



FL Studio

Manuel de prise en main

IMPORTANT – A titre de sauvegarde,
inscrivez ici le numéro de série de votre CD personnel:

Les informations présentées dans ce document peuvent être sujettes à modifications sans préavis et n'engagent aucunement Image Line Software. Le logiciel décrit dans ce mode d'emploi est fourni sous accord de licence ou de non divulgation. Le logiciel ne peut être utilisé ou copié qu'en accord avec les termes de la licence. Toute copie de ce logiciel en dehors du cadre défini par l'accord est contraire à la loi, quel que soit le support. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou moyen que ce soit : électroniques, mécaniques, y compris la photocopie et l'enregistrement, pour quelque motif que ce soit, sans l'autorisation écrite expresse d'Image Line Software.

Copyright © 2002-2006 Image Line Software. Tous droits réservés.

FL Studio Copyright © 2006 Image Line Software.
Tous droits réservés.

FL Studio et Fruityloops sont des marques déposées d'Image Line Software. Les autres noms de produits et de sociétés sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Image Line Software est une division d'Image Line BVBA. Consultez le site Image Line Software à l'adresse suivante :
<http://www.image-line.com>

Consultez le site Internet FL Studio à l'adresse suivante :
<http://www.flstudio.com/>.

TABLE DES MATIERES

| | |
|---|----|
| TABLE DES MATIERES | 3 |
| Pour les utilisateurs de FRUITYLOOPS et FL STUDIO 4 & 5 | 5 |
| INSTRUCTIONS D'INSTALLATION | 6 |
| PREMIER LANCEMENT | 7 |
| FAISONS UN PEU DE BRUIT | 9 |
| MENU HELP!..... | 9 |
| POUR COMMENCER | 10 |
| FENETRE CANAUX ET SÉQUENCEUR PAS À PAS | 11 |
| ÉDITION DES CANAUX..... | 13 |
| ÉDITION DES NOTES | 18 |
| LA PLAYLIST (des Patterns aux morceaux)..... | 23 |
| GÉNÉRATEURS (des échantillons aux synthétiseurs)..... | 25 |
| MIXAGE & EFFETS | 41 |
| AUTOMATION | 48 |
| L'ÉDITEUR D'ÉVÉNEMENTS | 51 |
| FENETRE PIANO ROLL | 56 |
| PISTES AUDIO..... | 61 |
| EDITEUR D'ONDE INTEGRE..... | 63 |
| DECOUPAGE DU RYTHME (BEATSLICER) | 64 |
| DIFFUSION DE VOS MORCEAUX | 67 |
| CONTRÔLEURS MIDI..... | 69 |

Lemon Boy est dans la place : Eh, les gars ! Des problèmes ? Pas de panique, avant de bombarder d'e-mails l'assistance technique Fruity, suivez mes conseils. J'apparais parfois avec des réponses susceptibles de vous aider face aux problèmes les plus courants.





Pour les utilisateurs de FRUITYLOOPS et FL STUDIO 4 & 5

Ce guide concerne la Version 6 de FL Studio. Si vous possédiez une version 4 de FruityLoops (tant mieux pour vous!) ou 5 de FL Studio (encore mieux), alors lisez ce qui est nouveau dans cette version.

1. **Nom FL Studio.** Depuis la version 4, le nom du produit est devenu FL Studio. FL Studio contient tout ce dont disposait FruityLoops et les versions précédentes de FL Studio!
2. **Mixer.** Le mixer est maintenant complet avec 64 pistes d'insertion (dont n'importe laquelle peut servir de départ), 4 pistes de départ dédiées, un correcteur paramétrique par piste, des commandes de coupure (mute), phase, enhancer stéréo, balance et enregistrement sur disque.
3. **Playlist (liste de lecture).** Le Piano Roll affiche la longueur correcte de pattern, acceptant le mixage de patterns en mode live et les pistes audio font partie des améliorations de la nouvelle fenêtre Playlist.
4. **Longueur de grille par pattern.** Dans les versions précédentes, le séquenceur pas à pas avait une durée fixe pour la totalité du projet. Vous pouvez maintenant régler la grille de séquence pour chaque pattern!
5. **Nouveau dans cette version...** Regardez les nouveaux générateurs et effets de cette version! Consultez le document WhatsNew.doc dans le répertoire principal de FL Studio pour un bref descriptif des autres nouveautés.



INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

Il y a deux façons d'acquérir FL Studio: en ligne, ou dans un emballage avec CD et ce manuel imprimé. L'installation diffère légèrement selon le cas. Voici quoi faire :

A. Si vous avez acheté votre copie de FL Studio en carton, voici la marche à suivre.

1. **Lisez le CD.** Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM. Si l'exécution automatique (auto-run) est activée, le menu du CD apparaîtra automatiquement. Sinon, faites un clic droit sur votre lecteur de CD-ROM dans Windows Explorer et validez l'exécution automatique (**Autorun**).
2. **Lancez l'installation.** Sélectionnez le lien d'installation FL Studio. La fenêtre d'installation apparaît. Suivez les instructions à l'écran.
3. **Le numéro de série.** Durant l'installation, un numéro de série vous sera demandé. Il est imprimé sur le boîtier du CD-ROM. Notez-le pour l'utiliser ultérieurement et en conserver une copie.
4. **Enregistrement en ligne.** Après avoir terminé avec succès l'installation, vous pouvez vous enregistrer en ligne pour obtenir l'accès aux fonctions supplémentaires du site internet FL Studio et à sa communauté. Revenez au menu du CD-ROM (rechargez comme décrit à l'**étape 1** si nécessaire), et cliquez sur le lien nommé "Click here to register to the FL Studio community" ou suivez ce lien <http://www.flstudio.com/FLBoxRegistration>.
5. **En cas de problèmes.** Veuillez consulter notre section sur les questions fréquentes (F.A.Q.) dans notre site internet www.flstudio.com. Des informations utiles s'y trouvent à propos des problèmes connus.

B. Si vous avez acquis votre copie de FL Studio en ligne, voici la marche à suivre.

6. **Téléchargez et installez la démonstration (Demo).** Téléchargez et installez la version « démo » de FL Studio. Il est recommandé de ne PAS l'installer par dessus des versions précédentes de FL Studio/FruityLoops.
7. **Appliquez un code d'enregistrement (Regcode).** Dans www.flstudio.com/register saisissez votre nom et le mot de passe reçu par e-mail après l'achat. Cliquez sur le bouton sous votre regcode pour ouvrir une fenêtre.
8. **Attendez l'e-mail.** L'équipe FL Studio vous enverra un e-mail avec un lien. Vérifiez que votre messagerie peut accepter nos emails (domaine: e-officedirect.com). Veuillez suivre attentivement les instructions.
9. **Lancez le programme.** Faites redémarrer FL Studio s'il est déjà lancé et vous pourrez sauvegarder vos projets.



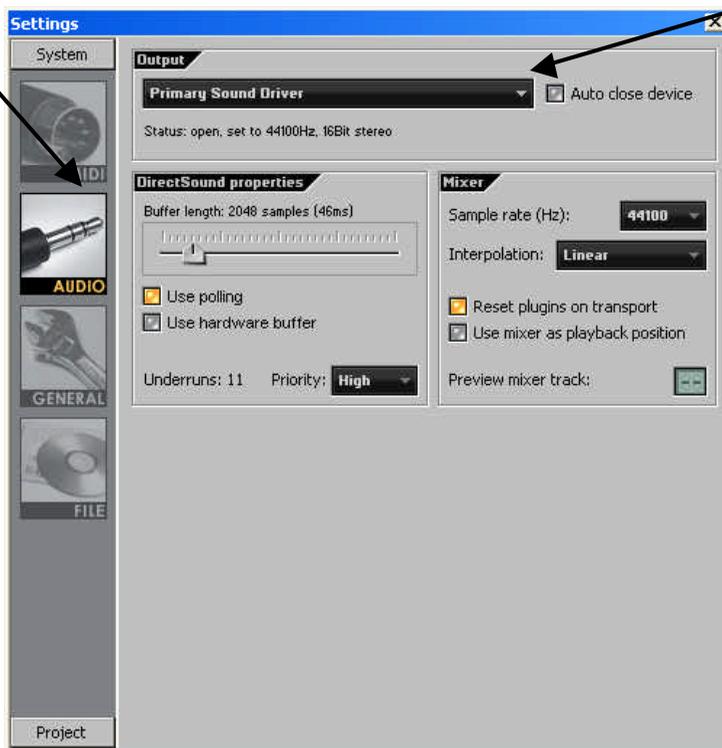
10. **Ajoutez le site internet à vos favoris.** Le site internet FL Studio est une ressource impressionnante. Visitez souvent <http://www.flstudio.com/> pour voir ce qu'il y a de nouveau.
11. **Lisez ce guide.** Dès que vous aurez lancé FL Studio, vous serez confronté à d'étranges boîtes de dialogues et messages. Passez à la section suivante de ce guide pour savoir quoi faire ensuite.

PREMIER LANCEMENT

OK, ainsi vous avez terminé l'installation et lancé FL Studio. Cette section explique ce que vous voyez.

1. **Fenêtre System Settings (configuration du système).** Lors de la première utilisation de FL Studio, il est possible que la fenêtre représentée ci-dessous s'affiche à l'écran (sinon, utilisez **F10** pour l'ouvrir). Utilisez les cases de sélection pour choisir votre carte son et vos pilotes MIDI. D'abord, vous pouvez regarder la fenêtre MIDI, mais pour le moment, le plus important est l'écran Audio, représenté ci-dessous.

Cliquez ici



Puis ici

2. **Sélectionnez un pilote de sortie (Output Driver)** dans le menu déroulant. Si vous ne savez pas lequel choisir, gardez la sélection par défaut. Si vous rencontrez des problèmes par la suite, il sera toujours temps de revenir à cette fenêtre (en appuyant sur **F10**) pour essayer les autres options.



3. **DirectSound Streaming Buffer (mémoire tampon).** Vous n'avez pas besoin de connaître la plupart des éléments de cette fenêtre, mais vous devez savoir ce que fait Buffer Length (taille de la mémoire tampon). Si vous augmentez cette mémoire, vous risquez moins de saccades mais les changements apportés à une piste en lecture seront plus longs à intervenir. Si vous la diminuez, vous risquez plus de saccades mais les changements se feront plus vite. Réduisez-la autant que possible, mais selon les caractéristiques de votre ordinateur, il est possible que vous ayez à revenir à cette fenêtre (**F10**) pour choisir un temps plus important. Avec un ordinateur rapide et une bonne carte son, vous devriez pouvoir travailler avec une latence d'environ 10 ms. Avec une SoundBlaster Live, vous devriez pouvoir descendre à 20-30 ms. L'option **Use Polling** peut également améliorer le temps de latence avec certains systèmes d'exploitation (laissez-la activée si vous utilisez Windows 95 ou 98, mais désactivez-la si vous utilisez Windows 2000 ou XP pour voir si les performances sont meilleures).
4. **La fenêtre principale.** Une fenêtre comme ci-dessous s'affiche lorsque vous fermez la fenêtre System Settings. Le bureau de FL Studio fonctionne avec des "fenêtres dans d'autres fenêtres". La plupart sont flottantes (avec recouvrement), redimensionnables, agrandissables et commutables aussi quand une fenêtre mentionnée ci-dessous semble manquer, vous pouvez la rappeler à l'aide des raccourcis-clavier. Les trois principales fenêtres impliquées dans la création musicale sont - Channels (F6), Mixer (F9) et Play List (F5), c'est-à-dire respectivement les canaux, la table de mixage et la liste de lecture.





FAISONS UN PEU DE BRUIT

Appuyez sur le bouton Play. C'est le bouton de la barre de transport à côté des boutons Stop et Record (enregistrement). Vous entendrez la démo de FL Studio 6. Si ce n'est pas la première fois que vous ouvrez FL Studio, vous devez recharger ce morceau de démonstration. Ouvrez le navigateur (F8), faites un clic gauche sur le dossier "Projects" et un clic droit sur **NewStuff.flp** puis sélectionnez "**Open**" dans le menu. Vous pouvez aussi faire glisser le fichier flp sur le bureau, cela l'ouvrira aussi. Les fichiers FLP sont des fichiers de projet FL Studio qui sauvegardent des morceaux entiers.

MENU HELP!

Ce manuel n'est là que pour vous aider à prendre en main le logiciel, ce n'est pas un mode d'emploi exhaustif détaillant tout ce que FL Studio peut faire (ce qui est le rôle de l'aide en ligne F1 ou de la bible FL Studio). Toutefois, en bref:

1. **Champ d'information.** Ce champ se trouve dans la fenêtre principale juste sous la barre de menu (voir en page précédente, le champ situé en haut à gauche dans lequel s'affiche le message "Start/Pause"). Lorsque vous faites glisser le curseur sur les commandes n'importe où dans FL Studio, une brève description s'affiche dans ce champ pour indiquer le rôle de la commande correspondante. Le champ d'informations indique également le **raccourci clavier** qui active cette fonction. Le raccourci est affiché dans la partie droite du champ. Presser ce raccourci clavier a le même effet que presser le bouton correspondant.



2. **Aide en ligne.** FL Studio comporte une vaste aide en ligne. Utilisez juste le **Menu Help** et sélectionnez **Contents**. Cette aide est également contextuelle – sélectionnez une fenêtre et pressez F1 sur votre clavier. L'aide recherchée s'affiche automatiquement.
3. **Boucles didacticiels.** Cliquez sur **File? Open**, recherchez et ouvrez le dossier **Tutorials**. Ces boucles présentent la marche à suivre pour réaliser différentes opérations dans FL Studio.
4. **Le site Internet.** Un site Internet particulièrement vaste est consacré à FL Studio à l'adresse <http://www.flstudio.com/>. Ce site comporte une section d'assistance avec des **FAQ** (questions fréquemment posées), un **forum de discussion**, des **didacticiels en ligne**, des **didacticiels vidéo**, une **section d'échange de morceaux** et le site de d'échantillons (samples) **Samplefusion**. Consultez-le pour voir si quelqu'un a déjà répondu à vos questions. Sinon, n'hésitez pas à poser vos propres questions dans les forums de discussion.



POUR COMMENCER

La section suivante vous guidera au travers de quelques -unes des fonctionnalités basiques (ou non) que vous emploierez pour faire de la musique avec FL Studio.

Ne sautez pas cette étape ! Vous comprendrez mieux si vous lisez ce guide d'un bout à l'autre ...

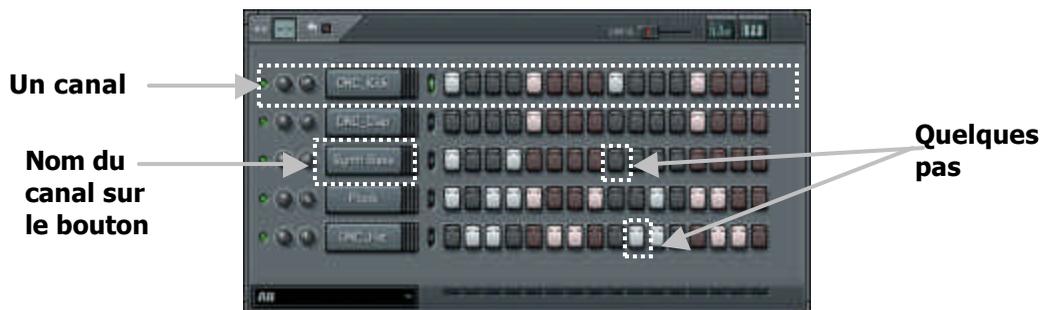




FENETRE CANAUX ET SÉQUENCEUR PAS À PAS

Lorsque vous lancez FL Studio pour la première fois, la fenêtre **Canaux** (Channels) s'affiche à l'écran (voir la section "Premier lancement"), contenant le séquenceur pas à pas. Les canaux sont des générateurs de son indépendants, desquels vous pouvez appeler les réglages de canaux (Channels Settings) ou le **Piano Roll**. Le **Séquenceur pas à pas** est par défaut un pattern à grille et convient mieux pour déclencher des échantillons de percussion tandis que le Piano Roll est préférable pour une composition mélodique sérieuse.

1. **A quoi cela sert-il?** Cette fenêtre représente les **canaux** et les **pas**. Les canaux sont représentés horizontalement (voir ci-dessous) et contiennent chacun un son unique. Chaque séquenceur pas à pas de canal comprend 16 pas. Si vous vous intéressez au solfège, sachez que chaque pas correspond à une double-croche. Dans le cas contraire, sachez que chaque groupe de quatre pas correspond à un temps, donc 16 pas correspondent à une boucle de batterie basique.



2. **À quoi servent les pas ?** Quand vous cliquez sur un pas, il s'allume, indiquant à FL Studio de déclencher le canal (jouer le son chargé dans ce canal) sur ce point dans la boucle. Ici, les 1^{er}, 5^{ème}, 9^{ème} et 13^{ème} pas du canal DNC_Kick sont allumés, demandant à FL Studio de jouer les sons de grosse caisse quatre fois par boucle (si on assimile les groupes de quatre pas à des temps, FL Studio joue ces sons au début de chaque temps). Modifiez l'organisation des pas sur le canal DNC_Kick (**clic droit** sur un pas pour le désactiver) : Allumez les pas représentés ci-dessous puis appuyez sur Play pour entendre le résultat.



**Changements
suggérés**

**Réglages de
canal**



3. **Jouez avec les réglages de canal.** Une fois le Pattern configuré, faites des essais avec les **réglages de canal** situés à gauche. Ces deux potentiomètres (**molettes**) règlent le **volume** et le **panoramique** du canal correspondant; le témoin vert vous indique quant à lui si le canal est activé ou désactivé (le panoramique correspond à la commande de balance sur votre chaîne stéréo). Tournez-le pour déplacer le son entre gauche et droite dans le champ stéréo). Pour ramener le potentiomètre dans sa position par défaut, faites un **clik droit** dessus et sélectionnez **Reset**.
4. **Créez votre propre rythme.** Le rythme de cet exemple ne vous plaît pas ? Pas de problème, créez le vôtre ! Dans les sections suivantes, nous verrons justement comment charger de **nouveaux échantillons (Samples)**, définir des **mélodies** et modifier le son de chaque canal (et même de chaque pas) à l'aide des **Effets Plugin**.



Sauvegardez ! Si vous réalisez un chef d'œuvre et que vous souhaitez le conserver, n'oubliez pas de sauvegarder. Il existe une pratique sauvegarde "Save new version" qui ajoutera un 1,2,3...etc à la fin du nom de flp pour pouvoir conserver vos anciennes versions.



ÉDITION DES CANAUX

Dans cette section, nous vous indiquerons comment modifier le son des boucles que vous avez créées en agissant sur l'échantillon de son de chaque canal. FL Studio propose un tel éventail de réglages qu'il est possible à deux personnes de créer des boucles radicalement différentes à partir d'échantillons pourtant identiques (techniquement parlant, chaque canal comprend un **Générateur** qui peut être basé sur des échantillons ou être un Plug-In de synthétiseur. Nous reviendrons sur cela plus tard).



Attendez ! Qu'est-ce qu'un "échantillon" ? C'est un son enregistré dans un fichier sur disque. Chaque canal de FL Studio exploite par défaut un échantillon unique contenant en général une note (comme un son de caisse claire ou une note de basse), mais parfois des rythmes, voire des morceaux entiers. Les échantillons sont souvent faits de fichiers ".wav", mais FL Studio accepte aussi les fichiers "mp3".

1. **Chargez un nouvel échantillon. Regardez dans le navigateur.** Une façon de charger les échantillons consiste à utiliser le **navigateur** (l'autre fenêtre que vous avez vue en ouvrant pour la première fois FL Studio dans la section "Premier lancement" précédente). C'est un navigateur spécial pour sélectionner et charger les fichiers échantillons, boucles et presets. Pour trouver le son DNC_Kick, cliquez sur Packs, puis sur Dance. Un clic gauche sur un échantillon le fera jouer, un clic droit l'ouvrira dans le canal sélectionné, et vous pouvez aussi le faire glisser et le déposer dans le séquenceur pas à pas. (Sélectionnez un canal en cliquant sur la diode verte **Sélecteur de canal** à droite du nom de canal.)



Cliquez ici

Puis ici

Puis ici

Perdu le navigateur? Pas de problème. Les cinq gros boutons de la barre d'outils ci-dessous ouvrent et ferment diverses fenêtres, dont le navigateur et le séquenceur pas à pas. (Ne vous souciez pas encore des autres, tout s'éclaircira avec le temps...)





2. **Ouvrez la boîte de dialogue Channel Settings (cliquez gauche sur un bouton de canal).** Modifiez l'échantillon de grosse caisse. Chargez le son "DNC_Kick" (ci-dessous) et ouvrez la fenêtre **Channel Settings** de ce canal d'un clic gauche sur le bouton de nom. Un autre moyen de changer d'échantillon, c'est **l'icône de fichier** à gauche de la fenêtre de nom d'échantillon (ci-dessous). Elle ouvre un navigateur sur le répertoire contenant le fichier "DNC_Kick.wav" et plusieurs autres échantillons de grosse caisse. Quand vous cliquez sur ceux-ci, FL Studio les joue automatiquement. Essayez d'ouvrir certains de ces échantillons et d'écouter l'effet d'une nouvelle grosse caisse sur le son de la boucle.





3. **Jouez avec les effets des échantillons.** La meilleure chose à faire maintenant est de lancer la boucle et de jouer avec les commandes du panneau d'échantillon (**SMP**) dans la boîte de dialogue Channel Settings pour écouter l'influence de ces réglages sur le son. Voici une courte description de quelques-unes d'entre elles. Reportez-vous à l'aide en ligne pour obtenir de plus amples informations.

Vol, Pan : Ces réglages de volume et de panoramique sont également présents sur chaque canal dans la fenêtre principale. Le réglage est répercuté en temps réel sur les commandes de la fenêtre principale.

Remove DC Offset: Cette option corrige le décalage "vertical" des échantillons (voir fenêtre d'onde ci-dessous).

Reverse Polarity: "Renverse" verticalement la forme d'onde.

Normalize: Maximise le volume de l'échantillon sans distorsion.

Fade Stereo: Crée un fondu stéréo fade du canal gauche au canal droit de l'échantillon.

Reverse: Inverse l'échantillon.

Swap Stereo: Echange les canaux gauche et droit de l'échantillon.



Fenêtre d'onde: Affiche la forme de l'échantillon sonore. Cliquez ici pour entendre l'échantillon avec tous les effets. Sert aussi au glisser-déposer pour charger des échantillons.

Pitch: Ce réglage contrôle la hauteur de l'échantillon (accélère/ralentit l'échantillon). Le chiffre indique la plage de réglage. Réglez en cliquant et en déplaçant la souris.

Fade In (IN): Applique un fondu montant rapide à l'échantillon (à fond à gauche, il est désactivé).

Fade Out (OUT): Applique un fondu descendant rapide à l'échantillon (à fond à gauche, il est désactivé).

Pitch bend (POGO): Applique une variation de hauteur (pitch bend) à l'échantillon. Utile avec des échantillons de batterie.

Crossfade Loop (CRF): Permet un fondu-enchaîné (crossfade) de l'échantillon pour créer des bouclages transparents (à fond à gauche, il est désactivé).

Trim Threshold (TRIM): FL Studio coupe le silence en fin d'échantillon pour libérer de la RAM sans modifier le son. Cette commande détermine le seuil de volume sous lequel FL Studio considère le son comme du "silence".



Vous n'entendez pas de différence ? Si vous modifiez un réglage mais n'entendez aucune différence, essayez sur un autre canal. Exemple : Un réglage peut être sans effet sur une grosse caisse mais peut modifier considérablement le son d'une caisse claire. Si vous n'entendez pas de différence, arrêtez la lecture et isolez un son en cliquant sur sa forme d'onde dans le champ d'onde. L'effet sera davantage perceptible sans les autres instruments.



4. **Ajoutez de l'écho.** Ouvrez la fenêtre Channel Settings de l'échantillon DNC_Kick et cliquez sur l'onglet **FUNC** pour afficher la fenêtre ci-dessous. Les commandes de la section supérieure (Echo delay / fat mode) permettent de définir un effet d'écho particulièrement utile à un instrument seul. Commencez par augmenter le réglage **FEED** en tournant le potentiomètre d'un quart de tour ; écoutez le résultat sur le son de grosse caisse... Modifiez l'écho à l'aide des autres réglages... Vous pouvez aussi alterner entre divers modes écho et "fat" en cliquant sur la barre de titre de la section Echo Delay (par défaut, Classic Echo). Vous en saurez plus sur ces différents effets dans le manuel en ligne...



Feed : Volume de l'écho (vitesse à laquelle l'écho disparaît).

Ping Pong: Fait basculer le son de l'écho entre gauche et droite (rend très bien au casque).

Arpeggiator: La description de cet effet est donnée dans la section **Générateurs** de ce manuel.

Les commandes **Pan, Cut et Res** ont le même rôle que celles du panneau échantillon mais les effets montent quand l'écho s'affaiblit.

Pitch contrôle la hauteur de l'écho. Si vous tournez cette commande à droite, l'écho est plus aigu à la fin de l'effet.

Ech Nombre d'échos joués avant que l'écho ne s'arrête.

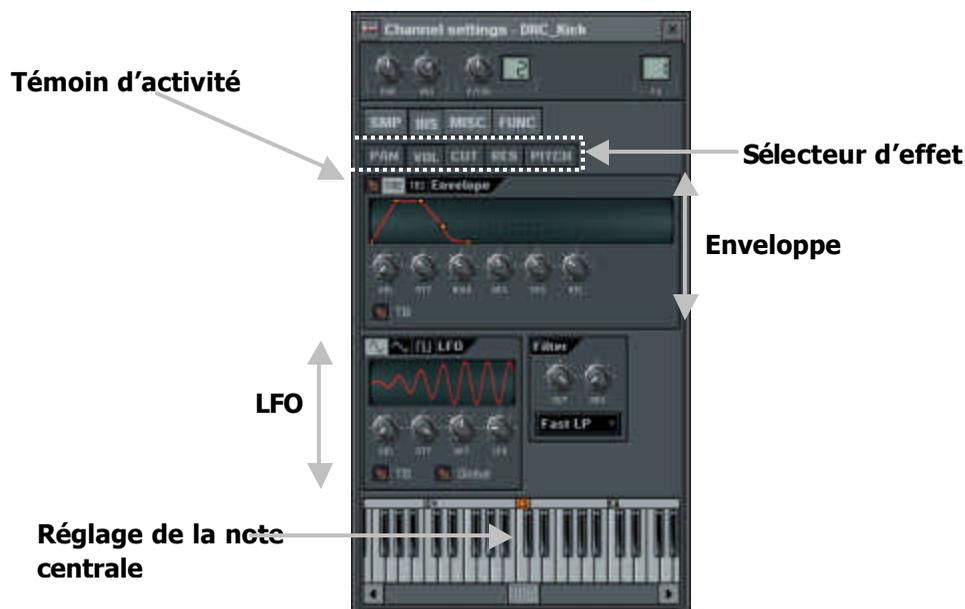
Time: Détermine l'intervalle (en pas) entre chaque écho. L'intervalle maximum est de 16 pas.

Réglage précis du paramètre Time de l'écho : Le réglage "Time" est particulièrement précis afin de vous permettre de définir précisément l'écho souhaité. Pour obtenir un écho en rythme, tournez ce potentiomètre en regardant le champ d'information. Pour entendre un écho tous les trois pas, tournez le potentiomètre jusqu'à ce que "3:00" soit affiché à l'écran.





5. **Jouez sur les réglages des instruments.** Concentrons-nous sur le panneau **INS** avant d'aller plus loin (reportez vous à **Help** pour obtenir de plus amples informations sur le panneau **MISC**). Cliquez sur l'onglet **INS** pour accéder aux **réglages d'instruments**. Cet onglet vous permet d'appliquer des **enveloppes** et des **LFO** aux réglages de **volume**, de **panoramique**, à la **coupure** et à la **résonance** du filtre, ainsi qu'aux réglages de **hauteur** de votre échantillon.



6. **Qu'est-ce qu'une enveloppe ?** Une enveloppe augmente et réduit la valeur d'un paramètre durant la vie d'un son. L'emploi le plus classique est l'application d'une **enveloppe de volume** qui fait monter puis chuter le volume du son. On peut aussi l'appliquer à la hauteur, à la fréquence de coupure du filtre, à la résonance. De plus amples informations sur les paramètres sont données par l'**aide en ligne (Help)**, mais le retard (**DEL**) détermine le temps qui s'écoule avant que vous n'entendiez le son, l'attaque (**ATT**) la vitesse du fondu entrant, le maintien (**HOLD**) le temps pendant lequel le son est joué au volume maximal, enfin le déclin (**DEC**), le maintien (**SUS**), et la fermeture (**REL**) contrôlent le fondu sortant. Changez les réglages avec les potentiomètres et regardez le graphique changer.
7. **Qu'est-ce qu'un LFO ?** LFO signifie **Low Frequency Oscillator (oscillateur basse fréquence)**. Le LFO fait osciller un effet tout au long de la durée du son. Vous trouverez plus d'informations dans l'**aide en ligne**, mais l'intensité (**AMT**) détermine la profondeur de l'oscillation, la vitesse (**SPD**) la rapidité de l'oscillation, le délai (**DEL**) le temps avant le début de l'oscillation, l'attaque (**ATT**) la rapidité à laquelle l'oscillation atteint son intensité maximale. Modifiez les réglages à l'aide des potentiomètres et regardez le graphique changer.



-
8. **Comment appliquer ces effets ?** Utilisez le **sélecteur d'effets** (voir illustration ci-dessus) pour sélectionner l'effet, puis tournez les potentiomètres de l'Enveloppe et/ou du LFO. Cliquez sur le témoin d'activité pour activer/désactiver l'enveloppe sur chaque effet. Ramenez le potentiomètre Amount (AMT) au centre (orienté vers le haut) pour désactiver le LFO.

 9. **Pourquoi je n'entends pas l'effet ?** Si vous êtes toujours sur la grosse caisse, vous aurez effectivement du mal à percevoir l'influence du LFO, même si celle de l'enveloppe est perceptible. Ces effets sont plus marqués sur les échantillons plus longs.

On va pouvoir passer aux choses sérieuses !!

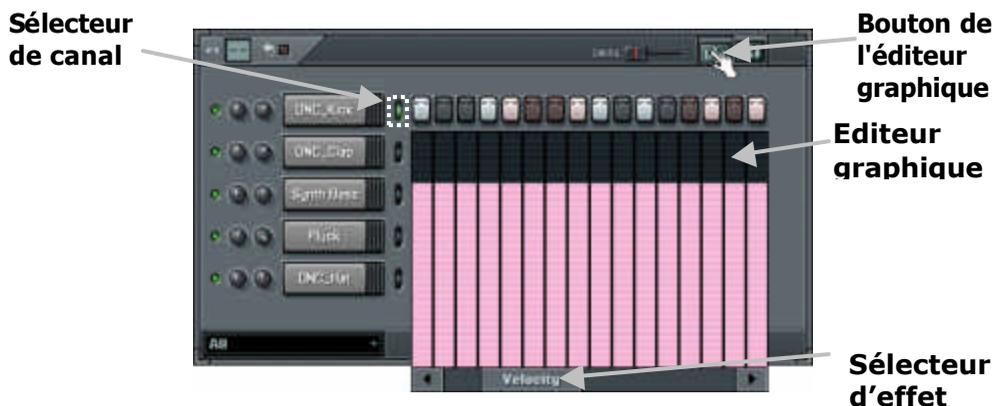




ÉDITION DES NOTES

Vous connaissez maintenant de nombreux moyens offerts par FL Studio pour régler et modeler vos sons. Nous allons nous intéresser dans cette section à la manière dont ces effets peuvent être appliqués séparément sur chaque pas. Nous vous indiquerons aussi comment programmer des mélodies.

1. **L'éditeur graphique.** L'un des outils les plus simples à prendre en main est sans doute l'**éditeur graphique**. Sélectionnez tout d'abord le canal à éditer en cliquant sur le nom de ce canal ou en cliquant sur la diode verte de sélection à droite du nom du canal. Appuyez ensuite sur le bouton qui fait s'afficher l'éditeur graphique comme ci-dessous.



2. **Utilisez les effets.** Cliquez sur le **sélecteur d'effet** et faites le glisser pour voir les différents effets disponibles. Vous devriez trouver les effets **Pan**, **Velocity** (un autre nom pour le Volume), **Filter Cut** (coupure du filtre), **Filter Res** (résonance du filtre), **Pitch** (hauteur) et **Shift** (décalage). La plupart de ces effets ont déjà été présentés dans la section "Édition des canaux". La spécificité de cette fenêtre est de vous permettre également d'éditer les valeurs de chaque pas. Chaque barre détermine la valeur de l'effet pour le pas représenté au-dessus (ou au-dessous).
3. **Panoramique de la grosse caisse.** Essayez de reproduire les réglages de panoramique ci-dessous sur la boucle. Le graphique du panoramique est centré au milieu. Les valeurs s'éditent en cliquant au niveau souhaité dans la barre associée à chaque note. Une fois obtenu le résultat ci-dessous, le son de la grosse caisse basculera d'une enceinte à l'autre. Le résultat est excellent si vous combinez ce réglage avec l'écho de 3 pas de la section précédente...



4. **Réglage du volume (Velocity).** Vous pouvez appliquer des effets de fondus entrant et sortant tout au long d'un Pattern avec le graphique Velocity. Essayez d'appliquer cet effet sur un canal comme ci-dessous. Ce graphique ne présente pas une valeur moyenne au centre comme le panoramique mais va de zéro à une valeur maximale avec zéro en bas. Ces modulations du volume se combinent très bien avec les modulations de la coupure du filtre et de la résonance (conseil: Pour tracer une pente régulière dans l'éditeur graphique, faites un clic droit sur la première barre puis faites glisser la souris vers la droite pour définir d'un coup les valeurs de toutes les barres).





5. **Jouez avec les autres effets.** Faites des essais avec les autres effets de l'éditeur graphique. La **coupure** et la **résonance du filtre** peuvent servir à ajouter ou retrancher des valeurs aux réglages principaux de coupure et résonance du filtre définis dans l'onglet INS de la boîte de dialogue Channel Settings (voir la section "Édition des canaux"). Le paramètre **Pitch** permet de jouer l'échantillon plus haut ou plus bas, comme le potentiomètre Pitch de la boîte de dialogue Channel Settings. Le paramètre **Shift** peut être utilisé pour décaler un pas plus près du pas suivant (les meilleurs musiciens pourront utiliser ce paramètre pour donner du groove à leurs rythmes).
6. **Affichage de la mélodie.** Généralement, le Piano Roll est le meilleur endroit pour la composition mélodique (clic droit sur un bouton de canal), toutefois si vous avez chargé un générateur de mélodie (comme l'instrument "pluck"), le **clavier d'édition** peut aussi servir. **Pour charger le générateur "Plucked"**, faites un clic droit sur un bouton d'instrument et utilisez la **commande "replace" du menu pop-up**. Puis pour éditer les notes de cette mélodie, cliquez sur le bouton du clavier d'édition alors que le canal Pluck est sélectionné comme ci-dessous. Un clavier vertical s'affiche pour chaque pas. Espérons maintenant que vous en savez un minimum sur les claviers (sinon, il est temps de prendre quelques leçons!). Vous pouvez éditer chaque note en faisant un **clic gauche** sur les touches du clavier. Faites un **clic droit** pour désactiver la note. Quand la boucle ne joue pas, cliquer sur une note la fait jouer. Mais une fois encore, le Piano Roll est plus adapté à un travail mélodique sérieux.





7. **Conseil super important.** Quand vous souhaitez créer une mélodie à partir de longs échantillons, il est souvent préférable de la configurer pour que chaque note coupe la précédente. Cela se fait très simplement d'un **clic droit** sur le **nom du canal** dans le séquenceur pas à pas et en sélectionnant l'option **Cut Itself** du menu pop-up. Note : Cette option est déjà validée sur le canal Pluck. Essayez de la désélectionner, mais attention, le résultat risque d'être assez médiocre !



Super! Vous pouvez annuler la dernière action! Faites cela depuis le menu Edit ou avec ctrl-z



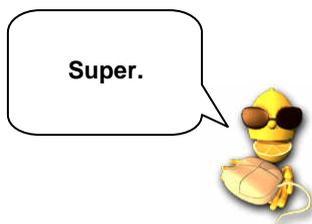
LA PLAYLIST (des Patterns aux morceaux)

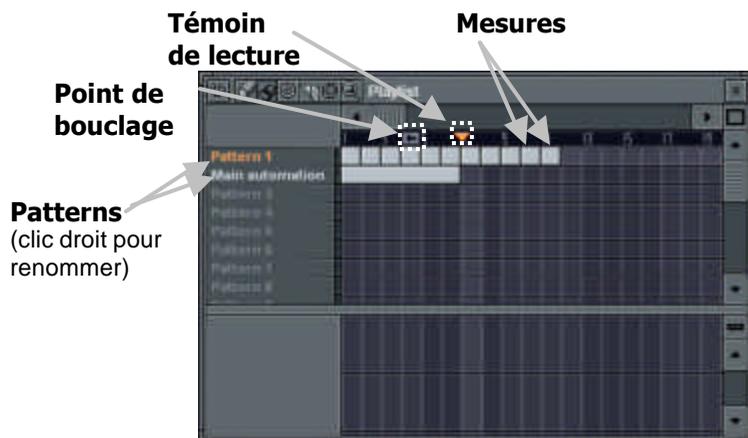
Vous avez maintenant vu les bases de ce qui peut être fait avec les sons échantillonnés (échantillons ou "samples") d'un même Pattern. Cette section vous indiquera comment programmer plusieurs Patterns et les associer à l'intérieur d'une boucle plus longue.

1. **Sélecteur de Patterns.** FL Studio vous permet de créer des centaines de Patterns différents. Dans les sections précédentes, vous ne travailliez qu'avec le Pattern 1; il vous est cependant possible d'accéder à d'autres Patterns en changeant le numéro dans le champ de **numéro de Pattern**. Utilisez votre souris pour tirer sur le sélecteur de Pattern ou utilisez les touches numériques "1" à "9" ou "+" et "-". Vous trouverez ces commandes dans la barre d'outils en haut de la fenêtre principale de FL Studio.

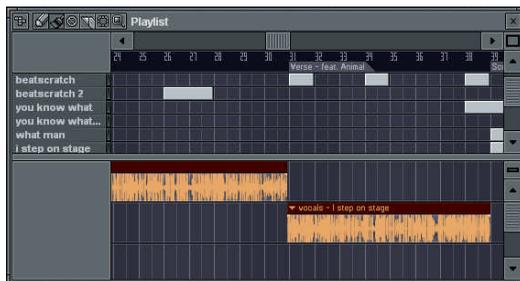


2. **Liste de lecture ou Playlist.** Vous pouvez ouvrir cette fenêtre en utilisant le bouton situé sous le champ d'informations, en appuyant sur la touche **F5**, ou en faisant un clic droit sur le bouton **Song/Pat** de la fenêtre principale (voir ci-dessus). La fenêtre ressemblant à celle ci-dessous devrait s'afficher à l'écran. Cette fenêtre s'apparente à celle des Patterns, à ceci près que les pas sont associés à des Patterns entiers et plus à des canaux individuels, et que la longueur des barres reflète la longueur des Patterns. Assurez-vous que l'option **Song** est sélectionnée et appuyez sur **Play**. Vous devriez alors voir le **témoin de lecture** de la playlist se déplacer et entendre les Patterns qu'elle joue (utilisez NewStuff.flp). Après être passé sur les derniers pas, le témoin revient au **point de bouclage** et la lecture continue. Déplacez le point de bouclage (faites un clic droit à l'endroit où vous souhaitez le placer) et écoutez le résultat. (Si vous sélectionnez l'option **Pat**, FL Studio se contente de répéter le Pattern courant dans le séquenceur pas à pas.)





- À quoi ça sert ?** Vous pouvez à présent assembler des Patterns pour constituer un morceau. Cette fenêtre vous permet de modifier les mélodies, de changer les rythmes, d'insérer des transitions et de réutiliser certaines séquences plus loin dans le morceau. De nombreux compositeurs utilisent des blocs de Patterns distincts pour la batterie, la basse, la guitare solo, etc. pour pouvoir les travailler séparément avant d'assembler le morceau dans la Playlist. Un bon moyen de voir une Playlist exploitée à fond est de regarder NewStuff.flp dans le dossier "Cool Stuff" du navigateur.
- C'est quoi la zone vide dessous ?** Cette fonction de FL Studio (version Producer uniquement) est pour les pistes audio et les enveloppes d'automatisation. Les pistes audio vous donnent la possibilité de voir et d'éditer vos échantillons depuis la Playlist. Un bon exemple de l'emploi des pistes audio est le projet de démarrage lui-même. Ouvrez NewStuff.flp et regardez la zone des pistes audio :





Chaque piste peut contenir un nombre d'ondes illimité (à l'opposé des Patterns, où chaque ligne est un Pattern spécifique). Chaque onde est en réalité contenue dans un canal Clip Audio (double cliquez sur une onde pour voir ses propriétés). Pour ajouter une nouvelle instance d'une onde, cliquez juste sur une place vide dans les pistes.

Essayez de déplacer les ondes ou de les couper avec le cutter. Dans l'aide en ligne, vous trouverez d'autres projets didacticiels vous expliquant comment les utiliser ainsi que plein d'informations (dans FL Studio, pressez F1).

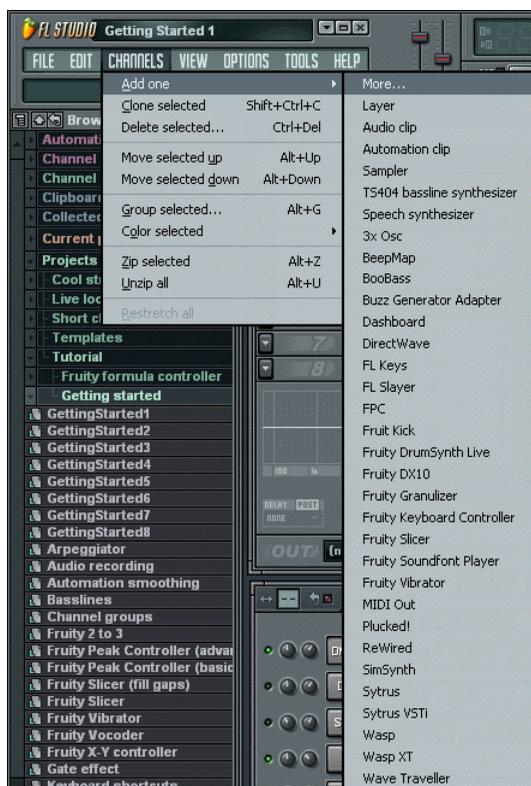
D'autres informations sont disponibles dans le chapitre Pistes audio. Vous pouvez appliquer des enveloppes d'automation (par ex. pour un fondu entrant/sortant de clip audio) sur ces clips audio.



GÉNÉRATEURS (des échantillons aux synthétiseurs)

Jusqu'à présent, nous n'avons travaillé qu'avec des **canaux d'échantillons**. Mais sachez que FL Studio offre également des canaux contenant des sons créés en temps réel par des synthétiseurs logiciels comme **Wasp**, **SimSynth Live**, **Sytrus** et le **TS404**. Pour utiliser la bonne terminologie, chaque canal contient un **Générateur** qui peut être un échantillon, un Plug-In de synthétiseur ou un autre type de générateur sonore combiné aux effets définis dans la boîte de dialogue Channel Settings. La combinaison de ces générateurs avec les canaux d'échantillons offre un surcroît de puissance à FL Studio !

1. **Ajout d'un canal de synthétiseur.** Pour ajouter un canal contenant un synthétiseur, cliquez sur **Channels > Add One** comme ci-dessous et choisissez un synthétiseur comme **3xOsc**, **BeepMap**, **BooBass**, **Direct Wave**, **FPC**, **Fruity Kick**, **Fruity DrumSynth Live**, **Fruity DX10**, **Fruity SoundFont Player**, **Sytrus**, **Plucked!**, **SimSynth**, **Wasp** et autres (la liste grandit à chaque version!).



2. **Nouvelle configuration :** Le nouveau canal s'affiche dans le séquenceur pas à pas et la **fenêtre de configuration** du générateur apparaît également (sauf pour le TS404). Si la fenêtre de configuration est suffisamment petite, elle apparaît dans une boîte de dialogue Channel Settings (3xOsc, BeepMap,



Fruit Kick, Fruity SoundFont Player, Plucked!,...). Sinon, elle s'affiche dans une fenêtre distincte (BooBass, Buzz Generator, FPC, Fruity DrumSynth Live, Fruity DX10, SimSynth Live, Wasp, ...).

3. **Comment ça marche ?** La section suivante vous indique en détail comment utiliser le TS404 mais une grande partie de ce qui y est expliqué est transposable aux autres synthétiseurs. Sachez néanmoins que la plupart de ces synthétiseurs présentent une aide dédiée. Si la fenêtre de configuration du générateur est incluse dans la boîte de dialogue Channel Settings, cliquez sur le nom du canal. Si la fenêtre est indépendante, cliquez dans le coin de la boîte de dialogue.

Sons pré-programmés (Presets)



4. **Sons Presets.** Beaucoup de générateurs de sons de synthétiseurs (BeepMap, Buzz Generator, Fruit Kick, Fruity DrumSynth Live, Fruity DX10, SimSynth Live, Wasp,...) disposent de sons préprogrammés ("presets"). Dans la plupart des cas, vous pouvez les sélectionner depuis la section **Presets** du menu représenté ci-dessus ou en cliquant sur les petites flèches dans le coin supérieur droit de la fenêtre (voir illustration ci-dessus).
5. **Boîte de dialogue Channel Settings.** Tous ces générateurs sont associés à une boîte de dialogue Channel Settings que vous pouvez afficher en cliquant sur le nom du canal, tout comme pour les canaux à générateur d'échantillon. Notez cependant que tous les générateurs étant différents, ils ne présentent pas la même interface que celle dédiée aux échantillons. Par exemple, le TS404 a les onglets SMP, MISC et FUNC, tandis que le BeepMap a les onglets INS, MISC et FUNC.
6. **Que font ces différents générateurs ?** La section suivante vous présente les différents "habillages" de chaque type de synthétiseurs. Reportez-vous au chapitre suivant pour de plus amples informations sur le TS404. Reportez-vous à **l'aide en ligne** pour obtenir des informations sur tout le reste. Veuillez noter que certains de ces générateurs doivent être achetés séparément. Si vous ne les avez pas achetés, vous n'aurez qu'une version de démonstration pour écouter les sons du générateur en question mais ces canaux ne seront pas sauvegardés dans votre projet FL Studio.



- a. **3xOsc.** Générateur très complet permettant de combiner trois **oscillateurs** générant chacun un son. Les sons en eux mêmes ne sont pas trop excitants, mais constituent une excellente base de départ à combiner avec les effets de l'onglet INS ou avec d'autres effets plugins (expliqués dans un autre chapitre).



- b. **BeepMap.** Carrément bizarre. Il interprète les fichiers d'images Bit map pour les transformer en son; les résultats sont surprenants et réussis. C'est le type de synthé employé par Aphex Twin pour intégrer à une piste son image qui s'affiche quand la piste est envoyée à un analyseur de spectre.

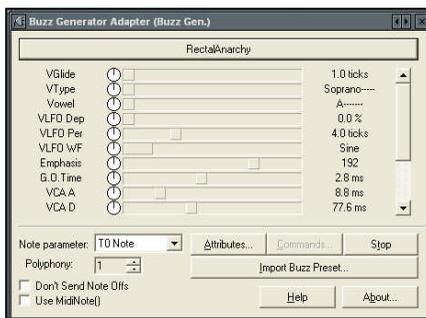


- c. **BooBass.** Un petit générateur de basse pratique du même développeur que SimSynth.





- d. **Buzz Generator Adapter.** Buzz a une flopée de sons de synthé sympathiques parmi lesquels choisir (Rectal Anarchy est représenté ci-dessous). Quelques “Buzz Machines” sont livrées gratuitement avec FL Studio, mais vous pouvez en trouver beaucoup d’autres sur www.BuzzMachines.com.
Pour des raisons de licence, ce générateur n’est pas inclus dans les versions en boîte de notre logiciel.



- e. **Dashboard.** Vous permet de créer vos propres interfaces MIDI et de commande interne (consultez l’aide en ligne pour voir de quelles commandes internes il s’agit).





- f. **Direct Wave.** Un puissant échantillonneur disposant d'une section de synthèse entièrement programmable, avec tous les "plus" habituels d'un échantillonneur. Direct Wave peut aussi "échantillonner" (enregistrer le son) quand il est chargé comme effet dans une piste du mixer.



- g. **FL Keys.** Un simulateur de piano réaliste avec emploi optimisé du processeur et de la mémoire.





- h. **FL Slayer.** Un simulateur de guitare électrique réaliste équipé d'une section ampli de qualité et d'un rack d'effets vous permettant de recréer un son complet de guitare sans autres plug-ins.



- i. **Fruit Kick.** Un générateur de grosse caisse.



- j. **Fruity DrumSynth Live.** Un plugin synthétiseur de batterie vous permettant de définir des « pêches » de batterie et de les piloter par un clavier.





- k. **Fruity DX10.** Un synthétiseur FM polyphonique 8 voix (ce qui signifie 8 notes à la fois). Il est conçu pour produire des sons de haute qualité sans trop solliciter le processeur central.



- l. **Fruity Granulizer.** Donne des sons sympas, changeants, depuis vos échantillons, comme quand l'échantillon "Funk Soul Bruvva" ralentit dans "Rockefeller Skank" de Fatboy Slim.



- m. **Fruity Slicer.** Il vous permet de découper une rythmique et de jouer des coups de batterie individuellement au clavier. Vous pouvez faire des breaks sympas vraiment vite avec cet outil. (Vous aurez plus d'informations sur son fonctionnement plus loin dans la section BeatSlicer.)





- n. **Fruity SoundFont Player.** Un générateur d'échantillon sophistiqué qui fonctionne avec la collection SoundFont2.



- o. **Fruity Vibrator.** Vous pouvez ajouter des vibrations à vos morceaux avec n'importe quel fichier Force Feedback (.ffe). Ces fichiers peuvent être créés avec l'outil Microsoft Force Editor du kit DirectX Developer SDK.



- p. **Plucked!** Synthétiseur dédié aux sons d'instruments à cordes : guitare, harpe, mandoline, etc.





- q. **SimSynth Live**. Synthétiseur numérique très complet. Utilisez ce bébé pour créer de gros sons analogiques pour vos titres de dance et de trance.



- r. **Sytrus**. Le Sytrus est un synthétiseur polyvalent combinant modulation de fréquence (FM), modulation en anneau (RM), modélisation de cordes pincées et synthèse soustractive, et disposant d'un puissant éditeur d'enveloppe. Le synthé comprend un mode unisson éditible et performant et une section d'effets complète.





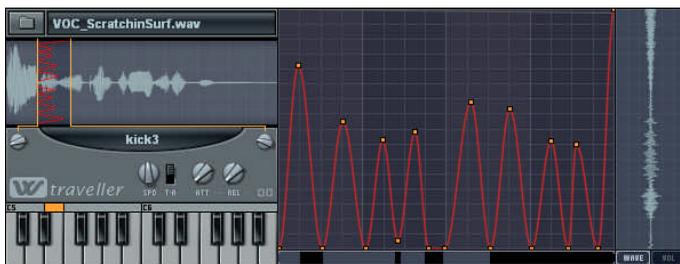
- s. **TS404**. Une remarquable machine "techno" pour la création de lignes de synthé et de basse, au son similaire à celui de la classique TB-303.



- t. **Wasp** Autre synthétiseur numérique très complet. Celui-ci est mieux adapté pour la création de sons rapides, orientés techno (d'où son nom).



- u. **WaveTraveller**. Crée des scratches réalistes avec un contrôle total sur les plus petits détails!

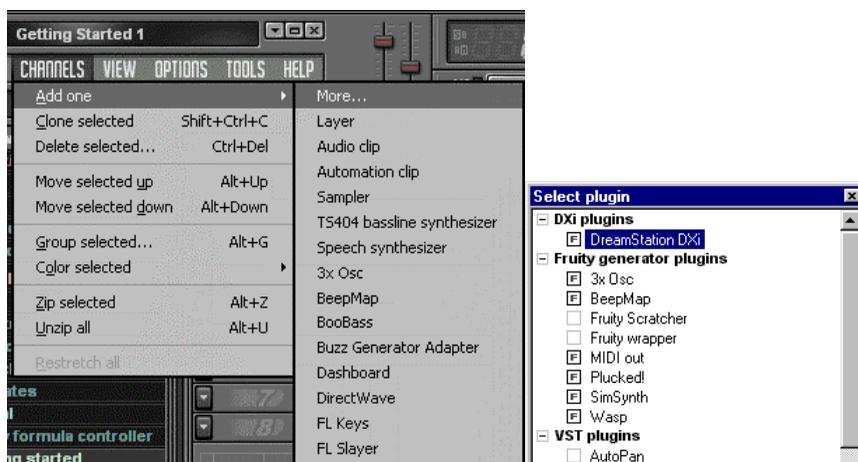




- v. **Layer.** Ce n'est pas vraiment un générateur, mais c'est sympa. Il vous permet de créer un canal master pour piloter d'un coup plusieurs canaux.
- w. **MIDI Out.** Ce n'est pas non plus un générateur. Il vous permet d'envoyer un signal de commande MIDI à un appareil MIDI externe (ou interne).



- x. **Speech Synthesizer .** C'est un assistant pour ajouter des lignes vocales synthétisées à vos morceaux (voir plus loin).
 - y. **Autres.** Il existe aussi d'autres générateurs, voir l'aide de FL Studio (F1).
7. **Et encore d'autres générateurs !** Avec le Fruity Wrapper, vous pouvez ajouter n'importe quel plugin synthétiseur VSTi ou DXi téléchargé ou acheté. Dans le menu **Channels**, sélectionnez **Add One > More**. Cela produira une liste des plugins disponibles comme ci-dessous. Vous pouvez choisir n'importe lequel de ceux sous l'en-tête **Fruity Generator Plugins** en double-cliquant dessus. Le "F" encadré près du nom de plugin identifie un "Favori" qui apparaît dans le menu Add One (« ajouter »).





8. **Plugins VST et DXi.** Vous noterez le **Fruity Wrapper** dans la liste ci-dessus. Ce générateur ne sert qu'aux plugins synthétiseurs **VST** et **DXi**, référencés sous les en-têtes correspondants dans l'illustration précédente. Mais vous n'avez pas besoin de l'ouvrir – si vous double-cliquez sur un des plugins VST, il ouvrira automatiquement un Fruity Wrapper pour vous. Un synthé plugin VST, portant le nom trompeur de **mda DX10**, est aussi disponible en graticiel ("freeware"). Certains autres générateurs Fruity sont livrés en version Fruity / VSTi / DXi. Ainsi, ces générateurs peuvent aussi être employés sous forme native dans d'autres programmes hôtes. Veuillez consulter notre site internet <http://www.flstudio.com/> pour des informations sur ce point.



← **DX10**

Le DreamStation est un exemple de plugin DXi



9. **Les autres plugins VST.** Je sais ce que vous pensez – quid des autres plugins VST dans la liste? Ce sont soit des synthétiseurs, soit des effets (FX), et la plupart de ceux avec lesquels démarrer sont des FX (nous expliquons comment les utiliser plus loin en section **Mixage & Effets**). Il n'y a pas, malheureusement, de moyen fiable pour que FL Studio différencie plugins FX et synthés, aussi devez-vous mémoriser qui fait quoi. Si vous essayez d'ouvrir un plugin VST et n'obtenez qu'un message d'erreur et le compartiment vide ci-dessous, il s'agit sans doute d'un plugin FX.





-
10. **Faut-il m'enregistrer ?** Certains de ces produits sont développés par des partenaires de FL Studio et doivent par conséquent être enregistrés afin d'en déverrouiller toutes les fonctions. Consultez le site internet <http://www.flstudio.com/> pour savoir à qui envoyer votre argent si durement gagné.
11. **Où puis-je en trouver d'autres ?** Il existe des *centaines* de plugins de synthétiseurs disponibles au téléchargement. Certains sont gratuits, d'autres payants. Recherchez les plus performants sur le Web et sur notre site internet <http://www.flstudio.com/>. Ajoutez en particulier le site suivant à vos favoris <http://www.kvraudio.com/> – un site énorme avec tous les plugins VST que vous pouvez vouloir. (Les nouveaux plugins VST doivent être placés dans le dossier **FLStudio > Plugins > VST** de votre disque dur.)

Ne vous privez pas ! Vous avez besoin de tous ces générateurs. Faites des économies et achetez-les dès que possible.



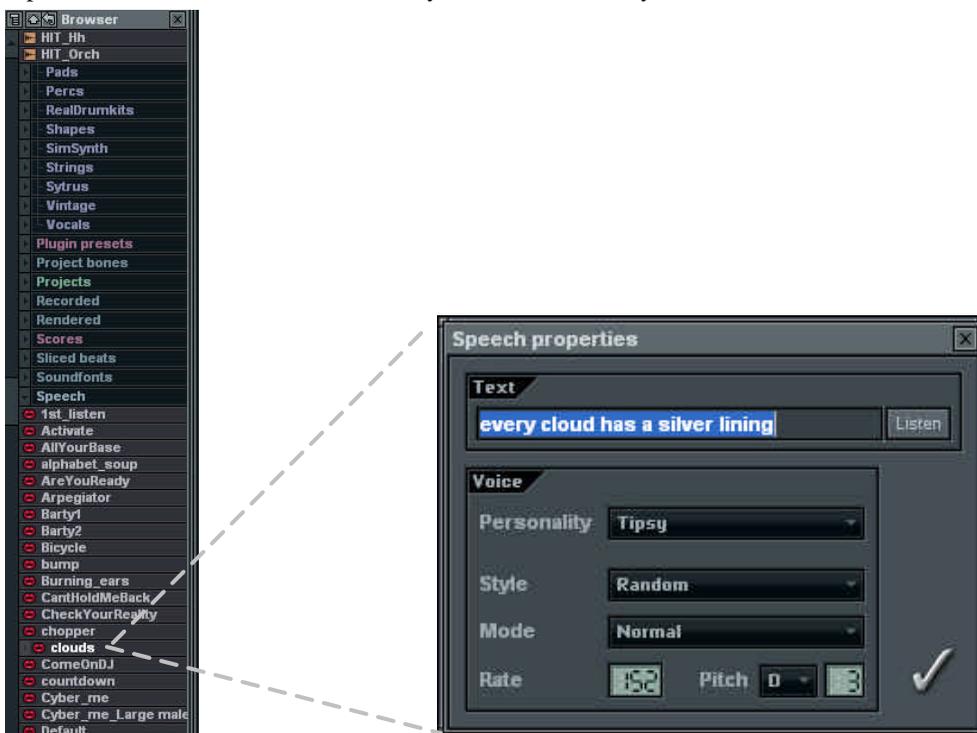


12. **L'arpégiateur.** Maintenant que vous savez tout sur les synthétiseurs, nous pouvons vous dire à quoi sert la section **Arpeggiator** de la boîte de dialogue Channel Settings. Ouvrez un canal de synthétiseur (SimSynth Live, par exemple) et ouvrez l'onglet FUNC de la boîte de dialogue Channel Settings. **Cliquez sur la flèche orientée vers le haut et sélectionnez un accord.** Placez-vous à présent dans un nouveau Pattern, ajoutez une note SimSynth unique et appuyez sur Play. À la place de la note unique, vous entendez la répétition d'un arpège. Cool, non ? Vous pouvez obtenir plus d'informations sur ce sujet dans l'aide en ligne.





13. **Speech!** Oui, vous avez bien lu. Vous pouvez maintenant converser avec FL Studio grâce à la prise en charge intégrée de la synthèse vocale. Son accès le plus simple consiste à regarder sous “speech” dans l’explorateur d’échantillons, et de faire glisser un des fichiers qui s’y trouvent dans le séquenceur pas à pas. Vous obtiendrez une fenêtre comme ci-dessous. Remplacez le texte, choisissez une personnalité, un style, une vitesse (rate), et une hauteur (pitch). Cliquez sur le bouton “listen” pour écouter. Quand vous avez fini, pressez la “coche” pour ajouter un canal d’échantillon. Vous pouvez aussi glisser un fichier de speech dans un canal Granulizer, Fruity Scratcher ou Fruity Slicer. Amusez-vous.



Vous pouvez avoir à écrire certains mots en phonétique pour avoir le son voulu... Vous pouvez aussi avoir un rendu chanté en fixant l’augmentation de hauteur (en demi-tons) entre parenthèses après les mots. Essayez de saisir “all your(2) base(3) are(2) belong to us” dans la fenêtre ci-dessus (utilisez un style monotone).





MIXAGE & EFFETS

NOTE IMPORTANTE: Ce guide est commun à toutes les éditions de FL Studio. Certaines fonctions n'existent toutefois que dans certaines éditions. FL Studio Fruityloops Edition n'a pas les fonctionnalités de réglage de piste et de curseurs de mixage. Veuillez consulter notre site www.flstudio.com pour connaître les conditions de mise à jour.

Une grande nouveauté de FL Studio Producer Edition est la nouvelle fenêtre Mixer (anciennement nommée Effects Tracks). Vous pouvez maintenant mixer plus de 69 pistes et même les associer pour créer des groupes de mixage complexes... Mais patience, commençons par le début.

La meilleure fonction de la fenêtre Mixer est la possibilité d'ajouter des effets à vos canaux. Ces effets vont de choses simples comme une **commande de volume** à des effets plus sophistiqués comme **chorus**, **reverb**, **phaser**, **delay**, **flanger** et **EQ** entre autres (vous pouvez aussi ajouter des générateurs, mémos, contrôleurs, moniteurs et plein de choses utiles). Vous vous rappelez quand nous vous avons demandé de changer la piste FX en fenêtre Channel Settings de TS404 ? Et bien maintenant, nous allons vous expliquer de quoi il s'agit.

1. **Ouvrez la fenêtre Mixer.** Appelez l'écran **Mixer** en pressant **F9** ou en allant dans **View > Mixer**. Vous obtiendrez une fenêtre telle que celle-ci...

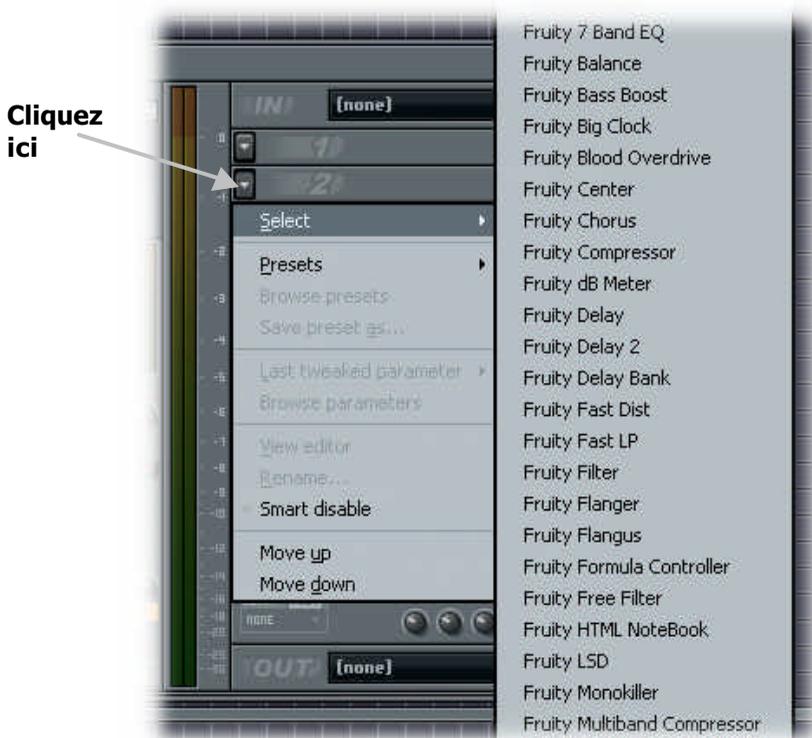


2. **Que voyez-vous?** A gauche se trouvent les pistes de mixer. Vous avez une **piste Master**, **64 pistes ordinaires** et **4 pistes de départ (Send)**, bien que toute piste de mixer puisse servir de départ. Le potentiomètre et le curseur sous chaque piste pilotent le volume et la balance stéréo (comme sur une vraie table de mixage!).
Le bord du mixer peut être saisi et tiré pour afficher jusqu'à 64 pistes de mixer à la fois. La piste Master est sélectionnée par défaut. Chaque piste peut recevoir huit plugins FX. Les boucles Getting Started utilisent le plugin **Fruity 7 Band EQ** en piste Master, et les plugins **Fruity Delay** et **Fruity Reverb** en piste 2. Essayez de changer la piste à la recherche d'autres plugins.



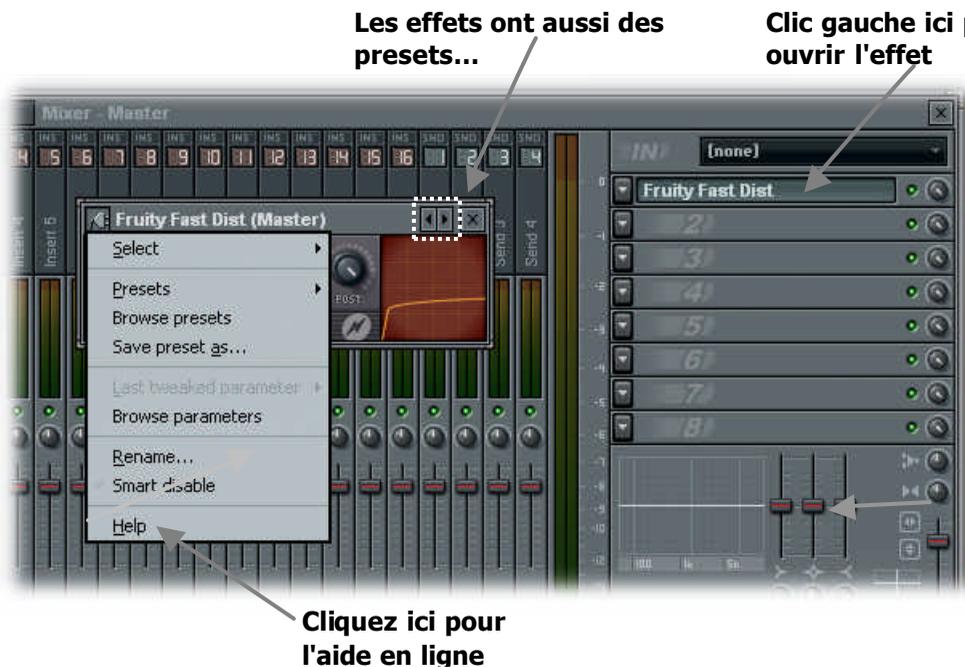
Les panneaux de réglages de piste affichent quelques propriétés de chaque piste. Les réglages de volume et de balance stérééo sont les mêmes que ceux sous chaque piste (les autres sont ajoutés pour que vous puissiez les voir quelle que soit la piste sélectionnée). Les autres éléments du panneau de réglages de piste sont le correcteur (EQ ou égaliseur), la commande “amplitude” stérééo et un décibel-mètre (affichant le volume de sortie de la piste).

3. **Commutez les plugins On et Off / Mixage avec et sans effets.** Cliquez sur la diode verte à côté de chaque plugin pour le commuter on et off. Essayez cela pendant que la boucle est reproduite pour entendre la différence. Vous pouvez aussi tourner le potentiomètre à côté de la diode pour mixer le son “sec” (sans effet) et le son avec effet.
4. **Sélectionnez les plugins.** Pour ajouter de nouveaux plugins, cliquez sur la flèche où vous voulez ajouter le nouveau plugin et choisissez dans la liste des favoris (**Favorites List**) ou choisissez **Select** pour accéder à la liste entière et configurer vos favoris.





5. **Réglages des plugins.** Faites un clic droit sur le plugin pour ouvrir et fermer la fenêtre des réglages qui lui sont associés. Certains plugins présentent une interface complète comme **Fruity Fast Dist** représenté ci-dessous. D'autres présentent des aspects plus originaux. La plupart des plugins possèdent leur propre rubrique d'aide comme ci-dessous, nous ne nous attarderons donc pas ici à les décrire. Il est temps à présent de les essayer pour voir de quoi ils sont capables.

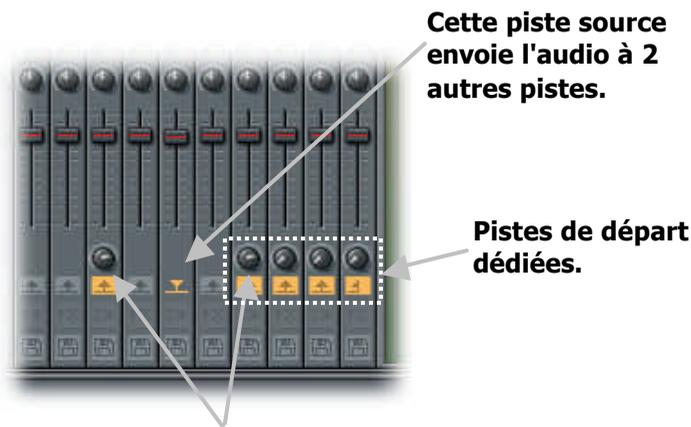


6. **Transmission de sons aux plugins.** Nous pouvons maintenant vous indiquer le rôle du champ situé dans le coin supérieur droit de la boîte de dialogue Channel Settings. Les effets placés sur la piste d'effets Master sont appliqués à tous les sons du morceau. À l'inverse, les effets des pistes d'effets "standard" ne sont appliqués qu'aux échantillons et aux sons de synthétiseurs pour lesquels cette piste d'effets est sélectionnée dans leur **boîte de dialogue Channel Settings**.





7. **À quoi servent les pistes de départ (Send) ?** Le système est équipé de 4 pistes de départ dédiées qui reçoivent en entrée le signal des autres pistes d'effets et non des canaux de générateurs. Supposons que vous souhaitiez appliquer la même Fruity Reverb à la guitare et à la batterie, mais avec en plus un Fruity Delay sur la guitare et une correction tonale sur la batterie. Facile. Envoyez le signal de batterie à la piste d'effets 2 où vous avez placé la correction. Envoyez le signal de guitare à la piste d'effets 3 où vous avez placé le Fruity Delay. Placez la réverbération sur la piste de départ (Send) 1 et tournez le potentiomètre de départ 1 des pistes d'effets 2 et 3 pour envoyer le signal de sortie de ces pistes à la piste de départ 1. La même réverbération est à présent appliquée à la guitare et à la batterie et vous n'avez utilisé qu'un seul Plug-In de réverbération. **Les potentiomètres de départ (Send) se trouvent sous la piste recevant l'entrée. Une flèche descendante orange indique la piste source.**



Ces deux pistes reçoivent l'entrée, notez les positions de commandes donnant le volume du signal entrant, cliquez sur la flèche montante pour afficher/masquer les commandes de départ.

8. **Modification de l'ordre des plugins.** L'ordre dans lequel vous ajoutez les plugins d'effets détermine leur ordre d'application sur le signal. Représentez-vous cela comme suit – le signal entre par le haut de la colonne d'effets et sort par le bas. Donc un Delay au dessus d'une Reverb signifie que le Delay baigne dans la Reverb. La Reverb avant le Delay signifie que la queue de Reverb est hachée et retardée. Pour faciliter l'établissement de l'ordre des effets, FL Studio est équipé d'une fonction très simple permettant de déplacer un effet vers le haut (**Move Up**) ou vers le bas (**Move Down**) dans la chaîne des effets. **Un raccourci rapide consiste à faire un clic gauche sur la flèche de menu de l'emplacement d'effet et de presser "u" ou "d" sur votre clavier afin de déplacer l'effet.**



Faites un clic gauche et pressez 'u' ou 'd'



9. **Quels sont les rôles des différents plugins ?** Comme indiqué précédemment, une aide en ligne est disponible pour chacun des plugins FL Studio; voici néanmoins un bref aperçu de leurs possibilités...

Buzz Effect Adapter. Cet adaptateur permet de charger n'importe quel effet Buzz Machine. FL Studio est livré avec certains déjà installés, mais vous en aurez plus sur www.BuzzMachines.com

EQUO. Banque de 8 égaliseurs graphiques avec morphing entre banques, particulièrement adapté à l'automation.

Fruity 7 Band EQ (Correcteur 7 bandes). Système de correction tonale du son (comme sur la stéréo de papa à la maison).

Fruity Balance. Permet de régler le panoramique et le volume pendant une automation.

Fruity Bass Boost. Dispositif d'accentuation des basses produisant un super gros son.

Fruity Big Clock. Affiche une énorme horloge indiquant le temps de lecture écoulé.

Fruity Blood Overdrive (distorsion). Applique une distorsion sur les canaux sélectionnés.

Fruity Center. Supprime en temps réel le bruit lié aux composantes continues (DC Offset).

Fruity Chorus. Ajoute un doux effet de chorus.

Fruity Compressor. Uniformise la dynamique du signal. Apparemment, Fatboy Slim applique une compression massive pour obtenir ses sons de batterie particuliers ...

Fruity DB Meter. Affiche un grand indicateur de niveau.

Fruity Delay. Applique un véritable écho (pas une simple répétition d'échantillons comme l'écho du canal).

Fruity Delay 2. Fruity Delay de nouvelle génération. Ajoute panoramique et autres effets.



Fruity Delay bank. Banque de 8 banques identiques, chacune pouvant alimenter la suivante dans la chaîne pour créer des effets complexes de delay et de filtrage.

Fruity Fast LP. Filtre passe-bas sollicitant peu les ressources du processeur (coupure et résonance).

Fruity Fast Dist. Un effet remarquable de distorsion légère ne sollicitant quasiment pas le processeur.

Fruity Filter. Filtre à coupure et résonance sollicitant davantage les ressources du processeur.

Fruity Flanger. Si vous demandez, c'est que vous ne l'avez pas entendu. Très apprécié des guitaristes, cet effet de type LFO donne une sensation sympa à tout morceau.

Fruity Flangus. Un effet très utile, pour enrichir le panorama stéréo de vos instruments, ajouter un chorus de haute qualité et simuler une synthèse à l'unis son.

Fruity Formula Controller. Contrôleur interne original que vous pouvez coupler à d'autres potentiomètres et curseurs dans FL Studio. Plus d'informations dans la section Automation...

Fruity Free Filter. Encore un autre filtre - un classique 12db à la place d'un filtre variable comme Fruity Filter (quoi que cela puisse signifier.)

Fruity HTML Notebook. Ajoute des notes à votre boucle, au format html, ou bien votre propre page web!

Fruity LSD. Permet à FL Studio d'accéder au synthétiseur musical DirectMusic fourni avec DirectX 8. Notez que DirectX 8.0 ou ultérieur doit être installé sur votre machine. LSD agit comme un périphérique MIDI externe, qui peut être piloté depuis un canal de générateur MIDI Out (voir la section précédente sur les générateurs).

Fruity Mute 2. Réduit au silence (Mute) les canaux pendant l'automation.

Fruity Notebook. Conservez vos notes ici ! C'est le plugin utilisé dans les boucles de didacticiel fournies avec le logiciel.

Fruity PanOMatic. Variation délicate du panoramique (de gauche à droite).

Fruity Parametric EQ. Un correcteur paramétrique intégré pour FL Studio. Les correcteurs ordinaires ne permettent de régler que le niveau de bandes de fréquences pré-établies, mais avec un correcteur paramétrique vous choisissez la bande de fréquences à corriger.

Fruity Peak Controller. C'est un autre contrôleur interne. Vous en saurez plus en section Automation ci-dessous.

Fruity Phase Inverter. Inversion de phase stéréo (gauche et droite).



Fruity Phaser. Comme un Flanger, mais encore plus sympa.

Fruity Reeverb. Effet de réverbération bien plus agréable que celui obtenu depuis la boîte de dialogue Channel Settings.

Fruity Reverb 2. Nouveau plugin de réverbération amélioré avec un son de plus haute qualité et plus de commandes que la réverbération d'origine.

Fruity Scratcher. Chargez un échantillon et scratchez-le à mort. Ce plugin est en réalité plus qu'un générateur, car il produit du son par lui-même et ne se contente pas de modifier un canal.

Fruity Send. Placez ce plugin entre deux autres plugins pour diviser le signal et l'envoyer à un des quatre canaux de départ (Send) d'effet.

Fruity Soft Clipper. C'est un délicat filtre limiteur peu gourmand en puissance de traitement. Il vous permet d'éviter l'écrêtage et la distorsion par une légère compression du signal entrant.

Fruity Spectroman. Ouvre un analyseur de spectre pour visualiser la distribution spectrale des sons de votre piste.

Fruity Squeeze. Plugin de diminution de résolution (bits), distorsion et filtrage. Fruity Squeeze ajoutera un caractère tonal raueux aux sons entrants et est particulièrement efficace quand il est appliqué aux boucles de batterie.

Fruity Stereo Enhancer. Apporte une très belle séparation stéréo et d'autres effets.

Fruity Vocoder. Un vocoder sophistiqué avec de nombreux paramètres réglables et une latence nulle (c'est-à-dire que les sons traités ne sont pas "en retard"). Cet effet exige beaucoup du processeur de machines plus lentes mais a une précision et des fonctions uniques.

Fruity WaveShaper. Effet de distorsion d'onde qui associe les valeurs d'entrée et de sortie selon un graphique basé sur des courbes "splines" flexibles.

Fruity X-Y Controller. Encore un autre contrôleur interne sur lequel vous en saurez plus en section Automation ci-après.

10. **Presets d'effets.** Si un plugin intègre des Presets, vous pouvez y accéder depuis la section des **Presets** du menu des effets (voir ci-avant), ou avec les petites flèches comme pour les plugins de synthétiseur. Vous pouvez créer vos propres presets en cliquant sur Save preset. En faisant ainsi, FL Studio enregistre les positions de toutes les commandes de plugin pour que vous puissiez retrouver exactement le même son par la suite. Si vous avez sauvegardé vos presets dans le répertoire que FL Studio suggère, ils réapparaîtront dans le menu sous **presets**.



11. **Pour obtenir d'autres Plug-Ins.** Une remarquable sélection de plug-ins d'effets est fournie avec FL Studio. Sachez cependant que de nouveaux plug-ins sont créés chaque jour ; vous pouvez vous en procurer un grand nombre sur Internet. Certains sont gratuits, d'autres vous coûteront de l'argent. Surfez sur le web pour voir ce que vous pouvez trouver! L'aide en ligne (pressez F1 dans FL Studio) contient des guides pas à pas détaillés sur la façon d'installer et d'utiliser des plug-ins de tierce partie .
12. **Note relative à la charge du processeur.** "WOAHH !! Je peux utiliser autant de plug-ins que je veux !?" En fait, non. Chaque plug-in utilise une certaine quantité des ressources du processeur de votre ordinateur; certains plus que d'autres. Le nombre de plug-ins utilisables avant que votre processeur ne soit à bout de souffle dépend de sa cadence (ces fameux Mégahertz...) mais aussi de la quantité de mémoire vive installée. Il n'existe pas de formule pour calculer le nombre de plug-ins que peut gérer votre machine, mais si le son saccade juste après avoir ajouté un plug-in, c'est que vous en avez trop. N'oubliez pas les **canaux de départ (Send)** pour réduire le nombre total de plug-ins activés. N'oubliez pas non plus que régler la taille de la mémoire tampon (Buffer Length) peut souvent résoudre vos problèmes de processeur (voir la section " Voyons ce qui s'affiche à l'écran ?").

AUTOMATION

Ouvrez la boîte de dialogue Channel Settings pour un instrument et cliquez sur l'onglet INS. Saviez-vous que vous pouvez enregistrer tout mouvement fait sur n'importe quelle commande? Qu'est-ce que ça veut dire ? Ça, c'est ce qu'on appelle une automation et c'est la clé pour donner de la vie à vos morceaux...

Cliquez sur
l'onglet INS



Observez ce
potentiomètre, il
bouge!



1. **Sélectionnez un Pattern d'automatisation.** Attention, c'est important. La règle essentielle à respecter pour ne pas oublier où vous avez enregistré les automatisations consiste à **enregistrer toutes les automatisations dans un même Pattern.** C'est pourquoi une des pistes de la liste de lecture par défaut est appelée "automation" quand vous créez un nouveau flp (**File > New**). Vous devez placer ce Pattern dans la liste de lecture, au début du morceau à lire avec les réglages de l'automatisation. Vous pourrez déroger à cette règle lorsque vous aurez un peu de pratique, mais pour le moment, faites au plus simple.



N'oubliez pas de sélectionner le bon Pattern pendant l'automatisation!

2. **Enregistrement d'une automatisation.** La chose la plus simple à faire est de créer un nouveau flp (**File > New**), d'y déposer quelques boucles de batterie, de placer le morceau en lecture et de modifier les réglages des potentiomètres PAN et VOL du canal pour la caisse claire (par exemple). Lorsque vous pensez avoir un réglage intéressant, **assurez-vous que le Pattern d'automatisation principal est sélectionné** et cliquez sur le bouton **d'enregistrement** représenté ci-dessous. Vous pouvez d'abord entendre un **décompte** de trois temps, si la diode de décompte 321 est allumée (voir ci-dessous). Lancez le morceau et appliquez vos fameux réglages. Le morceau est lu une fois puis s'arrête. Désactivez l'enregistrement et appuyez sur Play. Vous venez d'enregistrer votre première **automatisation** !

Mode de morceau

Bouton d'enregistrement

Décompte



3. **Réduisez la mémoire tampon.** Vous avez peut-être décelé un retard entre vos réglages et la réponse de FL Studio. Ce temps de retard est contrôlé par le réglage de la mémoire tampon (appuyez sur **F10** et cliquez sur l'onglet **Audio**). Plus le curseur indique une valeur faible, plus la réponse de FL Studio est rapide. Ne choisissez pas une valeur trop faible sans quoi le son risque d'être haché (Section "Voyons ce qui s'affiche à l'écran ?").
4. **Note importante.** Quand l'enregistrement est activé et la boucle en lecture, le réglage d'un potentiomètre supprime tous les réglages précédents entre ce point et la fin du morceau. Cela peut s'avérer fastidieux, si bien qu'il est en général préférable de définir approximativement une automatisation puis d'affiner les réglages dans l'**éditeur d'événements (Event Editor)** décrit en section suivante.
5. **Ce que vous pouvez automatiser ?** Les réglages de la plupart des potentiomètres et curseurs peuvent être enregistrés dans une automatisation, y compris ceux des plugins. Certains ne peuvent cependant pas l'être. Le moyen le plus simple pour connaître les réglages enregistrables consiste à faire glisser le



pointeur de la souris sur une commande et à observer le champ d'information. Si des témoins rouges s'affichent, alors le réglage peut être enregistré dans une automation.



Le conseil de LemonBoy pour l'automation...

- ?? Vérifiez toujours quel est le Pattern sélectionné avant d'enregistrer l'automation !!!
- ?? Configurez le morceau comme vous le souhaitez avant d'enregistrer l'automation. Une fois les événements enregistrés, il n'est pas sûr que le son reste bon si vous modifiez la liste de lecture.
- ?? Sauvegardez toujours une copie de votre boucle avant d'enregistrer une automation. Vous pourrez ainsi retrouver une copie intacte de la boucle si l'automation n'est pas réussie ou si vous changez d'avis.
- ?? Sauvegardez régulièrement la boucle lorsque vous enregistrez des automatisations. Ainsi, si vous faites une erreur et effacez certains événements, vous pourrez toujours récupérer la version précédente.
- ?? Utilisez un contrôleur MIDI externe pour vous simplifier la tâche (reportez-vous à la section consacrée aux contrôleurs externes pour obtenir de plus amples informations !)

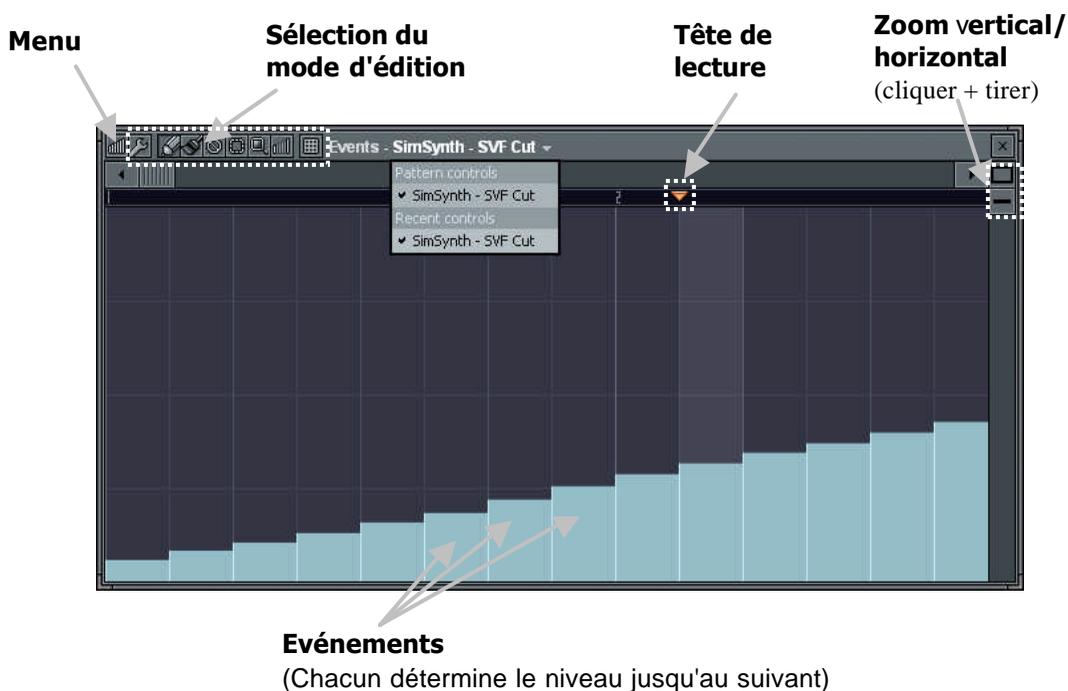




L'ÉDITEUR D'ÉVÉNEMENTS

À moins d'être un vrai pro et d'avoir une mémoire tampon à 0 ms, vous ne serez peut-être pas totalement satisfait par vos automatisations. C'est là que l'éditeur d'événements entre en jeu. À chaque fois que vous tournez un potentiomètre durant l'enregistrement d'une automation, le nouveau réglage est sauvegardé comme un "Événement" associé à ce potentiomètre et à cet instant dans la boucle. Grâce à l'éditeur d'événements, vous disposez d'un contrôle total sur la manière dont le son est modifié durant la lecture.

1. **Enregistrez une automation sur un potentiomètre en particulier.** Un potentiomètre de PAN sur l'échantillon de caisse claire, par exemple. Supposons que vous l'avez déjà fait en section précédente .
2. **Arrêtez la lecture et ouvrez l'éditeur d'événements.** Faites un clic droit sur le potentiomètre dont vous avez édité le réglage et sélectionnez l'option **Edit Events** du menu contextuel. Cette fenêtre ressemble à celle de l'éditeur graphique déjà décrit, à ceci près que ce graphique vous permet de contrôler le réglage d'un potentiomètre ou d'un curseur en un point précis du morceau. (OK, c'est en fait un peu plus compliqué que ça. Vous vous rappelez quand nous vous avons dit de conserver toutes vos automatisations dans un même Pattern (Pattern 2) et de placer ce Pattern une fois au début du morceau? Si vous avez bien suivi ces consignes, les mesures de l'éditeur d'événements devraient correspondre à celles de la liste de lecture. Sinon, à vous de jouer!) L'autre différence essentielle tient au fait que cet éditeur-ci vous permet de définir des **Événements** (bandes verticales correspondant à la valeur de la commande que vous réglez) persistants jusqu'à l'événement suivant.

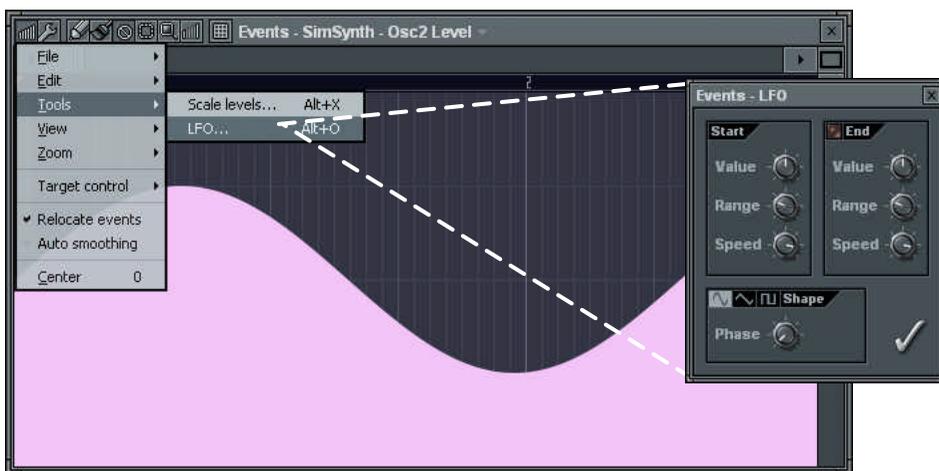




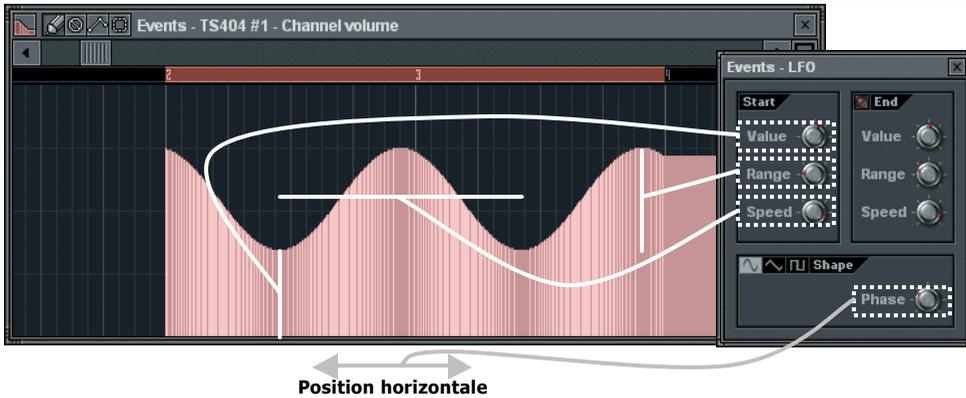
3. **Modes d'édition des événements.** L'éditeur d'événements peut fonctionner selon plusieurs modes:
- Mode Draw (dessin).** Dans ce mode, le pointeur prend la forme d'un crayon . Vous pouvez ajouter des événements en faisant un clic gauche dans la fenêtre principale. Vous pouvez également faire un clic gauche et faire glisser le pointeur pour définir plusieurs événements, ou faire un clic droit pour tracer une ligne d'événements.
 - Mode Brush (pinceau).** Ce mode () ressemble beaucoup au mode Draw, mais ignore les à-coups de la souris.
 - Mode Delete (suppression).** Cliquez sur le symbole  (supprimer) pour activer ce mode. Vous pouvez alors cliquer sur des événements pour les supprimer ou garder le bouton de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour supprimer plusieurs événements. (Les événements sont matérialisés par des bandes brillantes dans la fenêtre principale.)
 - Mode Smooth (interpolation).** Cliquez sur le symbole  pour activer ce mode. Vous pouvez garder le bouton de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour surligner une section. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la courbe des événements est "adoucie" et perd son aspect haché. Essayez! Vous pouvez aussi activer **Auto-Smoothing** dans le menu d'édition Edit, pour que les événements dessinés en mode Draw soient automatiquement lissés.
 - Mode Select (sélection).** Cliquez sur le symbole  pour activer ce mode. Lorsque vous gardez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le pointeur, un champ rouge apparaît sur la règle de la tête lecture. Vous pouvez aussi faire un clic droit dans la règle de la tête de lecture pour étendre le champ sélectionné dans n'importe quel mode. Vous pouvez couper cette zone et zoomer dessus depuis le **Menu Edit**.
 - Mode Zoom.** Le mode zoom -  vous permet de sélectionner une zone dans l'éditeur d'événements pour l'agrandir automatiquement à la taille d'affichage.
4. **Divers.** Les informations suivantes vous seront utiles pour travailler dans l'éditeur d'événements.
- Annuler (Undo).** Une forme d'annulation limitée est disponible dans l'éditeur d'événements. Cliquez sur **CTRL-Z** dans l'éditeur d'événements pour annuler la dernière opération.
 - Positionnement de l'événement initial.** Il est possible qu'après avoir enregistré une automation, le réglage d'une commande n'ait pas lieu précisément au bon moment lorsque la boucle est lue. Vous pouvez corriger cela en tournant le potentiomètre au niveau de la bonne position initiale, puis en faisant un clic sur le potentiomètre et enfin en sélectionnant **Init Events With This Position**. Vous indiquez ainsi la position de l'événement initial à laquelle le réglage doit commencer.



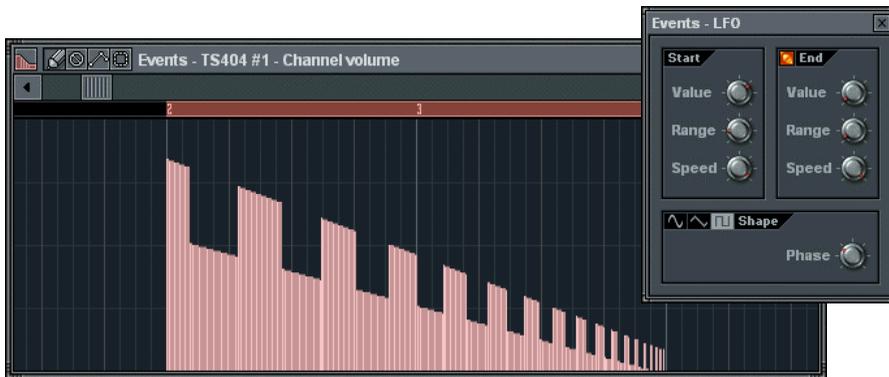
- c. **Apprenez à maîtriser ces outils.** Il faut un certain temps de pratique pour maîtriser les outils de l'éditeur d'événements et faire en sorte que vos morceaux aient exactement le son souhaité. Entraînez-vous, cela en vaut vraiment la peine !
 - d. **L'automatisation modifie les réglages fixes.** Si des événements sont associés au réglage d'une commande, le réglage de cette dernière ne restera pas fixe. Vous devez passer par l'éditeur d'événements ou enregistrer une nouvelle automatisation pour modifier le réglage.
5. **Présentation des événements de LFO.** Nous vous avons indiqué plus haut comment utiliser le **LFO** (Oscillateur basse fréquence) sur les canaux du TS404 (également disponible avec les échantillons dans l'onglet INS). Cependant, il est parfois difficile de contrôler la manière dont l'oscillation va s'harmoniser avec le morceau. Ce problème peut être réglé grâce aux événements de LFO, qui vous permettent de simuler une oscillation parfaite à l'intérieur de l'éditeur d'événements.
 6. **Utilisation des événements de LFO.** Ouvrez l'éditeur d'événements d'une commande. Assurez-vous que le Pattern sélectionné est le bon. Sélectionnez à présent la plage sur laquelle l'oscillation doit être appliquée à l'aide du mode Select ou en faisant un clic droit dans la règle de la tête de lecture. Appuyez à présent sur **alt-O** ou sélectionnez **LFO** dans le **menu Tools**. Cela ouvrira la fenêtre **LFO Settings** et appliquera immédiatement le LFO sur la zone sélectionnée. Voir l'exemple ci-dessous.



7. **Jouez avec les réglages principaux de LFO.** Notez que cette boîte de dialogue comporte trois sections. Vous pouvez obtenir des effets très avantageux en modifiant les réglages des sections **Start** et **Shape**. La section **Start** vous permet d'éditer les paramètres **Value** (hauteur), **Range** (Profondeur), et **Speed** (longueur) des ondes. La section **Shape** vous permet d'éditer la forme des ondes (sinusoïdale, en dents de scie, carrée) et la **Phase** (déplace les ondes à gauche et à droite).



8. **Et la section *End*?** Si vous souhaitez que l'effet du LFO évolue dans le temps, activez le témoin de la section **End** en cliquant sur le bouton rouge. Une fois le témoin allumé, vous pouvez modifier les paramètres du début (gauche) et de la fin (droite) du traitement du LFO; FL Studio se charge alors de moduler progressivement les réglages entre le début et la fin de la section définie. Ce système vous permet d'appliquer des effets sympas de LFO changeant comme celui représenté ci-dessous. Dans cette illustration, la forme d'onde carrée du LFO commence sur la deuxième mesure et se termine sur la quatrième. Au fur et à mesure de l'avancée du LFO, la vitesse d'oscillation (*Speed*) augmente tandis que la hauteur (*Value*) et la profondeur (*Range*) diminuent.





9. **Les autres outils du menu Edit.** Le menu Edit vous permet de supprimer tous les événements (**Edit? Delete All**), de sélectionner tous les événements (**Edit? Select All**) et de modifier la couleur et l'apparence de l'éditeur (**View > Grid Color**). Vous pouvez également activer/désactiver le magnétisme de la grille (**Snap**). Utilisez le magnétisme de la grille pour vous assurer que la sélection ou l'événement sont toujours exactement sur un temps ou une mesure. La finesse du magnétisme peut être modifiée dans la barre d'outils principale (voir ci-dessous) ou par le bouton de magnétisme local (). Essayez différents réglages pour comprendre l'influence de ce réglage sur le placement des sélections et des événements. Le magnétisme le plus fin est **Line**, qui vous permet de vous positionner très précisément entre les notes.



Barre d'outil magnétisme

Encore quelques conseils

- ?? Le magnétisme SNAP ci-dessus est "global"; il existe un magnétisme local pour le Piano Roll et la liste de lecture, qui peuvent être réglés indépendamment.
- ?? Vous pouvez annuler une opération sur un LFO avec Ctrl-Z.
- ?? Si vous enregistrez des modifications de tempo, la ligne de délai du TS-404 est automatiquement initialisée à chaque édition. Les lignes de délai des échantillons ne varient pas, mais la longueur du délai varie avec le tempo, ce qui peut donner des résultats étranges.





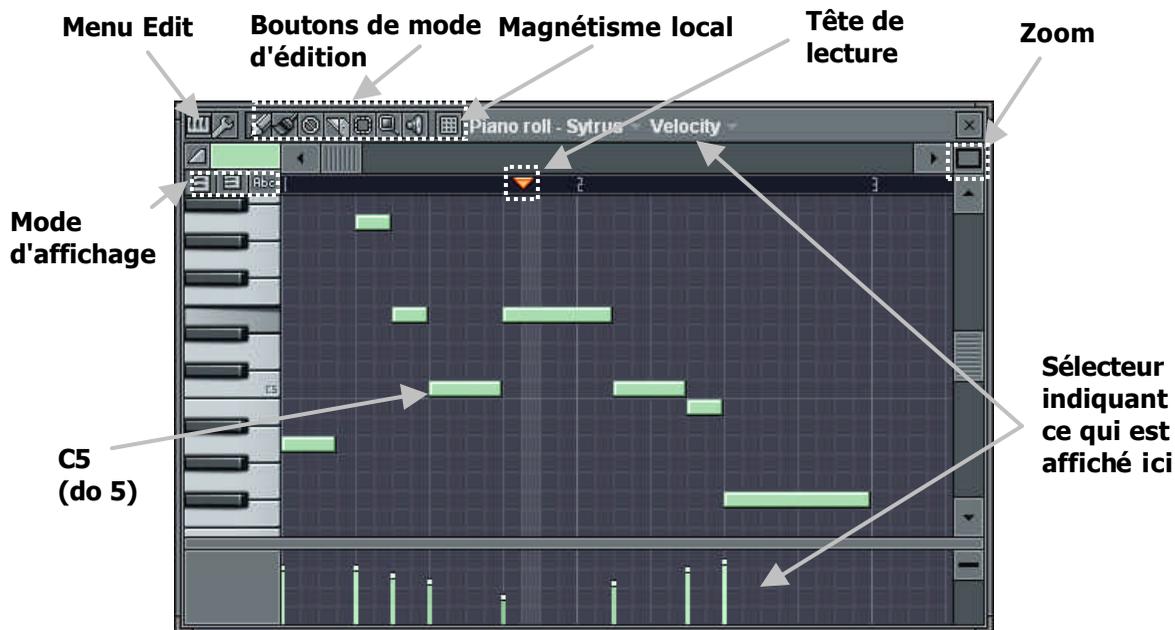
FENETRE PIANO ROLL

Il y a certaines opérations pour lesquelles le séquenceur pas à pas ne vous a peut être pas donné entière satisfaction. Il est en effet difficile à utiliser sur les mélodies de plus d'une mesure ou lorsque vous souhaitez jouer des accords à partir d'un échantillon d'une seule note. Enfin, s'il est pratique de pouvoir utiliser le Pitch Bend avec le TS404, cela s'avère impossible sur d'autres types de canaux. La fenêtre Piano Roll pallie à tous ces problèmes !

1. **Ouvrez l'éditeur Piano Roll.** Chargez et sélectionnez un Pattern affichant quelques barres vertes comme ci-dessous. Notez que le séquenceur pas à pas se présente sous un aspect très différent. Ces canaux contiennent des données de Piano Roll et plus de simples pas. Vous pouvez ouvrir l'**éditeur Piano Roll** de chacun de ces canaux en faisant un **clic droit sur le nom du canal** ou un **clic gauche dans la mini fenêtre Piano Roll**. Ouvrez la fenêtre Piano Roll d'un canal.



2. **Ce qui s'affiche à l'écran.** À première vue, cette fenêtre ressemble à l'éditeur d'événements. Vous voyez la **tête de lecture**, les **boutons de mode d'édition** et de **menu d'édition**? Cependant les "événements" de la fenêtre Piano Roll correspondent ici à des notes jouées à des moments précis et non plus aux réglages des commandes de FL Studio. Chaque bande verte horizontale indique le début et la fin d'une note et le **clavier** affiché à gauche la hauteur de chaque note. La note désignée ci-dessous est un C5 (do de la 5^{ème} octave), commençant sur le 2^{ème} temps de la 1^{ère} mesure et durant 3/4 de temps.



3. **Conseil important.** Avant d'aller plus loin, voici un conseil. Veillez à toujours séparer les Patterns Piano Roll des Patterns standard. Vous éviterez ainsi les erreurs.
4. **Quels canaux donnent accès à la fonction Piano Roll ?** Cette fonction est disponible avec tous les générateurs. Retenez toutefois ceci concernant les **canaux d'échantillons** : La fonction Piano Roll est disponible avec tous les canaux d'échantillons, mais elle fonctionne beaucoup mieux avec les **échantillons en boucle**. Vous pouvez bien sûr appliquer la fonction Piano Roll sur un échantillon non lu en boucle, mais les notes ne dureront sans doute pas autant de temps que vous l'auriez souhaité.



Utilisation
des points
de
bouclage



Points de
bouclage

C'est de mieux
en mieux tout
ça !

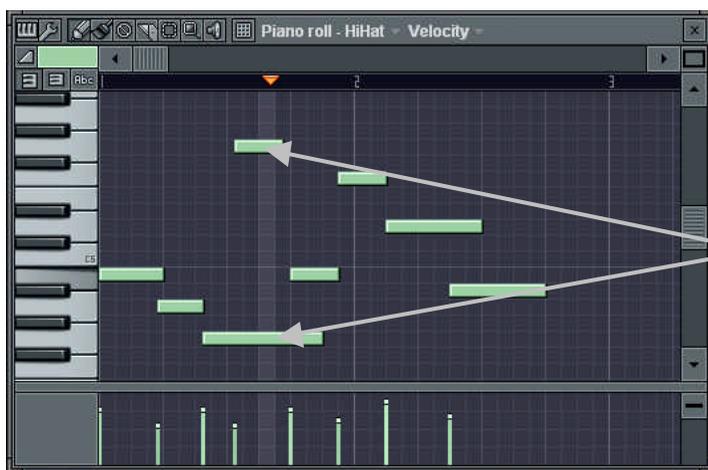


5. **Principes d'édition de la fonction Piano Roll.** La section suivante vous indique comment éditer votre mélodie.

- a. **Ajout de notes.** Assurez-vous que le mode Draw (dessiner) est bien activé en cliquant sur le **bouton de mode Draw** (voir la section Editeur d'événements) ou le **bouton de mode pinceau**, cliquez dans le graphique et glissez pour ajouter la note à l'endroit souhaité. Si la boucle n'est pas en lecture, le son de la note est joué lorsque vous la créez à l'aide de la souris. La longueur de la note sera celle de la dernière note placée. Pour modifier la longueur d'une note, saisissez la bordure droite de la bande verte et tirez-la à l'aide de la souris.
- b. **Magnétisme des notes.** Les notes se décalent parfois par rapport à l'endroit souhaité. Dans ce cas, modifiez le **magnétisme de la grille** dans la barre d'outils principale comme vous l'avez fait avec l'éditeur d'événements (voir section précédente). Si malgré cela vous ne parvenez pas à régler la longueur de la note comme souhaitée, raccourcissez la note vers la gauche autant que possible puis faites-la glisser vers la droite. Cette opération permet généralement de résoudre le problème.
- c. **Couleur des notes.** Localisez la rangée composée de 4 boutons de couleur sous les boutons de mode d'édition. Ces boutons vous permettent de choisir la couleur des notes. Cette fonction peut sembler superflue, mais vous l'apprécierez lorsqu'il vous faudra distinguer les notes entre elles. Le menu Edit vous permet par ailleurs de **Sélectionner par couleur (Select By Color)** et donc de ne supprimer ou copier et coller que les notes d'une même couleur.



- d. **Suppression de notes.** Deux méthodes s'offrent à vous – **clik droit** sur la note à supprimer ou passage en mode de suppression en cliquant sur le **bouton du mode Delete** (suppression) (voir la section dédiée à l'éditeur d'événements).
 - e. **Retour sur une édition.** Tout comme dans l'éditeur d'événements, vous pouvez annuler ("undo") une opération depuis le **menu Edit** ou en appuyant sur **Ctrl-Z**.
 - f. **Couper, copier et coller des notes.** Activez le mode Select en cliquant sur le **bouton du mode Select** (voir la section dédiée à l'éditeur d'événements) puis maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites-la glisser pour sélectionner les notes. Utilisez ensuite les options **Cut** (Couper), **Copy** (Copier), **Paste** (Coller) du **menu Edit** ou les touches **Ctrl-C**, **Ctrl-X** et **Ctrl-V**. Le collage peut s'avérer plus difficile qu'il n'y paraît. Les notes sont collées selon leur position d'origine, sur la première mesure affichée à l'écran. Donc pour coller des notes de la mesure 1 à la mesure 2, sélectionnez les notes de la mesure 1 et appuyez sur Ctrl-C pour copier, puis faites défiler la fenêtre Piano Roll jusqu'à la mesure 2 et appuyez sur Ctrl-V. Si les notes ne s'affichent pas, elles sont sans doute sur la mesure 1. Appuyez sur Ctrl-Z pour annuler et recommencez l'opération.
6. **Accords et harmonies.** L'une des fonctions les plus intéressantes du Piano Roll est qu'il vous permet de jouer des notes simultanément pour créer des accords et des harmonies. Il vous faudra une certaine sensibilité musicale pour tirer profit de cette fonction ; FL Studio vous facilite cependant les choses grâce à l'option **Chord** du **menu Edit**. Sélectionnez le type d'accord souhaité puis activez le **mode Draw**. Vous pouvez maintenant ajouter des accords complets.

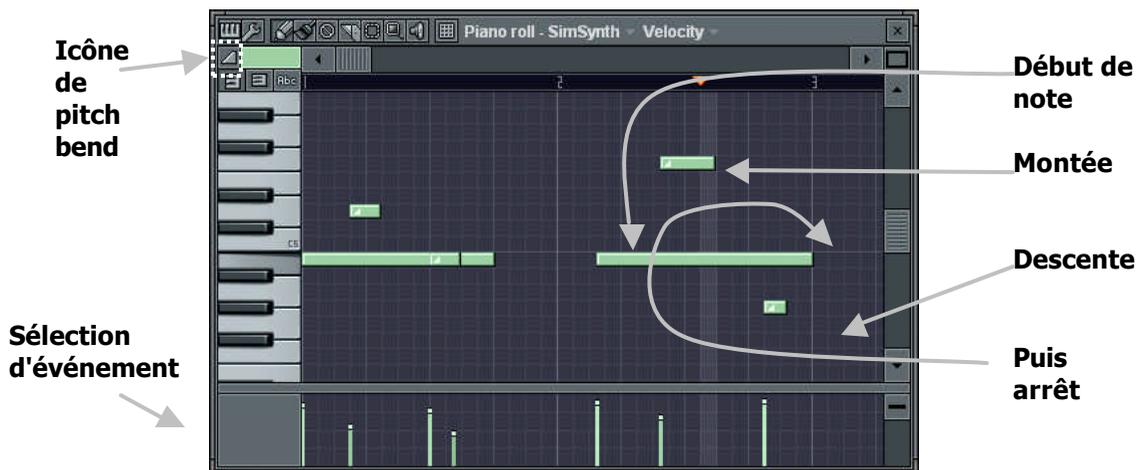


**Notes se
chevauchant**

7. **Application d'un effet de Pitch-Bend sur les notes.** L'icône en forme de pente dans le coin supérieur gauche, sous le bouton du menu Edit, vous permet d'insérer des notes avec effet de Pitch Bend (**Slide Notes**). Exemple : Ajoutez une longue note dans le graphique puis placez une note avec Pitch Bend au-dessus ou au-dessous. Veillez à ce que les deux notes se chevauchent. La longue note est jouée jusqu'à ce qu'elle atteigne la portion en Pitch Bend.



La hauteur de la note monte alors en direction de la note “Slide” et reste à cette hauteur jusqu’à la fin de la note originale. Plus la note “Slide” est longue, plus l’effet de Pitch Bend est long.



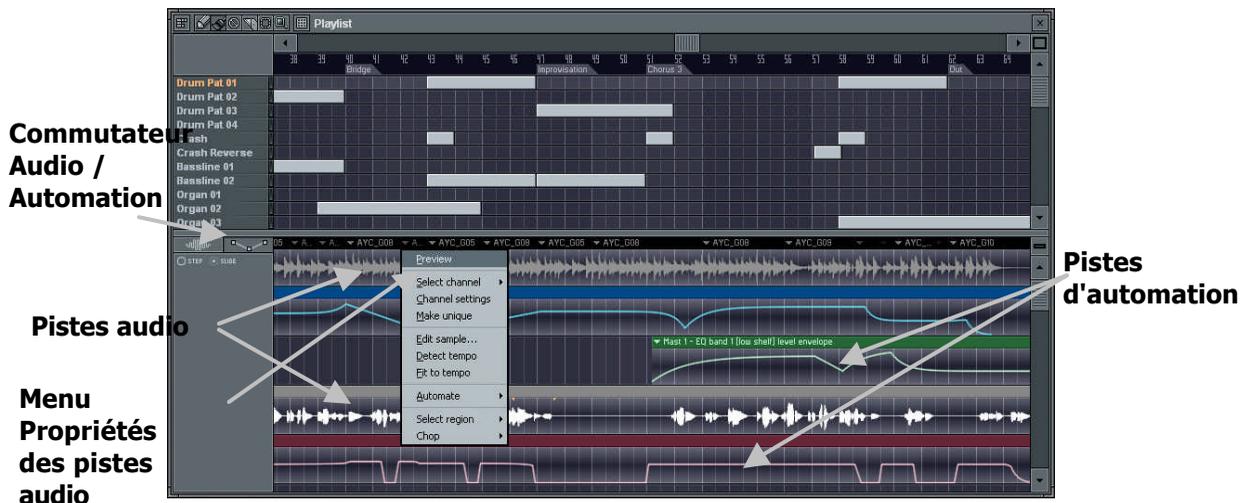
8. **Réglage des notes.** Vous vous souvenez de l’éditeur graphique du séquenceur pas à pas ? Cet éditeur vous permettait de régler individuellement le Volume, la coupure et la résonance du filtre, etc. pour chacune des notes. Des fonctions similaires sont disponibles au bas de la fenêtre Piano Roll. À chaque note correspond une ligne au bas du graphique indiquant le niveau du paramètre sélectionné dans le menu déroulant situé à gauche (**Sélecteur d’événement**). Une fois les notes ajoutées, modifiez la valeur de leurs paramètres en tirant sur le haut de ces lignes à l’aide de la souris. Les paramètres sont les suivants : **Velocity** (volume), **Pan** (panoramique), **Cutoff** (fréquence de coupure), **Resonance** et **Pitch** (hauteur). Vous pouvez même utiliser cette fenêtre comme éditeur d’événements des réglages de panoramique, de hauteur et de volume d’un canal. **NOTE:** Vous pouvez aussi changer les propriétés d’une note en double-cliquant dessus.
9. **Importation de morceaux MIDI.** L’option **MIDI** du menu **Edit** vous permet d’importer directement des fichiers MIDI dans l’éditeur Piano Roll; vous disposez de deux méthodes. Il existe dans le monde des milliers de fichiers MIDI des mélodies les plus connues. Vous pouvez à présent les importer directement dans FL Studio et les insérer dans vos morceaux. Sympa, non ?



PISTES AUDIO

REMARQUE IMPORTANTE: Ce guide est commun à toutes les éditions de FL Studio. Certaines fonctionnalités ne sont toutefois présentes que dans certaines éditions. L'édition FL Studio Fruityloops n'a pas de pistes audio ni d'éditeur d'onde intégré. Veuillez consulter notre site www.flstudio.com pour les conditions de mise à jour.

FL Studio Producer Edition vous permet de travailler avec des pistes audio et des enveloppes d'automatisation.



La section basse de la liste de lecture (playlist) contient les pistes d'audio/automatisation.

Ces pistes audio vous offrent une méthode visuelle aisée pour placer, arranger et éditer des clips audio et des courbes d'automatisation de paramètres, tout en visualisant la forme de l'onde présente dans les clips (formes d'onde/courbes d'automatisation – voir l'image). Vous pouvez couper et fractionner les clips audio en multiples fragments et les arranger indépendamment sur les pistes audio.

Chaque clip audio disponible dans les pistes audio est en fait une instance du générateur de clip audio ou de clip d'automatisation.

Clips audio: ce sont des versions spéciales des canaux d'échantillons.

Clips automation: ce sont des plug-ins de contrôleur interne dédiés.

Chaque canal de clip audio ajouté dans le séquenceur pas à pas devient disponible dans les pistes audio et vice versa – faire glisser un échantillon sur les pistes audio génère un canal de clip audio (à moins qu'un canal ayant le même échantillon existe déjà).



Pour placer un clip audio, passez en mode crayon ou pinceau et faites un clic gauche sur la piste audio (si aucun canal de clip audio n'existe, vous verrez s'ouvrir un dialogue dans lequel vous pouvez rechercher l'échantillon à employer).

Le mode pinceau vous permet de dessiner d'un coup de multiples instances du clip audio (tenez enfoncé le bouton de la souris et faites glisser cette dernière).

Pour effacer un clip audio, cliquez avec le bouton droit de votre souris ou utilisez le bouton gauche de la souris en mode effacement.

Pour basculer une instance de clip audio sur la lecture d'un autre canal de clip audio, ouvrez le menu clip (clic gauche sur la flèche dans le coin supérieur gauche du clip) et depuis le menu de sélection de canal (Select Channel), choisissez le canal de clip audio vers lequel basculer.

Pour ouvrir la fenêtre Channel Settings du canal associé à l'instance du clip audio, ouvrez le menu clip et sélectionnez Channel Settings.

Depuis le menu clip, sélectionnez Preview (pré-écoute) pour entendre l'échantillon du clip audio (pressez le bouton Stop du panneau de Transport pour arrêter la pré-écoute).

Les clips d'automation peuvent automatiser tout paramètre éditable sur la totalité du morceau (plutôt qu'une automation par pattern). Un emploi commun de ces clips d'automation est de réaliser un fondu entrant/sortant pour un clip audio en automatisant son volume.

Toutefois, les clips d'automation vont beaucoup plus loin que le contrôle du volume des clips. N'hésitez pas à tester leur emploi.

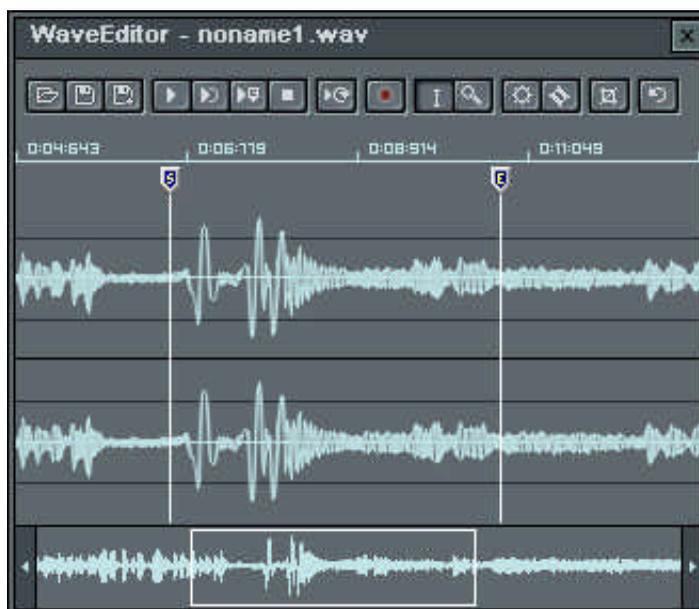
Utilisez le commutateur approprié pour alterner la gestion entre clips audio et clips d'automation.



EDITEUR D'ONDE INTEGRE

REMARQUE IMPORTANTE: Ce guide est commun à toutes les éditions de FL Studio. Certaines fonctionnalités ne sont toutefois présentes que dans certaines éditions. L'édition FL Studio Fruityloops n'a pas de pistes audio ni d'éditeur d'onde intégré. Veuillez consulter notre site www.flstudio.com pour les conditions de mise à jour.

FL Studio Producer Edition comprend un éditeur d'onde intégré qui vous permet de modifier ("éditer") rapidement et sans effort les échantillons sans recourir à des applications externes.



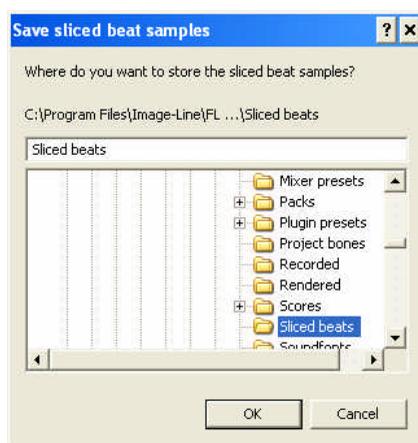
L'éditeur vous permet d'effectuer toutes les opérations de base sur les échantillons, comme les fondus ("fade in/out"), l'optimisation du volume etc. Vous pouvez éditer n'importe quel échantillon en ouvrant sa fenêtre Channel Settings et en pressant CTRL+E, ou en ouvrant le menu Channel Settings et en sélectionnant la commande d'édition.



DECOUPAGE DU RYTHME (BEATSLICER)

Le découpage du rythme est une autre fonction précieuse de FL Studio. Vous pouvez maintenant importer des rythmes découpés par sons de batterie au moyen du **BeatSlicer**. Cet outil vous sera indispensable pour toutes vos boucles de batterie. Voici comment faire ...

1. **Sélectionnez Import? Beat to Slice** dans le menu **File**.
2. **Sélectionnez un rythme**. Sélectionnez tout d'abord le fichier Wav à découper. Assurez-vous que ce rythme dure au moins 1 mesure (1 Pattern). Vous pouvez découper un fichier qui n'est pas un rythme, mais le résultat n'est pas aussi bon...
3. **Sauvegarde des "tranches" de rythmes**. Sélectionnez ensuite le dossier dans lequel les nouveaux sons doivent être sauvegardés. C'est ici que les fichiers d'onde indépendants (chacun contenant un son de batterie) seront placés. Le dossier par défaut est **Sliced Beats** dans FL Studio.



4. **Configurez le BeatSlicer**. La fenêtre ci-dessous s'affiche à l'écran. Vous pouvez: a) employer un canal d'échantillon par fraction de rythme ("Sampler Channels"); b) employer un groupe ou couche (Layer) pour réunir les canaux ("Layered Sampler Channels"); ou c) placer tout le rythme dans un seul canal à l'aide du Fruity Slicer ("Slicer Channel").





5. **Fusionner ou pas.** Question finale – voulez-vous fusionner le rythme avec le projet en cours ? Si c'est le cas, éteignez la diode “Start New Project” (commencer un nouveau projet) dans le dialogue ci-dessus. Le rythme sera inséré dans le premier pattern de votre morceau. Pour cela, vous devrez probablement insérer un pattern vierge au début du morceau avant le découpage. Vous pouvez faire cela avec **ctrl-insert** dans la liste de lecture (Playlist).
6. **Sauvegarde des modifications.** Si vous commencez un nouveau projet, il vous sera demandé de sauvegarder le projet en cours (s'il a été modifié depuis sa dernière sauvegarde).
7. **Résultat final.** L'illustration suivante vous présente l'aspect d'un rythme créé avec la fonction de découpage (avec l'option “Sampler Channels”) dans FL Studio. Notez que si vous avez choisi de démarrer un nouveau projet, le tempo est automatiquement défini par celui du rythme original. Comme le rythme ne correspond jamais exactement avec les notes, FL Studio applique la fonction Shift (voir la fenêtre de l'éditeur graphique) pour une synchronisation parfaite. Vous pouvez à présent réarranger le rythme avec des Breaks comme vous le souhaitez!



8. **N'oubliez pas le plugin Fruity Slicer** dont nous avons parlé en section Générateurs. C'est un autre moyen pratique d'utiliser le couple FL Studio/BeatSlicer sans passer par le processus détaillé ici



Importation de morceaux de ReBirth RB-338. Vous avez sans doute déjà repéré cette option du menu Import... Elle vous permet d'ouvrir un morceau de ReBirth, de le configurer au format FL Studio et de l'écouter dans FL Studio. La conversion n'est évidemment pas parfaite – Lisez la boîte de dialogue pour savoir quelles parties du morceau risquent de ne pas être correctement converties. Note relative à l'organisation de la liste de lecture et des Patterns : Les 32 premiers Patterns correspondent à TB303 #1 ; les 32 suivants à TB303 #2. Vous avez ensuite 32 Patterns pour la TR808 et 32 autres pour la TR909 pour un total de 128 Patterns. Évidemment, la plupart de ces Patterns restent vierges pour la plupart des morceaux, mais ils sont disponibles si vous en avez besoin.



DIFFUSION DE VOS MORCEAUX

Votre morceau est à présent terminé – vous souhaitez sans doute l'exporter pour pouvoir le graver sur CD, le transférer via Internet ou l'éditer dans un autre programme. La fonction **Export** est là pour ça, voici comment l'utiliser.

1. **Exportation au format Wav ou MP3.** Cette option est accessible depuis le menu **File**. Que vous choisissiez le format Wav ou MP3, le système vous demande le nom du fichier. La boîte de dialogue ci-dessous s'affiche; vous y trouverez de nombreuses options dont le détail est présenté dans l'aide en ligne sous la rubrique **File Formats (formats de fichiers)**. Pour un rendu standard, conservez les réglages par défaut (faites-nous confiance, nous ne les avons pas choisis sans raison!)



Ça a l'air un rien compliqué...



2. **Format Wav ou MP3 ?** Wav est un format de fichier de son brut. Les fichiers sont de grande taille mais offrent un son d'excellente qualité (comptez environ 10 Mo par minute selon le réglage du paramètre de résolution **Bit Depth**). Les fichiers Wav à 44,1 kHz peuvent être gravés sur CD. Le MP3 est un format compressé. Les fichiers sont de taille inférieure mais la qualité audio peut s'en trouver légèrement altérée (comptez environ 1 Mo par minute selon le réglage du paramètre de taux de compression **Bit Rate**). Choisissez le format MP3 si les fichiers doivent être transmis sur Internet.
3. **Faut-il utiliser la fonction "Background Rendering" (conversion en tâche de fond) ?** La conversion peut prendre longtemps et monopoliser votre processeur, en particulier si vous optez pour un niveau de qualité élevé dans la section **Quality** de la fenêtre ci-dessus. En cliquant sur Background Rendering, la fenêtre FL Studio est réduite en icône et le rendu est calculé en tâche de fond sans accaparer les ressources de la machine. Le calcul nécessite alors davantage de temps.



4. **Exportation des boucles sous forme de fichier compressé (Zip)**. Cette fonction est particulièrement utile si vous souhaitez transférer vos fichiers FL Studio sur le Web. Cette fonction compressé en un fichier Zip le fichier FL Studio désigné et tous les échantillons utilisés par ce fichier.

5. **Options Project Bones et Project Data Files**. Ces options vous permettent de sauvegarder de nombreuses informations sur votre piste. L'option **Project Bones** sauvegarde un fichier avec tous vos presets, informations d'automation etc. pour les recharger ultérieurement. **Project Data Files** sauvegarde en un même emplacement de votre disque dur tous les échantillons et autres données brutes utilisées.

6. **Comment mettre vos morceaux en ligne ?** Il existe un grand nombre de sites sur lesquels les artistes peuvent gratuitement mettre à disposition leurs fichiers MP3. Le site www.mp3.com est sans doute le plus connu, mais les morceaux des amateurs y sont généralement cachés derrière les morceaux plus en vogue et placés là à des fins commerciales. www.sectionz.com est une bonne option si vous souhaitez avoir un retour de la part d'autres musiciens. Le site réunit d'autres musiciens qui comme vous aiment donner leur point de vue sur les morceaux proposés. Si vous n'êtes intéressé par aucune de ces options, vous pouvez toujours créer votre propre site auprès d'un des nombreux services d'hébergement gratuits proposés sur Internet. Bonne chance!

7. **Collab?** Quand vous enregistrez votre version boîte sur notre site web www.flstudio.com (ou si vous avez commandé votre version sur notre site web FL Studio), vous obtenez un identifiant et un mot de passe uniques et personnels pour accéder à la zone de notre site réservée aux utilisateurs. Mais cela vous permettra aussi d'employer notre utilitaire en ligne COLLAB (*pour collaboration*). Ce programme vous permet de communiquer avec d'autres utilisateurs de FL Studio, de collaborer avec eux et de partager vos morceaux en ligne sur nos serveurs Internet Collab.

Pour partager votre travail avec le public, envisagez de faire votre propre site **web**!

Essayez **EZGenerator Web Site Builder** (*lisez easy generator*), l'outil que nous employons pour faire et entretenir nos sites web.

C'est un autre logiciel de haute qualité développé par Image Line Software!

Version d'essai gratuite à:
<http://www.ezgenerator.com>





CONTRÔLEURS MIDI

Un contrôleur MIDI externe est un genre de télécommande vous permettant de piloter les commandes de FL Studio. Vous devez auparavant prendre soin d'indiquer à FL Studio comment doivent réagir ses commandes à chaque réglage (c'est peu demander pour pouvoir contrôler simultanément la coupure et la résonance du filtre!). Chaque commande du contrôleur peut être associée à un potentiomètre ou curseur de FL Studio. Si vous possédez un contrôleur, cette section vous indique comment le faire fonctionner avec FL Studio. Dans le cas contraire, il est temps de vous en acheter un ! Cette section vous présente tout d'abord certains des contrôleurs les plus prisés puis vous explique comment les configurer.

1. Quelques exemples de contrôleurs MIDI

- a. **Contrôleur PhatBoy.** Le PhatBoy est l'un des contrôleurs MIDI les moins chers du marché (d'où sa popularité); l'appareil est fabriqué par KeyFax. Ce contrôleur de petite taille est équipé de 13 potentiomètres, ce qui est largement suffisant pour répondre aux besoins de la majorité des utilisateurs (vous n'avez que deux mains après tout !).



Petit mais
costaud!





- b. **Contrôleur DrehBank.** Le DrehBank de Doepfer est un également très prisé; consultez le site Internet du fabricant: www.doepfer.de. L'appareil est équipé de 64 potentiomètres au lieu de 13!



Il est que pour moi le Drehbank. Pas pour les scribouillards !



The Boss

- c. **Autres contrôleurs.**

Les MicroKONTROL Korg, PCR-50 Edirol et MC-505 Roland sont quelques -uns des nombreux contrôleurs utilisables avec FL Studio. La MC-505 est bien plus encore. C'est un synthétiseur/séquenceur spécialement fabriqué pour reproduire des sons techno classiques comme ceux des TB-303, TR-808 et TR-909. Mais elle a aussi des fonctions complètes de contrôle MIDI, aussi pouvez-vous associer certaines de ses commandes à celles de FL Studio.

Zi-va ! C'est carrément l'arme fatale!





2. Configuration de votre contrôleur.

- a. **Munissez-vous d'un câble MIDI et connectez votre contrôleur.** Regardez en face arrière de votre ordinateur. Si vous voyez deux ou trois connecteurs ronds à 5 broches intitulés "MIDI", tout va bien. Sinon, regardez si l'ordinateur dispose d'un port trapézoïdal à 15 broches pour Joystick. Si l'ordinateur est équipé des connecteurs ronds, utilisez le câble pour relier le port de sortie "MIDI Out" du contrôleur au port d'entrée "MIDI In" de l'ordinateur. Si vous ne disposez que d'un connecteur pour contrôleur de jeu, vous devez vous munir d'un câble équipé de deux connecteurs MIDI ronds à une extrémité et d'un connecteur trapézoïdal à l'autre. Ces deux types de câbles sont normalement disponibles chez tous les bons revendeurs de claviers et de synthétiseurs (pas forcément chez les revendeurs de matériel informatique).

- b. **Mettez le contrôleur sous tension et lancez FL Studio.** Si vous êtes équipé d'un contrôleur PhatBoy, assurez-vous que l'interrupteur est réglé sur le mode "III". Si vous possédez un DrehBank, maintenez le bouton "Bank 1" enfoncé lorsque vous connectez le cordon d'alimentation. Pour les utilisateurs d'une MC-505, assurez-vous que le mode MIDI est réglé sur MODE 2 (Shift 12, Edit TxRx = Mode2). Tournez des potentiomètres de votre contrôleur. Si le système fonctionne, vous devriez voir le petit témoin rouge "Midi" clignoter à côté du champ d'information de FL Studio à chaque fois que vous tournez un potentiomètre. Si tout fonctionne correctement, ne tenez pas compte des étapes C à E ; sinon, lisez ce qui suit.



Ce témoin rouge là...

- c. **Activez l'option MIDI Remote Control.** Ouvrez le menu **Options** et assurez-vous que l'option **MIDI Remote Control** est bien cochée. Si elle ne l'est pas, cliquez dessus et regardez si le témoin MIDI s'allume. Lisez ce qui suit si le témoin ne s'allume toujours pas.



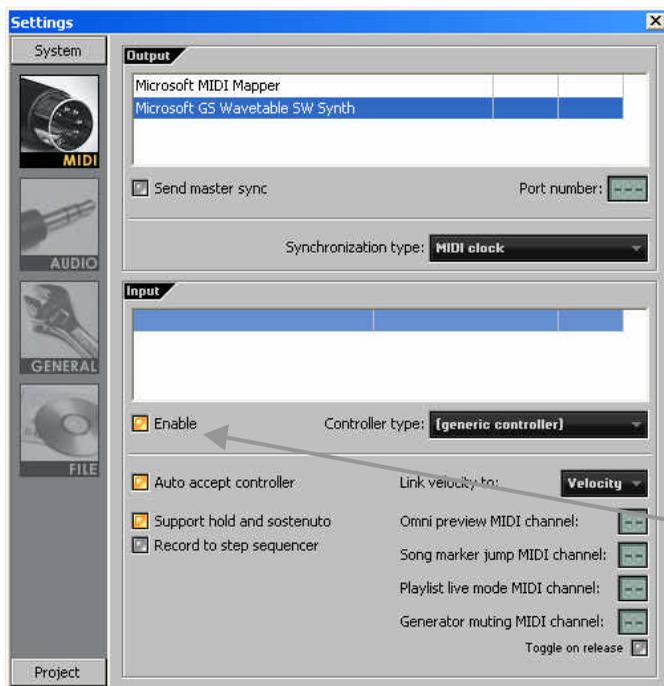
HERETIC

Sam : J'ai besoin d'un câble avec connecteurs MIDI à un bout et connecteur Joystick à l'autre bout s'il te plaît.

Revendeur de matériel informatique :
C'est quoi *mi-di*?



- d. **Configurez votre périphérique d'entrée MIDI.** Si le témoin reste éteint lorsque vous tournez les commandes du contrôleur, ouvrez la fenêtre **MIDI Settings** (menu **Options** ou **F10**). Vérifiez le périphérique choisi dans **Remote Control Input**. Si c'est "none", vous devez choisir une entrée. Généralement, vous disposerez d'un certain nombre de choix à essayer pour trouver le bon.



Prêt à envoyer la sauce?



Active la télécommande par MIDI

- e. **Guide de dépannage: Checklist.** Si le témoin rouge est toujours éteint lorsque vous actionnez les commandes du contrôleur, vérifiez les points suivants .

- ?? Avez-vous réglé le PhatBoy ou le DrehBank sur le bon mode à l'étape b ?
- ?? Avez-vous activé l'option "MIDI Remote Control" à l'étape c ?
- ?? Avez-vous sélectionné le bon périphérique d'entrée MIDI à l'étape d ?
- ?? Vos câbles d'entrée et de sortie MIDI sont-ils inversés ?
- ?? Avez-vous branché la prise secteur du contrôleur ?

Si votre contrôleur n'est toujours pas détecté...
Essayez ça : Quittez Fruity, sélectionnez **Programmes > FL Studio > Advanced > Reset settings** dans le menu **Démarrer** de Windows .
Relancez Fruity et réessayez ...





Affectation d'une commande de FL Studio à votre contrôleur..

- a. **Faites un clic droit sur la commande que vous souhaitez piloter à l'aide du contrôleur MIDI.** Ici nous essaierons la commande générale du volume d'un canal d'échantillon. Faites ensuite un clic droit sur la commande et sélectionnez **Link to controller...** pour afficher la fenêtre **Remote controlling settings**.



- b. **Tournez un potentiomètre du contrôleur.** La fenêtre **Remote controlling settings** doit disparaître et la commande de volume de canal doit maintenant bouger en réponse aux mouvements de votre potentiomètre physique. Vous y êtes!
 - c. **Réduisez la mémoire tampon au minimum.** Le rôle de ce paramètre a déjà été expliqué (vous accédez à ce paramètre en appuyant sur **F10** puis en cliquant sur l'onglet **Audio**). Le curseur de réglage de la mémoire tampon détermine le délai entre le moment où vous tournez une commande et celui où le son joué par FL Studio est modifié. Sélectionnez la valeur la plus faible possible. Toutefois, si vous la réglez trop bas, le son sera saccadé. Recherchez le juste milieu. Si vous ne pouvez régler la mémoire tampon sur une valeur suffisamment faible, il ne vous reste plus qu'à changer d'ordinateur. Désolé...
3. **Quelles commandes peuvent être affectées au contrôleur ?** Pratiquement toutes. Pour mémoire, toutes celles éditables en **Automation**. Rappel : Pour savoir si une commande peut être affectée à un contrôleur MIDI ou participer à une automation, placez le pointeur de la souris dessus et assurez-vous que les deux témoins rouges s'allument dans le champ d'information.



4. **Et les contrôleurs internes?** Enfin, nous pouvons vous parler des plugins de commande interne référencés en section Effets (Formula Controller, Peak Controller et X-Y Controller). Ce sont des plugins avec des commandes ("contrôleurs") qui peuvent piloter d'autres commandes. Vous suivez? Prenons comme exemple le Fruity X-Y Controller. Ouvrez la fenêtre plugins (F9) et placez un Fruity X-Y Controller sur la piste master FX.



- a. Le Fruity X-Y Controller vous permet de piloter deux potentiomètres à la fois en associant l'un d'eux à la dimension X (horizontale) dimension et l'autre à la dimension Y (verticale). Quand vous saisissez le cercle de la fenêtre principale et le déplacez, les deux commandes auxquelles il est associé changeront. C'est particulièrement pratique pour piloter à la fois la fréquence de coupure et la résonance.



- b. Associez le potentiomètre Cutoff à la valeur X du contrôleur interne, comme ci-dessus. Associez maintenant le potentiomètre Résonance à la valeur Y. Puis ouvrez la fenêtre Fruity X-Y Controller; lancez la boucle, et déplacez le cercle pour écouter les changements simultanés de Cutoff et de Résonance. Cool, non?



Voilà, c'est tout. Amusez-vous! N'oubliez pas qu'une aide en ligne plus complète est présente dans FL Studio et sur www.FLStudio.com.





CREDITS

Programmation et graphisme

Didier Dambrin (gol)

Aide supplémentaire / Traduction SDK

Frédéric Vanmol

Moteur TS404& Wasp

Richard Hoffmann

Convertisseurs SimSynth 1 & 2

David Billen

Convertisseur DrumSynth

Paul Kellet

Moteur BeatSlicer

Peter Segerdahl

Moteur Speech

SoftVoice

Site Web

Jean-Marie Cannie

Frank Van Biesen

Guide de prise en main

Sam Scott

Scott Fisher

Didacticiels, Aide, Manuels

Frank Bongers (The original LemonBoy!)

Robert Conde (Jaha, Doo-D-Rox)

Sam Scott (hERETIC, Burton Coggles)

Stanislav Vasilev (mmlabs)

Scott Fisher (Scott Fisher)

Personnel d'Image-Line

Jean-Marie Cannie

Frank Van Biesen

Didier Dambrin

Frederic Vanmol

Ief Goossens

Miroslav Krajcovic

(Crédits et remerciements
complets dans le produit lui-même.)