT pour observer ou préparer une plage.
02. Passer à DRAW et tracer une région sur le passage utile.
03. Utiliser MOVE pour affiner ses limites.
04. Écouter REGION ONLY pour confirmer les bornes.

05. Revenir à SELECT avant de constituer une sélection multiple.

3.3 START / END et portée de lecture

START fixe le début de la plage et END sa fin. REGION ONLY lit uniquement la région choisie. ALL lit toute la plage START à END. Ces commandes de préécoute ne doivent pas être confondues avec THIS SAMPLE / ALL du clavier, qui définissent une portée d'édition.

AUTO-PLAY ON démarre la lecture au clic dans la waveform après avoir placé le curseur. OFF permet de positionner ce curseur sans lancer l'écoute, ce qui facilite la découpe précise.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
REGION ONLY	Écouter le passage sélectionné.	Contrôler une coupe isolée.
ALL de transport	Écouter START à END.	Évaluer l'enchaînement complet.
AUTO-PLAY	Lancer ou non la lecture au clic.	Désactiver pendant les éditions délicates.
LOOP	Répéter la plage sans déplacer les marqueurs existants.	Écouter plusieurs raccords successifs.

> À RETENIR
> Un mot ALL peut apparaître dans plusieurs zones. Lisez la zone qui le contient : transport, réglages du clavier ou traitement des fondus.

3.4 SPLIT, ERASE et ordre des régions

SPLIT sépare au point choisi. ERASE ou la suppression de région retire un élément de travail, sans constituer une suppression du fichier original. Les boutons précédent / suivant et la sélection dans la bande de régions permettent de retrouver le passage actif.



Figure 09 · SAMPLER - régions et pads de préécoute. Capture : 14.10.2026.

Ajouter une région reprend la durée de la région courante sans copier l'audio ; vous pouvez ensuite la déplacer. Les flèches d'ordre déplacent la région plus tôt ou plus tard dans la séquence. RANDOM REGION choisit une autre région en évitant les choix récents et conserve l'audio et les frontières existantes.

> À RETENIR
> La touche source éclairée en ambre est un repère de provenance. Elle peut différer de la dernière note MIDI jouée et sa sélection ne déclenche pas une note à elle seule.

3.5 SNAP et aimantation

SNAP contraint les positions à une grille ; l'aimantation aide à viser les événements audio. La grille exprime une position temporelle ou musicale, tandis que le magnétisme s'appuie sur le contenu. Les deux outils ne donnent donc pas toujours la même limite.

Pour un kick, une frontière juste avant le transitoire conserve l'attaque. Pour une nappe, une frontière éloignée d'une crête et un fondu peuvent être plus pertinents. Contrôlez à l'oreille plutôt que de traiter une frontière détectée comme une vérité musicale.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Libre	Placer sans grille.	Retoucher une attaque hors du temps.
1/4, 1/8, 1/16	Aligner sur une division musicale.	Vérifier le BPM de référence.
Grille temporelle	Placer selon la durée affichée.	Utile hors d'un contexte régulier.
MAGNET	Attirer la limite vers un événement détecté.	Réduire sa force si la coupe saute trop loin.

3.6 TRIM et SMART START

TRIM rogne le silence autour de la région sélectionnée. SMART START active ou retire le rognage de la touche active et définit aussi le comportement des futures affectations. Les boucles explicitement définies restent indépendantes.

Avant d'activer un rognage automatique, examinez les sons dont le départ progressif fait partie du caractère : un souffle, une aspiration ou une réverbération inversée peut être musicalement voulu. Après changement, rejouez la touche et comparez sa synchronisation au reste du morceau.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la source ou la touche voulue.
02. Observer son début avec un zoom suffisant.
03. Appliquer TRIM ou basculer SMART START selon l'objectif.
04. Rejouer le son et vérifier sa première attaque.
05. Contrôler que la boucle explicite reste celle attendue.

3.7 ANTI-CLIC, FADE et XFADE

ANTI-CLIC applique des fondus non destructifs de 3 ms aux limites des régions dans le SAMPLER. Il est activé par défaut. Un FADE manuel permet une transition plus longue et intentionnelle ; XFADE adoucit la jonction de boucle en mélangeant la fin et le début.

Ces traitements ne sont pas équivalents : un fondu de fin trop long peut manger la résonance ; un crossfade trop large peut doubler une attaque. Écoutez la boucle plusieurs fois plutôt qu'un seul départ.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ANTI-CLIC	Limiter les discontinuités aux bords.	Bon point de départ pour les chops.
FADE IN / OUT	Adoucir l'entrée ou la sortie selon la portée choisie.	Vérifier région, toutes régions ou sample entier.
XFADE	Raccorder la boucle.	Paramètre SAMPLER : 0 à 80 ms, pas de 0,5 ms ; valeur de référence 12 ms.

> À RETENIR
> Le crossfade SAMPLER et celui de l'instrument SYNTH sont deux réglages distincts.

3.8 NORMALIZE et REVERSE

NORMALIZE ajuste le niveau sans modifier le fichier original. Cela ne remplace pas une compression : la relation entre les crêtes et le niveau moyen reste différente d'un son à l'autre. Compensez le volume pour faire une comparaison équitable.

REVERSE inverse la région sélectionnée et sa représentation ; si aucune région n'est sélectionnée, l'action concerne le fichier entier. Avant d'appliquer la commande, vérifiez donc la sélection. Une attaque inversée devient généralement une montée ; son placement rythmique demandera souvent une nouvelle écoute.

PROCÉDURE

01. Sélectionner explicitement la région voulue.
02. Activer REVERSE, puis écouter le début et la fin.
03. Ajuster les limites si la montée doit aboutir sur un temps précis.
04. Comparer le niveau avant et après NORMALIZE.
05. Vérifier le résultat exporté si le son doit être utilisé hors de FRAZE.

3.9 PITCH vertical et STRETCH de région

L'outil PITCH vertical ajuste la hauteur en demi-tons. Shift donne l'ajustement en cents et le double-clic remet à zéro. STRETCH change la durée avec conservation de la tonalité ; ses choix Libre / Aimanté et multiplicateurs de durée facilitent les essais.

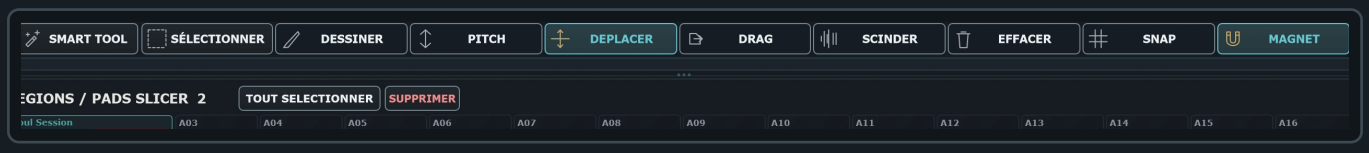


Figure 10 · SAMPLER - barre d'outils de waveform. Capture : 14.10.2026.

Les bornes source décrivent le contenu prélevé ; la durée de lecture décrit le temps qu'il occupe après transformation. Ne déplacez pas les bornes uniquement pour compenser une durée étirée. Une combinaison extrême de tempo, vitesse et stretch peut être refusée : réduisez la transformation plutôt que de supposer qu'elle s'est appliquée.

> À RETENIR
> +12 demi-tons correspond à une octave. Un réglage en cents sert à corriger un petit écart ; 100 cents représentent un demi-ton.

3.10 Du SAMPLER vers SLICER, le clavier ou le DAW

L'outil DRAG exporte une région vers le DAW ou une touche FRAZE. En contexte STEMS, il utilise le mix actuellement audible. La commande d'envoi collectif assemble les sources cochées dans l'ordre du pool et leurs régions sans recopier la matière audio pour le montage interne.

Le nombre de slices par région influence la répartition sur les pads. Préparez donc l'ordre des sources et les régions utiles avant l'envoi, puis vérifiez le SLICER : nombre de fragments, provenance et niveau.

PROCÉDURE

01. Cocher les sources participant au montage.
02. Vérifier l'ordre du pool et les régions de chaque source.
03. Choisir le nombre de slices générées par région si proposé.
04. Envoyer vers SLICER.
05. Jouer les pads et contrôler le résultat avant de continuer le traitement.

3.11 AUTO REGION et régions protégées

AUTO REGION propose un découpage de la source. Les régions verrouillées restent protégées et l'analyse découpe ailleurs. Le clic droit d'une région permet de la verrouiller ou déverrouiller avant une nouvelle proposition.

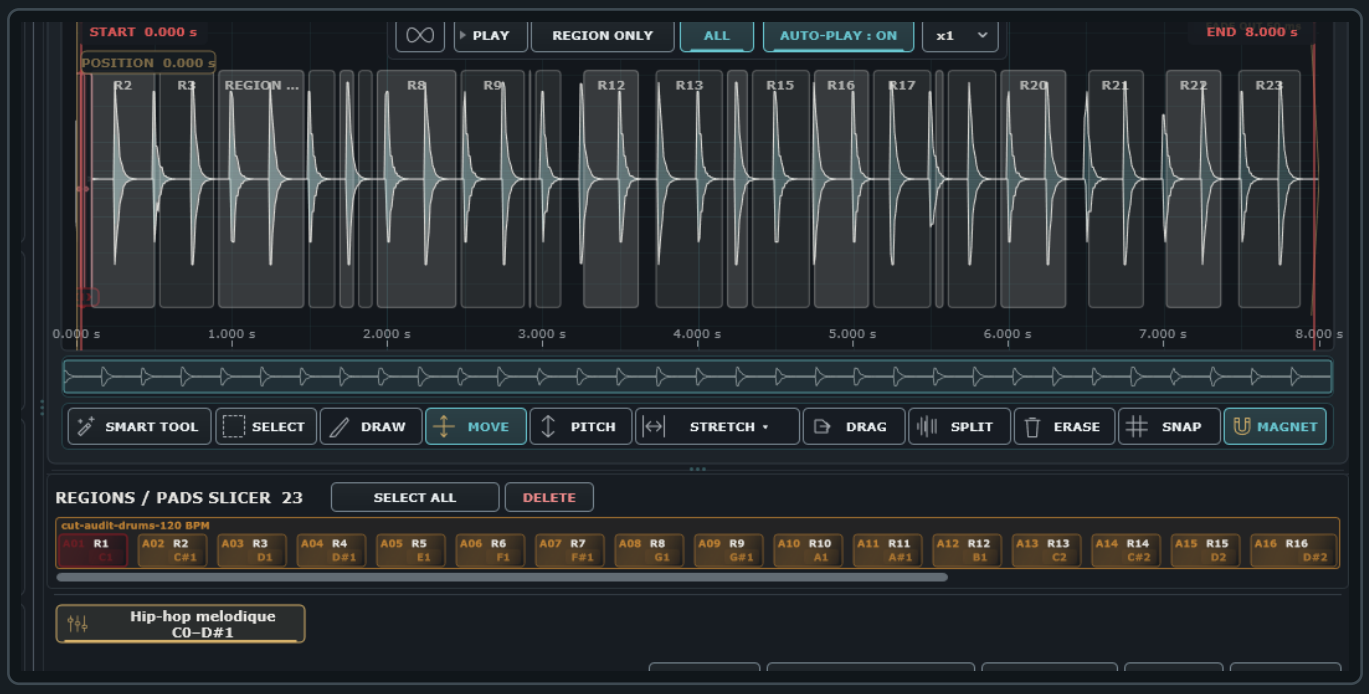


Figure 11 · AUTO REGION - découpes et régions. Capture : 23.10.2026 / capture de qualification.

Si la source ou les régions ont changé pendant une préparation, la proposition n'est plus celle de l'état courant : relancez AUTO REGION. La nouvelle découpe peut varier, mais un matériau répétitif ne garantit pas des fragments de timbre différents.

La sensibilité Smart possède des commandes fines - / + par pas de 1 %. La prévisualisation des coupes et leur application sont distinctes dans le panneau de réglage : écoutez et vérifiez les frontières avant de conserver un grand nombre de régions.

PROCÉDURE

01. Choisir la source et attendre que sa waveform soit prête.
02. Verrouiller au clic droit les régions à préserver.
03. Lancer AUTO REGION.
04. Contrôler le nombre de régions et plusieurs frontières.
05. Écouter des régions réparties dans le fichier.
06. Conserver le résultat ou demander une autre proposition.

04 / SAMPLER : clavier, jeu et transformation

Organiser les sons sur les touches et maîtriser la portée des réglages.



Figure 12 · SAMPLER - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Bibliothèque et sources / 2 · Waveform et sélection / 3 · Régions et organisation / 4 · Réglages de jeu et clavier

4.1 THIS SAMPLE, ALL et verrouillage

THIS SAMPLE cible la touche active ; ALL applique les réglages du groupe de commandes à tous les fichiers du clavier. Choisissez la portée avant de modifier une valeur pour éviter de retoucher involontairement plusieurs sons.

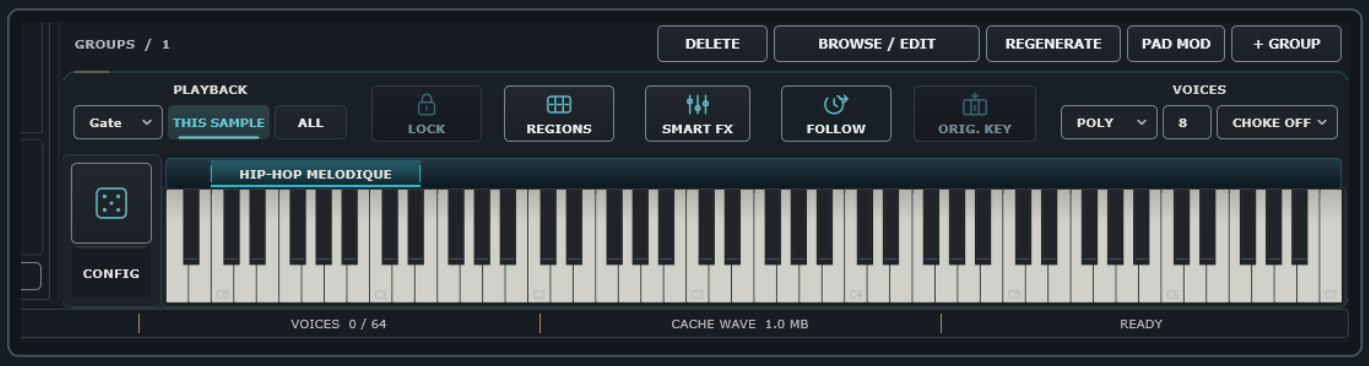


Figure 13 · SAMPLER - groupes, portée et clavier. Capture : 23.10.2026 / capture de qualification.

LOCK protège la touche active contre le remplacement aléatoire. Chaque touche conserve son propre verrou. Cette protection concerne le remplacement ; elle n'équivaut pas à un gel général de tous les paramètres audio.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
THIS SAMPLE	Éditer la source active.	Créer un réglage particulier pour un fichier.
ALL	Appliquer au clavier entier.	Uniformiser un mode de lecture avec précaution.
LOCK	Préserver l'affectation.	Garder les bons sons pendant les recherches.
CONFIG	Ouvrir ou fermer la configuration des groupes.	Les filtres peuvent persister après fermeture.

4.2 Groupes, GENERATE et REROLL

Les groupes classent les affectations par famille. Les critères de recherche peuvent comporter texte, mots exclus, durée, BPM, fondamentale et gamme. Key et Scale sont deux choix indépendants.

GENERATE remplit les emplacements vides avec les résultats admissibles. REROLL reconstruit les emplacements non verrouillés selon la politique choisie. La bibliothèque disponible et les filtres déterminent la diversité : un filtre étroit peut produire peu de candidats.

PROCÉDURE

01. Choisir une famille et commencer avec des critères larges.
02. Régler les plages de durée et de BPM.
03. Laisser Key / Scale sur ALL si la hauteur n'est pas déterminante.
04. Générer, puis verrouiller les affectations à conserver.
05. Régénérer les autres et écouter les nouvelles propositions.

> À RETENIR
> Deux politiques sont documentées : préserver les groupes assignés, ou régénérer les groupes déverrouillés en respectant leurs filtres. Vérifiez laquelle est active.

4.3 One Shot, Gate, Loop et Through

Le mode de lecture détermine la réaction au jeu. One Shot lance le fragment ; Gate lie la durée de jeu au maintien de la note ; Loop répète la plage ; Through poursuit la lecture depuis le début du fragment vers la fin de la source au-delà de sa borne de slice. Les interactions exactes avec une nouvelle note dépendent aussi du mode MONO / POLY et du groupe CHOKE.

Pour comprendre la différence, testez la même source avec une note très courte puis une note tenue. Ajoutez ensuite une deuxième note pendant la lecture : vous entendrez ce qui relève du maintien, de la répétition et de l'interruption des voix.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
One Shot	Déclenchement de fragment.	Adapté aux frappes ou chops ponctuels.
Gate	Réponse au maintien puis au relâchement.	Adapter RELEASE à la fin souhaitée.
Loop	Répétition de la plage.	Vérifier le raccord et XFADE.
Through	Poursuivre au-delà de la fin de slice vers la fin de source.	Le relâchement ne coupe pas la voix comme en Gate.

4.4 MONO, POLY, nombre de voix et CHOKE

MONO limite le chevauchement ; POLY autorise plusieurs voix. La limite de voix empêche un nombre illimité de lectures simultanées. Dans SAMPLER, la référence est POLY pour une nouvelle instance ; un projet sauvegardé conserve son choix.

CHOKE réunit les sons qui doivent s'interrompre mutuellement. OFF n'attribue pas de groupe d'exclusion ; les groupes 1 à 16 permettent d'organiser plusieurs familles. Exemple : une charleston fermée peut couper une charleston ouverte du même groupe.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
MONO / POLY	Définir la superposition.	Écouter les queues de notes pendant un jeu rapide.
MAX VOIX	Choisir de 1 à 32 dans le contrôle partagé de lecture.	Plus de voix peut augmenter la charge.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
CHOKE OFF / 1-16	Définir une exclusion entre sons.	Ne pas placer tout le kit dans le même groupe par défaut.

> À RETENIR
> Les commandes de voix du SAMPLER, du SLICER et du SYNTH n'ont pas toutes la même limite. Reportez-vous à la section du moteur concerné.

4.5 TRACK / PROCESS : les six réglages

Ce panneau transforme le jeu de la source. Les valeurs neutres permettent de revenir à une référence avant comparaison. Le mode de transformation et la portée active déterminent comment les réglages sont employés.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
PITCH	-24 à +24 demi-tons ; référence 0.	Changer la hauteur sans confondre avec ROOT.
STRETCH	50 à 200 % ; référence 100 %.	100 % conserve la durée ; disponible en mode Stretch.
GAIN	-24 à +12 dB ; référence 0 dB.	Ajuster le niveau de la source.
PAN	-1 à +1 ; centre 0.	Placer dans le champ stéréo.
ATTACK	0 à 3 000 ms ; référence 0 ms.	Rendre le départ plus progressif.
RELEASE	1 à 5 000 ms ; référence 50 ms.	Adoucir la fin après relâchement.

> À RETENIR
> Une attaque longue sur une percussion peut supprimer la frappe. Un release long avec beaucoup de voix peut accumuler les niveaux.

4.6 Tempo, vitesse d'écoute et WARP TO GRID

BPM PROJECT définit le tempo de travail ; saisir une valeur ou utiliser TAP quitte SYNC DAW sans modifier le BPM détecté de la source. La commande qui reprend le BPM source affecte le projet. TEMPO LOCK adapte la lecture au tempo actif en préservant la hauteur.

La vitesse d'écoute x0,5 / x1 / x1,5 / x2 / x3 / x4 est indépendante du BPM projet et conserve la hauteur. Elle aide à parcourir un long fichier. Ne l'utilisez pas comme preuve que le BPM source a été corrigé.

WARP TO GRID aligne les intervalles entre battements détectés vers un tempo stable, en préservant la hauteur. Cette opération remplace la source courante comme un nouvel import : sauvegardez l'état voulu et contrôlez le résultat avant de poursuivre.

4.7 Tonalité d'origine, FOLLOW et synchronisation des touches

ORIG. KEY préserve la tonalité propre d'un sample lorsque la tonalité ou la gamme du VST change. Le pitch manuel reste indépendant pour chaque touche. Utilisez cette protection sur une source dont la hauteur ne doit pas suivre le contexte musical.

La synchronisation temporelle des touches fait démarrer une nouvelle note à la même position écoulée dans sa propre plage lorsqu'une première note est maintenue. Les plages de chaque source et SMART START restent actifs. C'est utile pour comparer des matières à un même stade de lecture, mais cela ne transforme pas des fichiers différents en phrases identiques.

> À RETENIR
> Distinguez toujours les trois décisions : suivre le tempo, suivre la tonalité et suivre la position de lecture. Activer l'une n'implique pas nécessairement les deux autres.

4.8 CHROMA, FXKEY, SMART FX et PAD MOD

En mode CHROMA, chaque touche joue son sample. FXKEY utilise les touches noires pour déclencher des effets en temps réel sur les voix actives du clavier. Un effet déclenché sans voix audible peut sembler inactif : maintenez un son pour tester son action.

SMART FX donne accès aux effets de jeu ; leurs commandes de dosage et de synchronisation doivent être réglées dans leur propre contexte. PAD MOD sert à composer et réorganiser un kit de 16 pads. Vérifiez le mode avant de jouer une séquence MIDI existante : une note de sample et une touche d'effet n'ont pas le même rôle.

PROCÉDURE

01. Charger quelques sons et tester CHROMA.
02. Maintenir une voix puis activer FXKEY.
03. Déclencher une touche noire et comparer son action.
04. Relâcher l'effet et vérifier le retour au son attendu.
05. Revenir au mode de jeu voulu avant d'enregistrer une performance.

05 / SLICER : découper et jouer les pads

Construire un kit multi-source et éditer les fragments de façon précise.



Figure 14 · SLICER - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Inspecteur de slice / 2 · Waveform et découpe / 3 · Banques de pads / 4 · Lecture et clavier

5.1 Vue générale et provenance des slices

Le SLICER associe une waveform, un inspecteur de slice, une bande de régions et des banques de pads. Il peut réunir plusieurs régions sources. Le pad actif ne représente donc pas nécessairement le même fichier que celui actuellement sélectionné dans le SAMPLER.



Figure 15 · SLICER - waveform, pads et mapping. Capture : 30.10.2026 / révision en qualification.

Avant une édition, identifiez la source, le pad et la banque. Une modification de découpe peut changer les fragments disponibles ; après un redécoupage, rejouez les pads utilisés dans votre séquence.

5.2 Découpe rapide et Smart Cut Studio

La découpe rapide analyse le contenu avec le nombre demandé. Le contrôle rapide accepte de 2 à 32 slices ; le paramètre général de comptage possède une plage plus large. Ne confondez pas la capacité du moteur et celle d'une commande précise.

SUGGEST propose un nombre et une sensibilité sans déplacer les marqueurs. AUTO SLICE applique la découpe. Le profil AUTO exploite les rôles de source et les indices de bibliothèque ; un profil rythmique est adapté à une région de batterie. Dans un montage multi-source, ciblez explicitement la région à redécouper.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la région source visée.
02. Ouvrir SMART CUT ou SMART CUT STUDIO.
03. Choisir le profil de contenu, puis demander SUGGEST si utile.
04. Ajuster nombre et sensibilité.
05. Appliquer la découpe, jouer les pads, puis annuler si le résultat ne convient pas.

> À RETENIR
> Une sensibilité plus forte ne garantit pas un meilleur kit : elle peut isoler des événements secondaires. Choisissez les fragments utiles à votre jeu.

5.3 Édition manuelle des marqueurs

SELECT choisit une slice sans jouer. DRAW place un marqueur. MOVE déplace les limites, y compris le premier début. SPLIT coupe la slice au point cliqué ; ERASE retire une frontière pour fusionner deux slices.

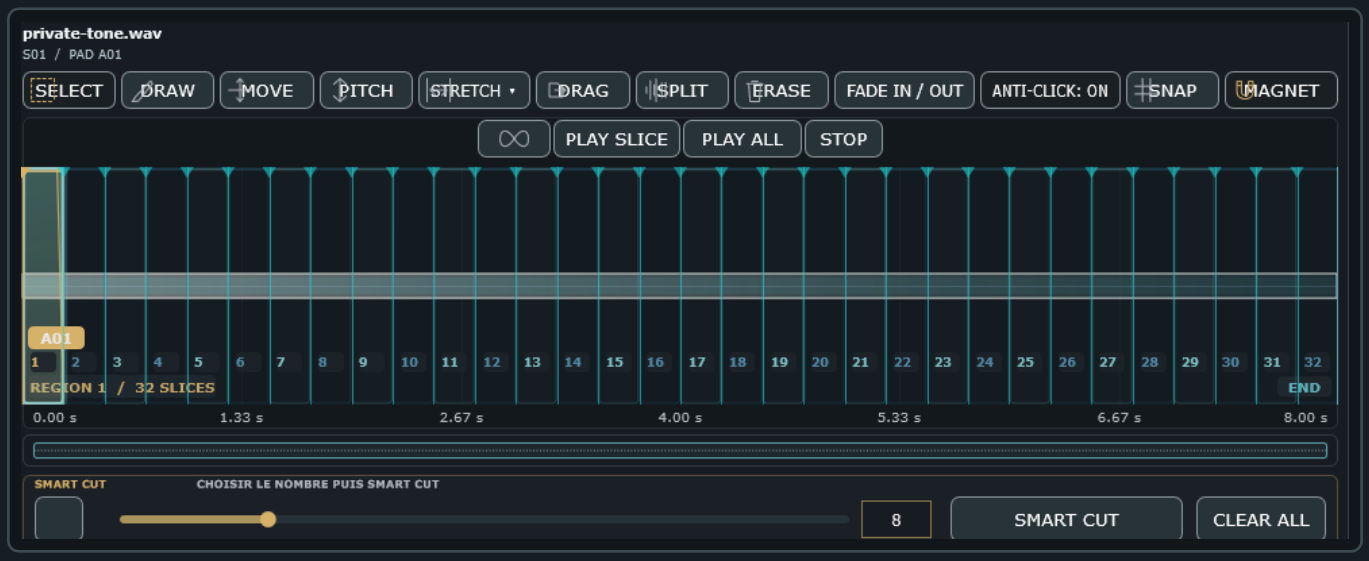


Figure 16 · SLICER - outils et marqueurs. Capture : 30.10.2026 / révision en qualification.

SNAP cale les marqueurs sur la grille de double-croches. MAGNET propose Off, Precise, Normal, Strong ou Wide ; Alt permet le placement libre. Une aimantation large facilite la recherche d'événements, mais peut déplacer la coupe au-delà du point souhaité.

PROCÉDURE

01. Passer à SELECT et choisir la slice.
02. Zoomer sur l'attaque ou le raccord.
03. Déplacer sa borne avec MOVE ou ajouter une coupe avec SPLIT.
04. Maintenir Alt si l'aimantation gêne le réglage fin.
05. Écouter la slice et ses voisines pour vérifier le raccord.

5.4 Fondus, anti-clic et suppression des frontières

Le menu FADE IN / OUT règle les deux fondus pour la slice active ou toutes les slices. APPLIQUER regroupe la modification en une action annulable. RESET met les valeurs à zéro ; il faut ensuite appliquer pour les valider.

ANTI-CLICK possède son propre état ON / OFF et sa durée dans le SLICER. Les fondus manuels sont préservés : désactiver l'anti-clic ne doit donc pas être interprété comme une remise à zéro des fondus. CLEAR ALL retire les frontières pour retrouver la source entière ; ce n'est pas une suppression du fichier audio.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Fade IN / OUT	Durées précises aux extrémités.	Éviter de rogner une attaque utile.
Portée sélection / toutes	Définir la cible avant APPLIQUER.	Écouter une slice avant d'uniformiser le kit.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Anti-click	Réduire les discontinuités de lecture.	Conserver les fondus artistiques indépendamment.
Clear All	Retirer les séparations.	Utiliser Undo pour retrouver les frontières.

5.5 Inspecteur : hauteur, durée et niveau

L'inspecteur cible la slice sélectionnée. Réglez sa lecture et son caractère avant de multiplier les effets. PITCH et STRETCH changent des dimensions différentes ; les outils verticaux proposent aussi les gestes fins en cents et les durées de lecture.

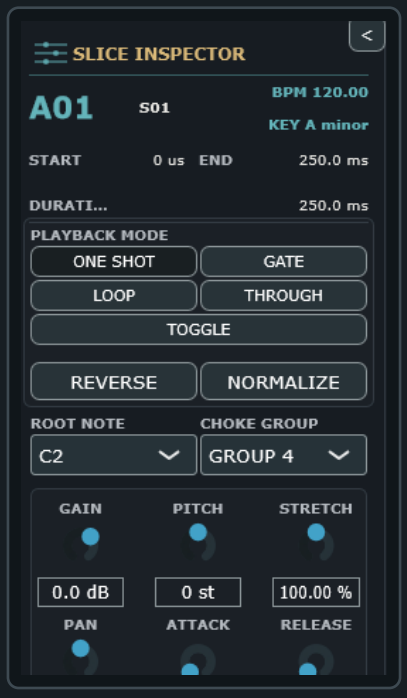


Figure 17 · SLICER - inspecteur de slice. Capture : 30.10.2026 / révision en qualification.

Le STRETCH fin du SLICER ajuste la durée totale en tenant compte de la synchronisation BPM. Un double-clic rétablit la durée adaptée au tempo. L'affichage de vitesse peut refléter STRETCH : x1 = 100 %, x2 = 50 %, x0,5 = 200 % ; les autres valeurs affichent MANUAL.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ROOT NOTE	Racine MIDI du fragment.	La vérifier avant un jeu chromatique.
GAIN / PAN	Niveau et position du pad.	Équilibrer les sources d'un kit.
ATTACK / RELEASE	Entrée et relâchement de la voix.	Adapter le mode Gate ou One Shot.
PITCH / STRETCH	Hauteur et durée.	Contrôler l'effet à l'oreille après modification.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
SORTIE SLICER	Gain avant le vumètre de sortie.	Surveiller les crêtes en jeu polyphonique.

5.6 Banques, sélection multiple, copie et suppression

Les banques répartissent les pads. SELECT ALL vise les pads de la banque affichée ; Ctrl-clic construit une sélection multiple. Pour coller une copie indépendante, choisissez un pad vide puis PASTE.

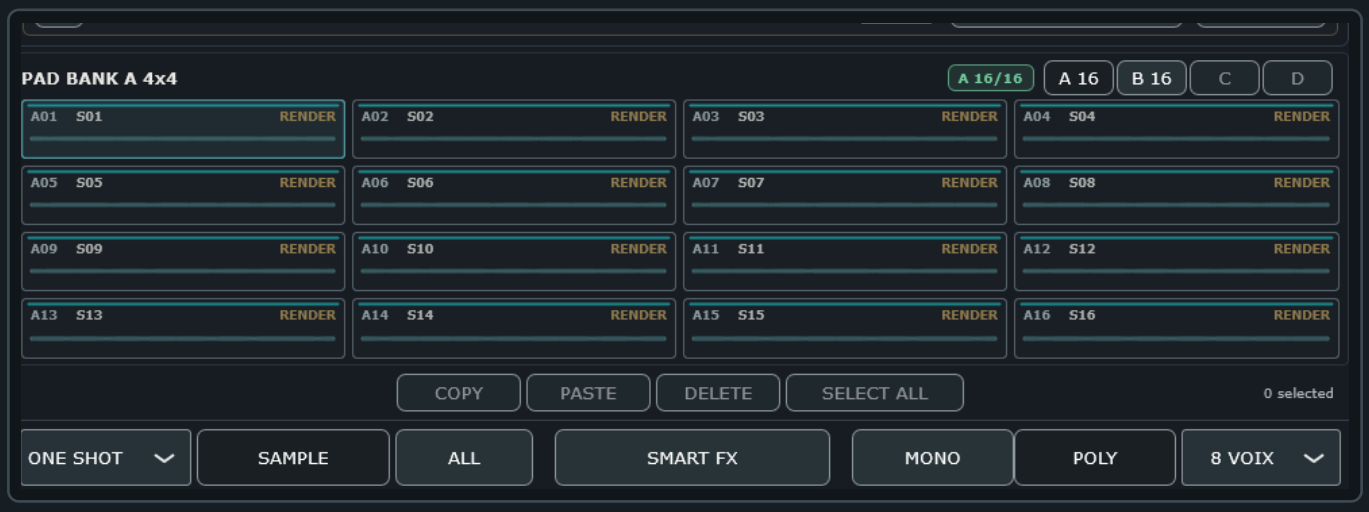


Figure 18 · SLICER - banques et sélection de pads. Capture : 30.10.2026 / révision en qualification.

DELETE vide les pads sélectionnés et conserve le fichier source. L'action est annulable. Une copie indépendante sert à créer une variante de lecture ou d'effets ; vérifiez ensuite ses réglages et sa note MIDI avant d'enregistrer un motif.

PROCÉDURE

01. Choisir la banque puis le pad de départ.
02. Copier le pad voulu.
03. Choisir un emplacement vide et coller.
04. Modifier la copie et comparer les deux pads.
05. Sélectionner plusieurs pads avec Ctrl-clic si une action groupée est nécessaire.

5.7 MIDI : canal, vélocité et AUTO MAP

AUTO MAP distribue les slices chromatiquement depuis la note racine choisie. Les commandes -12 / +12 déplacent l'ensemble du mapping d'une octave. Vérifiez les notes réellement envoyées par votre contrôleur : les noms d'octave peuvent différer entre le matériel et le DAW.

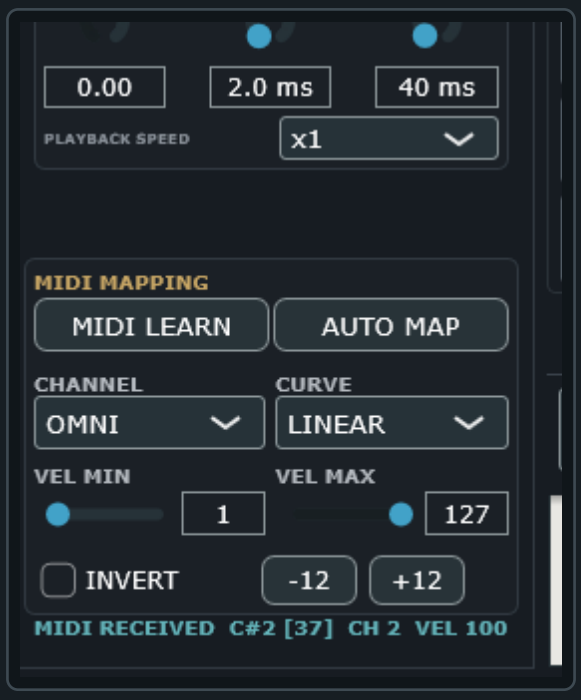


Figure 19 · SLICER - MIDI et réponse à la vélocité. Capture : 30.10.2026 / révision en qualification.

Le filtre de canal doit correspondre au message entrant. Les réglages de vélocité définissent la réponse du pad ; INVERT renverse cette réponse. Testez des frappes faibles et fortes avant de modifier le gain pour compenser une mauvaise courbe.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
AUTO MAP	Répartir les slices depuis ROOT.	Peut changer le mapping global : vérifier le motif MIDI.
MIDI CH / OMNI	Filtrer ou accepter les canaux.	OMNI facilite un premier diagnostic.
VEL MIN / MAX	Définir la plage utilisée.	Adapter à la dynamique réelle du contrôleur.
Courbe / INVERT	Façonner la réponse.	Une inversion donne une logique de jeu particulière.

5.8 MIDI LEARN et CHOKE : jeu au contrôleur

MIDI LEARN arme l'apprentissage du pad choisi, puis attend une note ou un pad du contrôleur. Sélectionnez d'abord la cible et observez l'état d'armement avant de jouer. Vérifiez ensuite l'affectation obtenue avec une nouvelle frappe.



Figure 20 · SLICER - CHOKE GROUP. Capture : 30.10.2026 / révision en qualification.

CHOKE fait s'interrompre les voix qui partagent le même groupe. Utilisez par exemple un groupe pour les charlestons et laissez les autres sons hors de ce groupe. Le canal MIDI et la note d'affectation sont distincts de la décision d'exclusion sonore.

Les captures de MIDI LEARN / CHOKE du 30 octobre illustrent une révision en qualification. Si votre installation ne présente pas ce comportement, vérifiez sa version avant d'attribuer l'écart au contrôleur.

PROCÉDURE

01. Choisir le pad à apprendre.
02. Cliquer MIDI LEARN et jouer une seule note du contrôleur.
03. Vérifier la note affichée puis retester hors apprentissage.
04. Pour un groupe d'exclusion, affecter les pads concernés au même CHOKE.
05. Jouer le premier son puis le second et écouter l'interruption.

5.9 SMART ASSIGN et Layer Stack

SMART ASSIGN répartit les candidats selon les rôles de sources et les informations de bibliothèque disponibles. AUTO CONTENT conserve les notes MIDI dans le parcours documenté. Contrôlez le résultat avec votre séquence existante plutôt que de supposer que l'organisation musicale sera parfaite.

Layer Stack superpose jusqu'à trois couches au pad. Sélectionnez L1, L2 ou L3, importez la matière puis réglez sa contribution. MUTE, SOLO, REVERSE et PHASE servent à contrôler chaque couche ; PHASE inverse la polarité, ce qui ne remplace pas un réglage d'offset temporel.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
GAIN / PAN	-60 à +12 dB ; position gauche / droite.	Dosage de la couche.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
PITCH / STRETCH	-24 à +24 st ; 50 à 200 %.	Adapter hauteur et durée.
OFFSET	-250 à +2 000 ms.	Aligner ou décaler une attaque.
ATTACK / RELEASE	0 à 3 000 ms / 0 à 5 000 ms.	Façonner le jeu de la couche.
FADE IN / OUT	0 à 500 ms chacun.	Raccorder le matériau dans sa fenêtre.
STACK OUTPUT	-24 à +12 dB.	Compenser l'addition des couches.

5.10 Ajustement des couches et export de slice

KEEP / CROP et CROP conservent ou recadrent la matière selon le mode ; LOOP TO FIT répète pour remplir ; STRETCH TO FIT adapte la durée ; REPITCH TO FIT fait varier la vitesse avec la hauteur. Testez une couche à la fois pour entendre la différence.

STACK est le mode de superposition. Les libellés ALTERNATE - NEXT et VELOCITY - NEXT ne doivent pas être interprétés comme une garantie de modes disponibles : utilisez uniquement les choix actifs dans votre version. RESTORE ORIGINAL concerne la première couche.

DRAG permet de déposer une slice vers un dossier ou le DAW. Attendez la préparation du WAV si elle est nécessaire et vérifiez le fichier obtenu, notamment ses fondus et sa fin de réverbération.

> À RETENIR
> Additionner trois couches peut augmenter fortement le niveau. Réduisez les gains de couches avant de remonter la sortie du stack.

06 / SYNTH : créer un instrument

Transformer les slices en instrument, puis régler les sources et le comportement du jeu.



Figure 21 · SYNTH - vue native. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Navigateur de slices / 2 · Sources A / B / C / 3 · Caractère et création / 4 · AMP, FILTER, GRANULAR et LFO / 5 · Performance et clavier

6.1 INSTRUMENT, FX et ARPÉGIATEUR

INSTRUMENT réunit les slices et le façonnage sonore. FX ouvre les effets de l'instrument. ARPÉGIATEUR transforme les notes tenues en motif. Le clavier reste accessible pendant le changement de vue pour comparer le même son.



Figure 22 · SYNTH - vue native. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

Le navigateur de slices présente la matière issue du SLICER. La console avancée, lorsqu'elle est proposée par le mode de source, expose d'autres moteurs et modulations. La vue avancée n'est pas un remplacement obligatoire du parcours de création par slices.

6.2 Choisir les slices A, B et C

Les trois emplacements gardent une identité visuelle stable. Sélectionnez une slice dans le navigateur pour l'ajouter ; retirez-la avec X si elle ne convient pas. Parcourez les pages du navigateur pour trouver d'autres fragments.



Figure 23 · SYNTH - navigateur et trois sources. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

La préécoute de carte écoute son matériau ; elle n'est pas identique à une note jouée par l'instrument créé. Si une préécoute n'est pas disponible pour un montage particulier, écoutez la matière dans SLICER. Ne concluez pas que le futur instrument sera muet sur la seule base de ce bouton.

PROCÉDURE

01. Préparer les fragments dans SLICER.

02. Ouvrir SYNTH et choisir une première slice stable.

03. Écouter la carte si sa préécoute est disponible.

04. Ajouter une deuxième ou une troisième matière seulement si elle sert le résultat.

05. Vérifier les trois sources et les bornes avant CREATE.

6.3 ROOT, START, END et LEVEL par source

ROOT est la note racine MIDI de la matière. Ce n'est pas un simple déplacement de pitch. Une racine erronée décale la relation entre la note jouée et le son entendu. START et END choisissent la fenêtre de source ; LEVEL dose sa contribution.

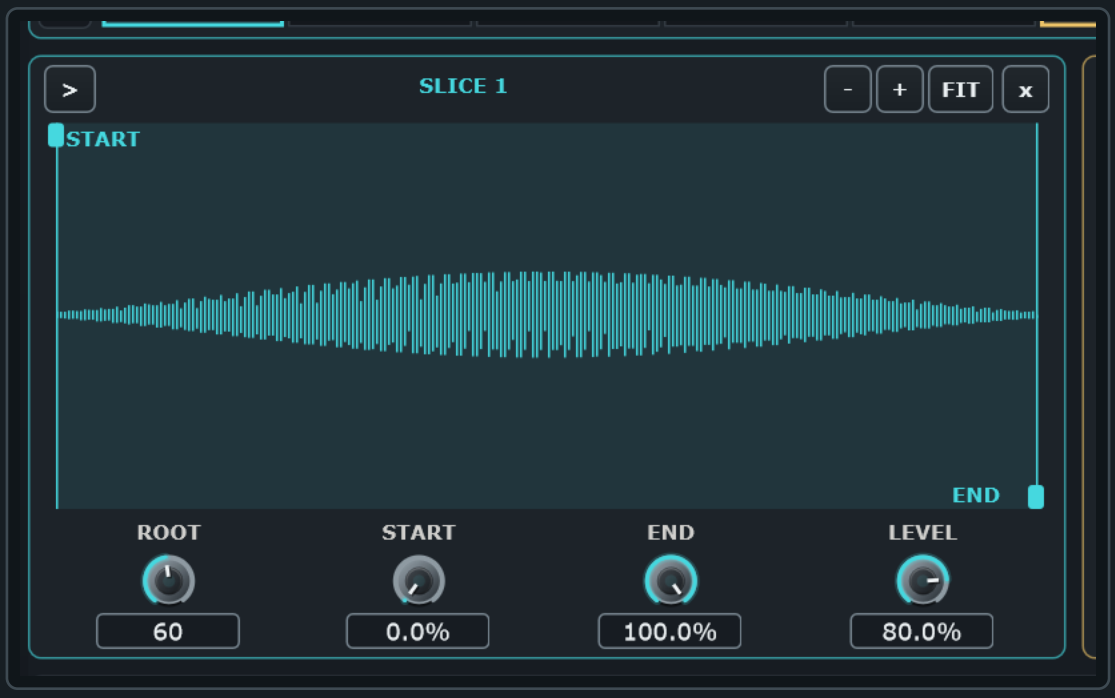


Figure 24 · SYNTH - réglages d'une carte source. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

Dans les cartes, glisser la sélection déplace START et END ensemble. La molette zoome ; Alt-glisser déplace la vue ; FIT retrouve toute la slice. Les boutons + et - proposent le même travail de zoom sans modifier le son.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ROOT	Identifier la note d'origine.	Corriger seulement à partir d'une hauteur connue.
START / END	Délimiter la fenêtre retenue.	Éviter silence inutile et attaque indésirable.
LEVEL	Doser la source.	Comparer les matières avant d'augmenter le gain global.
FIT / zoom	Changer la vue de la waveform.	La représentation agrandie n'amplifie pas le son.

6.4 AUTO de source et CREATE

AUTO propose une zone monophonique stable de cinq secondes maximum ; il ne convertit pas un accord en note unique. Sélectionnez de préférence une matière à hauteur stable si vous souhaitez un instrument tonal.

CREATE lance l'analyse et la construction de l'instrument à partir des sources choisies. Attendez le résultat ou le message explicatif. Une nouvelle sélection de cartes et le dernier instrument créé restent deux états distincts jusqu'à la prochaine création. CANCEL interrompt la demande, sans justifier de supposer qu'un nouvel instrument est prêt.

PROCÉDURE

01. Choisir une source simple et écouter sa hauteur.
02. Délimiter manuellement une zone ou essayer AUTO.
03. Vérifier le passage proposé.
04. Cliquer CREATE et attendre la fin.
05. Jouer des notes autour de la racine, puis dans l'aigu et le grave.
06. Sauvegarder le preset si le résultat convient.

> À RETENIR
> Les anciennes sources et sauvegardes peuvent avoir des limites de fenêtre différentes. Une nouvelle édition peut être bornée plus étroitement que la source d'origine.

6.5 TEXTURE, COLOR, HARMONY et IDENTITY

Ces commandes donnent un accès rapide au caractère après la création. TEXTURE ajoute une diffusion stéréo progressive. COLOR équilibre le son entre sombre et brillant ; son centre est neutre. HARMONY ajoute une saturation harmonique progressive.



Figure 25 · SYNTH - caractère et création. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

IDENTITY préserve davantage l'attaque et le timbre d'origine lorsqu'il approche 100 %. Le réduire laisse entendre davantage la texture granulaire. Ce réglage n'a donc pas la même fonction qu'un volume de source.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
TEXTURE	Diffusion stéréo ; zéro préserve le signal d'origine.	Élargir une texture sans remplacer la source.
COLOR	Équilibre sombre / brillant.	Faire ressortir une matière ou l'adoucir.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
HARMONY	Saturation harmonique ; zéro conserve l'origine.	Ajouter du caractère progressivement.
IDENTITY	Préservation de la matière source.	Réduire pour une transformation plus marquée.
WIDTH / CUTOFF	Largeur et filtrage rapidement accessibles.	Comparer en mono et à niveau égal.

6.6 AMP : l'enveloppe de volume

L'enveloppe ADSR décrit l'évolution d'une note. ATTACK règle la montée, DECAY la descente après le pic, SUSTAIN le niveau tenu et RELEASE la fin après relâchement. Le sustain est un niveau, pas une durée.



Figure 26 · SYNTH - enveloppe AMP. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

Pour un pluck, essayez une attaque courte, un decay marqué et un sustain faible. Pour une nappe, augmentez l'attaque et le release. Ces propositions sont des points de départ musicaux, pas des presets garantis pour toute matière.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ATTACK	1 à 3 000 ms ; référence 15 ms.	Départ doux ou immédiat.
DECAY	5 à 3 000 ms ; référence 180 ms.	Durée de la descente vers SUSTAIN.
SUSTAIN	0 à 100 % ; référence 72 %.	Niveau pendant le maintien.
RELEASE	5 à 5 000 ms ; référence 60 ms.	Queue après relâchement.

> À RETENIR
> La fin de la source, le mode de boucle et la durée de la note peuvent limiter le résultat. Une grande valeur de RELEASE ne crée pas à elle seule une matière inexistante.

6.7 FILTER : choisir le traitement spectral

OFF laisse le filtre neutralisé. LP24 et LP12 atténuent les aigus ; HP12 atténue les graves ; BP12 privilégie une bande ; NOTCH retire une zone. La pente 24 dB/octave est plus abrupte que 12 dB/octave.



Figure 27 · SYNTH - FILTER. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

CUTOFF définit la fréquence de travail et RES son accentuation. DRIVE ajoute du caractère au filtre. KEY adapte sa réponse au registre joué ; VEL peut la relier à la vélocité ; MIX dose la contribution. Si le filtre est OFF, une modulation de CUTOFF peut être correctement reliée sans effet audible.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
CUTOFF	40 Hz à 20 kHz ; référence 20 kHz.	Balayer pour identifier la zone utile.
RES	0 à 100 % ; référence 0.	Accentuer près de la coupure.
DRIVE	0 à 100 %.	Colorer le traitement.
KEY	0 à 100 % ; référence 48 %.	Faire suivre le registre.
MIX	Dosage du filtre dans le signal.	Comparer avant de conclure à un manque de niveau.

6.8 EQ 7 : corriger une bande précise

Le mode EQ 7 expose sept bandes. Pour chaque bande, la fréquence choisit la zone, le gain accentue ou atténue, et Q règle la largeur. Un Q élevé est plus étroit. Les fréquences de référence sont 60, 150, 400, 1 000, 2 500, 6 000 et 12 000 Hz.

Les bandes permettent une fréquence de 20 Hz à 20 kHz, un gain de -18 à +18 dB et un Q de 0,3 à 12. Commencez par une correction modeste : plusieurs accentuations peuvent augmenter les crêtes. Ce mode d'égalisation ne réagit pas comme un simple filtre CUTOFF.

PROCÉDURE

01. Choisir EQ 7.
02. Sélectionner une bande liée à la zone à corriger.
03. Ajuster la fréquence puis le gain.
04. Régler Q pour limiter la correction au contenu voulu.
05. Comparer avec des gains neutres puis dans le mix.

6.9 GRANULAR : position, taille et densité

La synthèse granulaire lit de petits grains de la matière. POS choisit leur zone de départ ; SIZE règle leur durée ; DENSITY détermine leur densité. Le sélecteur de source A / B / C permet de travailler la matière disponible sans confondre les cartes.

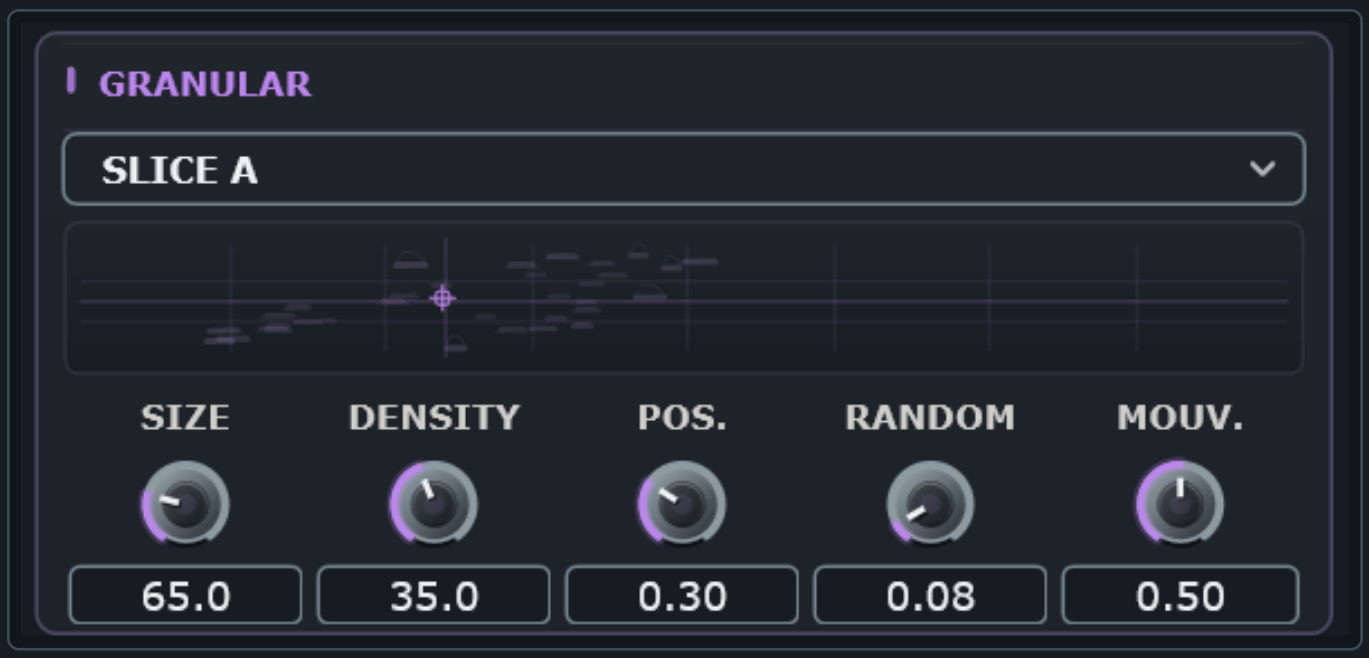


Figure 28 · SYNTH - GRANULAR. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

De petits grains peuvent donner une texture plus fragmentée ; des grains longs conservent souvent davantage la forme de la source. DENSITY change le remplissage : son augmentation peut modifier le niveau perçu et masquer l'attaque.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
POS	0 à 100 % de la source.	Explorer une partie stable ou plus riche.
SIZE	8 à 250 ms ; référence 65 ms.	Changer l'échelle des fragments.
DENSITY	2 à 80 ; référence 35 par source hybride, 22 en source simple.	Doser la présence des grains.
PITCH	-24 à +24 demi-tons.	Transposer la couche granulaire.
RAND	0 à 100 %.	Introduire la variation aléatoire.
MOUV. / MOVE	0 à 1.	Doser le mouvement granulaire, indépendamment de RANDOM.
SPREAD / LEVEL	Largeur et contribution granulaire.	Ne pas confondre espace et volume.

6.10 GRANULAR : accordage, largeur et identité

TUNE ON conserve le suivi des notes du clavier lorsque RAND disperse les grains. TUNE OFF autorise un désaccordage aléatoire adapté aux textures et aux effets. Une nappe intentionnellement instable ne doit pas être évaluée avec les mêmes critères qu'une basse accordée.

Activez d'abord une source audible, puis la texture granulaire et un niveau suffisant. Si le résultat disparaît en mono, réduisez l'élargissement. Les particules et animations de la vue sont des aides visuelles ; elles ne constituent pas une mesure exacte de chaque grain audio.

PROCÉDURE

01. Partir d'une matière accordée et réduire les variations.
02. Activer le granular et écouter sa contribution seule si possible.
03. Modifier SIZE et DENSITY progressivement.
04. Ajuster RAND avec TUNE ON pour garder le suivi musical.
05. Essayer TUNE OFF uniquement si l'instabilité est voulue.
06. Revenir au mix et vérifier le niveau.

6.11 LFO : choisir la forme et relier une destination

Un LFO fait varier un paramètre dans le temps. Les deux LFO proposent sinus, triangle, dent montante, carré, aléatoire, dent descendante, pulse 25 %, trapèze et forme redressée. RATE fixe la cadence ; PHASE son point de départ ; DEPTH / AMOUNT son amplitude.



Figure 29 · SYNTH - carte LFO. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

Choisir une destination relie la modulation dans la carte compacte. La route doit être active, non muette et de profondeur non nulle. Les états du filtre ou de la matrice peuvent expliquer une modulation inaudible.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
RATE	0,05 à 20 Hz en fonctionnement libre.	SYNC utilise le contexte rythmique du contrôle.
PHASE	0 à 360°.	Décaler le départ du mouvement.
AMOUNT	-100 à +100 %.	L'inversion du signe inverse la direction.
Destination	Cutoff, Pitch, Volume, Pan ou Drive selon le LFO.	Commencer par un paramètre facilement audible.
LIER / état	Contrôler l'existence et l'état de route.	PLEIN indique que les routes disponibles sont occupées.

6.12 Modulation avancée, enveloppe 2 et macros

La matrice comporte jusqu'à quinze routes. Chaque route associe une source, une destination et une quantité. Activez-la, puis vérifiez MUTE, la quantité générale et la courbe. Une route existante peut rester sans effet lorsque sa destination est neutralisée.

Les sources comprennent LFO 1, LFO 2, ENV 2, vélocité, molette de modulation, aftertouch, aléatoire et macros. Les destinations de base comprennent cutoff, pitch, volume, pan, drive et résonance. ENV 2 propose des formes descendante, montante, AD et AR, avec temps et profondeur.

Les courbes Linear, Smooth, Ease In, Ease Out et Step façonnent la réponse ; des points de départ, milieu et fin permettent de la retoucher. Une macro peut agir sur plusieurs destinations par plusieurs routes. La quantité

générale à zéro neutralise l'ensemble même lorsque chaque route paraît prête.

PROCÉDURE

01. Choisir une seule source et une destination.
02. Activer la route avec une quantité faible mais audible.
03. Tester le geste ou la note qui alimente cette source.
04. Ajuster la courbe et le caractère unipolaire / bipolaire.
05. Ajouter une deuxième route seulement après validation de la première.

6.13 Performance : volume, registre et legato

GAIN, PAN et TRANSPOSE règlent le placement de l'instrument. VOICES fixe la polyphonie ; MONO / POLY choisit la logique de jeu. GLIDE et PORTA, selon la vue, gèrent la transition de hauteur ; LEGATO adapte la réponse aux notes liées.

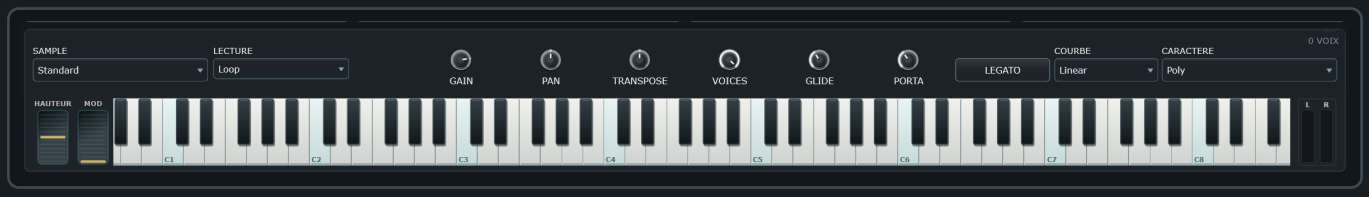


Figure 30 · SYNTH - performance et clavier. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

En legato, jouez la deuxième note avant de relâcher la première. Comparez ensuite des notes séparées. Les anciennes sauvegardes peuvent conserver HOLD et PEDAL même si ces boutons ne sont plus visibles dans la bande actuelle ; le sustain MIDI reste utilisable.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
GAIN	-24 à +6 dB.	Garder une marge pour les accords.
TRANSPOSE	-24 à +24 demi-tons.	Déplacer le registre global.
VOICES	1 à 16.	Limiter les superpositions.
GLIDE	0 à 2 000 ms.	Dosage de la transition.
Accord de référence	430 à 450 Hz ; 440 Hz au départ.	Adapter à une référence connue.
Vélocité	Linéaire, douce ou dure.	Adapter la réponse au contrôleur.

6.14 Sources avancées : Sample, SoundFont, Wavetable et bruit

Le moteur de source peut utiliser Sample, SoundFont ou Wavetable selon le mode disponible. Une SoundFont .sf2 contient une banque et des programmes : choisissez le fichier, puis le programme. Retirer la référence de l'instrument ne signifie pas effacer la banque du disque.

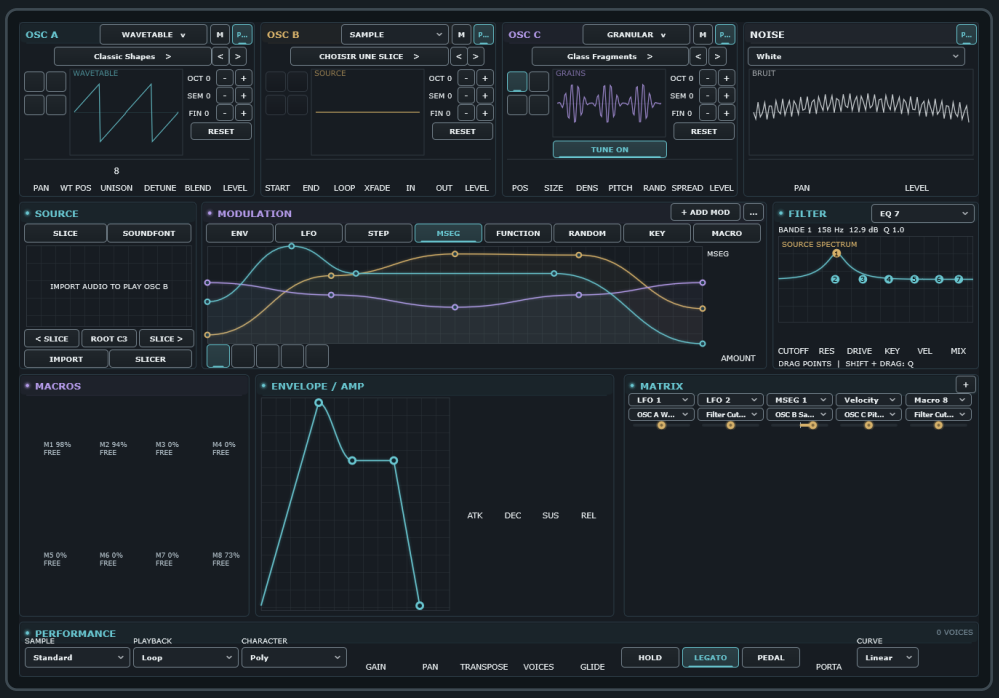


Figure 31 · SYNTH - console avancée, disposition historique. Capture : 20.10.2026 / vue antérieure à la finition F162.31.

La console avancée propose des oscillateurs, leur activation, forme, octave, demi-tons, désaccord et niveau. Les formes de base comprennent sinus, dent de scie, carré et triangle ; la couche granulaire possède aussi ses caractères de grains. Commencez avec une seule source puis ajoutez les autres.

Le bruit ajoute une matière non tonale. Dosez-le sous l'instrument plutôt que de corriger sa présence uniquement au gain final. Si l'accordage d'un sample est inconnu et ROOT affiche un point d'interrogation, choisissez une racine fiable avant de le jouer en chromatique.

6.15 Presets : enregistrer, écouter et organiser

SAVE conserve l'instrument personnel ; le menu du preset courant retrouve l'historique local des instruments chargeables. Vérifiez le nom et les ressources nécessaires avant de considérer un preset comme transportable.

Dans le navigateur, PREVIEW joue la démonstration fournie sans charger ni installer le preset. LOAD charge l'instrument complet et ses éléments requis. EDIT DETAILS change nom et classification du preset personnel sans remplacer son son ou son créateur d'origine. REMOVE retire le preset de la bibliothèque locale, tandis que ses médias peuvent rester nécessaires aux projets sauvegardés.

Le partage est une action distincte : préparer un brouillon, sauvegarder une copie privée dans le compte et partager ne sont pas équivalents. Les possibilités Community dépendent des autorisations et de la disponibilité du service.

PROCÉDURE

01. Créer et vérifier le son.
02. Sauvegarder avec un nom descriptif.
03. Le retrouver dans la bibliothèque personnelle.
04. Recharger le preset et tester quelques notes.
05. Ajouter type, styles, genres ou description si ces champs sont proposés.

06. Utiliser les actions de partage uniquement lorsque la copie à publier est prête.

07 / Arpégiateur et séquence de notes

Transformer un accord tenu en motif, puis contrôler chaque étape.



Figure 32 · SYNTH - vue native. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Navigateur de slices / 2 · Sources A / B / C / 3 · Caractère et création / 4 · AMP, FILTER, GRANULAR et LFO / 5 · Performance et clavier

7.1 Activer et comprendre l'arpégiateur

L'arpégiateur part des notes que vous lui donnez. Activez-le puis maintenez un accord ; sans note d'entrée, il ne dispose pas nécessairement d'une matière à parcourir. Vérifiez aussi le transport et la synchronisation de l'hôte.



Figure 33 · ARPÉGIATEUR - vue de référence, disposition historique. Capture : 31.08.2026 / vue historique.

UP parcourt les hauteurs vers le haut, DOWN vers le bas, UP / DOWN alterne les directions, AS PLAYED suit l'ordre du jeu. GENERATOR et CHORD FLOW proposent d'autres logiques de motif. Le mode ne remplace pas le choix de cadence, d'octaves et de longueur de note.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
RATE	1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T ou 1/32.	T désigne une division ternaire.
OCTAVES	1 à 4.	Étendre le registre du motif.
GATE	10 à 100 % ; référence 70 %.	Déterminer la durée des notes.
PROBABILITY	0 à 100 % ; référence 100 %.	Autoriser ou omettre des événements.

7.2 SWING, densité et humanisation

SWING décale l'alternance rythmique selon le réglage du moteur ; sa plage d'arpégiateur est 0 à 75 %, avec zéro au départ. DENSITY règle la densité du générateur, de 20 à 100 %. HUMANIZE ajoute une variation jusqu'à 40 selon son contrôle.

Commencez sans humanisation pour entendre la structure. Introduisez ensuite un seul type de variation. Une probabilité basse et une faible densité peuvent ensemble produire un motif très clairsemé ; ce résultat ne signifie pas forcément que le MIDI n'est pas reçu.

> À RETENIR
> Le SWING de l'arpégiateur, le swing d'un motif SMART FX et les anciennes commandes MAP appartiennent à des contextes différents. Leurs nombres ne sont pas interchangeables.

7.3 Motifs, styles, ambiances et variations

Les motifs du générateur d'arpège comprennent Classic, Open, Rise, Fall, Spread, Amapiano, Octave Fill et Float. Les ambiances orientent le caractère, par exemple Neutral, Dark, Sad, Bright ou Dreamy. Les styles proposent des directions musicales supplémentaires.

VARIATION choisit une variante de 1 à 8. Ces commandes orientent le moteur ; elles ne garantissent pas qu'une suite sera immédiatement adaptée à votre harmonie ou à votre arrangement. Conservez une version avant de changer plusieurs choix.

PROCÉDURE

01. Choisir un accord simple et une cadence en 1/16.
02. Écouter un motif classique avec probabilité à 100 %.
03. Comparer une autre structure à réglages constants.
04. Choisir style et ambiance si vous utilisez GENERATOR.
05. Parcourir les variations puis retoucher les étapes utiles.

7.4 Éditer les seize étapes

Les seize étapes exposent des accents et des transformations. ORDER choisit la voix de l'accord ; -1 conserve la figure du générateur. VELOCITY règle la force MIDI ; GATE la durée relative ; CHANCE la présence ; RATCHET répète à l'intérieur du pas ; OCTAVE déplace le registre.

Le gate de pas se combine au comportement global : il ne faut pas le traiter comme une durée audio fixe en millisecondes. Une étape de probabilité nulle reste silencieuse même si sa vélocité est élevée.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ORDER	-1 à 7.	-1 suit la figure générée ; les valeurs explicites choisissent une voix.
VELOCITY	1 à 127 ; référence 100.	Accentuer ou alléger une étape.
GATE	10 à 100 ; référence 100.	Raccourcir la présence relative.
CHANCE	0 à 100 ; référence 100.	Créer des omissions.
RATCHET	1 à 4 ; référence 1.	Répéter rapidement un événement.
OCTAVE	-2 à +2 ; référence 0.	Élargir ponctuellement le registre.

08 / FX : traiter le son et jouer les effets

Distinguer les effets insérés dans une chaîne et les effets de performance déclenchés au clavier.



Figure 34 · SLICER - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Inspecteur de slice / 2 · Waveform et découpe / 3 · Banques de pads / 4 · Lecture et clavier

8.1 Chaîne de slice et rack SYNTH

Les effets d'une slice traitent son fragment ; le rack SYNTH traite l'instrument. Leur interface peut employer des noms similaires sans viser la même matière. Commencez par sélectionner la bonne cible puis ouvrez FX.



Figure 35 · FX - vue du rack, disposition historique. Capture : 31.08.2026 / vue historique.

Le rack propose douze familles : Filter, Distortion, Chorus, Delay, Reverb, Crush, Phaser, Flanger, Tremolo, Compressor, Width et Tape. Bypass permet une comparaison ; MIX équilibre sec et traité. Les plages ci-après décrivent les deux commandes principales du modèle d'effets de slices ; le rack temps réel peut présenter des commandes complémentaires.

> À RETENIR
> Après un changement d'effet de slice, la préparation du rendu peut demander un délai. Comparez quand le média est prêt et contrôlez les queues de delay / reverb à l'export.

8.2 FILTER

Le filtre ajuste la zone spectrale. CUTOFF déplace la coupure ; RESO accentue son voisinage.

Pour une boucle trop brillante, baissez progressivement la coupure puis réécoutez dans le mix. Une résonance élevée peut rendre une zone très saillante.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
CUTOFF	80 Hz à 18 kHz	Commande principale 1.
RESO	10 à 95 %	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.3 DISTORTION

La distorsion ajoute des harmoniques par saturation. DRIVE accroît l'intensité ; TONE assombrit ou ouvre la matière après traitement.

Travaillez à faible MIX pour épaissir un fragment sans effacer son attaque. Comparez à volume égal : un son plus fort paraît souvent plus riche.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
DRIVE	1 à 20x	Commande principale 1.
TONE	1,5 à 18 kHz	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.4 CHORUS

Le chorus crée un mouvement d'ensemble. RATE change la cadence ; DEPTH règle l'ampleur de la modulation.

Essayez une modulation lente sur une tenue. Une profondeur importante peut rendre la hauteur ou le placement moins stable.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
RATE	0,05 à 3,5 Hz	Commande principale 1.
DEPTH	5 à 100 %	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.5 DELAY

Le delay produit des répétitions. TIME règle leur espacement ; FBK définit ce qui repart dans la boucle de retour.

Gardez une fin de fichier suffisante pour les échos. Le modèle étend la queue hors mode Loop ; vérifiez le résultat en boucle séparément.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
TIME	20 à 750 ms	Commande principale 1.
FBK	0 à 78 %	Commande principale 2.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.6 REVERB

La réverbération ajoute une sensation d'espace. SIZE en modifie l'ampleur ; DAMP réduit les aigus de la traîne.

Sur un kit rapide, dosez faiblement pour préserver le rythme. Écoutez la fin du fichier rendu avant de l'utiliser dans le DAW.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
SIZE	20 à 100 %	Commande principale 1.
DAMP	0 à 100 %	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.7 CRUSH

La réduction de résolution donne une texture numérique. BITS change la quantification ; REDUCE augmente le maintien des échantillons.

Réduisez progressivement la résolution. Une texture agressive peut devenir utile à faible MIX plutôt qu'à pleine dose.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
BITS	4 à 16 bits	Commande principale 1.
REDUCE	1 à 32x	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.8 PHASER

Le phaser crée un balayage spectral par déphasage. RATE règle la vitesse ; DEPTH le mouvement.

Sur une nappe, commencez lentement ; sur une percussion, comparez les attaques pour éviter de perdre leur netteté.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
RATE	0,05 à 3 Hz	Commande principale 1.
DEPTH	0 à 100 %	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.9 FLANGER

Le flanger produit une modulation courte avec filtrage en peigne. Le feedback renforce son caractère résonant.

Augmentez FBK avec prudence et comparez le résultat en mono. Son mouvement peut devenir un élément du groove.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
RATE	0,03 à 2 Hz	Commande principale 1.
FBK	0 à 85 %	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.10 TREMOLO

Le trémolo module le volume. RATE règle la cadence ; DEPTH va d'une ondulation légère à des coupures prononcées.

Si vous voulez un effet strictement calé au morceau, vérifiez la synchronisation disponible dans le contexte d'effet utilisé.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
RATE	0,25 à 12 Hz	Commande principale 1.
DEPTH	0 à 100 %	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.11 COMPRESSOR

Le compresseur réduit la dynamique au-dessus du seuil. Plus le seuil est bas et le ratio fort, plus la réduction peut devenir importante.

Dosez en comparant la frappe et la résonance. Une réduction forte peut uniformiser un kit, mais aussi affaiblir les transitoires.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
THRESH	-36 à -6 dB	Commande principale 1.
RATIO	1,5:1 à 12:1	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.12 WIDTH

WIDTH règle l'élargissement et FOCUS la zone de grave de référence du traitement. Une impression plus large n'est pas toujours plus compatible avec le mix.

Vérifiez en mono et avec la basse du projet. Gardez un grave stable si la slice joue un rôle rythmique central.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
WIDTH	20 à 200 %	Commande principale 1.
FOCUS	80 à 300 Hz	Commande principale 2.
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.13 TAPE

TAPE combine coloration et instabilité de bande. DRIVE ajoute la saturation ; WOW augmente la fluctuation de vitesse.

Pour une matière tonale, commencez avec peu de WOW. Une instabilité séduisante seule peut gêner l'accordage avec d'autres instruments.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
DRIVE	1 à 10x	Commande principale 1.
WOW	0 à 100 %	Commande principale 2.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
BYPASS / MIX	Activation et dosage de l'effet.	Comparer la cible correcte, slice ou instrument.

8.14 SMART FX : affecter et déclencher

Ouvrez SMART FX pour parcourir les effets et leurs affectations. AUTO ASSIGN propose une organisation selon une intention mélodique, percussion ou vocale. LOCK conserve la chaîne et ses réglages pendant une réaffectation automatique ou une régénération de samples.

Les modes de déclenchement sont HOLD, TOGGLE et TRIGGER. HOLD suit le maintien ; TOGGLE bascule ; TRIGGER envoie une action. Les cibles comprennent voix actuelle, touches tenues, voix actives et sample sélectionné. Choisissez une cible réellement audible avant de diagnostiquer l'effet.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
SELECT ALL / DELETE FX	Gérer les affectations d'effets.	La suppression des FX conserve les samples sur leurs touches.
HOLD / TOGGLE / TRIGGER	Choisir la réponse au geste.	Un effet en bascule peut rester actif après relâchement.
Cible	Définir quelles voix sont traitées.	ALL ACTIVE VOICES vise les voix actuellement en lecture.
Relâchement	SUIVRE, RETOUR BASE ou CONTINUER.	Vérifier le comportement à la fin du geste.
Touches noires	Limiter l'espace de jeu d'effets si l'option est active.	Les affectations de sample et d'effet sont distinctes.

8.15 SMART FX : lecture et rythme

REVERSE inverse la direction de lecture. HALF SPEED et DOUBLE SPEED modifient le débit de lecture ; ces effets de performance ne doivent pas être confondus avec le STRETCH tonal du SAMPLER. FREEZE maintient une matière pour une texture soutenue.

RETRIGGER répète une fenêtre : en mode libre, sa durée va de 30 à 500 ms, avec une profondeur de modulation. TAPE STOP ralentit sur une durée de 0,08 à 1,2 s ; TAPE START accélère sur 0,15 à 2,5 s.

GATE module la présence avec profondeur et cadence de 1 à 20 Hz. PUMP propose profondeur, forme de courbe et cadence libre de 0,5 à 8 Hz ; lorsqu'il suit une division synchronisée, le rythme du projet guide le mouvement.

> À RETENIR
> Écoutez d'abord une voix tenue, puis un fragment percussif. La même fenêtre de retrigger peut donner un rythme clair sur l'un et un bourdonnement sur l'autre.

8.16 SMART FX : filtres, modulation et couleur

FILTER LP / HP utilisent une coupure et une résonance de 0,3 à 8 Q. PITCH SHIFT transpose de -24 à +24 demi-tons. PAN place le son de gauche à droite ; MUTE produit le silence sur la cible.

TREMOLO propose profondeur et cadence de 0,5 à 12 Hz. PHASER règle MIX, RATE de 0,05 à 4 Hz et feedback jusqu'à 85 %. CHORUS règle MIX, RATE de 0,05 à 3 Hz et profondeur de délai de 1 à 18 ms.

BITCRUSH règle 2 à 16 bits et HOLD de 1 à 40 échantillons. DRIVE propose 0 à 24 dB, TONE de 800 Hz à 18 kHz et MIX. CASSETTE associe MIX, AGE et WOW / FLUTTER : âge et instabilité restent des paramètres de caractère, pas une restauration de bande.

8.17 SMART FX : espace, formants et fragments

DELAY THROW règle MIX, feedback jusqu'à 90 % et damping. Le délai suit la division de la touche FX lorsqu'elle est synchronisée, ou environ 375 ms en mode libre. REVERB THROW règle MIX, taille et amortissement.

STUTTER SCRUB combine intensité, fenêtre libre de 30 à 500 ms et direction : négative vers l'arrière, positive vers l'avant, zéro sans déplacement. FORMANT dose une accentuation de voyelles A-E-I-O-U et leur précision Q. STEREO WIDTH va de 0 % mono à 200 % élargi ; 100 % conserve la largeur et le grave sous environ 200 Hz reste protégé en mono.

SLICE MUTATOR ajoute une probabilité d'inversion, répétition, octave ou silence tout en préservant l'ordre des régions. REGION WEAVER choisit des fragments : Fragment règle 5 à 100 % de longueur, Density leur probabilité et Variation la liberté de choix et de position.

8.18 Region Sequencer : motifs de régions

Region Sequencer parcourt les régions réelles du sample. Choisissez la direction avant, arrière, ping-pong ou aléatoire, puis la cadence et le motif disponibles. RANDOMIZE crée un motif ; MUTATE fait varier le motif courant selon RANDOM ; SEED choisit une nouvelle graine reproductible.

PROBABILITY, RANDOM et SWING appartiennent au motif lui-même. Le dosage MIX de cette entrée n'est pas un mélange sec / traité opérationnel : l'effet engagé joue son parcours. Pour le tester, il faut une source qui possède des régions et des voix actives.

La cible de référence vise les voix actives, ce qui évite de dépendre seulement de la dernière voix. Vérifiez le nombre et l'ordre des régions après une nouvelle découpe, puis testez le motif avant une performance.

PROCÉDURE

01. Créer plusieurs régions dans la source.
02. Affecter Region Sequencer à une touche FX.

03. Faire jouer le sample puis engager la touche.

04. Choisir la direction et modifier le motif.

05. Essayer MUTATE avec un RANDOM modéré.

06. Relâcher ou désactiver la touche selon le mode choisi.

09 / MAP et FRAZE Link

Chercher autour d'une référence, comparer les versions et développer une phrase.

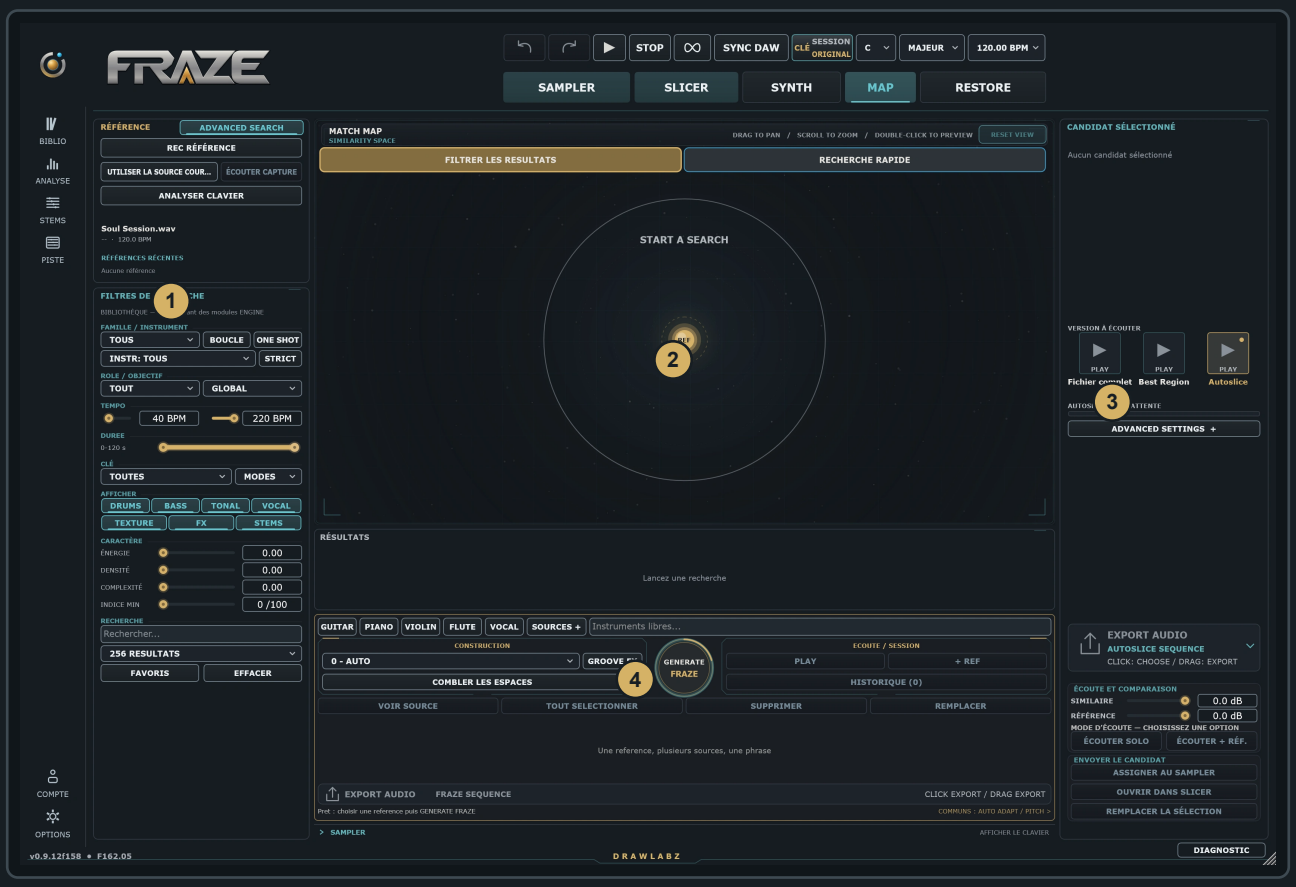


Figure 36 · MAP - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Référence et critères / 2 · Carte de résultats / 3 · Candidat et versions d'écoute / 4 · Construction de la FRAZE

9.1 Préparer la référence

MAP travaille autour d'un contexte : fichier, région ou capture FRAZE Link. Choisissez un passage représentatif de ce que vous cherchez, puis écoutez-le avant de lancer la recherche. Une référence silencieuse, ambiguë ou comportant plusieurs mouvements peut produire une recherche moins précise.



Figure 37 · MAP - vue native. Capture : 14.10.2026.

La fonction Keyboard = Reference peut suivre une touche du SAMPLER. Lorsque vous voulez conserver une référence indépendante pendant l'exploration du clavier, vérifiez cet état avant de jouer de nouvelles notes. La référence et le candidat sélectionné sont deux objets distincts.

9.2 Capturer le DAW avec FRAZE Link

Placez FRAZE Link sur le master ou le bus destiné à fournir la référence, dans un routage compatible avec votre hôte. La capture récupère ce que ce point du projet reçoit : vérifiez donc les pistes muettes, solos et effets du bus.

La durée documentée propose 4 mesures par défaut, avec 8 et 16 mesures disponibles. Le BPM et la signature rythmique de l'hôte déterminent leur durée. En 3/4, quatre mesures ne correspondent pas au même nombre de temps qu'en 4/4.

PROCÉDURE

01. Charger FRAZE Link sur le master ou le bus de référence.
02. Ouvrir MAP et choisir la durée de capture.
03. Cliquer REC pour armer.
04. Si l'hôte ne démarre pas automatiquement, lancer sa lecture manuellement.
05. Attendre la fin de capture, puis écouter la référence obtenue.
06. Vérifier sa durée, son tempo et les informations tonales disponibles.

> À RETENIR
> REC demande une capture de référence, pas un enregistrement de piste dans le DAW. Si aucun son n'est capturé, vérifiez le bus et le transport avant de relancer.

9.3 Rôle recherché et objectif musical

Le rôle précise l'usage recherché ; l'objectif précise le type de rapprochement musical. Ce sont deux décisions différentes. Une matière complémentaire peut être harmoniquement compatible sans ressembler au timbre de départ.



Figure 38 · MAP - rôle, objectif et filtres. Capture : 30.10.2026 / capture de qualification.

Les choix SIMILAIRE, COMPLÉMENTAIRE, REMPLACEMENT et LAYER orientent le rôle ; TOUT reste ouvert. Les objectifs GLOBAL, HARMONIE, PHRASE et TIMBRE modifient la comparaison. HARMONIE et PHRASE s'appuient sur une comparaison chromatique ordonnée, pas sur une transcription de partition.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
SIMILAIRE	Chercher une proximité.	Comparer le timbre et le rôle dans le morceau.
COMPLÉMENTAIRE	Chercher une matière qui accompagne.	Écouter avec la référence.
REMPLACEMENT	Chercher une alternative.	Écouter aussi sans la référence.
LAYER	Chercher une superposition.	Surveiller registre et niveau.
OBJECTIF	Global, harmonie, phrase ou timbre.	Choisir le critère lié à votre problème musical.

9.4 Filtres, familles et indice de concordance

Les familles visibles comprennent drums, bass, tonal, vocal, texture, FX, stems et autres. Leur visibilité dans la carte et les filtres de recherche peuvent avoir des effets différents. Un instrument explicitement choisi filtre les candidats avant recherche ; TOUS conserve les propositions automatiques.

L'INDICE MIN est un seuil interne, non une probabilité de réussite musicale. Un score élevé ne signifie pas un pourcentage de certitude artistique. Le mode strict demande des analyses suffisantes et le critère choisi ; il peut légitimement ne produire aucun résultat.

PROCÉDURE

01. Choisir une référence valide et laisser plusieurs familles ouvertes.
02. Lancer une recherche avec un seuil modéré.
03. Sélectionner un candidat et l'écouter.
04. Affiner par instrument et objectif.
05. Activer le mode strict seulement si vous souhaitez privilégier la preuve disponible.
06. En cas de liste vide, relâcher les filtres et vérifier l'index.

9.5 Lire les résultats et choisir un candidat

La carte situe les résultats ; la liste donne un accès plus direct à leurs informations. Sélectionner une carte prépare son contexte dans l'inspecteur. Les commandes de famille peuvent masquer une partie des cartes sans modifier les fichiers sources.



Figure 39 · MAP - carte des résultats. Capture : 30.10.2026 / capture de qualification.

Une source classée à partir de son nom peut nécessiter une vérification à l'oreille. Comparez plusieurs résultats et leur passage retenu. Si une ancienne recherche est proposée, son rappel ne doit pas être confondu avec une nouvelle analyse de tous les fichiers.

> À RETENIR
> Si un candidat paraît musicalement bon avec un score plus faible, vérifiez quel objectif est mesuré. Le classement est une aide à la sélection, pas un remplacement de l'écoute.

9.6 Trois versions : fichier, BEST REGION et AUTOSLICE

FICHIER COMPLET écoute le candidat du début à la fin. BEST REGION écoute le meilleur passage continu déjà identifié. AUTOSLICE écoute les découpes ordonnées préparées pour la référence. Passer d'une version à une autre ne signifie pas nécessairement refaire toute l'analyse.

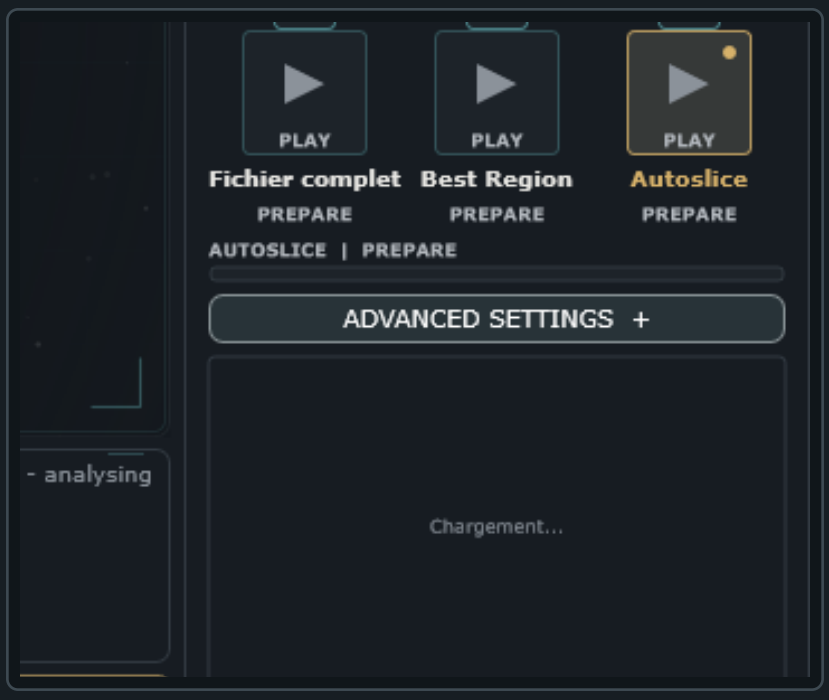


Figure 40 · MAP - versions d'écoute et état des lecteurs. Capture : 30.10.2026 / capture de qualification.

Cliquer le nom d'une version prépare son média sans démarrer la lecture. PLAY peut préparer puis jouer. Le bouton ne devient disponible que lorsque le média correspondant est prêt. Le choix de version guide aussi l'export : contrôlez-le avant de glisser le résultat.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Fichier complet	Conserver toute la source.	Comparer son contenu général.
Best Region	Utiliser un passage continu pertinent.	Créer une boucle ou remplacer une phrase.
AutoSlice	Jouer une séquence de découpes ordonnées.	Explorer un montage adapté à la référence.
REGIONS	Choisir la lecture régionale dans le contexte actif.	Sans AUTOSLICE, le meilleur passage peut rester continu.

9.7 AUTO ADAPT et AUTOPITCH

AUTO ADAPT règle l'adaptation globale vers la référence dans MAP. Dans GENERATE FRAZE, il commande l'adaptation temporelle ; AUTOPITCH commande séparément la hauteur. Les phrases déjà générées ne sont pas réécrites par un simple changement destiné à la prochaine recherche.

AUTOPITCH autorise des corrections harmoniques locales dans une limite de ±2 ou ±6 demi-tons. Pour AUTOSLICE, le parcours documenté corrige au plus deux régions avec une preuve harmonique et conserve les régions déjà compatibles. OFF coupe ces corrections locales, sans supprimer nécessairement l'adaptation globale de MAP.

Dans une nouvelle FRAZE, les sources libres restent à leur hauteur native si AUTOPITCH est OFF. Pour comprendre le résultat, distinguez toujours l'écoute d'un candidat MAP et la composition d'une nouvelle phrase.

> À RETENIR
> Modifier la limite ±2 / ±6 ne remplace pas l'activation AUTOPITCH. Vérifiez la bascule et sa plage, puis écoutez le résultat réellement préparé.

9.8 QUICK CHOP et réglages avancés

Les réglages avancés regroupent adaptation, tonalité, découpe et vitesse. Replier le panneau conserve les réglages. FIND / QUICK CHOP travaille le candidat sélectionné sans exiger une nouvelle recherche globale.

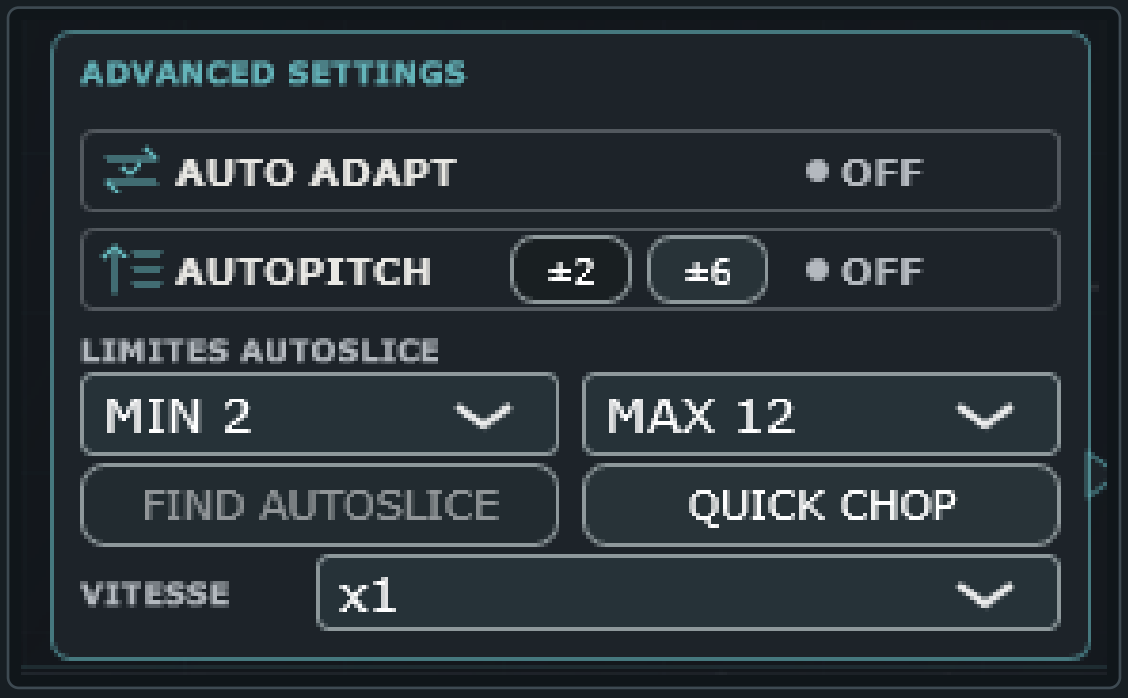


Figure 41 · MAP - adaptation et réglages avancés. Capture : 30.10.2026 / capture de qualification.

MIN / MAX définissent le nombre de régions recherchées. La vitesse x2 ou x4 produit des chops plus courts dans ce contexte. Ces commandes ne changent pas le fichier original de la bibliothèque ; le média préparé pour l'écoute et l'export représente leur résultat.

PROCÉDURE

01. Sélectionner le candidat à travailler.
02. Ouvrir ADVANCED SETTINGS.
03. Définir MIN / MAX et la vitesse de chops.
04. Lancer l'analyse du candidat.
05. Choisir la version préparée et écouter avant export.

9.9 Écoute solo, + REF et volumes

SOLO écoute le candidat ; + REF le compare avec la référence. Chaque volume d'écoute doit être adapté pour éviter de juger uniquement le signal le plus fort. Le volume de la référence et celui du candidat ne sont pas des gains de source équivalents à un traitement enregistré dans le fichier.

Si la référence manque, contrôlez son état et son média. Un candidat disponible peut rester écoutable seul. Un bouton rouge ou inactif indique un état de préparation ou d'indisponibilité à résoudre avant de cliquer plusieurs fois.

PROCÉDURE

01. Écouter la référence seule.
02. Écouter le candidat seul dans la version souhaitée.
03. Ajuster les deux niveaux d'écoute.
04. Activer + REF et comparer le placement musical.
05. Revenir au solo pour vérifier que le candidat fonctionne sans masque.

9.10 ASSIGN, remplacement de touche et ouverture SLICER

ASSIGN envoie le résultat vers la destination armée du clavier. Pour remplacer une touche existante, sélectionnez-la d'abord dans SAMPLER ; les touches utilisées comme référence peuvent être protégées.

OUVRIR DANS SLICER ajoute la matière selon le parcours de préparation. Les pads existants peuvent être conservés pendant cet ajout. Attendez la fin de préparation puis vérifiez la provenance des nouveaux pads plutôt que de supposer qu'un clic a immédiatement remplacé tout le kit.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ASSIGN	Affecter à la destination choisie.	Armer la bonne touche.
Remplacer sélection	Remplacer une affectation cible.	La référence protégée demande une autre destination.
Ouvrir dans SLICER	Poursuivre le découpage ou le jeu.	Contrôler les pads ajoutés.
EXPORT candidat	Choisir la version avant export.	Tenir le glissement pendant la préparation du WAV.

9.11 GENERATE FRAZE : choisir les sources

GENERATE FRAZE compose une phrase autour de la référence. Sa palette SOURCES + et son texte orientent les instruments de la prochaine génération. Les raccourcis ajoutent des instruments ; plusieurs noms séparés par des virgules ou une recherche libre peuvent préciser la demande.

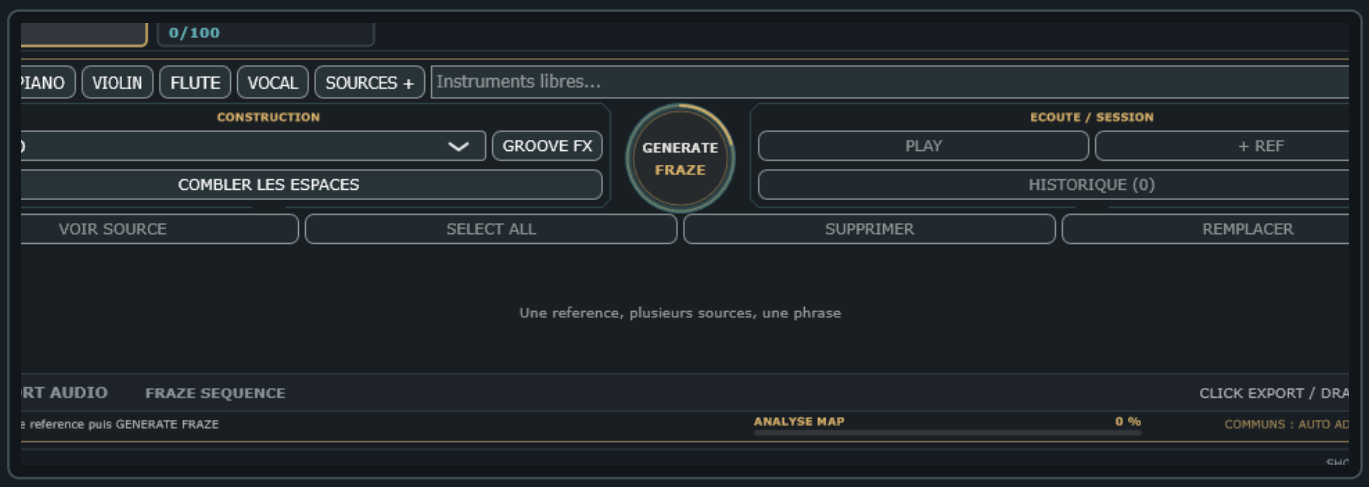


Figure 42 · MAP - timeline et génération FRAZE. Capture : 30.10.2026 / capture de qualification.

La recherche FRAZE utilise la bibliothèque complète : les filtres de résultats MAP ne limitent pas automatiquement ses sources. Vider le texte et les instruments remet cette prochaine recherche à une exploration ouverte, tout en conservant la phrase actuelle et son historique.

PROCÉDURE

01. Écouter la référence et choisir l'intention de la phrase.
02. Ajouter les instruments utiles avec SOURCES +.
03. Laisser la palette vide pour une exploration large si souhaité.
04. Choisir 0 AUTO ou un nombre de régions.
05. Lancer GENERATE FRAZE et attendre une proposition validée.
06. Écouter avant de verrouiller ou remplacer un passage.

9.12 Découpage, respirations et GROOVE FX

0 AUTO choisit les régions selon les attaques, l'harmonie et les silences ; un nombre manuel de 2 à 16 impose le découpage demandé. COMBLER LES ESPACES cherche une phrase continue lorsqu'il est actif ; désactivé, il conserve les respirations mesurées de la référence. Les régions gardées peuvent empêcher certains changements de structure.

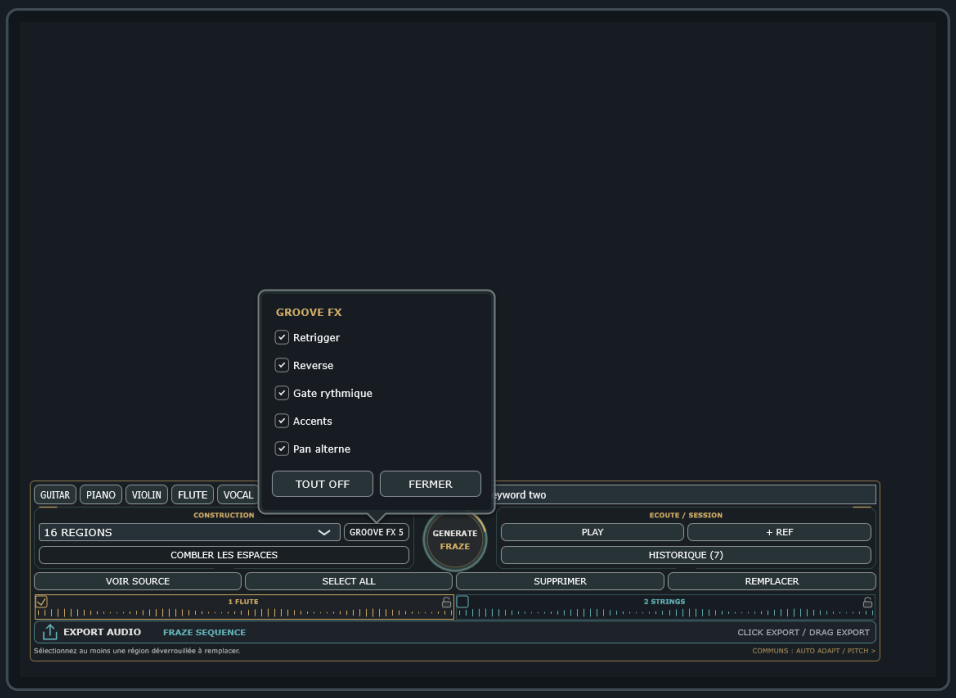


Figure 43 · FRAZE - choix GROOVE FX. Capture : 28.10.2026 / capture de qualification.

Les nouvelles phrases suivent le rythme mesuré. Les anciennes commandes de Swing décrites dans des documents historiques ne sont pas une instruction pour la vue actuelle. GROOVE FX prépare des effets facultatifs pour la prochaine génération et ne modifie pas le WAV déjà accepté.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Retrigger	Répétitions brèves calées sur le rythme.	Développer un mouvement ponctuel.
Reverse	Fragments inversés ponctuellement.	Créer des retours sans tout inverser.
Gate rythmique	Atténuations courtes adoucies.	Marquer la pulsation.
Accents	Atténuer les temps faibles.	Souligner les appuis.
Pan alterné	Atténuer alternativement un canal.	Faire varier le placement stéréo.

9.13 Garder, remplacer, supprimer et retrouver

Verrouillez les régions dont vous voulez préserver la matière. REMPLACER cible uniquement la sélection déverrouillée ; SOURCES + règle la prochaine génération complète, tandis que le choix d'instrument du passage concerne un remplacement local.

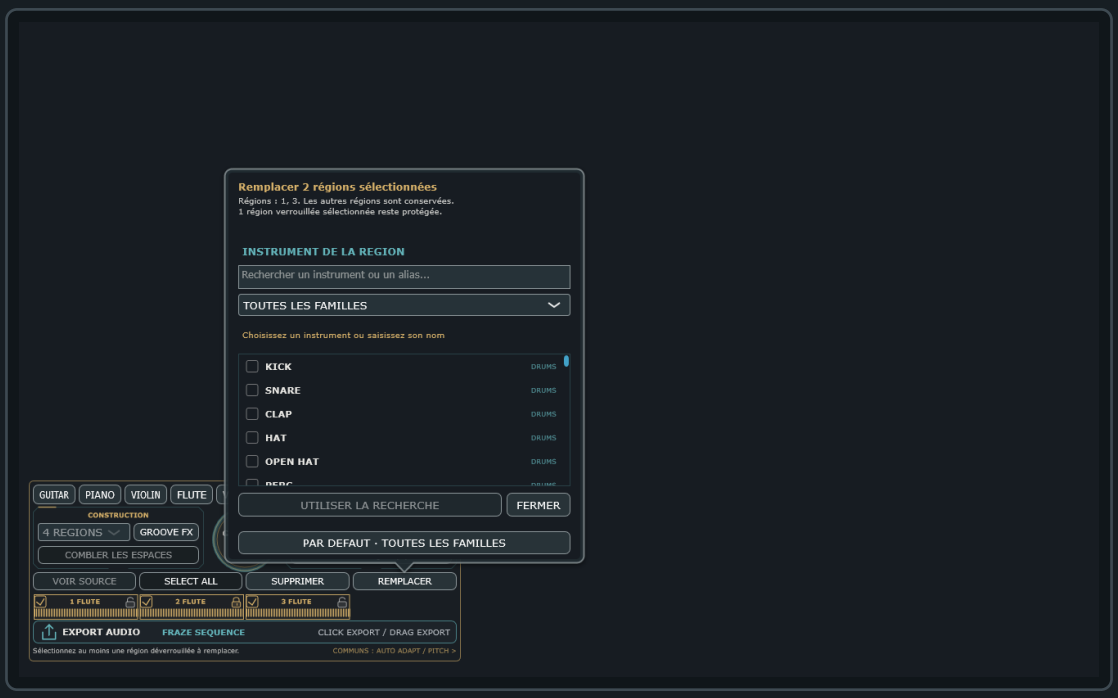


Figure 44 · FRAZE - sélection et remplacement de passages. Capture : 28.10.2026 / capture de qualification.

SELECT ALL sélectionne tous les emplacements. Une suppression partielle peut laisser les places vides ; retirer toutes les régions restantes vide la timeline. VOIR SOURCE ajoute une carte de la source complète dans MAP avec le passage choisi. Le clic droit permet de localiser le fichier ou copier son chemin.

HISTORIQUE retrouve les générations de la session ; Ctrl+Z et Ctrl+Shift+Z concernent les éditions. Rappeler une ancienne phrase n'autorise pas nécessairement des éditions qui demandent une référence encore compatible.

PROCÉDURE

01. Écouter la phrase entière.
02. Garder les régions réussies.
03. Sélectionner une région libre et choisir un instrument de remplacement si utile.
04. Remplacer puis comparer au résultat précédent.
05. Utiliser Undo pour une édition, ou HISTORIQUE pour une autre génération.
06. Exporter seulement après vérification de la version écoutée.

9.14 Variantes et export de phrase

Les variantes disponibles orientent une reprise reconnaissable, un jeu de questions / réponses, un développement suivant le geste de référence ou des découpes préservant les attaques. Une variante est générée à la demande ; la phrase courante reste conservée jusqu'à validation de la nouvelle proposition.

Un clic sur EXPORT sauvegarde le WAV de la phrase ; un glissement transporte ce résultat vers le DAW, le clavier ou un dossier. L'export de phrase est distinct de celui du candidat dans l'inspecteur. Écoutez le bon lecteur avant de choisir l'export.

À RETENIR
Une recherche difficile peut durer jusqu’à environ 20 secondes dans le parcours décrit et reste annulable. Un refus ou une absence de résultat vaut mieux qu’un son présenté comme compatible sans preuve suffisante.

10 / RESTORE : analyse, réparation et automations

Identifier les défauts, traiter la bonne zone et comparer ce qui a été conservé ou retiré.

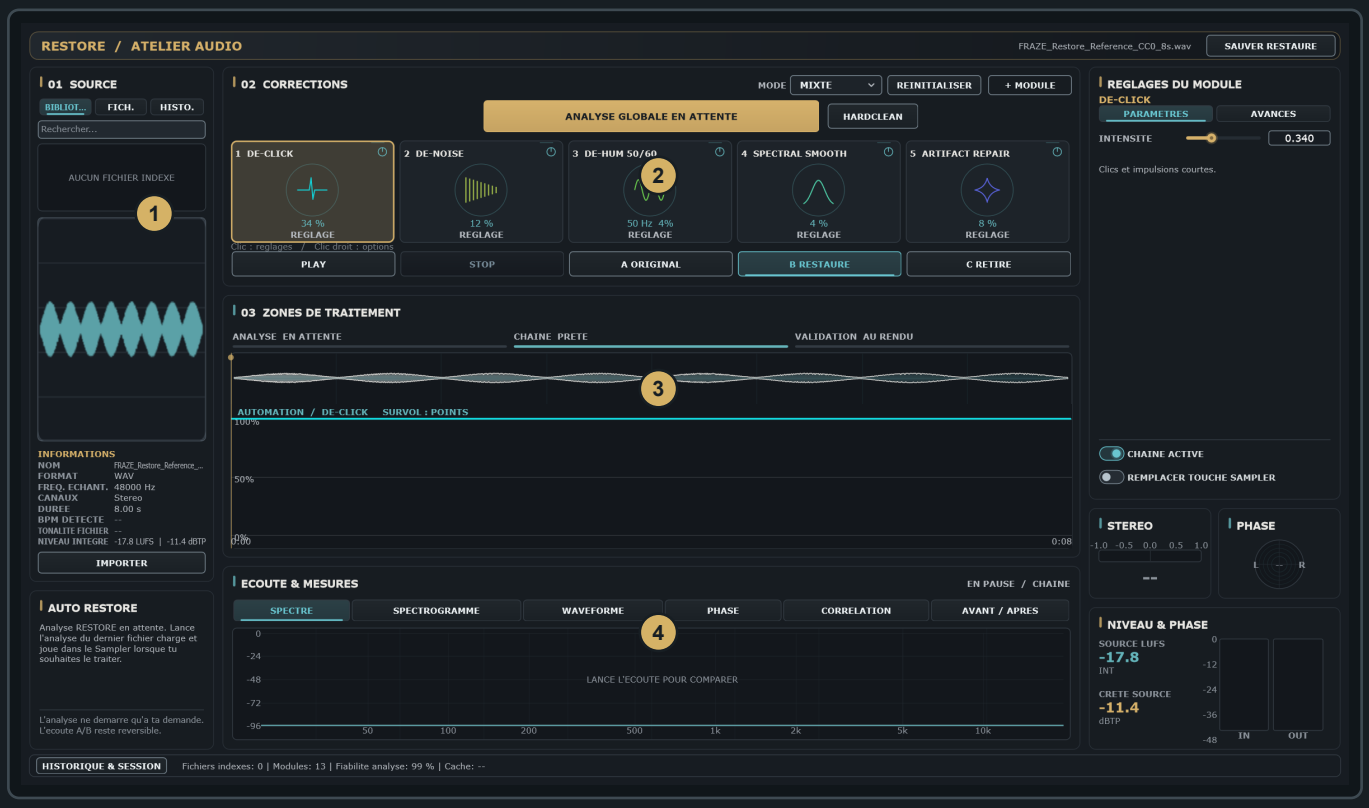


Figure 45 · RESTORE - vue native. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Source et informations / 2 · Analyse et chaîne / 3 · Zones et automations / 4 · Comparaison et mesures

10.1 Charger, analyser et lire l'atelier

Importez une source ou utilisez Envoyer au RESTORE depuis son menu. Vérifiez le nom avant d'analyser : les mesures, le graphe et les zones doivent concerner la matière à réparer. L'analyse se trouve en haut au centre de l'atelier.

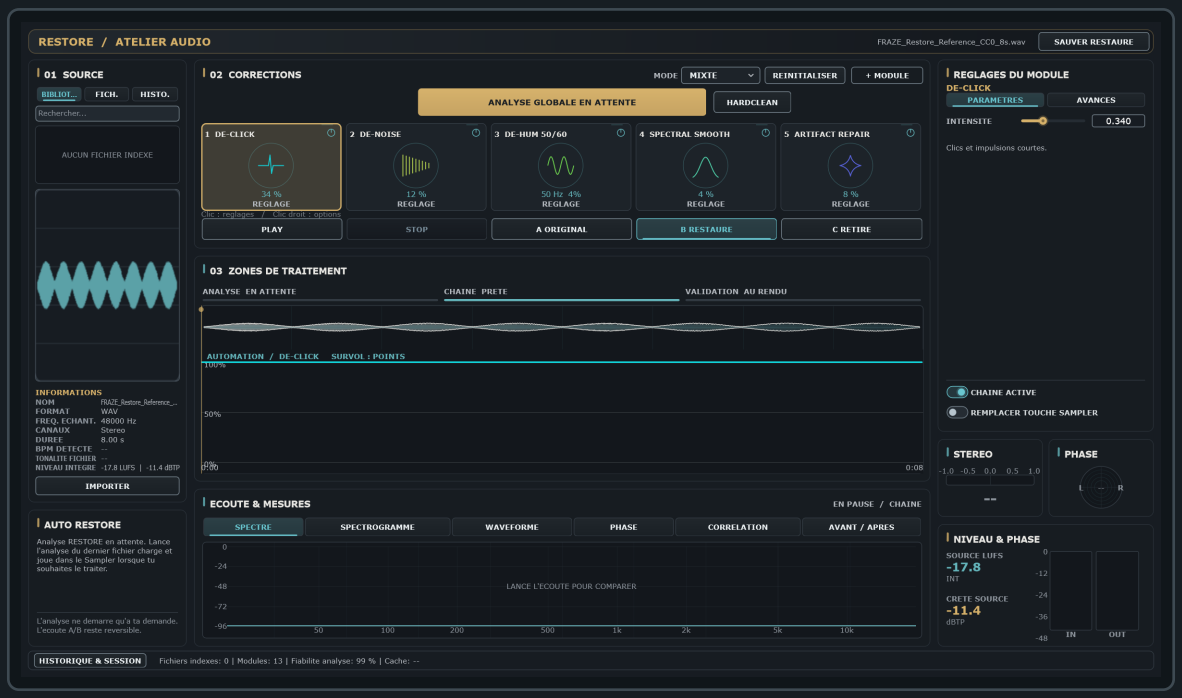


Figure 46 · RESTORE - vue native. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

L'atelier réunit la source, la chaîne de corrections, les zones et les mesures. Un module dans la chaîne n'est pas nécessairement fortement dosé. Sélectionnez sa carte pour inspecter ses commandes, et son activation pour décider s'il doit traiter.

PROCÉDURE

01. Charger la source exacte.
02. Lancer l'analyse et attendre son état de fin.
03. Examiner les modules proposés et les zones identifiées.
04. Écouter l'original, puis le restauré.
05. Ajuster un seul défaut à la fois.

10.2 ZONES, CONTINU et MIXTE

ZONES dose les corrections par les courbes locales, sans fond continu. CONTINU applique le dosage de base au fichier entier ; les courbes ordinaires restent conservées mais ne dosent plus cette lecture. MIXTE combine les corrections locales et un fond d'au moins 35 % du dosage de base pour les traitements continus automatisés.

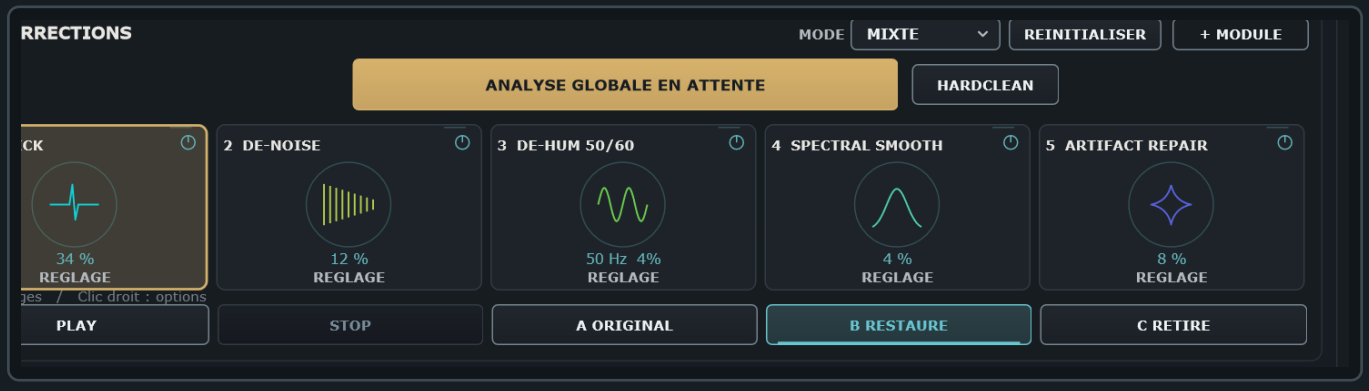


Figure 47 · RESTORE - analyse et chaîne. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

Les clics confirmés restent localisés. Changer de mode conserve les courbes et les réglages : si une correction devient trop présente après un passage en CONTINU, réduisez sa dose plutôt que d'effacer toutes les zones.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ZONES / Cible	Réparer uniquement les passages dosés.	Défauts ponctuels.
CONTINU / Global	Traiter tout le fichier à la dose de base.	Bruit présent partout.
MIXTE / Hybride	Conserver un fond avec corrections locales.	Défaut régulier avec zones plus abîmées.

10.3 A ORIGINAL, B RESTAURÉ et C RETIRÉ

A écoute la source, B le résultat, C ce qui est retiré par la correction. C aide à repérer une perte de matière musicale : si une caisse claire ou une consonne disparaît dans le retiré, la dose ou la détection peuvent être trop agressives.



Figure 48 · RESTORE - transport A / B / C. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

LEVEL MATCH égalise uniquement le volume d'écoute A/B. Il ne change pas le rendu ni l'export. La lecture RESTORE peut être accordée comme le SAMPLER après le choix A/B/C, tandis que l'analyse et l'export de restauration restent dans le contexte natif de la source.

STOP arrête l'écoute RESTORE ; LOOP répète la plage active sans nécessiter Alt. La bascule de chaîne allumée arme le traitement ; éteinte, elle redonne le signal original.

> À RETENIR
> Comparez d'abord à niveau proche, puis vérifiez les crêtes. Une amélioration perçue uniquement parce que le résultat est plus fort demande une seconde écoute.

10.4 Courbes d'intensité et paramètres avancés

La courbe INTENSITÉ dose le traitement dans le temps. Les paramètres avancés règlent sa détection, sa couleur ou sa fréquence de travail ; ils ne sont pas automatiquement balayés par cette courbe.



Figure 49 · RESTORE - zones et courbes de traitement. Capture : 20.10.2026 / F162.31.

Pour une ronflette intermittente, la fréquence et la largeur peuvent rester fixes tandis que la dose varie. Pour un défaut bref, limitez la zone et ses transitions afin d'éviter une correction constante inutile. Les paramètres temporels détaillés restent fixes ; la courbe dose leur résultat global.

PROCÉDURE

01. Sélectionner un module dans la chaîne.
02. Écouter le défaut puis repérer sa zone.
03. Retoucher sa courbe d'intensité.
04. Ajuster ensuite le paramètre avancé pertinent si nécessaire.
05. Comparer B et C sur les limites de la zone.

10.5 Ajouter, retirer et router les modules

Le menu d'ajout propose treize traitements. Un module retiré est remis à neutre : il ne doit plus être considéré comme actif jusqu'à son ajout. Le clic droit sur une carte donne ses options.



Figure 50 · RESTORE - catalogue de chaîne. Capture : 20.10.2026 / capture de qualification.



Figure 51 · RESTORE - paramètres avancés, disposition historique. Capture : 19.10.2026 / capture de qualification.

Le graphe accepte des liaisons depuis les ports de sortie. Un SPLIT apparaît lorsqu'une sortie alimente plusieurs destinations ; un MERGE lorsqu'une destination reçoit plusieurs câbles. Ces branchements changent l'organisation du traitement : vérifiez la cohérence de la chaîne avant de comparer les doses.

Le sidechain est réservé dans le parcours documenté : aucun module livré ne le consomme. De même, une commande visiblement verrouillée ne doit pas être interprétée comme un traitement audio disponible.

10.6 HARDCLEAN, source IA et FINITION

HARDCLEAN est une action volontaire qui mesure le fichier entier puis prépare une dose de nettoyage adaptée. Il ne signifie pas activer tous les modules au maximum. L'absence de défaut mesuré ne justifie pas une correction arbitraire.

Le choix Source générée par IA indique une provenance ; il ne détecte pas automatiquement l'outil qui a créé le fichier. Il peut orienter une nouvelle analyse vers le bruit et les artefacts métalliques.

FINITION est une étape distincte de la restauration : elle vise à redonner une texture après une réparation lourde. Elle est désactivée par défaut ; tant qu'elle est fermée, les effets de finition ne sont pas ajoutés automatiquement. Comparez toujours le bénéfice à la source.

> À RETENIR
> REINITIALISER remet tous les traitements RESTORE à leur état neutre. Sauvegardez votre travail avant une remise à zéro générale.

10.7 DE-CLICK

Réduire les clics et parasites ponctuels sans confondre ces événements avec les attaques musicales.

Écoutez un passage de batterie ou de consonnes avant et après. Les clics AUTO confirmés restent ciblés localement.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
INTENSITÉ	Dosage du module et de sa courbe.	Réduire si les frappes utiles perdent leur attaque.
SENSIBILITÉ	0,5 à 1,5x ; référence 1x.	Détection manuelle, sans modifier les preuves AUTO confirmées.
PROTECT. ATTAQUE	4 à 12 ms ; référence 4 ms.	Préserver les attaques dans la détection manuelle.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.8 DE-CRACKLE

Réduire les petits crépitements répétitifs indépendamment des gros clics.

Comparez C RETIRÉ pour vérifier que la texture de surface indésirable est retirée sans effacer les micro-attaques utiles.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
INTENSITÉ	Une courbe commune dose l'effet.	Ajuster progressivement sur une zone représentative.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.9 DE-NOISE

Atténuer le bruit de fond en tenant compte du profil de bruit.

Écoutez les queues de notes et les zones calmes : une dose trop forte peut créer une texture métallique ou réduire l'ambiance.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
INTENSITÉ	Dosage dans le temps.	Commencer avec une dose modérée.
SEUIL	Commande du moteur LIVE.	Ne pas le confondre avec le profil commun.
PROFIL BRUIT	-6 à +6 dB ; référence 0 dB.	Ajuste le profil commun LIVE et HQ.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.10 DE-HUM 50/60

Réduire une ronflette secteur et ses harmoniques.

Ne choisissez pas 50 ou 60 Hz uniquement selon le pays : écoutez et mesurez la source réellement enregistrée.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
FRÉQUENCE	Choix 50 / 60 Hz selon le défaut.	Identifier le fondamental du bourdonnement.
LARGEUR	0,5 à 2x ; référence 1x.	Élargir seulement si la perturbation le demande.
HARMONIQUES	1 à 20 ; référence 20.	Le spectre détecté et les fréquences disponibles limitent le traitement.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.

05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.11 SPECTRAL SMOOTH

Atténuer les irrégularités et pics spectraux trop marqués.

Écoutez une tenue et ses aigus. Lisser davantage n'est pas toujours plus naturel : certaines aspérités sont musicales.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
SEUIL DES PICS	1,1 à 3x ; référence 1,55x.	Rapport entre un pic et son voisinage avant atténuation.
GAIN MINIMUM	0,1 à 1 ; référence 0,32.	1 conserve le niveau des pics, donc sans atténuation.
INTENSITÉ	Dosage global de ce traitement dans la zone.	Préserver les harmoniques qui définissent le timbre.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.12 PHASE ALIGN

Ajuster finement l'alignement temporel des canaux.

Un décalage corrigé peut renforcer une somme mono ; une inversion de polarité mal choisie peut au contraire annuler une partie du signal.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ACTIVATION	Armer l'alignement.	Comparer en stéréo et en mono.
DÉLAI	Réglage fin de décalage selon le panneau.	Évaluer sur des événements communs aux canaux.
INVERSER DROIT	Inversion de polarité du canal droit.	Distincte d'un déplacement temporel.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.13 ARTIFACT REPAIR

Reconstruire les crêtes écrêtées ou les coupures identifiées.

Comparez le défaut précis et les attaques voisines. Le traitement ne garantit pas de retrouver les échantillons originaux perdus.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ÉCRÊTAGE	0 à 1 ; référence 1.	Poids de reconstruction des crêtes.
COUPURES	0 à 1 ; référence 1.	Poids de reconstruction des interruptions.
INTENSITÉ ARTIFACT	Courbe de dosage commune aux deux réparations.	Localiser la correction autour des défauts.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.14 MODULAR_TEMPORAL

Introduire ou doser une modification temporelle du matériau.

Sur un instrument accordé, comparez des notes tenues. Une instabilité peut être créative, mais elle n'est pas automatiquement une réparation.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
INTENSITÉ	Courbe de dosage de l'effet temporel complet.	Commencer près de zéro.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
WOW / FLUTTER / DRIFT	Détails temporels fixes du panneau.	Contrôler le mouvement lent et rapide.
RANDOM / SPREAD	Variation et distribution de l'effet.	Évaluer la stabilité et la stéréo.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.15 PHASE SMEAR

Diffuser le retard de groupe pour modifier la relation de phase.

Comparez en mono et à niveau constant. Ne confondez pas une impression plus diffuse avec une correction systématique de la phase.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
FRÉQUENCE	0,5 à 2x ; référence 1x.	Déplace la zone fréquentielle du traitement.
INTENSITÉ	Dose la diffusion et ses zones.	Contrôler la précision des attaques.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.16 SPECTRAL DYNAMICS

Contrôler la dynamique spectrale avec un traitement stéréo lié.

Écoutez les graves en même temps que les attaques. Un relâchement trop court ou trop long peut changer le groove perçu.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
SÉPARATION	80 à 800 Hz ; référence 180 Hz.	Fréquence de séparation du traitement.
RELÂCHEMENT	10 à 200 ms ; référence 26 ms.	Temps de retour de la réduction.
INTENSITÉ	Dosage du module.	Chercher un équilibre sans pompage gênant.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.17 RESYNTH GRIFFIN

Reconstruire une relation de phase par resynthèse.

Ce traitement peut transformer la texture. Évaluez le résultat sur un passage court, puis sur la continuité de la phrase avant de l'appliquer largement.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
INTENSITÉ	Dose la contribution du traitement.	Comparer au signal initial et au signal retiré.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.18 HARMONIC TEXTURE

Ajouter ou reconstruire un caractère harmonique.

Une texture plus riche peut aussi produire davantage de crêtes. Comparez à niveau égal et gardez une marge en sortie.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
DRIVE	0,25 à 2x ; référence 1x.	Définit le caractère de saturation.
INTENSITÉ	Courbe de dosage de coloration.	Limiter la dose si la matière devient trop brillante ou dure.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.19 NATURALIZER

Apporter une naturalisation acoustique par réflexions courtes et bruit très faible.

Écoutez les silences et les queues de notes. Le bénéfice doit être jugé dans le contexte du mix, sans ajouter une ambiance gênante.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
RÉFLEXIONS	0 à 2x ; référence 1x.	Poids des premières réflexions du modèle.
BRUIT THERMIQUE	0 à 2x ; référence 1x.	Zéro désactive cet apport de bruit.
INTENSITÉ	Dose l'ensemble de la contribution.	Ne pas confondre réintroduction de texture et suppression de bruit.

PROCÉDURE

01. Sélectionner la carte du module.
02. Écouter une zone où son action est pertinente.
03. Ajuster la dose puis le paramètre avancé utile.
04. Comparer ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
05. Vérifier les transitions avant de poursuivre.

10.20 Exporter le restauré et revenir au SAMPLER

L'export RESTORE traite le fichier complet, écrit une copie WAV 24 bits à côté de l'original, puis relit les fichiers original et restauré pour valider le résultat. Attendez l'état de réussite avant de considérer le fichier comme livré.

L'option de remplacement de touche réaffecte le WAV restauré à la touche SAMPLER liée à la source après validation. Le fichier original reste sur le disque et l'historique d'affectation permet un retour. Cette option n'est pas la même chose qu'un écrasement de la source.

La suppression du cache RESTORE concerne les versions rendues du cache dédié ; elle ne vise ni les sources ni les exports. Avant de vider un cache, assurez-vous que les médias nécessaires à votre session restent accessibles.

PROCÉDURE

01. Comparer le résultat au fichier original.
02. Choisir si la touche SAMPLER doit être remplacée après validation.
03. Lancer l'export de restauration.
04. Attendre l'écriture et la validation complète.
05. Réécouter le WAV dans le DAW et vérifier le rappel du projet.

11 / STEMS : séparer et recombiner

Travailler voix, mélodie, basse et batterie au niveau du fichier ou de la région.



Figure 52 · STEMS - vue native. Capture : 14.10.2026.

REPÈRES DANS L'INTERFACE

1 · Séparation et mix / 2 · Waveform du matériau actif / 3 · Régions du projet / 4 · Clavier et portée de jeu

11.1 SOURCE et portée de séparation

SOURCE choisit le fichier à séparer ; jouer une touche mappée peut aussi sélectionner automatiquement son fichier. Vérifiez le nom avant de lancer GENERER. La séparation reste une action manuelle : charger une source ne déclenche pas nécessairement le calcul.



Figure 53 · STEMS - vue native. Capture : 14.10.2026.

FICHIER COMPLET traite toute la source. RÉGION SÉLECTIONNÉE limite le travail au passage choisi, avec un contexte de sécurité. Plusieurs régions ajoutées par Alt-clic peuvent être générées successivement.

PROCÉDURE

01. Sélectionner le fichier dans SOURCE.
02. Choisir FICHIER COMPLET ou RÉGION SÉLECTIONNÉE.
03. Si nécessaire, choisir les régions de travail dans la waveform.
04. Cliquer GENERER ou GENERER REGION.
05. Attendre le résultat puis écouter les quatre parties.

11.2 Les quatre parties et leur mix

Les quatre stems sont voix, mélodie, basse et batterie. MUTE coupe uniquement la partie ciblée ; SOLO permet de l'isoler ; GAIN ajuste son niveau ; REVERSE la lit à l'envers sans modifier le fichier généré.



Figure 54 · STEMS - réglages de mix et premières parties. Capture : 14.10.2026.

Les gains de stem vont de -60 à +6 dB et reviennent à 0 dB au double-clic. Le MASTER STEMS / SAMPLER est un gain de sortie partagé avec le clavier : une modification peut donc changer les deux écoutes. Vérifiez le contexte avant de compenser un stem faible avec le master.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
MUTE	Rendre une partie muette.	Retirer la voix sans masquer les autres.
SOLO	Écouter la partie isolée.	Contrôler les résidus et artefacts.
GAIN	Ajuster la contribution.	Remonter prudemment une séparation faible.
REVERSE	Inverser sa lecture.	Créer une texture à partir d'une seule partie.
EXPORT WAV	Exporter la partie.	Vérifier alignement et durée.

11.3 Masque d'analyse et contenu du pad

Les boutons d'inclusion dans l'analyse / auto-slice déterminent quelles parties participent à ce travail. Les boutons d'inclusion dans le pad choisi déterminent ce que ce pad contient. Ces masques ne sont pas équivalents à MUTE du mix d'écoute.

Vous pouvez par exemple découper d'après la batterie sans demander que seul le stem batterie soit entendu dans tous les pads. Vérifiez séparément les trois décisions : contenu entendu, contenu analysé et contenu affecté au pad.

PROCÉDURE

01. Choisir le stem utile pour guider l'analyse.
02. Régler le masque d'analyse et lancer la découpe correspondante.
03. Choisir un pad puis régler ses inclusions de stems.
04. Écouter le pad et le mix de référence.
05. Ajuster MUTE / SOLO seulement pour la comparaison voulue.

11.4 Fichier original, MODE STEMS et vues de waveform

FICHIER ORIGINAL conserve la lecture de la source importée. MODE STEMS active le mélange des stems audibles dans l'éditeur central. Après une séparation complète, le parcours peut activer le mix quand il est prêt ; contrôlez l'état affiché avant de comparer.



Figure 55 · STEMS - waveform du mix dans SAMPLER. Capture : 14.10.2026.

COMPOSITE garde une waveform unique. STEMS SÉPARÉS affiche quatre lignes synchronisées et permet des régions propres à chaque stem. Agrandir une ligne ou augmenter son zoom vertical améliore la lecture visuelle sans changer le gain ni l'export audio.

> À RETENIR
> Les régions d'une vue et les régions propres à chaque stem peuvent être conservées séparément. Changer de présentation ne doit pas être assimilé à une suppression de toute édition.

11.5 Annuler, exporter et gérer le cache

ANNULER interrompt une séparation en cours. Hors traitement, le contexte régional peut proposer de retirer les stems de la région choisie. Vérifiez le libellé avant de cliquer. EXPORTER réutilise les stems déjà générés ; il ne lance pas une nouvelle séparation.

Le cache concerne les stems de la source sélectionnée. Sa suppression ne doit pas être confondue avec la suppression du fichier source. Avant une nouvelle génération, conservez les exports utiles et réécoutez les résultats, car une séparation est une estimation et peut laisser des résidus entre les parties.

PROCÉDURE

01. Écouter chaque stem en solo.
02. Vérifier les gains, les reverses et la portée.
03. Exporter les parties utiles en WAV.
04. Importer les WAV dans le DAW et vérifier leur alignement.
05. Sauvegarder la session avant toute gestion de cache.

12 / Réglages, compte et sauvegarde

Personnaliser le travail sans confondre préférences globales, état de session et fichiers audio.

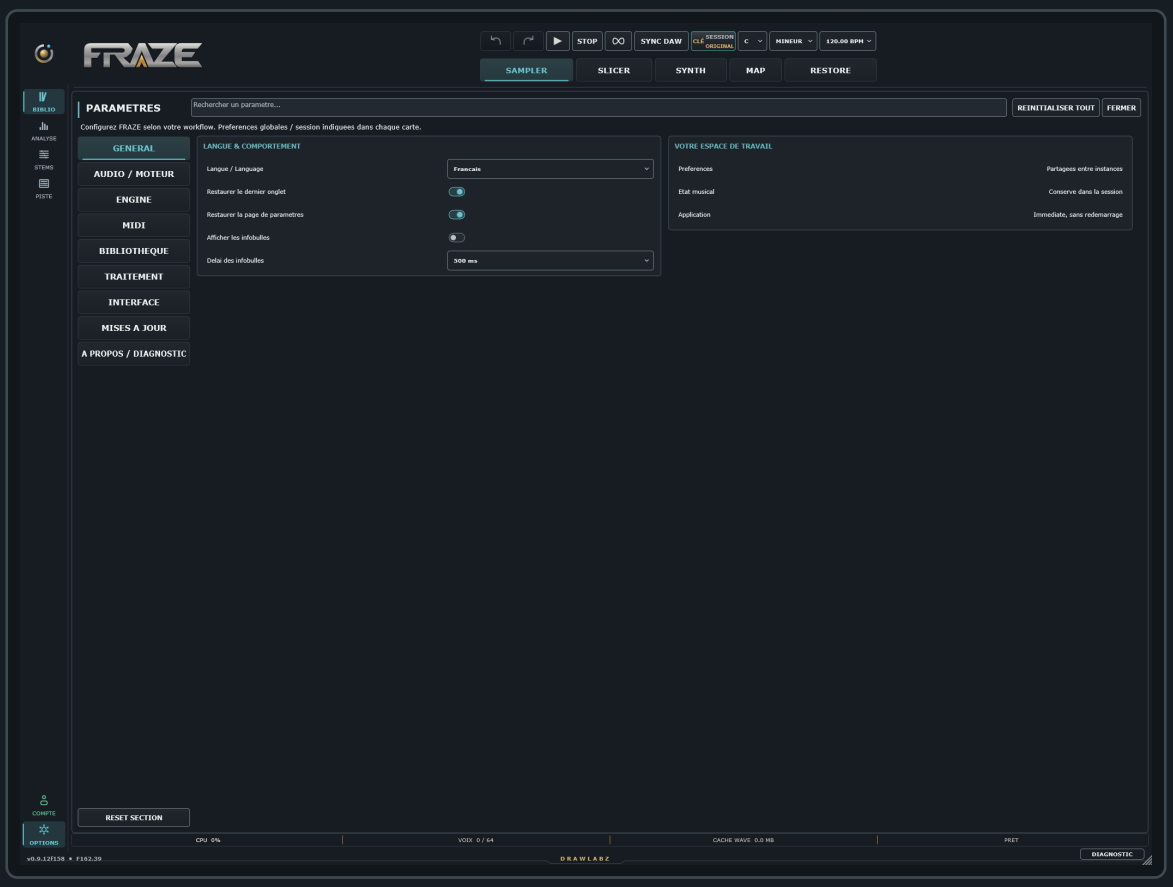


Figure 56 · PARAMÈTRES - vue native. Capture : 23.10.2026 / capture de qualification.

12.1 Préférences globales ou réglages de session

Les préférences sont partagées entre instances ; l'état musical est conservé dans la session. Les valeurs de démarrage servent aux nouvelles instances et ne doivent pas être prises pour une réécriture générale des projets existants.

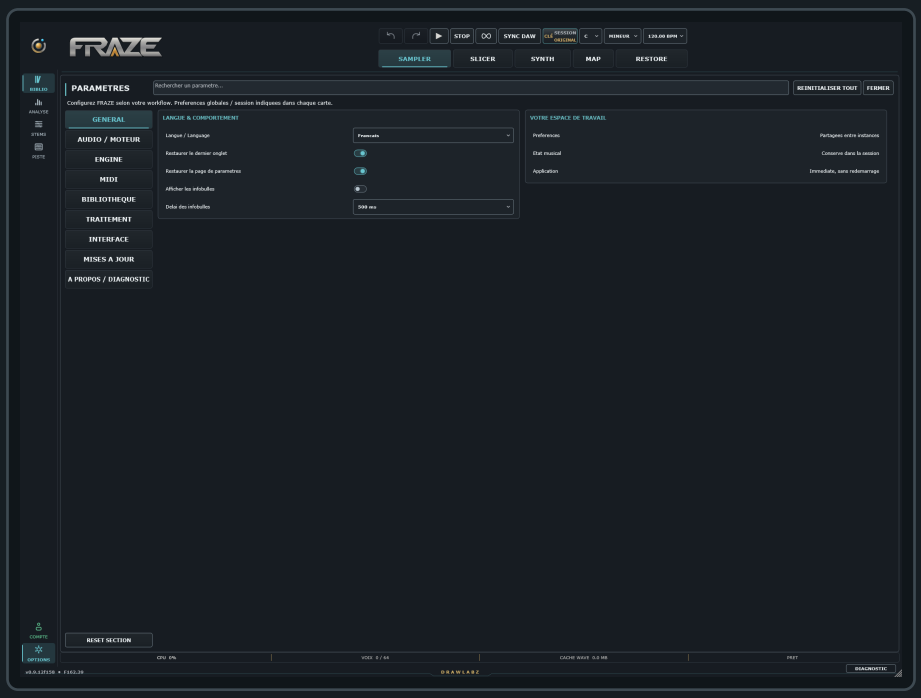


Figure 57 · PARAMÈTRES - vue native. Capture : 23.10.2026 / capture de qualification.

La recherche de paramètres aide à retrouver une fonction sans parcourir toutes les catégories. Réinitialiser une section, réinitialiser tout et fermer les paramètres ont des conséquences différentes. Avant une remise à zéro, enregistrez le projet et notez les préférences qui vous sont utiles.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
GÉNÉRAL	Langue et comportement de reprise.	Personnaliser sans changer la matière audio.
AUDIO / MOTEUR	Informations hôte et limites de voix.	La fréquence et le buffer du plugin viennent du DAW.
MIDI	Réponse et informations de routage.	Les mappings restent propres aux instruments.
BIBLIOTHÈQUE	Dossiers, index et analyses.	Gérer les sources disponibles.
TRAITEMENT	Valeurs initiales par moteur.	Vérifier la mention de portée et d'application.
INTERFACE	Échelle, infobulles et animations.	Adapter la lisibilité et le mouvement.

12.2 Langue, échelle et mouvement

Le choix Français / English adapte les libellés ; les noms de fichiers restent ceux de vos sources. L'échelle d'interface propose de 75 à 200 % selon le panneau de paramètres. Une grande échelle améliore les commandes mais demande davantage d'espace.

Les animations peuvent être complètes, réduites ou désactivées. Une réduction lorsque la fenêtre est inactive peut limiter les mouvements en arrière-plan. Les infobulles possèdent leur activation et un délai de 250, 500, 1 000 ou 1 500 ms.

PROCÉDURE

01. Choisir la langue voulue.
02. Ajuster l'échelle en conservant les commandes principales accessibles.
03. Activer les infobulles pendant l'apprentissage.
04. Choisir leur délai selon votre manière de travailler.
05. Réduire les animations si elles gênent la concentration.

12.3 Démarrage et paramètres de traitement

Les cartes de démarrage réunissent les choix initiaux du SAMPLER, SLICER, SYNTH, MAP et RESTORE. Elles permettent notamment de choisir lecture, anti-clic, polyphonie, legato, suivi granulaire et adaptation MAP.

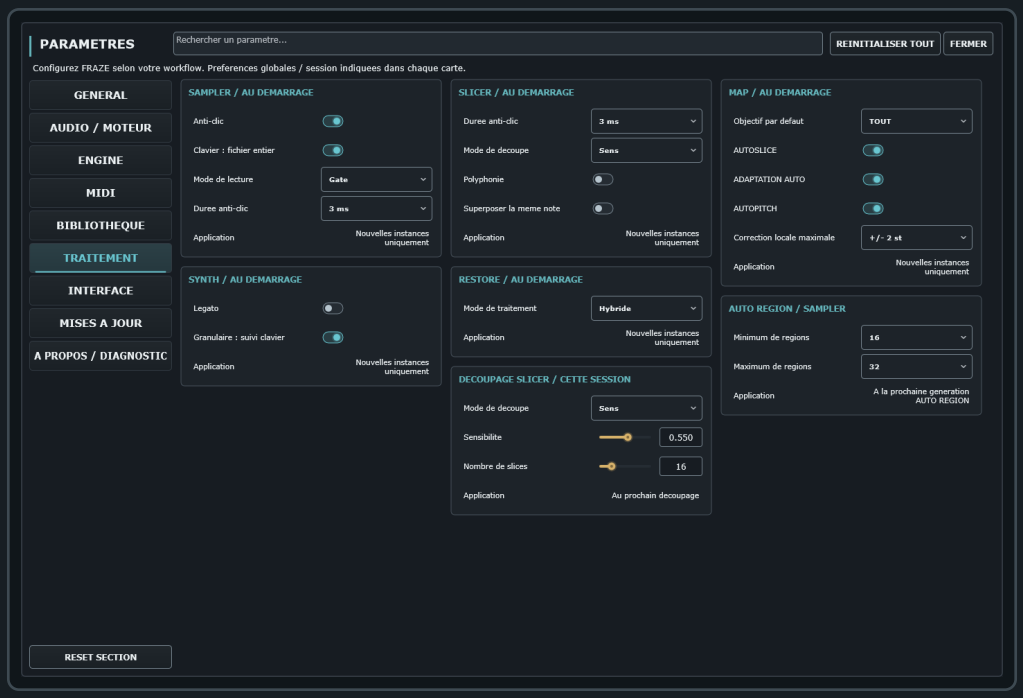


Figure 58 · TRAITEMENT - valeurs de démarrage. Capture : 23.10.2026 / capture de qualification.

La durée d'anti-clic proposée peut aller de 1 à 20 ms dans les choix 1 / 2 / 3 / 5 / 8 / 12 / 20 ms. Utilisez une courte durée pour préserver les attaques, puis augmentez seulement si les raccords le demandent.

Les paramètres de découpe par défaut et les préférences de démarrage ne garantissent pas le même état après chargement d'une ancienne session. Lisez la mention Nouvelle instance ou Prochain découpage avant de juger l'application du changement.

12.4 Compte, licence et mises à jour

L'espace COMPTE rassemble l'identité et les informations de licence de l'instance. Les mises à jour et l'assistance ont leurs vues distinctes. Une connexion au plugin et une connexion au site peuvent être deux sessions différentes : ouvrir l'espace membre peut demander de se connecter au navigateur.

Avant une mise à jour, sauvegardez les projets et fermez les hôtes qui chargent les fichiers à remplacer lorsque l'installateur le demande. Vérifiez ensuite la version indiquée dans FRAZE. La présence d'un nouveau fichier d'installation ne prouve pas qu'une instance déjà ouverte utilise ce nouveau code.

> À RETENIR
> Ne publiez pas un diagnostic brut ou des informations de compte pour montrer une difficulté. Le parcours Help prévoit un aperçu et un envoi volontaire de diagnostic préparé.

12.5 Help : préparer un signalement utile

Help liste les diagnostics locaux disponibles. Actualiser consulte leurs métadonnées ; cela ne choisit ni n'envoie automatiquement une pièce jointe. Sélectionnez un fichier valide puis examinez l'aperçu avant l'envoi.

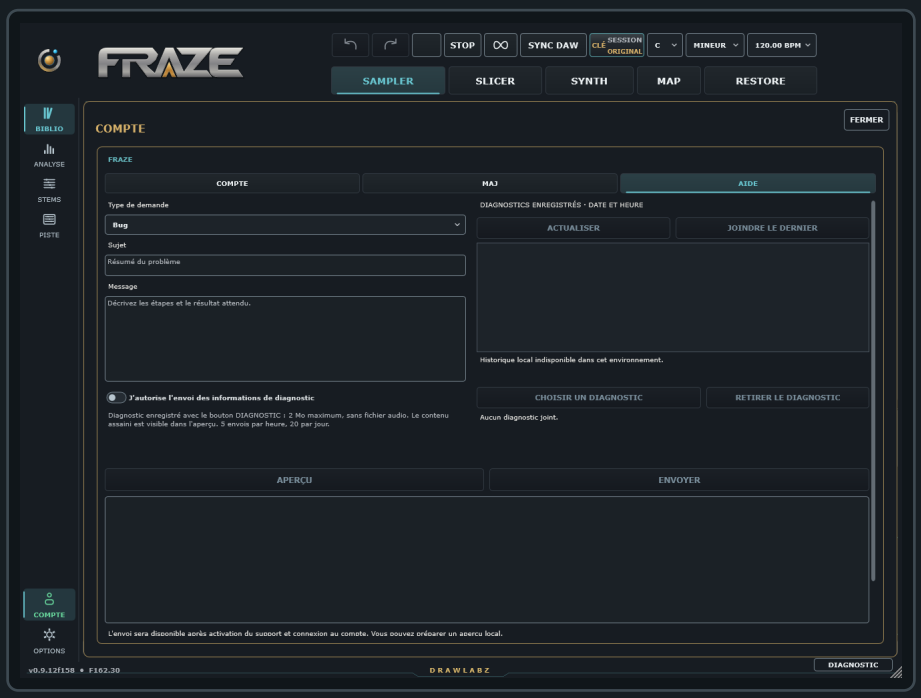


Figure 59 · HELP - diagnostic et feedback. Capture : 20.10.2026 / capture de qualification.

Le diagnostic choisi est préparé pour masquer les valeurs privées reconnues et les lignes non admises. Un seul fichier peut être joint à la fois dans le parcours documenté. Les fichiers en cours d'écriture, vides ou non admissibles ne sont pas envoyables.

Décrivez le résultat attendu, le résultat obtenu et les étapes minimales de reproduction. L'envoi demande un compte et un service disponibles ainsi qu'une action explicite. Un état Enregistré indique une acceptation par le service, pas nécessairement l'envoi d'un e-mail.

PROCÉDURE

01. Reproduire le problème avec le moins d'actions possible.
02. Ouvrir Help et indiquer un sujet précis.
03. Écrire les étapes et nommer le module concerné.
04. Choisir un diagnostic local si nécessaire.
05. Relire l'aperçu et le message.
06. Envoyer volontairement puis conserver l'état de confirmation.

12.6 Projet, preset, WAV et MIDI : quoi sauvegarder ?

Le projet du DAW conserve l'état musical de l'instance. Un preset SYNTH vise l'instrument. Un export WAV fige un résultat audio. Un export MIDI, lorsqu'une fonction le propose, conserve des événements de notes et demande encore un instrument pour produire du son.

Un WAV ne rétablit pas les slices, les réglages et les chaînes qui l'ont produit. Un preset ne doit pas être supposé embarquer toute la bibliothèque du projet. Pour archiver une session, conservez l'état éditable et les fichiers sources réellement requis, puis testez le rappel.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Projet DAW	État de l'instance dans l'arrangement.	Sauvegarde de travail principale.
Preset SYNTH	Instrument réutilisable.	Vérifier ses fichiers requis.
WAV	Son autonome rendu.	Contrôler tempo, hauteur, durée et niveau.
MIDI	Notes et gestes compatibles avec l'export proposé.	Le son dépend de l'instrument qui le relit.
Démo audio de preset	Écoute de présentation.	Distincte du chargement complet de l'instrument.

12.7 Exporter par clic ou glissement

Les commandes de chaque espace définissent ce qui est rendu. Dans MAP, l'export du candidat suit sa version d'écoute ; celui de la timeline produit la phrase. Dans SLICER, DRAG vise la slice. Dans STEMS, les boutons exportent les parties déjà générées.

Lorsque le WAV se prépare pendant un glissement, gardez le geste engagé jusqu'à disponibilité du média avant de déposer. Après un export, réécoutez le fichier depuis le DAW ou un lecteur externe : vérifiez le début, la fin, les fondus, les queues d'effets et le contexte d'accordage.

PROCÉDURE

01. Choisir l'objet exact à exporter.

02. Vérifier sa version et sa portée.

03. Effectuer le clic de sauvegarde ou le glissement disponible.

04. Attendre la fin de préparation.

05. Écouter le fichier écrit et vérifier sa durée.

06. Conserver l’état éditable si une retouche est encore possible.

13 / Parcours complémentaires selon l'édition

Reconnaître les fonctions optionnelles sans les confondre avec le parcours standard.

13.1 IMAGINE : génération audio

IMAGINE est un espace optionnel, masqué par défaut dans le périmètre de référence consulté. S'il n'apparaît pas dans votre édition, aucune manipulation de SAMPLER ou de MAP ne le fait apparaître. Son fonctionnement exige le moteur et les ressources prévus par cette édition.

TEXT TO MUSIC compose depuis une description ; AUDIO COVER utilise une référence choisie. Les instruments, ambiances, tags et texte alimentent la description. Les exclusions sont des indications ajoutées au texte pour le moteur Turbo, pas un filtre garanti sur le résultat.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
MODE	Text to Music ou Audio Cover.	Choisir d'abord le type de demande.
DURÉE	10, 20, 30, 60 ou 120 s selon la vue.	Plus long demande davantage de calcul.
BPM	Automatique ou 30 à 300.	Un choix en mesures demande un tempo explicite.
KEY / SIGNATURE	Contexte tonal et métrique.	Vérifier le résultat musical à l'écoute.
QUALITY	Draft 4, Standard 8 ou Detail 12 étapes.	Comparer qualité et temps de calcul.
SEED	-1 aléatoire ou entier pour une demande reproductible.	Conserver la recette avec les prises utiles.

13.2 IMAGINE : prises et transfert

GENERATE lance une demande ; CANCEL GENERATION l'interrompt. NEW VARIATION utilise une nouvelle graine avec la même recette : la conservation exacte de la mélodie n'est pas garantie. Le lecteur des prises et leur historique permettent de comparer avant transfert.

SEND TO SAMPLER et SEND TO SLICER servent à reprendre l'audio dans les modules d'édition. OPEN TAKES FOLDER ouvre le dossier des prises ; le choix du dossier de sortie définit où les conserver. Vérifiez la prise active plutôt que d'envoyer le dernier nom aperçu.

PROCÉDURE

01. Décrire une intention instrumentale précise.

02. Choisir durée, tempo et tonalité seulement s'ils sont nécessaires.

03. Lancer la génération et attendre son état final.

04. Écouter la prise entière.

05. Comparer une variation si besoin.

06. Envoyer la bonne prise au module d'édition voulu.

13.3 GENERATOR : motifs musicaux

Le GENERATOR classique est également optionnel et masqué par défaut dans le périmètre de référence. Il reste distinct de GENERATE FRAZE de MAP et de l'arpégiateur SYNTH : ces trois fonctions n'ont ni les mêmes entrées ni le même résultat.

Lorsqu'il est présent, le choix d'instrument, de style, d'ambiance, de motif et de modèle oriente le motif musical. La direction guitare dispose d'un vocabulaire MIDI embarqué et des choix MOTIF / ARP / RIFF. Un Model Pack doit être réellement disponible pour les parcours qui le demandent.

Les options de développement peuvent ajouter une section jusqu'à 128 mesures, remplacer la dernière section et exporter en WAV ou MIDI. PLAY ALONG laisse le motif jouer pendant le travail dans d'autres modules. Pour éviter les accumulations, identifiez son lecteur quand vous passez à une autre écoute.

> À RETENIR
> N'utilisez pas un ancien écran GENERATOR comme guide du module MAP actuel. Les intitulés similaires désignent ici des parcours séparés.

14 / Tutoriels de production

Appliquer les fonctions dans des parcours complets et vérifier le résultat à chaque étape.

14.1 Tutoriel 1 · construire un kit à partir de deux sources

Objectif : prélever les meilleures attaques de deux fichiers puis les jouer ensemble. Choisissez une boucle rythmique et une matière complémentaire, par exemple une percussion ou une voix courte.

PROCÉDURE

01. Ajouter les deux fichiers à PROJECT et vérifier leurs noms.
02. Dans la première source, dessiner les régions utiles et supprimer les passages sans intérêt.
03. Dans la deuxième, prélever une ou deux attaques complémentaires.
04. Cocher les sources dans l'ordre souhaité et envoyer leurs régions à SLICER.
05. Découper la batterie avec le profil rythmique ; conserver les autres régions.
06. Organiser les pads et équilibrer leurs gains.
07. Attribuer un CHOKE seulement aux sons qui doivent s'exclure.
08. Jouer un motif MIDI lent, puis rapide pour vérifier les queues et les superpositions.
09. Exporter les fragments nécessaires et sauvegarder le projet.

> À RETENIR
> Résultat à contrôler : chaque pad déclenche la bonne source, aucun clic involontaire ne gêne les raccords et les notes du contrôleur correspondent au mapping.

14.2 Tutoriel 2 · créer un instrument tonal

Objectif : transformer une matière stable en instrument jouable. Choisissez une source monophonique dont vous pouvez identifier la hauteur, plutôt qu'un accord dense ou une frappe bruitée.

PROCÉDURE

01. Prélever une slice qui conserve une attaque et une tenue utile.
02. Dans SYNTH, sélectionner cette slice dans la première carte.
03. Vérifier ROOT et les bornes ; essayer AUTO si nécessaire.
04. Lancer CREATE puis jouer quelques notes autour de la racine.
05. Régler AMP pour obtenir le départ et la fin souhaités.
06. Activer un filtre seulement si sa coloration est utile.
07. Ajouter un peu de granular, puis ajuster IDENTITY pour doser la transformation.
08. Relier un LFO à PAN ou CUTOFF avec une faible profondeur.

09. Tester MONO / LEGATO pour une ligne ou POLY pour des accords.
10. Sauvegarder et recharger le preset pour contrôler sa réutilisation.

> À RETENIR
> Résultat à contrôler : la hauteur suit le clavier, les notes liées se comportent comme prévu et le niveau reste maîtrisé sur un accord.

14.3 Tutoriel 3 · trouver une matière pour son projet

Objectif : explorer des candidats pertinents autour d'une référence sans confondre leur score et leur utilité musicale.

PROCÉDURE

01. Préparer un passage représentatif du projet dans le DAW.
02. Capturer quatre mesures via FRAZE Link ou charger une référence fichier.
03. Écouter la référence et vérifier tempo, métrique et disponibilité tonale.
04. Dans MAP, choisir le rôle et l'objectif musical.
05. Lancer une recherche avec des filtres assez ouverts.
06. Comparer Fichier complet et Best Region sur plusieurs candidats.
07. Ajuster AUTO ADAPT et AUTOPITCH selon le résultat recherché.
08. Utiliser SOLO puis + REF à niveaux comparables.
09. Envoyer le candidat utile dans SLICER ou sur une touche libre.
10. Exporter la version vraiment écoutée et tester son intégration au morceau.

14.4 Tutoriel 4 · développer une FRAZE en gardant les bons passages

Objectif : composer autour d'une référence puis remplacer seulement ce qui ne convient pas.

PROCÉDURE

01. Choisir une référence dont la phrase et les respirations sont claires.
02. Définir la palette d'instruments avec SOURCES +.
03. Commencer avec 0 AUTO et sans effets Groove.
04. Générer, écouter toute la phrase puis garder les régions réussies.
05. Sélectionner une région libre et demander un remplacement ciblé.
06. Comparer l'édition, puis annuler si elle affaiblit l'ensemble.
07. Essayer COMBLER LES ESPACES uniquement si la phrase doit être plus continue.
08. Préparer quelques GROOVE FX pour une prochaine génération, sans attendre qu'ils changent le WAV courant.
09. Retrouver une autre génération avec HISTORIQUE si nécessaire.

10. Exporter la phrase acceptée et sauvegarder la session.

14.5 Tutoriel 5 · nettoyer puis séparer une source

Objectif : réduire un défaut identifié, puis récupérer une composante exploitable. Selon le matériau, séparer d'abord puis restaurer une partie peut être plus pertinent ; comparez les deux approches sur une courte zone.

PROCÉDURE

01. Conserver le fichier original et charger la source dans RESTORE.
02. Analyser puis écouter ORIGINAL / RESTAURÉ / RETIRÉ.
03. Cibler un défaut avec un module et une zone.
04. Ajuster le paramètre avancé utile sans augmenter toutes les doses.
05. Exporter une copie restaurée et attendre sa validation.
06. Dans STEMS, choisir la source appropriée et la bonne portée.
07. Générer puis écouter les quatre parties en solo.
08. Équilibrer le mix ou exporter une partie.
09. Reprendre une région dans SLICER pour le jeu.
10. Comparer à la source de départ dans le contexte du morceau.

> À RETENIR
> Résultat à contrôler : le nettoyage n'a pas supprimé une attaque utile ; la séparation ne doit pas être présentée comme une extraction parfaitement isolée si des résidus restent audibles.

15 / Dépannage et référence rapide

Identifier la portée du problème et retrouver le bon réglage.

15.1 Aucun son ou mauvais son

Commencez par un fichier et une note connus. Identifiez le lecteur ou le moteur attendu ; réduisez le diagnostic à ce parcours avant de toucher plusieurs modules.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
La préécoute est muette	Vérifier source, lecteur, disponibilité du média et gain.	Tester le fichier entier sans comparaison.
Le clavier est muet	Vérifier la piste MIDI, le canal et l'affectation.	Comparer note virtuelle et note du contrôleur.
Un pad coupe les autres	Vérifier MONO et CHOKE.	Retirer temporairement le groupe d'exclusion pour comparer.
Le SYNTH reste muet	Vérifier qu'un instrument a été créé ou chargé.	Contrôler source, enveloppe, gain et voix.
Une modulation ne s'entend pas	Vérifier route, MUTE, profondeur et destination.	Un filtre OFF ou EQ 7 ne répond pas comme un CUTOFF classique.
Le mauvais fichier joue	Contrôler le pad, sa banque et sa source.	La sélection SAMPLER et la provenance SLICER peuvent différer.

15.2 Tempo, hauteur ou découpe inattendus

Vérifiez la source avant la correction : BPM erroné, note racine fausse et tonalité ambiguë appellent des décisions différentes. Le réglage de vitesse d'écoute, TEMPO LOCK, STRETCH et l'adaptation MAP ne sont pas des synonymes.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
La durée ne correspond pas	Vérifier BPM source, BPM projet, signature et SYNC.	Comparer avec les transformations neutres.
Une source suit la tonalité malgré l'intention	Vérifier ORIG. KEY et la portée.	Contrôler aussi le pitch manuel propre à la touche.
Un accord est transposé de façon étrange	Vérifier la preuve tonale et AUTOPITCH.	Réduire la plage ou utiliser une matière plus stable.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
AUTO REGION semble peu varié	Vérifier la source, les verrous et le contenu répétitif.	Une source uniforme ne garantit pas des timbres variés.
Les marqueurs sautent	Vérifier SNAP et MAGNET.	Dans SLICER, Alt permet le placement libre.
Le zoom change mais pas le son	C'est attendu pour un zoom de waveform.	Utiliser GAIN pour modifier le niveau audio.

15.3 Recherche, traitement et export

Un état de préparation peut rendre un bouton indisponible. Attendez le résultat ou l'erreur plutôt que d'accumuler les demandes. Si une tâche est clairement bloquée, notez le module, l'action et le message avant de préparer un diagnostic.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
MAP retourne peu de sons	Vérifier l'analyse et relâcher les filtres.	Instrument, durée, BPM et seuil peuvent se cumuler.
Le score est élevé mais le son ne convient pas	Vérifier le rôle et l'objectif musical.	Le score n'est pas une probabilité artistique.
STEMS change d'une région à l'autre	Vérifier la portée et le mix propre à chaque région.	MUTE, analyse et inclusion pad sont distincts.
Le WAV diffère de l'écoute	Vérifier objet, version, portée et adaptation.	Réexporter après préparation complète du média choisi.
La restauration semble trop forte	Comparer avec LEVEL MATCH et C RETIRÉ.	Réduire la dose ou limiter la zone.
Le projet ne retrouve pas une matière	Vérifier les emplacements et ressources requises.	Revenir aux sources archivées et au preset correspondant.

15.4 Gestes et raccourcis utiles

Les raccourcis dépendent du module et du focus. Si un champ texte est actif, une touche peut agir sur le texte plutôt que sur la waveform. Identifiez le contrôle actif avant d'utiliser un geste de suppression.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Ctrl+Z / Ctrl+Shift+Z	Annuler / rétablir les éditions MAP.	L'historique des générations reste séparé.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Shift + outil PITCH	Ajuster en cents.	Double-clic : remise à zéro du pitch vertical.
Ctrl-clic sur pads	Sélection multiple.	SELECT ALL cible la banque affichée.
Alt avec marqueurs SLICER	Placement libre malgré l'aimantation.	Revenir ensuite à l'outil souhaité.
Alt-clic de régions SAMPLER	Sélection pour les générations STEMS.	Vérifier la portée REGION.
Molette / Alt-glisser sur carte SYNTH	Zoom / déplacement de vue.	FIT retrouve la slice entière.
Double-clic de valeur	Retour à la référence lorsque le contrôle le prévoit.	Ne pas supposer ce geste sur chaque bouton.

15.5 Glossaire

Ces termes sont employés dans plusieurs modules. Le contexte définit la portée exacte de leur commande.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
ADSR	Attack, Decay, Sustain, Release.	Évolution de l'amplitude d'une note.
BPM	Battements par minute.	Distinguer source et projet.
Cent / demi-ton	100 cents = 1 demi-ton.	12 demi-tons = 1 octave.
CHOKE	Groupe d'exclusion de voix.	Interrompre un son avec un autre.
Crossfade	Fondu croisé entre deux extrémités.	Adoucir un raccord de boucle.
Gain / dB	Réglage de niveau.	0 dB de gain ne signifie pas silence.
Root	Note racine du matériau.	Repère pour le jeu chromatique.
Stem	Composante estimée d'une source.	Voix, mélodie, basse ou batterie.
Stretch	Modification de durée.	La conservation de hauteur dépend du parcours.
Vélocité	Force du message Note On.	Sa réponse dépend de la courbe et du moteur.
Wet / Dry	Traité / sec.	MIX équilibre les contributions.

COMMANDE	FONCTION / VALEUR	UTILISATION
Q	Sélectivité d'une zone fréquentielle.	Un Q plus élevé désigne généralement une bande plus étroite.

15.6 Références et périmètre des illustrations

Édition française du 30 octobre 2026. Le manuel est construit à partir des commandes, paramètres et aides du produit disponibles à cette date, recoupés avec la documentation de projet. Il n'est pas une promesse de disponibilité de tous les modules optionnels dans chaque édition.

Les vues générales publiques sont des captures natives du 14 octobre 2026 pour SAMPLER, SLICER, MAP et STEMS, et du 20 octobre / F162.31 pour SYNTH et RESTORE. Des captures complémentaires de qualification montrent des détails plus récents ; leur légende indique leur contexte. Les noms et données d'exemples servent à illustrer l'interface.

Références produit : drawlabz.com/features ; drawlabz.com/download ; drawlabz.com/support/getting-started. Référence structurelle : manuel Rando fourni par l'utilisateur. Aucun texte ou visuel de ce manuel tiers n'a été reproduit.

Les fonctions documentées ont été lues dans les composants SAMPLER, SLICER, SYNTH, MAP, RESTORE, STEMS, les préférences, les paramètres et les catalogues d'effets. Les captures n'établissent pas à elles seules une validation audio dans tous les hôtes. Pour un écart avec votre version, vérifiez sa date et préparez un exemple reproductible dans Help.

Index des fonctions

Accès direct aux explications par nom de fonction.

A ORIGINAL, B RESTAURÉ et C RETIRÉ

Activer et comprendre l'arpégiateur

Ajouter et organiser les dossiers

Ajouter, retirer et router les modules

Ajustement des couches et export de slice

AMP : l'enveloppe de volume

Annuler, exporter et gérer le cache

ANTI-CLIC, FADE et XFADE

ARTIFACT REPAIR

ASSIGN, remplacement de touche et ouverture SLICER

Aucun son ou mauvais son

AUTO ADAPT et AUTOPITCH

AUTO de source et CREATE

AUTO REGION et régions protégées

Banques, sélection multiple, copie et suppression

Capturer le DAW avec FRAZE Link

Charger, analyser et lire l'atelier

Chaîne de slice et rack SYNTH

Choisir les slices A, B et C

CHORUS

CHROMA, FXKEY, SMART FX et PAD MOD

Comprendre les informations de source

COMPRESSOR

Compte, licence et mises à jour

Courbes d'intensité et paramètres avancés

CRUSH

DE-CLICK

DE-CRACKLE

DE-HUM 50/60

DE-NOISE

DELAY

DISTORTION

Du SAMPLER vers SLICER, le clavier ou le DAW

Découpage, respirations et GROOVE FX

Découpe rapide et Smart Cut Studio

Démarrage et paramètres de traitement

EQ 7 : corriger une bande précise

Exporter le restauré et revenir au SAMPLER

Exporter par clic ou glissement

Fichier original, MODE STEMS et vues de waveform

FILTER

FILTER : choisir le traitement spectral

Filtres, familles et indice de concordance

FLANGER

Fondus, anti-clic et suppression des frontières

Garder, remplacer, supprimer et retrouver

GENERATE FRAZE : choisir les sources

GENERATOR : motifs musicaux

Gestes et raccourcis utiles

Glossaire

GRANULAR : accordage, largeur et identité

GRANULAR : position, taille et densité

Groupes, GENERATE et REROLL

HARDCLEAN, source IA et FINITION

HARMONIC TEXTURE

Help : préparer un signalement utile

IMAGINE : génération audio

IMAGINE : prises et transfert

Index intelligent : inventaire et analyse

Inspecteur : hauteur, durée et niveau

Installer et charger le plugin

INSTRUMENT, FX et ARPÉGIATEUR

Langue, échelle et mouvement

Les quatre objets à reconnaître

Les quatre parties et leur mix

LFO : choisir la forme et relier une destination

Lire la waveform et se déplacer

Lire les résultats et choisir un candidat

Masque d'analyse et contenu du pad

MIDI : canal, vélocité et AUTO MAP

MIDI LEARN et CHOKE : jeu au contrôleur

MODULAR_TEMPORAL

Modulation avancée, enveloppe 2 et macros

MONO, POLY, nombre de voix et CHOKE

Motifs, styles, ambiances et variations

NATURALIZER

Navigation, transport et volume

NORMALIZE et REVERSE

One Shot, Gate, Loop et Through

Performance : volume, registre et legato

PHASE ALIGN

PHASE SMEAR

PHASER

PITCH vertical et STRETCH de région

Première utilisation : du fichier au son joué

Presets : enregistrer, écouter et organiser

PROJECT et LIBRARY : deux listes différentes

Projet, preset, WAV et MIDI : quoi sauvegarder ?

Préférences globales ou réglages de session

Préparer la référence

QUICK CHOP et réglages avancés

Recherche par texte, type et format

Recherche, traitement et export

Region Sequencer : motifs de régions

RESYNTH GRIFFIN

REVERB

ROOT, START, END et LEVEL par source

Références et périmètre des illustrations

Rôle recherché et objectif musical

SELECT, DRAW et MOVE

SMART ASSIGN et Layer Stack

SMART FX : affecter et déclencher

SMART FX : espace, formants et fragments

SMART FX : filtres, modulation et couleur

SMART FX : lecture et rythme

SNAP et aimantation

SOURCE et portée de séparation

Sources avancées : Sample, SoundFont, Wavetable et bruit

SPECTRAL DYNAMICS

SPECTRAL SMOOTH

SPLIT, ERASE et ordre des régions

START / END et portée de lecture

SWING, densité et humanisation

TAPE

Tempo, hauteur ou découpe inattendus

Tempo, vitesse d'écoute et WARP TO GRID

TEXTURE, COLOR, HARMONY et IDENTITY

THIS SAMPLE, ALL et verrouillage

Tonalité d'origine, FOLLOW et synchronisation des touches

TRACK / PROCESS : les six réglages

TREMOLO

TRIM et SMART START

Trois versions : fichier, BEST REGION et AUTOSLICE

Tutoriel 1 · construire un kit à partir de deux sources

Tutoriel 2 · créer un instrument tonal

Tutoriel 3 · trouver une matière pour son projet

Tutoriel 4 · développer une FRAZE en gardant les bons passages

Tutoriel 5 · nettoyer puis séparer une source

Variantes et export de phrase

Vue générale et provenance des slices

WIDTH

ZONES, CONTINU et MIXTE

À propos de ce manuel

Écoute solo, + REF et volumes

Éditer les seize étapes

Édition manuelle des marqueurs