

MANUEL UTILISATEUR

_AUGMENTED MALLETS PLAY

ARTURIA

_The sound explorers

DIRECTION

Frédéric Brun

DEVELOPMENT

Pierre-Lin Laneyrie	Stéphane Albanese	Timothee Behety	Marius Lasfargue
Baptiste Aubry	Fabien Meyrat	Samuel Limier	Marc Antigny
Mathieu Nocenti	Samuel Lemaire	Fanny Roche	Loris De Marco
Raynald Dantigny	Pauline Alexandre	Rasmus Kürstein	Andrea Coppola
Corentin Comte	Goncalo Bernardo	Kevin Arcas	Pierre-Hugo Vial
Marie Pauli	Nathan Graule	Alessandro De Cecco	Cyril Lepinette
Alexandre Adam	Valentin Bonhomme	Hugo Caracalla	
Yann Burrer	Davide Gioiosa	Mauro De Bari	
Patrick Perea	Valentin Foare	Geoffrey Gormond	

DESIGN

Callum Magill (lead)	Florian Rameau	Maxence Berthiot
Tobias Menguser	Edouard Madeuf	Morgan Perrier
Resonant Design	Pierre Pfister	Paul Erdmann

SOUND DESIGN

Quentin Feuillard (lead)	Jörg Huettner	Arovane	Sonar Traffic
Tobias Menguser	Marco Iodice	Avanti Singh	Zane Twice
Lily Jordy	New Loops	Chad Beckwith	Firmin Murat-Jaillet
Jean-Michel Blanchet	Rob Martland	Katsunori Ujije	
Florian Marin	ARC Noise	Laura Katić	
Gustavo Bravetti	Alex Jhonston	Martin Rabiller	

MANUEL

Jason Jervis (co-auteur)	Jimmy Michon	Charlotte Métails (Français)	Minoru Koike (Japonais)
Mike Metlay (co-auteur)	Félicie Khenkeo	Holger Steinbrink (Allemand)	Ana Artalejo (Espagnol)

TESTS

Nicolas Stermann (lead)	Germain Marzin	Aurélien Mortha	Enrique Vela
Félix Roux	Mathieu Bosshardt	Arthur Peytard	Nicolas Naudin
Anthony Le Cornec	Bastien Hervieux	Roger Schumann	Rémi Pelet

BÊTA TESTS

Andrew Macaulay	Chuck Zwicky	Sean Weitzmann	Lauretti
Kirke Godfrey	Gary Morgan	Ivar	
Davide Puxeddu	Fernando M Rodrigues	Adam Tucker	
matjones	macmoney	Leonardo Fiamenghi	

© ARTURIA SA - 2024 - Tous droits réservés.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

Les informations fournies dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-divulgation. Le contrat de licence logiciel spécifie les conditions de son utilisation licite. Ce manuel ne peut être reproduit ou transmis sous n'importe quelle forme ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'utilisateur, sans la permission écrite de la société ARTURIA S.A.

Tous les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs, qui ne sont en aucun cas associés ou affiliés à Arturia. Les marques de commerce des autres fabricants sont utilisées uniquement pour identifier les produits des fabricants dont les caractéristiques et le son ont été étudiés lors du développement. Tous les noms d'inventeurs et de fabricants d'équipements ont été inclus à des fins d'illustration et d'éducation seulement, et ne suggèrent aucune affiliation ou approbation par un inventeur ou un fabricant d'équipement.

Product version: 1.0.0

Revision date: 20 February 2025

Merci d'avoir téléchargé Augmented MALLETS Play d'Arturia !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement d'Augmented MALLETS Play.

Assurez-vous d'enregistrer votre logiciel dès que possible ! Au moment du téléchargement d'Augmented MALLETS Play, un numéro de série ainsi qu'un code d'activation vous ont été envoyés par e-mail et/ou sur la page [Arturia Downloads & Manuals](#). Ils sont requis pour effectuer le processus d'enregistrement en ligne.

Informations importantes

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations figurant dans ce manuel sont considérées comme correctes au moment de l'impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications sans préavis ou l'obligation de mettre à jour l'équipement ayant été acheté.

IMPORTANT :

Le logiciel, lorsqu'utilisé avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte d'audition permanente. NE PAS faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable. En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

Introduction

Félicitations pour le téléchargement d'Augmented MALLETS Play d'Arturia

Augmented MALLETS Play incorpore de riches instruments de percussion accordés multi-échantillonnés avec une synthèse de pointe, les combinant en un instrument logiciel accessible et captivant. Ainsi, les producteurs modernes profiteront d'un accès immédiat à une gamme complète de sons de maillets authentiques, abstraits et évocateurs.

N'oubliez pas de vous rendre sur le site internet www.arturia.com pour en savoir plus sur tous nos instruments hardware et logiciels inspirants, nos effets, nos contrôleurs MIDI et bien plus. Ils sont devenus des outils indispensables pour de nombreux artistes visionnaires dans le monde entier.

Musicalement vôtre,

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. Bienvenue sur Augmented MALLETS Play	2
1.1. Moteur sonore d'Augmented MALLETS Play	2
1.2. Fonctionnalités	2
2. Activation et premier démarrage	3
2.1. Activer la licence d'Augmented MALLETS Play	3
2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC)	3
2.2. Augmented MALLETS Play en tant que plugin	4
2.3. Configuration initiale pour une utilisation autonome	5
2.3.1. Audio MIDI Settings	5
2.4. Test d'Augmented MALLETS Play	7
3. L'interface utilisateur	8
3.1. Présentation exhaustive	8
3.2. La barre d'outils supérieure	9
3.2.1. Le menu Augmented MALLETS Play	9
3.2.2. Parcourir les presets	11
3.2.3. Main Out et indicateurs	12
3.2.4. Réglages du panneau latéral	12
3.3. La barre d'outils inférieure	13
3.4. Le panneau latéral	14
3.4.1. Onglet Settings	14
3.4.2. Onglet MIDI Learn	16
3.4.2.1. Assigner et retirer des contrôles	17
3.4.2.2. Valeurs Min et Max	17
3.4.2.3. Menu MIDI Parameter	18
3.4.2.4. Menu MIDI Controller	18
3.4.2.5. Menu MIDI Config	19
4. Le navigateur de Presets	20
4.1. Recherche et Résultats	20
4.2. Filtrer en utilisant des tags	21
4.2.1. Types	21
4.2.2. Styles	22
4.2.3. Banks	22
4.3. Fenêtre Search Results	23
4.3.1. Trier l'ordre des presets	23
4.3.2. Effacer des tags	23
4.3.3. Liker des presets	24
4.4. Barre latérale	24
4.4.1. My Library	25
4.5. Partie Preset Info	26
4.5.1. Éditer les infos pour des presets multiples	26
4.6. Choix de preset : autres méthodes	27
5. Panneau principal et fonctionnalités	28
5.1. Contrôles Macro	28
5.1.1. Contrôles du son	28
5.1.2. Effects	29
6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL	30

1. BIENVENUE SUR AUGMENTED MALLETS PLAY

Augmented MALLETS Play vous fournira une collection de sons très bien pensés qui combinent des instruments de percussion accordés magnifiquement enregistrés avec des moteurs de synthèse de pointe, conçus pour enrichir n'importe quel projet. Servez-vous du navigateur intuitif pour découvrir des sons de clavier évolutifs inspirants, des sons percussifs et des mélodies de maillet éthérées. Transformez facilement les sons avec le contrôle Morph, ou façonnez et modifiez de nombreux aspects différents avec les macros puissantes.

1.1. Moteur sonore d'Augmented MALLETS Play

Au cœur de cet instrument hybride se trouve une sélection d'instruments échantillonnés de marimba, de vibraphone et de célesta, fournis dans un ensemble d'articulations naturelles, d'articulations préparées et de sons traités.

Le moteur de synthèse utilisé sur Augmented MALLETS Play offre tout, de l'analogique virtuel (Virtual Analogue) à la table d'onde (Wavetable), en passant par le granulaire (Granular) et l'harmonique (Harmonic), afin de garantir que vous disposez de suffisamment d'outils de sculpture sonore pour tous les sound designs possibles et imaginables. Ses quelques contrôles macro rendent l'interface intuitive : ces outils puissants modifient simultanément plusieurs paramètres pour des ajustements spectaculaires de votre son en temps réel. Cela vous permettra d'adapter rapidement votre son aux besoins de votre projet.

1.2. Fonctionnalités

- Synthétiseur hybride doté de deux couches distinctes
 - Chaque couche (Layer) peut être composée d'un mélange de deux moteurs.
 - Chaque moteur peut contenir un moteur multisample ou de synthèse (méthodes de synthèse analogique virtuelle, table d'onde, granulaire et harmonique)
 - Vous pouvez utiliser jusqu'à deux moteurs de synthèse et deux moteurs multisample en même temps
 - Mélangez des couches à l'aide de la macro Morph
 - 8 Macros vous permettent de contrôler les réglages Color, Time, Motion & Morph à l'aide d'un seul potentiomètre, dont quatre dédiées aux effets
 - Deux inserts multi-effets distincts par couche
 - Reverb et Delay sur le bus maître pour un effet global

2. ACTIVATION ET PREMIER DÉMARRAGE

Augmented MALLETS Play fonctionne sur les ordinateurs équipés de Windows 8 ou plus récent et de macOS 10.13 ou plus récent. Il est possible d'utiliser l'instrument en version autonome ou en tant qu'instrument Audio Unit, AAX, VST2 ou VST3 dans votre Poste de travail audionumérique (Digital Audio Workstation - DAW).



2.1. Activer la licence d'Augmented MALLETS Play

Une fois qu'Augmented MALLETS Play a été installé, l'étape suivante consiste à activer la licence de l'instrument. Il s'agit d'un processus simple qui requiert un autre logiciel : l'Arturia Software Center.

2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC)

Si vous n'avez pas encore installé l'ASC, veuillez vous rendre sur cette page web : [Arturia Downloads & Manuals](#).

Cherchez l'Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation dont vous avez besoin selon votre système (macOS ou Windows).

Une fois que le logiciel est installé :

- Lancez l'Arturia Software Center (ASC).
- Connectez-vous à votre compte Arturia.
- Faites défiler jusqu'à la partie My products d'ASC.
- Cliquez sur le bouton Activate et suivez les instructions.

Et voilà !

2.2. Augmented MALLETS Play en tant que plugin

Augmented MALLETS Play est disponible en tant que plugin aux formats VST, Audio Unit (AU) et AAX pour une utilisation sur tous les logiciels DAW principaux tels que Ableton Live, Cubase, Logic, Pro Tools, Studio One, etc. En utilisant Augmented MALLETS Play comme plugin, tous les réglages audio et MIDI sont gérés par le logiciel de musique hôte. Si vous avez des questions sur le chargement et l'utilisation des plugins, veuillez consulter la documentation de votre logiciel de musique hôte.

Il est possible de charger Augmented MALLETS Play en tant qu'instrument plugin dans votre logiciel hôte, et son interface ainsi que ses réglages fonctionnent de la même manière qu'en mode autonome, mis à part quelques différences :

- Augmented MALLETS Play va se synchroniser au tempo hôte/vitesse bpm de votre DAW, quand le tempo est un facteur
- Vous pouvez automatiser de nombreux paramètres à l'aide du système d'automatisation de votre DAW
- Il est possible d'utiliser plusieurs instances d'Augmented MALLETS Play dans un projet DAW (vous ne pouvez lancer qu'une instance d'Augmented MALLETS Play en mode autonome)
- Vous pouvez appliquer des effets additionnels disponibles dans votre DAW à la sortie d'Augmented MALLETS Play, comme un delay, chorus, filtre, etc.
- Vous avez la possibilité de router les sorties audio d'Augmented MALLETS Play de manière plus créative dans votre DAW à l'aide du système de routage audio propre à votre DAW.

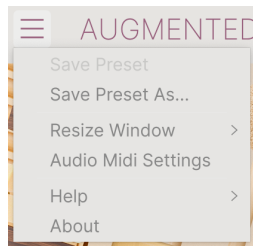
2.3. Configuration initiale pour une utilisation autonome

Si vous voulez vous servir d'Augmented MALLETS Play en mode autonome (standalone), vous devrez paramétrer votre instrument et vous assurer que les signaux audio et MIDI sont correctement transmis au logiciel. À moins d'effectuer des changements importants sur votre ordinateur, il ne sera pas utile de recommencer ce paramétrage. Le processus de configuration est le même sur les ordinateurs Windows et macOS.

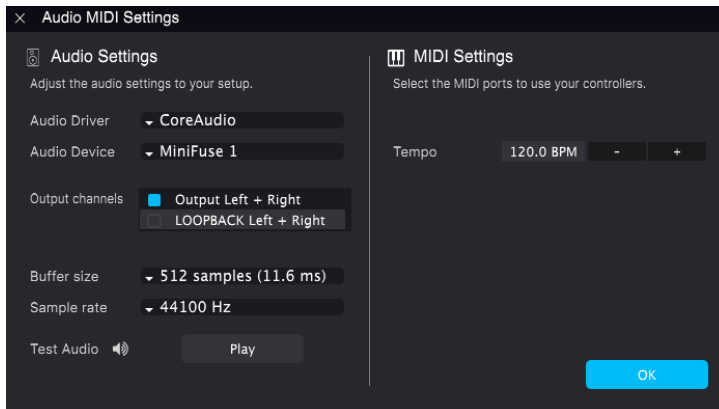
i Cette partie ne s'applique qu'aux lecteurs prévoyant d'utiliser Augmented MALLETS Play en mode autonome. Si vous comptez vous servir d'Augmented MALLETS Play en tant que plugin sur un logiciel de musique hôte, vous pouvez passer cette partie sans problème (votre logiciel de musique hôte gère ces aspects).

2.3.1. Audio MIDI Settings

Un menu déroulant est disponible en haut à gauche de la fenêtre d'Augmented MALLETS Play. Cliquez pour révéler ce qui suit :



Sélectionnez **Audio MIDI Settings** pour afficher la fenêtre suivante. Sachez que ce menu est disponible uniquement quand Augmented MALLETS Play est en mode autonome :




En partant du haut, voici les options disponibles :


- **Device** sélectionne le pilote audio et le dispositif qui géreront la lecture d'Augmented MALLETS Play. Il peut s'agir du pilote interne de votre ordinateur ou d'un pilote de carte son externe. Selon votre sélection, le nom de votre interface matérielle devrait apparaître dans le champ.

 Sur les périphériques MacOS, y compris les interfaces audio externes, servez-vous du pilote CoreAudio intégré. Le périphérique peut être sélectionné sur le deuxième menu.


- **Output Channels** vous donne la possibilité de sélectionner les sorties des périphériques disponibles qui seront utilisées pour la lecture. Si le périphérique sélectionné n'a qu'une sortie stéréo, seule une option apparaîtra ici. Si votre appareil comporte plus de deux sorties, vous pourrez choisir une paire de sorties spécifique.
- Le menu **Buffer Size** vous permet de sélectionner la taille du tampon audio qu'utilise votre ordinateur pour calculer le son.

 Une mémoire tampon plus conséquente signifie une charge CPU plus faible, car l'ordinateur dispose de plus longues périodes de temps pour traiter les commandes et moins d'interruptions, mais cela peut entraîner une latence perceptible entre l'enfoncement d'une touche et le résultat entendu (un problème évident quand on joue d'un instrument). Un tampon plus petit implique une latence plus faible entre la pression d'une touche et le fait d'entendre la note, mais une plus grande charge sur votre CPU. Un ordinateur rapide et moderne pourrait facilement fonctionner avec une mémoire tampon de petite taille (256 ou 128 samples) sans problèmes audio. Cependant, si vous entendez des bruits parasites (« pops » et « clics ») ou des artefacts, essayez d'augmenter la taille du tampon pour obtenir une lecture fluide. Le temps de latence est affiché en millisecondes à droite de ce menu.

- Le menu **Sample Rate** vous donne la possibilité de définir la fréquence d'échantillonnage à laquelle l'audio est envoyé hors de l'instrument. Les options listées ici dépendront de la capacité de votre interface audio matérielle.

 La plupart du matériel audio peut fonctionner à 44,1 ou 48 kHz, ce qui convient parfaitement à une majorité d'applications, y compris Augmented MALLETS Play. Des fréquences d'échantillonnage plus élevées imposent des charges plus importantes au CPU ; nous vous recommandons donc de rester à 44,1 ou 48 kHz, sauf si des exigences spécifiques vous obligent à travailler à des fréquences d'échantillonnage élevées.

- **Show Control Panel** passera au panneau de contrôle du système, quel que soit le dispositif audio sélectionné.

 Sachez que ce bouton n'est disponible que sur la version Windows.

- **Play Test Tone** effectue un simple test de sonorité pour vous aider à régler les problèmes audio. Cette fonctionnalité peut servir à confirmer que l'instrument est correctement routé à votre interface audio et que l'audio est lu au bon endroit (vos haut-parleurs ou votre casque par exemple).

- Vos périphériques MIDI connectés apparaîtront dans la partie **MIDI Devices**. Veuillez noter que cet affichage n'est disponible que si les périphériques MIDI sont présents sur votre ordinateur. Pour déclencher l'instrument, cochez la case pour accepter les données MIDI d'un appareil que vous souhaitez utiliser. Sachez que vous avez la possibilité de sélectionner plus d'un dispositif MIDI si vous voulez utiliser Augmented MALLETS Play à partir de plusieurs contrôleurs.
- **Tempo** définit le tempo du séquenceur d'Augmented MALLETS Play. En utilisant Augmented MALLETS Play comme un plugin dans un logiciel de musique hôte, l'instrument obtient des informations sur le tempo de la part de votre logiciel hôte.

2.4. Test d'Augmented MALLETS Play

Maintenant qu'Augmented MALLETS Play est opérationnel, faisons un petit tour d'essai !

Si ce n'est pas déjà fait, lancez Augmented MALLETS Play en plugin ou comme instrument autonome. Si un contrôleur MIDI est connecté à votre ordinateur, utilisez-le pour jouer quelques notes sur Augmented MALLETS Play.

Les flèches gauche et droite en haut de la fenêtre de l'instrument vous permettent de passer en revue tous les presets disponibles sur Augmented MALLETS Play. Essayez d'en jouer quelques-uns jusqu'à en trouver un à votre goût. Une fois trouvé, ajustez quelques contrôles à l'écran pour voir la façon dont ils affectent le son.

Utilisez les contrôles librement : toute action de sauvegarde (expliquée plus tard dans ce manuel) ne peut être effectuée que par vous, aucun risque donc de mettre la pagaille dans les presets d'usine d'Augmented MALLETS Play.

À ce stade, nous pouvons terminer l'installation et le test. Nous espérons que vous avez pris un bon départ. Le reste du manuel vous aidera à parcourir toutes les fonctionnalités d'Augmented MALLETS Play. Une fois votre lecture terminée, nous espérons que vous saurez l'utiliser pour créer de la musique sensationnelle !

3. L'INTERFACE UTILISATEUR

Ce chapitre vous donnera une idée de la manière dont Augmented MALLETS Play est organisé, en vue de trouver ce que vous cherchez.

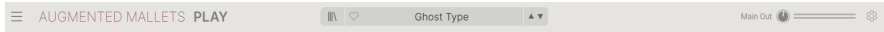
3.1. Présentation exhaustive



Augmented MALLETS Play est clairement divisé en trois parties, comme le montre l'illustration ci-dessus.

1. **La barre d'outils supérieure** : c'est ici que vous remplissez les tâches administratives telles que la navigation, le chargement et la sauvegarde des presets, la modification de différentes installations et configurations de paramètres, l'ajustement des mappings MIDI. La partie suivante de ce chapitre décrit la Barre d'outils en détail.
2. **Le panneau principal** : vous donne accès aux contrôles macro vous permettant d'éditer vos sons. Nous allons passer ce panneau en revue dans la partie [panneau principal et fonctionnalités \[p.28\]](#) de ce manuel.
3. **La barre d'outils inférieure** : cette partie fournit un accès rapide à un certain nombre de paramètres importants et à des informations telles que l'utilisation du CPU, ainsi que des fonctions d'annulation et de restauration de l'historique. La fin de ce chapitre sera consacrée à la barre d'outils inférieure.

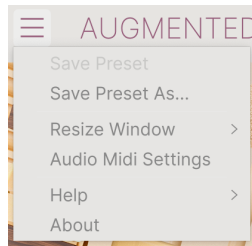
3.2. La barre d'outils supérieure



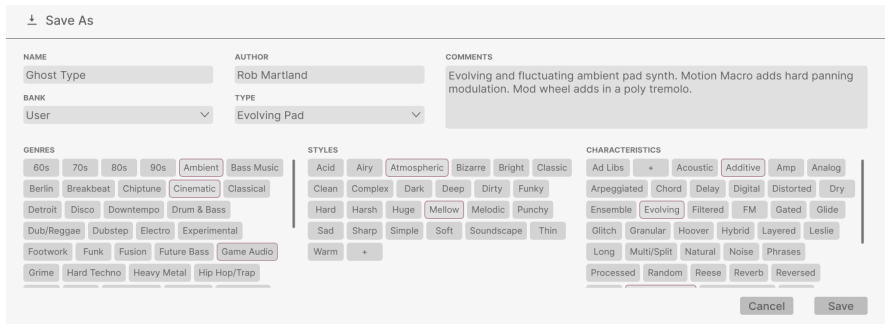
La barre d'outils longe le haut de l'instrument et donne accès à de nombreuses fonctionnalités utiles comme le menu Augmented MALLETS Play, la navigation des presets et différentes fonctions d'assignation MIDI.

3.2.1. Le menu Augmented MALLETS Play

Cliquer sur la case Augmented MALLETS Play dans le coin supérieur gauche de la fenêtre ouvre un menu déroulant et vous donne accès à un certain nombre de fonctionnalités importantes.



- **Save Preset** : cette option écrasera le preset actuellement chargé pour le remplacer par les changements apportés. Si vous voulez enregistrer le preset actuel sous un autre nom, servez-vous de l'option « Save As... » ci-dessous.
- **Save Preset As...** : vous permet d'enregistrer un preset sous un autre nom. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer le preset et entrer des informations le concernant.





Le système de navigation puissant d'Arturia vous donne la possibilité de sauvegarder bien plus que le nom d'un preset. Par exemple, il est possible d'entrer le nom de l'Auteur, de sélectionner une Banque et un Type, de sélectionner des tags qui décrivent le son, et même de créer vos propres Banques, Types et Caractéristiques. Ces informations peuvent être lues par le navigateur de presets et servent à chercher les banques de presets ultérieurement. Vous pouvez même saisir du texte dans le champ Comments pour fournir une description plus détaillée d'un son. Ceci peut vous aider à vous souvenir d'un son ou à donner un contexte à d'autres utilisateurs d'Augmented MALLETS Play avec lesquels vous collaborez.

- **Resize Window** : la fenêtre d'Augmented MALLETS Play peut être redimensionnée de 50 % à 200 % de sa taille d'origine, sans ajout d'artefacts visuels. Sur un écran plus petit tel que celui d'un ordinateur portable, vous pourriez souhaiter réduire la taille de l'interface afin qu'elle ne domine pas l'affichage. Sur un écran plus grand ou secondaire, vous pouvez augmenter sa taille pour obtenir un meilleur aperçu des contrôles. Ils fonctionnent de la même manière quel que soit le niveau de zoom, mais les plus petits peuvent être plus faciles à voir si la fenêtre est suffisamment agrandie.



Tout en travaillant avec Augmented MALLETS Play, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier Ctrl & +/- (ou Cmd & +/-) pour ajuster rapidement la taille de la fenêtre. Veuillez noter que les mêmes commandes de touches peuvent servir à zoomer sur certains DAW. Dans ce cas, le DAW a la priorité.

- **Audio MIDI Settings (disponibles uniquement en mode autonome)** : vous y gérez la façon dont l'instrument transmet l'audio et reçoit le MIDI. La partie Audio MIDI Settings vous donne des informations à ce sujet.

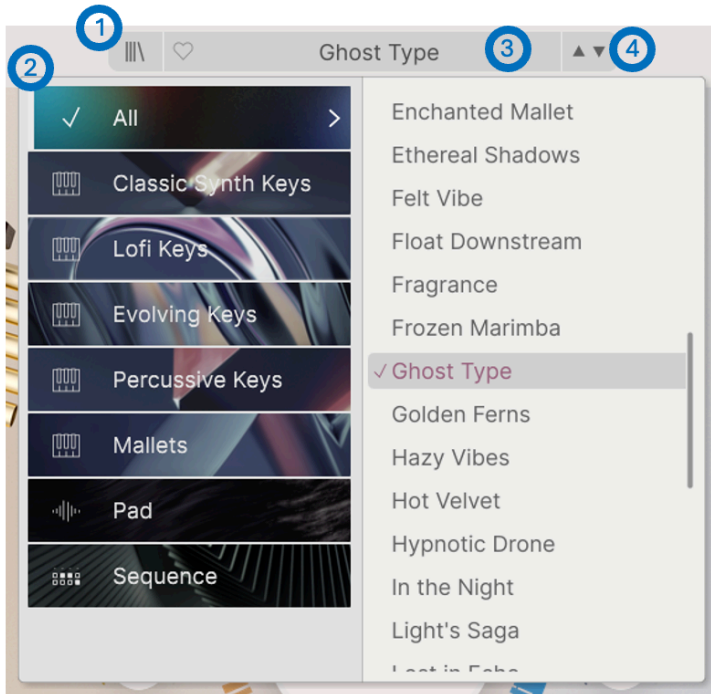


Le menu Audio MIDI Settings est disponible uniquement quand Augmented MALLETS Play est en mode Standalone (autonome). En utilisant Augmented MALLETS Play comme plugin, le logiciel hôte gère tous les paramètres dans ce menu dont le routage audio et MIDI, les réglages de la mémoire tampon et plus encore.

- **Help** : cette partie fournit un lien pratique vers le manuel utilisateur d'Augmented MALLETS Play et de sa FAQ sur le site internet d'Arturia. Notez qu'une connexion internet sera nécessaire pour accéder à ces pages.
- **About** : c'est ici que vous visualisez la version du logiciel Augmented MALLETS Play ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez de nouveau sur la fenêtre About pour la fermer.

3.2.2. Parcourir les presets

Augmented MALLETS Play est fourni avec de nombreux presets d'usine de qualité. Pour vous aider à trouver facilement et rapidement le preset qui vous convient parmi le grand nombre disponible, nous mettons à votre disposition notre puissant navigateur de presets qui est doté de nombreuses fonctionnalités.



Les fonctions de navigation de la Barre d'outils (ci-dessus) comprennent ce qui suit :

1. Le **bouton du Navigateur de presets** (icône composée de quatre lignes) ouvre et ferme ce dernier. Nous nous y intéressons en détail dans le chapitre suivant, [le navigateur de presets \[p.20\]](#).
2. Le **Preset Filter** fait un choix entre « All Presets » (tous les presets) ou sélectionne l'une des catégories affichées. Vous pouvez filtrer de façon plus granulaire en vous servant du Preset Browser (explications à suivre).
3. Le **Nom du preset** est listé à côté de la barre d'outils. Cliquer sur le nom révèle un menu déroulant contenant d'autres presets disponibles. Cliquez sur un nom pour charger ce preset ou cliquez en dehors du menu pour le fermer.
4. Les **icônes Flèches** sélectionnent le preset précédent ou suivant dans la liste filtrée. Cela revient à cliquer sur le nom du preset et à sélectionner l'option suivante dans la liste, mais en un seul clic.



! : Les flèches Avant et Arrière peuvent être assignées en MIDI. Cela signifie que vous pouvez utiliser les boutons sur votre Contrôleur MIDI pour passer facilement en revue les presets disponibles sans vous servir de la souris.

3.2.3. Main Out et indicateurs

Vient ensuite un potentiomètre Main Out, qui représente le niveau audio global émis par le plugin. Il est suivi de deux indicateurs de niveau de signal.

3.2.4. Réglages du panneau latéral



Une icône en forme de rouage, qui est située à l'extrême droite de la barre d'outils, ouvre un panneau à droite comprenant deux onglets :

- **Settings** : réglages globaux (canal de réception MIDI et activation des animations), réglages des presets et MPE.
- **MIDI** : fonctions MIDI Learn à utiliser avec des contrôleurs externes.

3.3. La barre d'outils inférieure

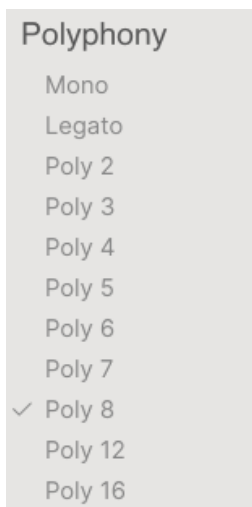
La Barre d'outils inférieure longe le bas de l'interface utilisateur d'Augmented MALLETS Play et offre un accès rapide à plusieurs paramètres importants, ainsi qu'à certaines informations.

Polyphony: Sets the polyphony of the patch. Can also be set to mono or legato

- **Nom du paramètre** : affiche le nom du paramètre lorsque vous ajustez ou passez le curseur sur les contrôles. La valeur actuelle du contrôle est listée dans une infobulle qui apparaît à côté du contrôle.



- **Keys** : ouvre un clavier à l'écran qui affiche la gamme de notes actuelle du moteur sonore en rouge. Vous avez la possibilité de cliquer sur les touches pour jouer des notes, de cliquer sur les boutons pour changer d'octave (la plage de touches reste la même) et de faire glisser les molettes Pitch et Modulation.
- **Polyphony** : ouvre un menu contextuel qui vous permet de sélectionner la polyphonie du plugin parmi les options suivantes :



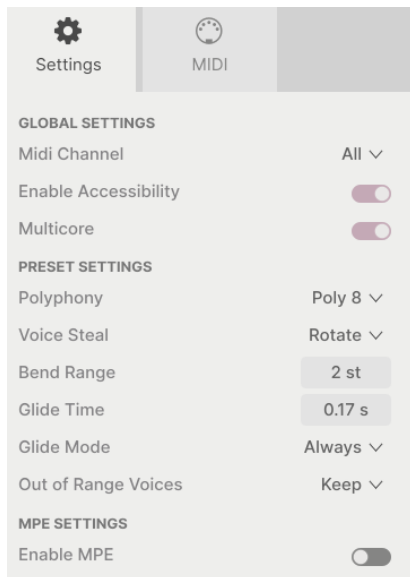
- **Undo/Redo** : garde une trace de vos éditions et changements.
 - **Undo (flèche vers la gauche)** : annule le dernier changement sur Augmented MALLETS Play.
 - **Redo (flèche vers la droite)** : rétablit le dernier changement sur Augmented MALLETS Play.
 - **Undo History (icône au centre du menu)** : affiche une liste des derniers changements effectués. Cliquez sur un changement pour rétablir le patch à cet état. Ceci peut être utile dans le cas où vous seriez allé trop loin dans la conception sonore et que vous souhaiteriez retrouver une version antérieure.
- **Indicateur de CPU et bouton Panic** : Affiche l'utilisation actuelle du CPU par l'instrument. Cliquer sur le CPU enverra un message de panique, ce qui aura pour effet de mettre toutes les notes en sourdine et de réinitialiser les signaux MIDI dans le cas de notes bloquées ou d'autres problèmes.

3.4. Le panneau latéral

L'icône en forme de rouage dans le coin supérieur droit permet d'accéder aux paramètres globaux des canaux MIDI et au puissant mode MIDI Learn.

3.4.1. Onglet Settings

Cliquez sur **Settings** pour accéder à un menu déroulant dans lequel il est possible de définir le canal de réception MIDI global et de régler le MPE (MIDI Polyphonic Expression).



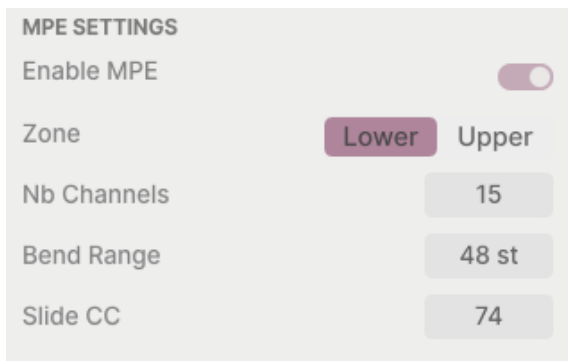
Global Settings

- **MIDI Channel** : sélectionne le(s) canal(ux) MIDI sur le(s)quel(s) Augmented MALLETS Play recevra l'entrée MIDI. Vous avez le choix entre ALL (omni) et les canaux 1-16.
- **Enable Accessibility** : permet à l'interface graphique d'être lue par l'outil de synthèse vocale installé sur votre ordinateur.
- **MultiCore** : répartit le traitement sur les différents cœurs de votre ordinateur pour une meilleure efficacité.

Preset Settings

- **Polyphony** : options allant de monophonique à la polyphonie de 16 notes
- **Voice Steal** : choisissez entre le mode Reassign et Rotate
- **Bend Range** : sélectionnez une plage entre un demi-ton et trois octaves.
- **Glide Time** : choisissez votre temps de Glide, jusqu'à 10 secondes.
- **Glide Mode** : sélectionnez votre type de glide entre Portamento et Legato.
- **Out Of Range Voices** : ce réglage détermine ce qu'il advient des notes jouées en dehors de la (des) plage(s) de Sampler du patch en cours. Vous pouvez sélectionner Keep, qui joue toutes les notes de toute façon, ou Kill, qui ignore les notes en dehors de la plage du Sampler. Cela vous permet de déterminer si un son doté d'un moteur Synth joue ou non les notes uniquement avec le Synth lorsque le Sampler est hors plage.

MIDI Polyphonic Expression : Augmented MALLETS Play prend en charge le MIDI Polyphonic Expression (MPE). Ce superbe ajout au protocole MIDI permet à un contrôleur multidimensionnel d'envoyer des commandes expressives polyphoniques (comme le pitch-bend, l'aftertouch ou l'emplacement de votre doigt sur l'axe Y d'une touche) par note. Pour ce faire, des canaux MIDI distincts sont utilisés pour transporter les informations d'expressivité de chaque note séparément, qui peuvent ensuite être utilisées par des synthétiseurs, comme Augmented MALLETS Play.



Les commandes du menu ci-dessus vous permettent de paramétrer les éléments suivants :

- **Enable MPE** : active ou désactive le mode MIDI Polyphonic Expression.

- **Zone** : si un contrôleur compatible MPE peut être divisé en zones inférieures et supérieures, cette option sélectionne la zone qui envoie les messages MPE.
- **No. Channels** : définit le nombre maximal de canaux MIDI (et donc de notes simultanées) sur lesquels les messages MPE peuvent être envoyés.
- **Bend Range** : définit la plage maximale de pitch bend de chaque note, jusqu'à 96 demi-tons (48 par défaut). Cette valeur doit être identique à celle utilisée sur votre contrôleur MPE physique.
- **Slide CC** : sélectionnez le numéro CC MIDI utilisé pour envoyer les informations de glissement. Il s'agit de 74 par défaut, mais vous pouvez le changer. Veuillez noter que lorsque MPE est activé, tous les contrôles qui écoutent le CC sélectionné ne le recevront plus.

3.4.2. Onglet MIDI Learn

C'est ici que vous pouvez mettre Augmented MALLETS Play en mode MIDI Learn. Dans ce mode, tous les paramètres assignables en MIDI sont mis en évidence et il est possible d'assigner des contrôles physiques sur votre contrôleur MIDI pour les contrôler. Un exemple typique serait d'assigner une vraie pédale d'expression au contrôle Master Volume, ou un potentiomètre physique sur le contrôleur MIDI pour contrôler n'importe quel autre potentiomètre macro.

Ch	CC	Control	Min	Max
1	16	Reverb	0.00	1.00
1	17	MasterVolume	-70.0dB	12.0dB
1	18	FXB	0.00	1.00
1	19	Delay	0.00	1.00
1	71	Morph	0.00	1.00
1	72	Sampler 2 Att...	0.00ms-s	20000ms
1	73	Sampler 1 Atta...	0.00ms-s	20000ms
1	74	Color	0.00	1.00

3.4.2.1. Assigner et retirer des contrôles

Cliquez sur le bouton **Learn** de l'onglet MIDI pour mettre Augmented MALLETS Play en mode Learn. Les contrôles prêts à l'assignation sont violets. Les contrôles déjà assignés sont rouges (vous pouvez donc les réassigner).



Cliquez sur un contrôle violet et son nom apparaîtra dans la liste. Puis, manipulez un contrôle ou faites fonctionner un interrupteur sur votre contrôleur MIDI. Le contrôle à l'écran correspondant deviendra rouge et le numéro de CC MIDI assigné apparaîtra dans la liste à gauche du nom du paramètre.

Pour désynchroniser un contrôle à l'écran, il vous suffit de faire un clic droit dessus ou d'appuyer sur Ctrl et de cliquer dessus. D'autres méthodes d'assignation sont disponibles dans le [Menu MIDI Parameter \[p.18\]](#) que nous décrivons ci-dessous.

3.4.2.2. Valeurs Min et Max

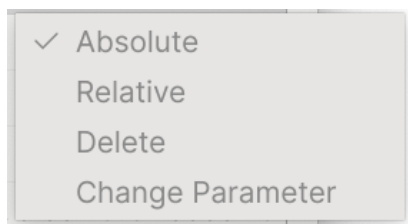
Les colonnes **Min** et **Max** de chaque paramètre de la liste vous permettent d'échelonner la quantité par laquelle un paramètre d'Augmented MALLETS Play change en réponse à un mouvement de contrôle physique. Par exemple, vous pourriez vouloir limiter la plage de balayage d'un filtre même si vous tournerez sûrement le potentiomètre à fond en situation de représentation en direct.

Faites glisser une valeur vers le haut ou vers le bas pour la modifier. Les valeurs sont exprimées en fractions décimales de 0 à 1. Il est possible de régler le maximum en dessous du minimum. Ceci a pour effet d'inverser la polarité du contrôle physique, c'est-à-dire que l'augmenter diminuera le paramètre assigné.

Dans le cas d'interrupteurs qui n'ont que deux positions (On ou Off, etc.), ils seraient normalement assignés à des boutons sur votre contrôleur. Mais il est possible de les basculer avec un fader ou un autre contrôle si vous le souhaitez.

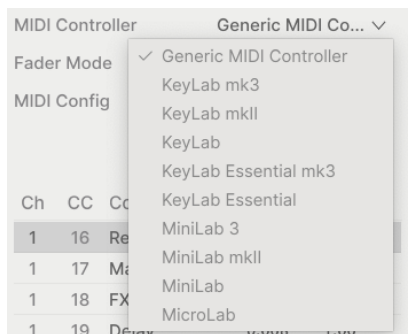
3.4.2.3. Menu MIDI Parameter

Ctrl + cliquer ou faire un clic droit sur un élément de la liste des paramètres assignés affiche un menu pratique contenant les options suivantes, qui peuvent être différentes pour chaque paramètre.



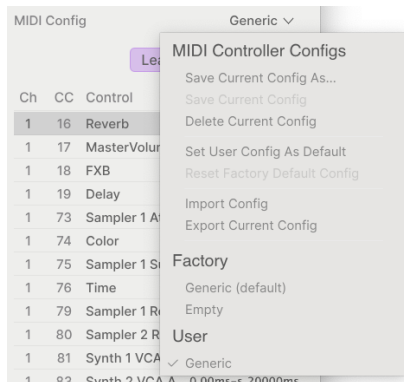
- **Absolute** : le paramètre assigné sur Augmented MALLETS Play suit la valeur physique envoyée par votre contrôleur physique.
- **Relative** : la valeur actuelle du paramètre assigné sur Augmented MALLETS Play va augmenter et diminuer en réaction aux mouvements du contrôleur physique. Ces options sont souvent utiles en utilisant des encodeurs sans fin à 360 degrés qui n'ont pas de limites physiques de mouvement.
- **Delete** : retire l'assignation et recolore le contrôle à l'écran correspondant en violet.
- **Change Parameter** : ouvre un grand sous-menu de chaque paramètre assignable dans Augmented MALLETS Play. Ceci vous permet de changer manuellement l'assignation du contrôle physique/CC actuel. C'est utile lorsque vous avez une idée précise de la destination que vous cherchez.

3.4.2.4. Menu MIDI Controller



En haut à droite de l'onglet MIDI se trouve un menu déroulant permettant de sélectionner des modèles parmi les nombreux contrôleurs MIDI Arturia. Ils mappent les contrôles physiques aux nombreux paramètres « très recherchés » dans Augmented MALLETS Play pour une approche « prêt à l'emploi ». Un modèle générique est aussi fourni pour les contrôleurs MIDI tiers.

3.4.2.5. Menu MIDI Config



Un autre menu déroulant qui vous permet de gérer différents ensembles de configurations MIDI pour contrôler Augmented MALLETS Play depuis un équipement MIDI. Il est possible d'enregistrer/enregistrer sous ou de supprimer la configuration d'assignation MIDI actuelle, d'importer un fichier de configuration ou d'exporter le fichier de configuration actif.

C'est un moyen rapide de configurer différents contrôleurs ou claviers MIDI physiques à l'aide d'Augmented MALLETS Play, sans avoir à établir toutes les assignations de A à Z chaque fois que vous changez d'équipement.

Par exemple, si vous disposez de plusieurs contrôleurs physiques (un petit clavier de concert, un grand clavier de studio, un contrôleur à pads, etc.), vous pouvez créer un profil une fois pour chacun d'entre eux puis le charger rapidement. De ce fait, vous n'aurez pas à tout réassigner en MIDI depuis le début chaque fois que vous changez d'équipement.

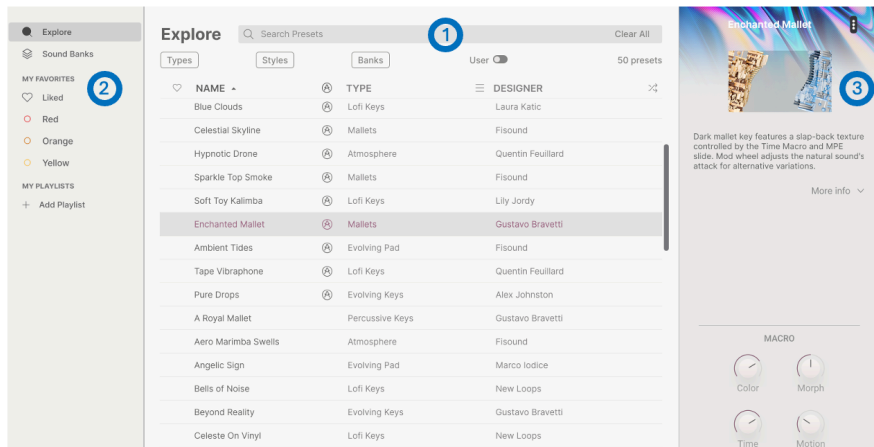
Deux options de ce menu sont particulièrement puissantes :

- **Default** : vous donne un point de départ avec des assignations de contrôleur prédéterminées.
- **Empty** : supprime les assignations de tous les contrôles.

4. LE NAVIGATEUR DE PRESETS

Le navigateur de presets vous permet de rechercher, de charger et de gérer les sons dans Augmented MALLETS Play. Il y a différentes vues, mais elles mènent toutes aux mêmes banques de presets.

Pour accéder à l'écran de recherche, cliquez sur le bouton du navigateur (l'icône ressemble à des livres sur une étagère : III\).



La bouton du navigateur de presets

Numéro	Zone	Description
1.	Recherche & Résultats [p.20]	Recherche de presets à l'aide de chaînes de texte et de tags pour le Type et le Style.
2.	Barre latérale [p.25]	Gérer des banques et des Playlists.
3.	Infos sur le preset [p.26]	Résumé des informations sur la banque et les tags, le nom du concepteur et la description du preset actuel.

4.1. Recherche et Résultats

Cliquez sur le champ de recherche qui se trouve en haut de la partie et saisissez un ou des termes de recherche. Le navigateur va filtrer votre recherche de deux façons : D'abord, en faisant correspondre les lettres du nom du preset. Puis, si votre terme de recherche est proche de celui d'un [Type ou Style \[p.21\]](#), il inclura aussi les résultats correspondant à ces tags.

La liste de résultats juste en dessous affiche tous les presets qui correspondent à votre recherche. Cliquez sur l'icône X à droite pour effacer vos termes de recherche.

Explore Search Presets Clear All

Types Styles Banks User 46 presets

NAME	TYPE	DESIGNER
Ploppy Marimba	Mallets	Quentin Feuillard
Golden Ferns	Mallets	Lily Jordy
Digital Winter	Atmosphere	Alex Johnston
Dreamy Vibraphone	Mallets	Katsunori Ujiiie
Ghost Type	Evolving Pad	Rob Martland
Blue Clouds	Lofi Keys	Laura Katic
Celestial Skyline	Mallets	Fisound
Hypnotic Drone	Atmosphere	Quentin Feuillard

Filterer en saisissant du texte dans le champ de recherche

4.2. Filtrer en utilisant des tags


Il est possible de restreindre (et parfois d'étendre) votre recherche à l'aide de tags différents. Il existe deux types de tags : *Types* et *Styles*. Vous pouvez filtrer par l'un, l'autre ou les deux.

4.2.1. Types

Les types correspondent à des catégories d'instruments et de rôles musicaux : touches, pads et séquence. Lorsque la barre de recherche est vide, cliquez sur le bouton **Types** pour afficher une liste de types. Vous remarquerez que chaque type est aussi doté de plusieurs sous-types :


Explore

Types Styles Banks User 50 presets




Keys

- Classic Synth Keys
- Evolving Keys
- Lofi Keys
- Mallets
- Percussive Keys



Pad

- Atmosphere
- Evolving Pad



Sequence

- Arpeggio
- Melodic Sequence

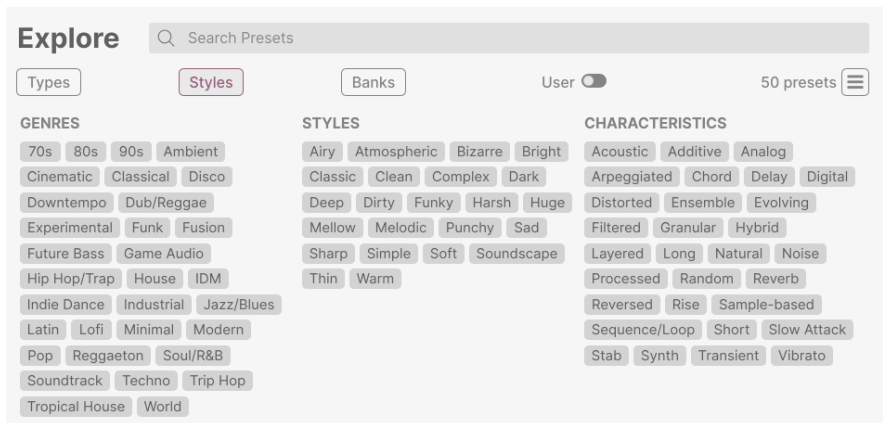
Cliquez sur l'un d'entre eux et les résultats n'afficheront que les presets qui correspondent à ce tag. Vous pouvez aussi vous servir de **Cmd-clic** (macOS) ou de **Ctrl-clic** (Windows) pour sélectionner plusieurs Types. Par exemple, si vous n'êtes pas sûr que le preset que vous recherchez a été tagué avec **Keys** ou **Pad**, sélectionnez les deux pour élargir la recherche.

La colonne Results peut être inversée en cliquant sur les boutons fléchés à droite des titres de colonnes (Name, Type, Designer).

4.2.2. Styles

Les styles affinent votre recherche en fonction d'autres attributs musicaux. Cette zone, accessible par le bouton **Styles**, présente trois subdivisions supplémentaires :

- *Styles* : « ambiance » générale telle que Dirty, Atmospheric, Clean, Complex, Mellow, etc.
- *Genres* : des genres musicaux identifiables tels que les décennies, le Disco, la Techno, la Tropical House, le Dub/Reggae etc.
- *Characteristics* : attributs acoustiques tels que Analog, Evolving, Distorted, Slow Attack, Rise, etc.



Cliquez sur un tag pour le sélectionner. Cliquez de nouveau (ou faites un clic droit) sur un tag sélectionné pour le désélectionner. Lorsque vous sélectionnez un tag, en général, vous remarquerez que plusieurs autres tags disparaissent. Ceci est dû au fait que le navigateur réduit votre recherche par le biais d'un processus d'élimination. Désélectionnez les tags de votre choix pour retirer ce(s) critère(s) et ainsi élargir la recherche sans avoir à tout recommencer.

4.2.3. Banks

Le bouton **Banks** se trouve à côté des boutons **Types** et **Styles**. Il vous permet d'effectuer votre recherche (en ayant recours à toutes les méthodes précédentes) dans la banque d'usine ou Utilisateur (user).

4.3. Fenêtre Search Results

Cliquez sur le bouton **Show Results** si vous ne voyez pas encore votre liste de résultats. Cliquez sur la flèche de tri pour inverser l'ordre alphabétique d'une colonne.

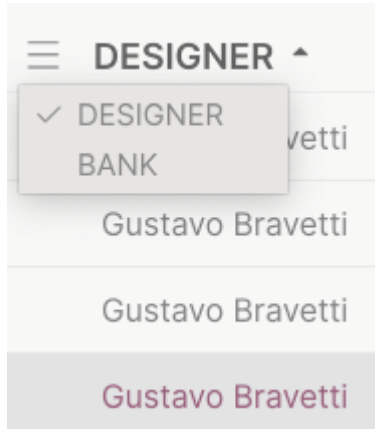
4.3.1. Trier l'ordre des presets

Cliquez sur l'en-tête **NAME** dans la première colonne de la liste de résultats pour trier les presets en ordre alphabétique croissant ou décroissant.

Cliquez sur l'en-tête **TYPE** dans la deuxième colonne pour faire de même avec Type.

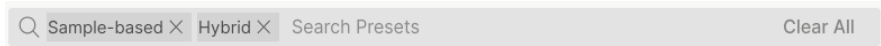
Cliquez sur le **logo Arturia** à gauche du **TYPE** pour faire remonter les presets d'usine en haut de la liste. Ils apparaîtront juste en dessous des presets que vous avez [aimés \[p.24\]](#).

L'en-tête de la troisième colonne est doté de deux options : **DESIGNER** et **BANK**. Cliquez sur l'icône représentant trois lignes pour choisir l'un des deux. Puis, cliquez sur le nom de l'un des en-têtes, comme pour les deux autres colonnes, pour inverser l'ordre alphabétique.



4.3.2. Effacer des tags

Des intitulés pour tous les tags actifs dans une recherche se trouvent juste en dessous des boutons Types, Styles et Banks. Cliquez sur la X à côté d'un tag pour les supprimer (et ainsi élargir les résultats). Cliquez sur **Clear All** pour retirer tous les tags.



4.3.3. Liker des presets

Au fur et à mesure que vous explorez et créez des presets, vous pouvez les marquer en tant que presets « Likés » en cliquant sur l'icône **cœur** à côté de leurs noms. Ensuite, cliquez sur le cœur pour remonter tous vos favoris en haut de la liste Results.

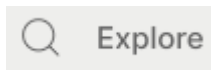
♥	NAME
♥	Digital Winter
♥	Ambient Tides
♥	Digital Island
♥	VibraTone
♥	Angelic Sign
♥	Clair de Lune
♥	Ghost Type
♥	Felt Vibe

Utilisez autant de fonctionnalités de tri et de filtrage que vous le souhaitez et vous trouverez toujours le son que vous voulez.

4.4. Barre latérale

La partie la plus à gauche du Navigateur de presets détermine les éléments affichés dans la section [Recherche et Résultats \[p.20\]](#).

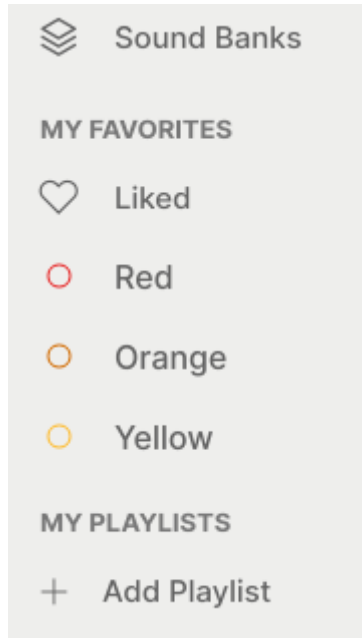
L'option la plus haute est :



La partie **Explore** est le réglage par défaut, qui vous permet de rechercher la banque actuelle de presets chargée dans Augmented MALLETS Play comme nous l'avons fait dans la partie précédente.

4.4.1. My Library

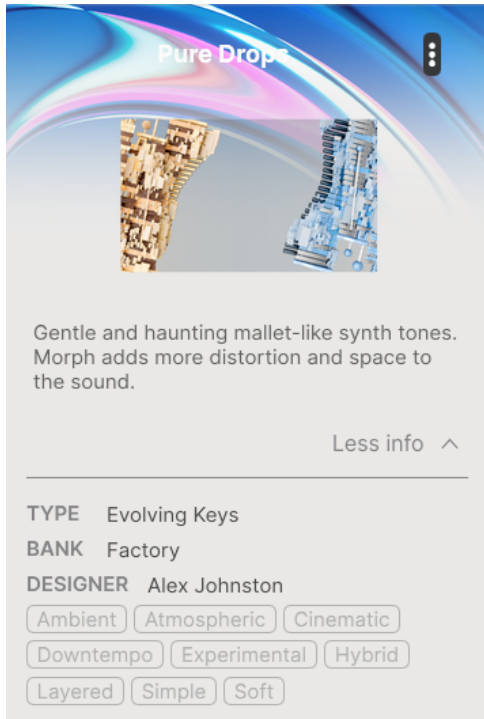
Elle choisit parmi tous les presets et banques auxquels vous avez actuellement accès dans Augmented MALLETS Play, avec quelques options pratiques.



- **Sound Banks** : les banques que vous avez importées et créées.
- **Liked** : les presets « likés » à l'aide de l'icône cœur. Ceci apparaît à gauche lorsque le curseur de votre souris passe sur un élément de la liste de résultats.
- **Color codes** : sélectionnez l'une des sept couleurs à assigner à n'importe quel preset, favoris ou autre. Cette fonction accélère le processus de filtrage de vos presets.
- **MY PLAYLISTS** : une playlist est un ensemble de presets ayant été sélectionnés et placés dans un ordre bien précis, puis divisés en parties qu'on appelle Songs (ou chansons). Vous pouvez concevoir un set complet de cette façon, avec tous les presets dont vous aurez besoin dans le bon ordre. Il vous suffit de cliquer sur la flèche du preset suivant pour vous déplacer automatiquement dans la playlist.

4.5. Partie Preset Info

Le côté droit de la fenêtre du navigateur comporte des informations spécifiques sur chaque preset. Les informations des presets User (mais pas les Factory) peuvent être modifiées ici : Name, Type, Favorite, etc.

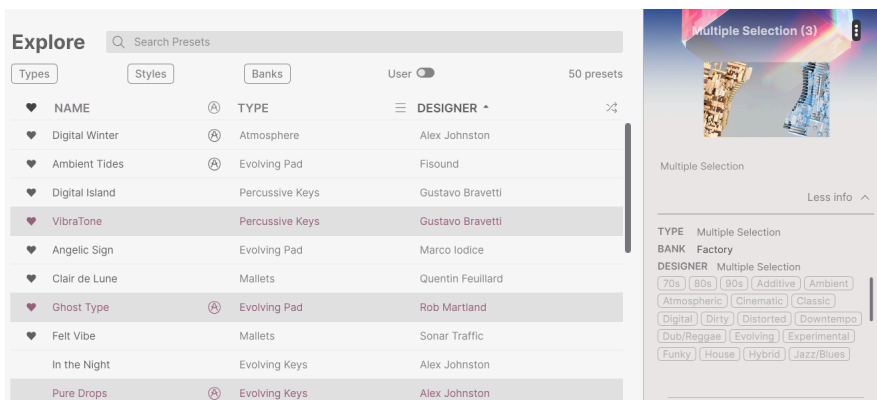


Pour apporter les modifications souhaitées, vous pouvez taper dans les champs de texte, utiliser l'un des menus déroulants pour modifier la Banque ou le Type, et cliquer sur le signe + pour ajouter ou supprimer des Styles.

Les changements de Types et de Styles que vous effectuez ici sont reflétés dans les recherches. Par exemple, si vous supprimez la balise de style « Funky » et que vous enregistrez ce preset, il n'apparaîtra plus dans les futures recherches de sons « Funky ».

4.5.1. Éditer les infos pour des presets multiples

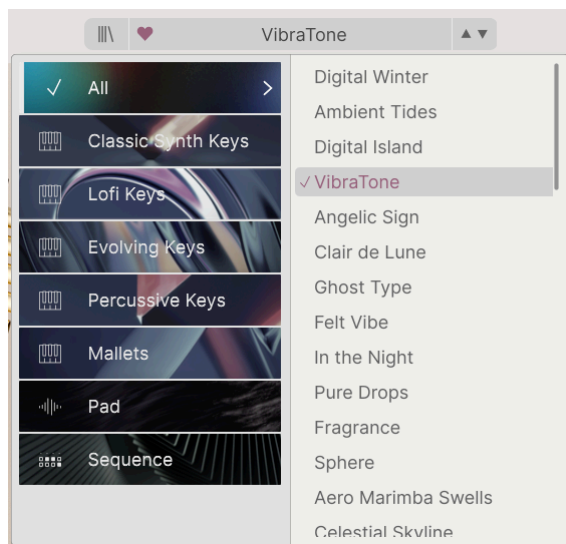
Lorsque vous préparez un spectacle, si vous voulez déplacer plusieurs presets sur une autre banque, ou entrer un seul commentaire pour plusieurs presets en même temps, c'est très simple. Il vous suffit de maintenir command (macOS) ou ctrl (Windows) et de cliquer sur les noms des presets que vous voulez modifier dans la liste Results. Puis saisissez des commentaires, changez de Banque ou de Type, etc. et enregistrez le preset.



Si vous voulez modifier les informations d'un preset d'usine (Factory), commencez par utiliser la commande **Save As** pour la réenregistrer en tant que preset utilisateur (User). Après cela, le bas de la fenêtre Info intégrera les boutons Edit et Delete.

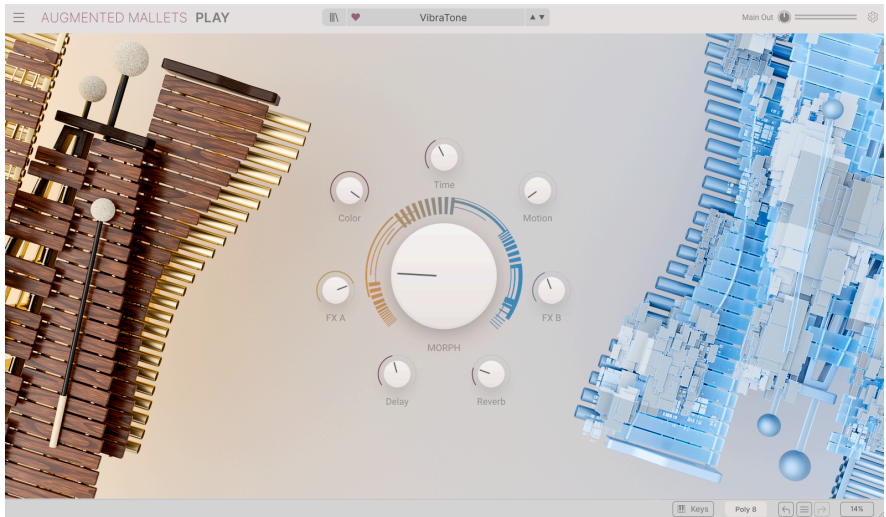
4.6. Choix de preset : autres méthodes

Cliquez sur le nom du preset au centre de la barre d'outils supérieure pour afficher un menu déroulant. La première option de ce menu **All Types**, ouvre un sous-menu de chaque preset dans la banque actuelle.



« All Types » dans le menu déroulant ignore toujours ces critères. Comme pour les choix de Type en dessous de la ligne, ils incluent toujours tous les presets pour ce Type.

5. PANNEAU PRINCIPAL ET FONCTIONNALITÉS



La page principale

Sur le panneau principal, Augmented MALLETS Play possède une interface très simple avec huit potentiomètres macro. Sept potentiomètres sont répartis autour d'un potentiomètre central, le contrôle oversize de Morph. Ils vous permettent d'apporter des changements à votre son de manière très simple.

Sur les 8 contrôles, quatre des macros concernent directement les effets. Les contrôles FX A & FX B ont la capacité d'ajuster plusieurs paramètres d'un seul coup. Les macros Delay et Reverb peuvent contrôler le mélange non traité/traité et plusieurs paramètres des effets maîtres.

Les 4 contrôles suivants sont conçus pour ajuster différents aspects du son. Cela dépend de ce que le sound designer de ce patch a implémenté.

5.1. Contrôles Macro

5.1.1. Contrôles du son

- **Morph** : ce grand contrôle vous permet de mélanger les sons et les paramètres de la Layer A avec ceux de la Layer B.
- **Color** : modifie le spectre de fréquences d'un son, comme la coupure du filtre, ainsi que la texture d'un son.
- **Time** : change le timing du preset.
- **Motion** : apporte du mouvement à votre son.

5.1.2. Effects

Avec ces contrôles macro, vous pouvez ajuster la quantité d'effet appliquée à votre son.

- **FXA** : ceci ajuste divers paramètres reliés à l'effet d'insertion et affecte directement la Layer A.
- **FXB** : ceci ajuste divers paramètres reliés aux effets d'insertion et affecte directement la Layer B.
- **Delay** : cette macro contrôle le mélange non traité/traité et plusieurs paramètres de l'effet de bus maître Delay.
- **Reverb** : cette macro contrôle le mélange non traité/traité et plusieurs paramètres de l'effet de bus maître Reverb

6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

En contrepartie du paiement des frais de Licence, qui représentent une partie du prix que vous avez payé, Arturia, en tant que Concédant, vous accorde (ci-après dénommé « Licencié ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du logiciel AudioFuse Control Center (ci-après dénommé « LOGICIEL »).

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (Ci-après : « Arturia »). Arturia ne vous autorise à copier, télécharger, installer et employer le logiciel que sous les termes et conditions de ce Contrat.

Arturia met en place une activation obligatoire du logiciel afin de le protéger contre toute copie illicite. Le Logiciel OEM ne peut être utilisé qu'après enregistrement du produit.

L'accès à Internet est indispensable pour l'activation du produit. Les termes et conditions d'utilisation du logiciel par vous, l'utilisateur final, apparaissent ci-dessous. En installant le logiciel sur votre ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes et conditions du présent contrat. Veuillez lire attentivement l'intégralité des termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec les termes et conditions de ce contrat, veuillez ne pas installer ce logiciel. Dans ce cas, retournez le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (y compris tout le matériel écrit, l'emballage complet intact ainsi que le matériel fourni) immédiatement, mais au plus tard dans un délai de 30 jours contre remboursement du prix d'achat.

1. Propriété du logiciel Arturia conservera la propriété pleine et entière du LOGICIEL enregistré sur les disques joints et de toutes les copies ultérieures du LOGICIEL, quel qu'en soit le support et la forme sur ou sous lesquels les disques originaux ou copies peuvent exister. Cette licence ne constitue pas une vente du LOGICIEL original.

2. Concession de licence Arturia vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel selon les termes et conditions du présent contrat. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou prêter ce logiciel, ni à le concéder sous licence.

L'utilisation du logiciel cédé en réseau est illégale si celle-ci rend possible l'utilisation multiple et simultanée du programme.

Vous êtes autorisé à installer une copie de sauvegarde du logiciel qui ne sera pas employée à d'autres fins que le stockage.

En dehors de cette énumération, le présent contrat ne vous concède aucun autre droit d'utilisation du logiciel. Arturia se réserve tous les droits qui n'ont pas été expressément accordés.

3. Activation du logiciel Arturia met éventuellement en place une activation obligatoire du logiciel et un enregistrement personnel obligatoire du logiciel OEM afin de protéger le logiciel contre toute copie illicite. En cas de désaccord avec les termes et conditions du contrat, le logiciel ne pourra pas fonctionner.

Le cas échéant, le produit ne peut être retourné que dans les 30 jours suivant son acquisition. Ce type de retour n'ouvre pas droit à réclamation selon les dispositions du paragraphe 11 du présent contrat.

4. Assistance, mises à niveau et mises à jour après enregistrement du produit L'utilisation de l'assistance, des mises à niveau et des mises à jour ne peut intervenir qu'après enregistrement personnel du produit. L'assistance n'est fournie que pour la version actuelle et, pour la version précédente, pendant un an après la parution de la nouvelle version. Arturia se réserve le droit de modifier à tout moment l'étendue de l'assistance (ligne directe, forum sur le site Web, etc.), des mises à niveau et mises à jour ou d'y mettre fin en partie ou complètement.

L'enregistrement du produit peut intervenir lors de la mise en place du système d'activation ou à tout moment ultérieurement via Internet. Lors de la procédure d'enregistrement, il vous sera demandé de donner votre accord sur le stockage et l'utilisation de vos données personnelles (nom, adresse, contact, adresse électronique, date de naissance et données de licence) pour les raisons mentionnées ci-dessus. Arturia peut également transmettre ces données à des tiers mandatés, notamment des distributeurs, en vue de l'assistance et de la vérification des autorisations de mises à niveau et mises à jour.

5. Pas de dissociation Le logiciel contient habituellement différents fichiers qui, dans leur configuration, assurent la fonctionnalité complète du logiciel. Le logiciel n'est conçu que pour être utilisé comme un produit. Il n'est pas exigé que vous employiez ou installiez tous les composants du logiciel. Vous n'êtes pas autorisé à assembler les composants du logiciel d'une autre façon, ni à développer une version modifiée du logiciel ou un nouveau produit en résultant. La configuration du logiciel ne peut être modifiée en vue de sa distribution, de son transfert ou de sa revente.

6. Transfert des droits Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous transférerez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce Contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

En cas de désaccord avec les termes et conditions de cet Accord, par exemple l'activation du produit, un retour du produit est exclu après le transfert des droits.

7. Mises à niveau et mises à jour Vous devez posséder une licence en cours de validité pour la précédente version du logiciel ou pour une version plus ancienne du logiciel afin d'être autorisé à employer une mise à niveau ou une mise à jour du logiciel. Le transfert de cette version précédente ou de cette version plus ancienne du logiciel à des tiers entraîne la perte de plein droit de l'autorisation d'utiliser la mise à niveau ou mise à jour du logiciel.

L'acquisition d'une mise à niveau ou d'une mise à jour ne confère aucun droit d'utilisation du logiciel.

Après l'installation d'une mise à niveau ou d'une mise à jour, vous n'êtes plus autorisé à utiliser le droit à l'assistance sur une version précédente ou inférieure.

8. Garantie limitée Arturia garantit que les disques sur lesquels le logiciel est fourni sont exempts de tout défaut matériel et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pour une période de trente(30) jours à compter de la date d'achat. Votre facture servira de preuve de la date d'achat. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à (30) jours à compter de la date d'achat. Certaines législations n'autorisent pas la limitation des garanties implicites, auquel cas, la limitation ci-dessus peut ne pas vous être applicable. Tous les programmes et les documents les accompagnant sont fournis « en l'état » sans garantie d'aucune sorte. Tout le risque en matière de qualité et de performances des programmes vous incombe. Si le programme s'avérait défectueux, vous assumeriez la totalité du coût du SAV, des réparations ou des corrections nécessaires.

9. Recours La responsabilité totale d'Arturia et le seul recours dont vous disposez sont limités, à la discrétion d'Arturia, soit (a) au remboursement du montant payé pour l'achat soit (b) au remplacement de tout disque non-conforme aux dispositions de la présente garantie limitée et ayant été renvoyé à Arturia accompagné d'une copie de votre facture. Cette garantie limitée ne s'appliquera pas si la défaillance du logiciel résulte d'un accident, de mauvais traitements, d'une modification, ou d'une application fautive. Tout logiciel fourni en remplacement est garanti pour la durée la plus longue entre le nombre de jours restants par rapport à la garantie d'origine et trente (30) jours.

10. Aucune autre garantie Les garanties ci-dessus sont en lieu et place de toutes autres garanties, expresses ou implicites, incluant, mais sans s'y limiter les garanties implicites de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier. Aucun avis ou renseignement oral ou écrit donné par Arturia, ses revendeurs, distributeurs, agents ou employés ne saurait créer une garantie ou en quelque façon que ce soit accroître la portée de cette garantie limitée.

11. Exclusion de responsabilité pour les dommages indirects Ni Arturia ni qui que ce soit ayant été impliqué dans la création, la production, ou la livraison de ce produit ne sera responsable des dommages directs, indirects, consécutifs, ou incidents survenant du fait de l'utilisation ou de l'incapacité d'utilisation de ce produit (y compris, sans s'y limiter, les dommages pour perte de profits professionnels, interruption d'activité, perte d'informations professionnelles et équivalents) même si Arturia a été précédemment averti de la possibilité de tels dommages. Certaines législations ne permettent pas les limitations de la durée d'une garantie implicite ou la limitation des dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits juridiques particuliers, et vous pouvez également avoir d'autres droits variant d'une juridiction à une autre.