

MANUEL UTILISATEUR

_MIX DRUMS

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun

DÉVELOPPEMENT

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

GESTION DE PRODUIT

Callum Magill (lead)	Clément Bastiat	Christophe Luong	Pierre Pfister
Emre Ramazanoglu (lead)	Cédric Coudyser	Edouard Madeuf	
Maxime Audfray	Emre Ekici	Callum Magill	

DESIGN

Daniel Muntean (lead)	Maxence Berthiot (lead)	Paul Erdmann
-----------------------	-------------------------	--------------

SOUND DESIGN

Emre Ramazanoglu (lead)	Quentin Feuillard	Lily Jordy	Joe Sheldrick
Florian Marin (lead)	Joseph Gilling	Martin Rabiller	

ASSURANCE QUALITÉ

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

BÊTA TESTS

Bastiaan Barth	Kirke Godfrey	Terry Marsden	TJ Trifeletti
David Birdwell	Andrew Henderson	Gary Morgan	George Ware
Gustavo Bravetti	Neil Hester	Paolo Negri	Sean Weltzmann
Chuck Capsis	Leonard Flamenghi	Davide Puxeddu	Yann SNK
Jeffrey Cecil	Lauretti	Ken Flux Pierce	Chuck Zwicky
Marco Kosh Dukal Correia	Are Leistad	Fernando Manuel	
Richard Courtel	James Lovie	Rodrigues	
Dwight Davies	Andrew Macaulay	Daniel Saban	

MANUEL

Mike Metlay (auteur)

Félicie Khenkeo

Minoru Koike (japonais)

Holger Steinbrink (allemand)

Jimmy Michon

Ana Artalejo (espagnol)

Charlotte Métails (français)

TUTORIEL INTÉGRÉ À L'APPLICATION

Gustavo Bravetti

© ARTURIA SA - 2025 - 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 en aucun cas 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-divulgateion. 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 autres produits, logos ou noms de sociétés cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Product version: 1.0.0

Revision date: 4 July 2025

Informations importantes

Ce manuel traite de l'utilisation de Mix DRUMS, offre une description détaillée de ses fonctionnalités et vous guide dans son téléchargement et son activation. Mais tout d'abord, quelques avertissements :

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations contenues dans ce manuel sont correctes au moment de son 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.

AVERTISSEMENT :

Les frais encourus en raison d'un manque de connaissance relatif à l'utilisation de l'équipement (lorsqu'il fonctionne normalement) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant et sont, par conséquent, à la charge du propriétaire du dispositif. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant de demander une aide supplémentaire.

AVERTISSEMENT CONCERNANT L'ÉPILEPSIE - Veuillez lire ce qui suit avant d'utiliser Mix DRUMS

Certaines personnes, lorsqu'elles sont exposées à des lumières clignotantes ou à des patterns lumineux de la vie quotidienne, sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou de perdre connaissance. Cela peut se produire même si la personne n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou n'a jamais fait de crises d'épilepsie. Veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce logiciel si vous ou un membre de votre famille avez déjà eu des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de conscience) lors de l'exposition à des lumières clignotantes.

Cessez d'utiliser le logiciel et consultez votre médecin *immédiatement* si vous ressentez l'un des symptômes suivants en cours d'utilisation de ce logiciel : vertiges, vision trouble, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, désorientation, ou tout mouvement involontaire ou convulsion.

Précautions à prendre pendant l'utilisation

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Asseyez-vous à une bonne distance de l'écran.
- Évitez d'utiliser le périphérique si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi.
- Veillez à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Reposez-vous au moins 10 à 15 minutes par heure d'utilisation.

Félicitations pour l'achat de Mix DRUMS !

L'excellence est au cœur de chaque produit Arturia et Mix DRUMS ne déroge pas à la règle. Nous sommes ravis de vous proposer cette nouvelle approche novatrice permettant de profiter au maximum de vos sons de batterie. Découvrez les presets, paramétrez-les comme vous le souhaitez et transformez vos batteries de façon subtile à extrême.

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 Mix DRUMS !.....	3
1.1. Emre Ramazanoglu : l'homme à l'origine de la méthode de Mix DRUMS	3
1.2. La chaîne audio magique.....	4
1.3. Résumé des fonctions de Mix DRUMS.....	5
2. Activation et Démarrage	6
2.1. Compatibilité.....	6
2.2. Téléchargement et installation	6
2.2.1. Arturia Software Center (ASC).....	6
2.3. Travailler avec Mix DRUMS en tant que plugin.....	7
2.3.1. Audio MIDI Settings.....	7
3. L'interface utilisateur	8
3.1. Présentation exhaustive.....	8
3.2. La barre d'outils supérieure.....	9
3.2.1. Le menu Mix DRUMS.....	9
3.2.2. Parcourir les presets.....	12
3.2.3. Bouton Output Volume.....	14
3.3. Le Visualiseur.....	14
3.4. L'Audio Path.....	15
3.5. La barre d'outils inférieure	15
3.5.1. Nom du paramètre	15
3.5.2. Fonctions utilitaires	16
4. Travailler avec des presets	18
4.1. Fenêtre Nom de Preset	18
4.1.1. Icônes Flèches.....	18
4.1.2. Quick Browser.....	19
4.2. Le navigateur de presets.....	20
4.3. Rechercher des presets.....	20
4.3.1. Rechercher avec des tags.....	21
4.4. Le panneau de résultats	23
4.4.1. Trier les presets	24
4.4.2. Liker des presets.....	24
4.4.3. Presets d'usine.....	25
4.4.4. Bouton Shuffle.....	26
4.5. Partie Preset Info	27
4.5.1. Menu rapide Preset Info	28
4.5.2. Edit Style	29
4.5.3. Éditer les infos pour des presets multiples.....	30
5. L'Audio Path.....	31
5.1. INPUT	32
5.1.1. Low & Mid/High Crossover.....	34
5.2. LOW.....	34
5.2.1. OP AMP 21.....	34
5.2.2. Low Shaper et Clipper	35
5.3. MID/HIGH.....	35
5.3.1. Tape.....	36
5.3.2. Tone et Tilt	36
5.3.3. Distortion.....	37
5.3.4. Mid/High Shaper et Clipper	39
5.4. SPACE.....	39
5.4.1. Sync Time et Sync Type.....	40
5.4.2. Reverb.....	41
5.4.3. Convolution Reverb.....	42
5.4.4. Delay	43
5.4.5. Tape Delay.....	45
5.5. DYNAMIC.....	46
5.5.1. Ducker.....	46
5.5.2. Tremolo.....	47
5.5.3. Gate.....	49
5.6. EQ	50
5.6.1. Réglages de la courbe de l'égaliseur	50

5.6.2. NOISE.....	51
5.7. OUTPUT.....	53
6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL.....	54

1. BIENVENUE SUR MIX DRUMS !



Merci d'avoir acheté **Mix DRUMS**, une toute nouvelle façon d'appréhender le traitement de la batterie. Ce plugin a été créé par Arturia, avec la contribution de l'ingénieur/producteur/batteur primé Emre Ramazanoglu. Il rassemble une variété de modules de traitement du signal dans une chaîne d'effets interactive permettant d'effectuer facilement des modifications des plus légères aux plus radicales sur vos sons de batterie, tout en préservant leurs niveaux de crête et leur place dans le mixage.

Les effets les plus courants sur les batteries sont les contrôles de dynamique tels que la compression, la limitation et le gating. Aucun de ces processeurs n'est utilisé par Mix DRUMS comme élément central. Il utilise plutôt une combinaison unique d'écrêtage, de saturation, de distorsion, de mise en forme des transitoires, de traitement parallèle cohérent en phase, d'effets spatiaux et de plusieurs niveaux d'égalisation pour ajouter du punch, du poids, du grit, du snap, tout ce qui est possible et imaginable, tout en maintenant des niveaux de crête, sans compression en vue.

Mix DRUMS vous permet de tout repenser, des pistes de grosse caisse et de caisse claire aux bus de batterie entiers et aux boucles rythmiques, en obtenant des sons qui font ressortir vos mixages tout en gardant le contrôle. Nous avons hâte d'entendre ce que vous allez faire avec !

1.1. Emre Ramazanoglu : l'homme à l'origine de la méthode de Mix DRUMS

Emre Ramazanoglu est un ingénieur londonien dont le studio est équipé d'une installation de mixage en Dolby Atmos 7.1.4. Il a déjà eu l'occasion de mixer en studio pour des artistes comme Noel Gallagher, David Holmes, Lily Allen, Carly Rae Jepsen, David Holmes, Richard Ashcroft, Issey Cross, Ali Farke Toure et bien d'autres. Ses mixages et remix en Atmos comptent des albums récents et classiques de David Bowie, Brian Eno, Jon Hopkins, Lana Del Rey, Bat For Lashes, Sam Ryder et Tom Odell, ainsi que des bandes-son de jeux vidéo et de musiques publicitaires.

Emre Ramazanoglu ne se contente pas de mixer, c'est aussi un compositeur, programmeur et producteur prolifique. La création de Mix DRUMS bénéficie donc de ses nombreuses années d'expérience en tant qu'ingénieur du son et de batteur.

1.2. La chaîne audio magique

Emre Ramazanoglu a passé des années en studio à explorer de nouvelles façons de donner à ses sons de batterie et à ses mixages un son unique et plein de caractère. Mix DRUMS est une recreation logicielle de l'un de ses workflows préférés.

La première partie de la chaîne audio est peut-être la plus essentielle : **CEILINGS**, où vous réglez le niveau d'entrée sur la crête du signal de la batterie. De cette façon, les processeurs ont un effet maximal sans modifier le niveau de crête.

Mix DRUMS divise votre son en deux plages de fréquences, **LOW** et **MID/HIGH**, sur la base d'une fréquence de coupure que vous sélectionnez. Le signal Low est traité avec un effet de saturation **OP AMP 21** (avec un signal Low original (dry) en parallèle), tandis que le Mid/High dispose d'un effet de saturation **TAPE**, d'un effet **DISTORTION** multi-mode et de contrôles pour **Tone**, **Tilt** et **Clean Highs**. Tous ces chemins de signaux parallèles sont soigneusement maintenus en cohérence de phase, de sorte qu'aucun étalement de phase ne vienne affaiblir votre son.

Les chemins de signaux Low et Mid/High disposent chacun d'un **Shaper** transitoire, qui vous permet d'affiner l'attaque et le corps du son, rendant la batterie plus percutante ou plus soutenue.

La partie **SPACE** ajoute différents types d'ambiance à votre son, allant du simple delay et de la reverb aux effets spéciaux, et l'**EQ** final vous permet de régler une dernière fois la sortie du signal final.

Un **Visualiseur** informatif vous permet de voir ce que fait l'effet à chaque instant. C'est également à cet endroit que vous trouverez des contrôles contextuels pour le crossover, le filtrage, **SPACE**, **EQ** et plus encore. Il suffit de cliquer sur un module et le Visualiseur se met à jour automatiquement.

Pour vous aider à démarrer, Mix DRUMS est doté d'une vaste bibliothèque de presets inspirants, organisés en catégories logiques. Vous pouvez considérer ces presets comme des points de départ pour vos propres expériences sonores !

1.3. Résumé des fonctions de Mix DRUMS

- 1) Maintient le niveau de crête, malgré une énorme augmentation du niveau perçu
- 2) Simplifie une chaîne de traitement parallèle complexe, pour permettre à quiconque de transformer radicalement sa batterie au lieu de gérer les problèmes de routage et de phase
- 3) Divise les signaux en basses et moyennes/hautes fréquences pour un traitement séparé de l'amplificateur optique, de la saturation de la bande et de la distorsion, tout en maintenant la cohérence de la phase
- 4) Des processeurs de transitoires distincts contrôlent l'attaque et le corps des coups de batterie dans les graves et les médiums/aigus
- 5) Une partie d'effets SPACE détaillée et créative comprenant : Algorithmic Reverb, Convolution Reverb, Delay et Tape Delay
- 6) Plusieurs étages d'égalisation pour des réglages précis du son
- 7) Toute une palette de bruits inhabituels et utiles pour texturer davantage votre batterie
- 8) Navigateur de presets avec recherche simplifiée
- 9) Compatible avec Windows ou macOS aux formats AAX, Audio Units et VST2/VST3.

Nous espérons que cette nouvelle façon de traiter vos batteries vous inspirera et vous stimulera, qu'il s'agisse de créer des textures de bus de batterie uniques ou simplement de faire en sorte que cette piste de caisse claire s'intègre parfaitement dans votre mixage. Allez-y à fond, amusez-vous... et profitez de la combinaison de vitesse, de créativité et de puissance sonore que vous offre Mix DRUMS !

2. ACTIVATION ET DÉMARRAGE

2.1. Compatibilité

Mix DRUMS fonctionne sur les ordinateurs équipés de Windows 8.1 ou ultérieur et de macOS 10.13 ou ultérieur. Il est compatible avec la génération actuelle de processeurs Apple Silicon et Intel (et similaires). Il est possible de l'utiliser en tant que plugin Audio Unit, AAX, VST2 ou VST3 sur votre logiciel d'enregistrement préféré.



2.2. Téléchargement et installation

Vous pouvez télécharger Mix DRUMS directement depuis la [Page des produits Arturia](#) en cliquant sur l'une des options **Buy now** (acheter maintenant) ou **Get free demo** (obtenir la démo gratuite). La version démo est limitée à 20 minutes d'utilisation.

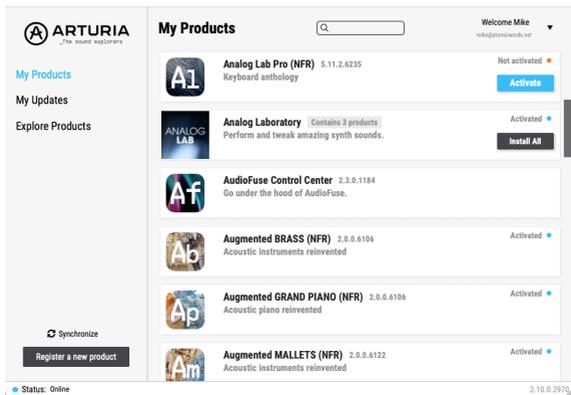
Si vous ne l'avez pas déjà fait, c'est le moment de créer un compte Arturia en suivant les instructions de la [page My Arturia](#).

Une fois que vous avez installé Mix DRUMS, l'étape suivante consiste à enregistrer votre logiciel. C'est un processus simple qui requiert un logiciel séparé, l'**Arturia Software Center**.

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

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

Cherchez Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation pour le système d'exploitation que vous utilisez (Windows ou macOS). L'Arturia Software Center est un centre de gestion pour votre compte Arturia, vous permettant de gérer vos licences, téléchargements et mises à jour depuis une seule et même interface.



Une fois l'Arturia Software Center installé, ouvrez-le et faites ce qui suit :

- Identifiez-vous avec votre compte Arturia depuis l'interface de l'ASC.
- Faites défiler jusqu'à la partie **My Products** de l'ASC.
- Cliquez sur le bouton **Activer** à côté du logiciel que vous voulez utiliser (dans notre cas, Mix DRUMS).
 - Cela va activer la licence du logiciel sur votre ordinateur. Vous avez la possibilité de l'activer sur plusieurs ordinateurs en même temps (ex : sur votre ordinateur de studio ainsi que l'ordinateur portable dont vous vous servez en déplacement).
- Cliquez sur le bouton **Installer** pour installer le logiciel sur votre ordinateur.
 - Pendant le processus d'installation, suivez les éventuelles instructions données par votre ordinateur.

C'est aussi simple que cela !

2.3. Travailler avec Mix DRUMS en tant que plugin

Mix DRUMS peut être utilisé comme un *plugin* sur tous les éditeurs musicaux assistés par ordinateur (DAW) incluant Cubase, Digital Performer, Live, Logic, Pro Tools, Reaper, Studio One et d'autres.

Les plugins possèdent de nombreux avantages par rapport au hardware, comme :

- Vous pouvez utiliser le plugin autant de fois que vous voulez sur les différentes pistes de votre projet (dans la limite de capacité de traitement de votre ordinateur).
- Vous pouvez automatiser les paramètres du plugin via les fonctionnalités d'automatisation de votre DAW.
- Tous les réglages et modifications sont enregistrés au sein de votre projet, vous permettant de reprendre là où vous vous étiez arrêté.

2.3.1. Audio MIDI Settings

Puisque Mix DRUMS est un plugin, la gestion des réglages pour le routage audio et MIDI se fait sur votre logiciel d'enregistrement ou votre DAW. Ils se situent généralement dans un menu type Preferences ou Settings, bien que chaque logiciel puisse présenter les options différemment. Consultez la documentation de votre logiciel d'enregistrement pour en savoir plus sur comment sélectionner votre interface audio, activer les sorties, définir les fréquences d'échantillonnage, assigner les ports MIDI, régler le tempo du projet, ajuster la taille de buffer, etc.

Maintenant que votre logiciel est configuré, il est temps de mettre les choses en mouvement !

3. L'INTERFACE UTILISATEUR

Ce chapitre vous donnera une idée de la manière dont l'interface utilisateur de Mix DRUMS est organisée, en vue de trouver ce que vous cherchez.

3.1. Présentation exhaustive



L'interface utilisateur de Mix DRUMS

Mix DRUMS est clairement divisé en sous-parties, comme le montre l'illustration ci-dessus.

Touche	Nom	Fonction
1	La barre d'outils supérieure [p.9]	Accédez au menu Mix DRUMS [p.9] et au Navigateur de presets [p.18]
2	Visualiseur [p.14]	L'écran du Visualiseur affiche la réponse en fréquence, le crossover et les contrôles du filtre, les niveaux relatifs des composantes du signal et les menus gauche et droit des contrôles de paramètres. Les fonctions précises affichées dépendent du module actuellement mis en évidence dans l'Audio Path.
3	Audio Path [p.15]	Contrôles et affichage des paramètres dans les modules SIGNAL PROCESSING : INPUT, LOW, MID/HIGH, SPACE, EQ et OUTPUT .
4	La barre d'outils inférieure [p.15]	Affichage du nom du paramètre [p.15] et divers contrôles utilitaires.

Les liens ci-dessus vous mènent aux diverses parties du manuel qui abordent ces fonctions. Vous pouvez tout à fait aller et venir et apprendre certains éléments à un moment donné, mais nous vous conseillons de parcourir le manuel en entier au moins une fois. Mix DRUMS est conçu pour que vous puissiez vous mettre au travail et faire un maximum sans avoir à consulter le manuel, mais il existe des astuces subtiles qui ne sont pas toujours évidentes de prime abord. La lecture de ce manuel vous aidera à saisir l'utilité et toutes les nuances du plugin.

3.2. La barre d'outils supérieure

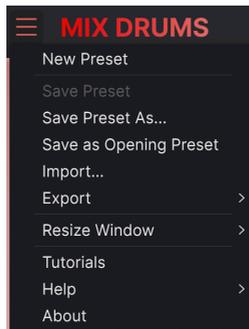


La barre d'outils supérieure

La barre d'outils longe le haut de l'instrument et donne accès à bon nombre de fonctions utiles ayant une incidence sur Mix DRUMS au global : son menu déroulant, le navigateur de presets et le contrôle du volume de sortie.

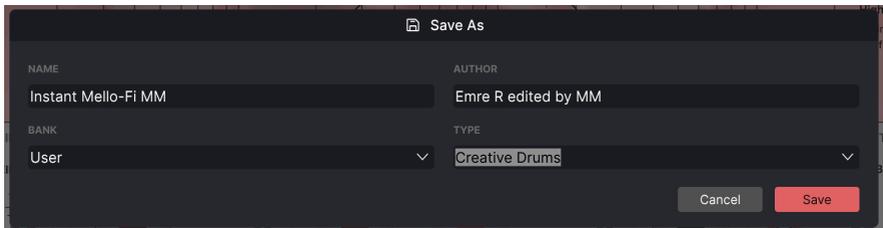
3.2.1. Le menu Mix DRUMS

En cliquant sur l'icône avec trois lignes horizontales située en haut à gauche de la fenêtre, vous ouvrez un menu déroulant qui permet d'accéder à un certain nombre de fonctionnalités importantes.



Le menu Mix DRUMS

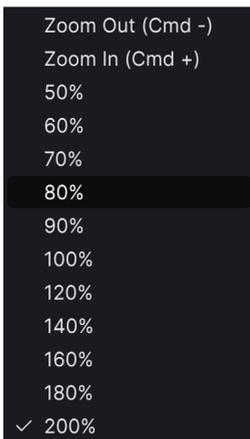
- **New Preset** : cette option crée un nouveau preset avec les réglages par défaut sur tous les paramètres. C'est un bon point de départ si vous voulez créer un nouveau son à partir de rien.
- **Save Preset** : cette option écrasera le preset actuellement chargé pour le remplacer par les changements 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 de sauvegarder 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.



Mix DRUMS propose un système de classification très détaillé pour ses presets d'effets. Il vous permet de sélectionner une grande variété de catégories et de sous-catégories, ainsi que la possibilité de créer les vôtres. Tout ceci est disponible dans les menus contextuels qui apparaissent quand vous cliquez sur le Type.



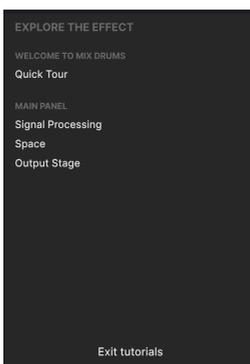
- **Save as Opening Preset** : vous permet de sélectionner le preset étant chargé sur Mix DRUMS lorsque vous ouvrez une instance du plugin pour la première fois. Il n'est pas rare que les ingénieurs débutent par une chaîne de signal « de base » ou « favorite » : avec cette option, vous accédez rapidement à la vôtre.
- **Import...** : cette commande vous permet d'importer un fichier de preset, qui peut être un preset unique ou une banque complète de presets.
- **Export Menu** : il existe deux manières d'exporter des presets : en tant que preset unique ou en tant que banque.
 - *Export Preset* : il est pratique d'exporter un seul preset lorsque vous voulez le partager avec quelqu'un d'autre. Le chemin par défaut à ces fichiers apparaîtra dans la fenêtre « Save », mais vous pouvez créer un dossier ailleurs si vous le souhaitez. Le preset sauvegardé peut être chargé de nouveau à l'aide de l'option **Import Preset**.
 - *Export Bank* : cette option peut servir à exporter une banque complète de sons de l'instrument, ce qui est utile pour sauvegarder ou partager des presets. Les banques sauvegardées peuvent être chargées de nouveau avec l'option du menu **Import Preset**.
- **Resize Window** : la fenêtre de Mix DRUMS 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 utiliser si la fenêtre est suffisamment agrandie.



 Tout en travaillant avec Mix DRUMS, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier CTRL-/CTRL+ (Windows) ou COMMAND-/COMMAND+ (macOS) pour ajuster rapidement la taille de la fenêtre. En faisant glisser le coin inférieur droit de la fenêtre, l'interface s'agrandit ou se rétrécit jusqu'à la taille de la fenêtre suivante. Sachez que les mêmes commandes de touches peuvent faire office de zoom sur certains DAW. Dans ce cas, le DAW aura la priorité.

- **Tutorials** : Mix DRUMS est accompagné de tutoriels qui vous décrivent les différentes fonctionnalités du plugin. Ils apparaîtront dans un onglet à côté de la fenêtre principale et chargeront des programmes spéciaux qui vous guideront pas à pas, de façon à tirer le meilleur parti des fonctions de Mix DRUMS.

Les tutoriels commencent par un sommaire :



La partie Tutorials s'ouvre sur une liste des chapitres.

Au cours d'un tutoriel, les parties du panneau sur lesquelles vous devez vous concentrer sont mises en évidence au fur et à mesure que vous progressez :



Chaque chapitre met en évidence les parties concernées de l'interface.

Cliquez sur la X en haut à droite de la fenêtre pour quitter un chapitre spécifique. Cliquez sur **Exit Tutorials** en bas du sommaire pour fermer complètement l'onglet Tutorials.

i Si vous éditez un preset, veillez à l'enregistrer avant d'ouvrir la partie Tutorials, car cela remplacera votre preset actuel par un preset de tutoriel spécial et écrasera les éditions non sauvegardées. Veillez à effectuer des sauvegardes régulières !

- **Help** : cette partie fournit un lien pratique vers le manuel utilisateur de Mix DRUMS 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 Mix DRUMS ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez en dehors de la fenêtre About pour la fermer.

3.2.2. Parcourir les presets

Mix DRUMS 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 \[p.18\]](#) qui est doté de nombreuses fonctionnalités. Les contrôles suivants de la barre d'outils supérieure sont liés au navigateur de presets :

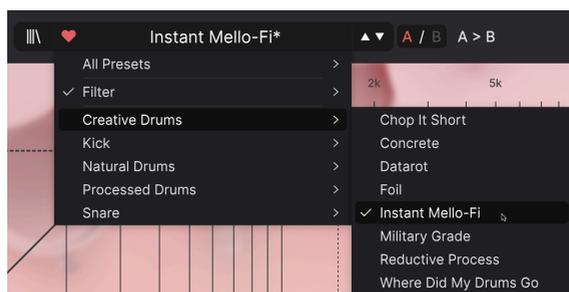


Les contrôles du navigateur de presets sur la barre d'outils supérieure

- Le bouton **Preset Browser** (représentant des livres sur une étagère) ouvre et ferme le navigateur de presets. Nous le décrivons en détail au chapitre [Travailler avec des presets \[p.18\]](#).

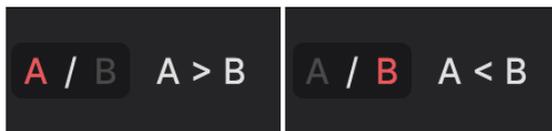
- Le bouton Like (**Cœur**) vous permet de « taguer » rapidement les presets que vous aimez. Une fois dans le navigateur de presets, la recherche et le tri des presets « likés » ne sont pas compliqués.
- Le **Nom du preset** est listé à côté de la barre d'outils. Cliquer sur le nom révèle un menu déroulant contenant d'autres presets disponibles. Cliquez sur un nom pour charger ce preset ou cliquez en dehors du menu pour le fermer. Les catégories de sons affichées sur le côté gauche vous permettent de passer rapidement aux sous-groupes de presets qui conviennent (on les appelle les **Types** [p.21]) sans avoir à parcourir le navigateur de presets.

i Si vous éditez un preset, un astérisque (*) va apparaître à côté du nom du preset, vous invitant ainsi à sauvegarder vos éditions avant de charger un autre preset.



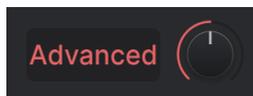
i Sachez que si vous avez paramétré des filtres de recherche dans le [navigateur de Presets \[p.20\]](#), ils seront ignorés lorsque vous ouvrirez l'une de ces listes. Vous verrez tous les presets du Type qui convient.

- 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 le patch suivant dans la liste, mais en un seul clic.
- Les contrôles **A/B Select** et **A/B Copy** se trouvent à droite des icônes Flèches. En cours d'édition d'un preset, il est possible de mémoriser deux ensembles différents de valeurs de paramètres dans les emplacements A et B. En cliquant sur le bouton A/B Select, vous allez alterner entre les deux (l'emplacement actuel étant coloré en rouge). Le bouton Copy A/B vous permet de copier l'emplacement actuel sur l'autre emplacement.



Gauche : emplacement A sélectionné, bouton Copy affichant A > B. Droite : emplacement B sélectionné, bouton Copy affichant A < B.

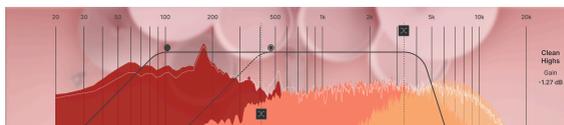
3.2.3. Bouton Output Volume



Bouton du niveau de sortie

Enfin, le bouton Output Level contrôle le niveau de sortie du plugin dans votre DAW. Les niveaux de signal de sortie sont affichés sur l'indicateur **OUTPUT** de la fenêtre Audio Path.

3.3. Le Visualiseur



Le Visualiseur

Le **Visualiseur** fournit un affichage en temps réel de l'amplitude vs. la fréquence sur une échelle de 20 Hz à 20 kHz. Il offre tout un éventail de retour et de contrôle visuel.

Comme vous pouvez l'observer à l'image ci-dessus, il existe différents spectres pour différents types de données audio :

- Les basses fréquences (**Low**) (telles que définies par le réglage **Crossover**) s'affichent en rouge.
- Les moyennes/hautes fréquences (**Mid/High**) s'affichent en deux nuances d'orange : tirant vers le rouge pour la sortie [Tape \[p.36\]](#) et plus claire pour la sortie [Distortion \[p.37\]](#).
- Lorsque les [Clean Highs \[p.38\]](#) sont activés, ils apparaissent en jaune orangé pâle.
- Le spectre de sortie s'affiche en blanc.



Si vous n'avez aucune certitude quant à ce que vous êtes en train de regarder, essayez de contourner les modules de traitement du signal individuels et d'observer pour définir les éléments qui disparaissent de l'affichage du visualiseur.

Selon le module sélectionné sur l'Audio Path, la fenêtre du visualiseur ajoute des contrôles par cliquer-glisser pour les fréquences de filtre et de crossover, le gain et la largeur de bande de l'égaliseur, ainsi que des menus de paramètres à gauche et à droite pour diverses fonctions supplémentaires.

3.4. L'Audio Path



Modules et indicateurs sur l'Audio Path

Cette rangée de contrôles est au cœur de Mix DRUMS : six étages de traitement du signal allant du signal non traité à la sortie finale. Ils sont les suivants :

- **INPUT** [p.32] : dont le contrôle **CEILINGS**
- **LOW** [p.34] : traitement basse fréquence
- **MID/HIGH** [p.35] : traitement moyenne/haute fréquence
- **SPACE** [p.39] : traitement de l'ambiance (et autres astuces sonores)
- **EQ** [p.50] : pour l'équilibrage final du son et le traitement du bruit
- **OUTPUT** [p.53] : indication de sortie (contrôlée par le bouton Output Level de la barre d'outils supérieure)

Le chapitre [Audio Path](#) est consacré à la description de toutes ces fonctions.

3.5. La barre d'outils inférieure

La barre d'outils inférieure longe le bas de l'interface utilisateur de Mix DRUMS et offre un accès rapide à plusieurs paramètres importants, ainsi qu'à certaines informations.



3.5.1. Nom du paramètre

Comme son nom l'indique, la zone de **Nom du paramètre** située à gauche affiche le nom d'un paramètre (et parfois une description de ce qu'il fait) quand vous passez votre curseur dessus ou que vous cliquez dessus pour en ajuster la valeur. La valeur actuelle du contrôle apparaît dans une infobulle à côté du contrôle.





Vous constaterez souvent que le simple fait de survoler un contrôle fait apparaître suffisamment d'informations pour clarifier immédiatement ce qu'il fait. De cette façon, vous pouvez vous rappeler la plupart ou la totalité des fonctions de Mix DRUMS sans avoir à revenir à la partie Tutorials.

3.5.2. Fonctions utilitaires

Les autres fonctions de la barre d'outils inférieure sont regroupées sur son côté droit :



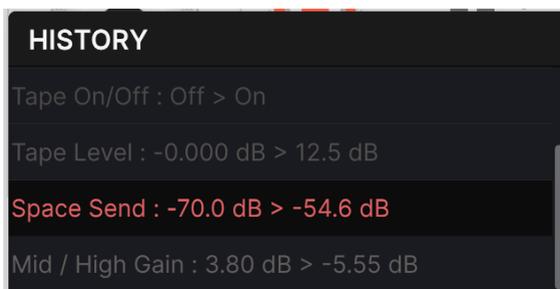
Elles sont les suivantes :

- **Oversampling Quality** : au moment de traiter le son sur Mix DRUMS, ce bouton vous permet de sélectionner deux types de *suréchantillonnage*.
 - Le réglage **Studio** convient à une utilisation normale, sa qualité sonore est excellente et il traite les signaux avec relativement peu de latence.
 - Le réglage **Render** alourdit la charge du processeur, mais produit le meilleur son possible.



La qualité Render est sélectionnée automatiquement quand vous exportez du son à partir de votre DAW.

- **Bypass** : désactive tout le traitement audio sur Mix DRUMS et ne laisse passer que le signal original.
- **Undo/Redo** : garde une trace de vos éditions et changements.



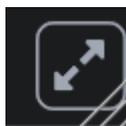
- **Undo (flèche vers la gauche)** : annule le dernier changement sur Mix DRUMS.
- **Redo (flèche vers la droite)** : rétablit le dernier changement sur Mix DRUMS.

- **Undo History (icône « menu » au centre)** : 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.



Gauche : indicateur de CPU et poignée de redimensionnement. Droite : passez votre curseur sur l'indicateur de CPU pour afficher le bouton PANIC.

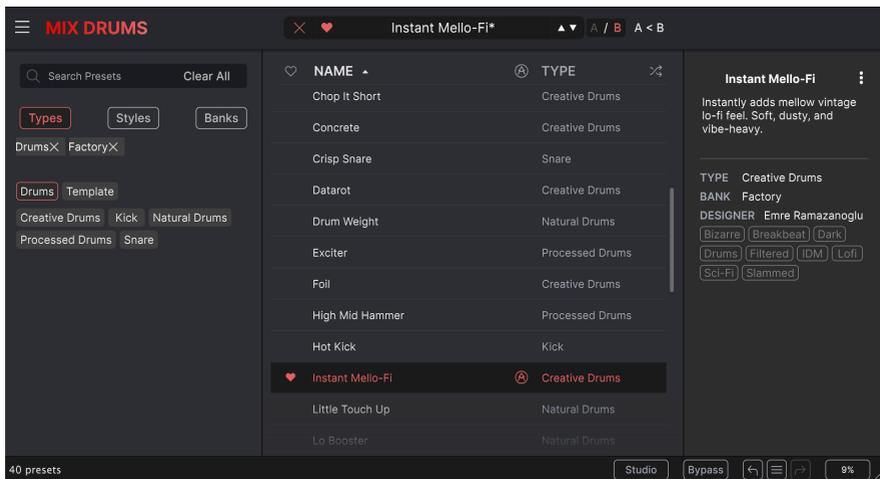
- **Indicateur de CPU** : affiche l'utilisation actuelle du CPU par l'instrument. Passer le curseur de votre souris sur l'indicateur de CPU le changera en bouton **PANIC**. En cas de notes bloquées ou d'autres problèmes, cliquer sur PANIC enverra un message de panique MIDI, coupant ainsi le son de toutes les notes et réinitialisant toutes les autres valeurs de contrôle MIDI.
- **Poignée de redimensionnement** : les lignes diagonales dans le coin vous permettent de redimensionner rapidement la fenêtre du plugin. Cliquez dessus et faites glisser, et quand vous relâchez la souris, la taille de l'interface passera à l'option la plus proche du menu Resize.
 - Parfois, à l'ouverture d'une fenêtre ou en changeant d'application sur votre ordinateur, il est possible que la taille de la fenêtre de Mix DRUMS soit inhabituelle. Si cela se produit, vous verrez ce logo au-dessus de la poignée de redimensionnement :



Cliquez sur cette icône pour réinitialiser la taille de la fenêtre

En cliquant sur ce bouton, la fenêtre se redimensionne au niveau de zoom le plus proche.

4. TRAVAILLER AVEC DES PRESETS



Le navigateur de presets vous permet de parcourir, de chercher et de sélectionner des presets depuis une interface claire et facile à utiliser dans le plugin. Vous pouvez également créer et enregistrer vos propres presets dans la Banque Utilisateur (User Bank). Bien sûr, l'état des paramètres du plugin (incluant le preset actuel) est automatiquement sauvegardé lorsque vous enregistrez votre projet DAW, afin que vous puissiez reprendre là où vous êtes arrêté.

 N'oubliez pas que si l'option **Level Lock** est activée, votre réglage Ceiling sera conservé lorsque vous changez de preset, de sorte que votre niveau de crête d'entrée reste optimal.

Tout d'abord, nous allons examiner plus en détail les fonctions de Preset de la barre d'outils supérieure.

4.1. Fenêtre Nom de Preset



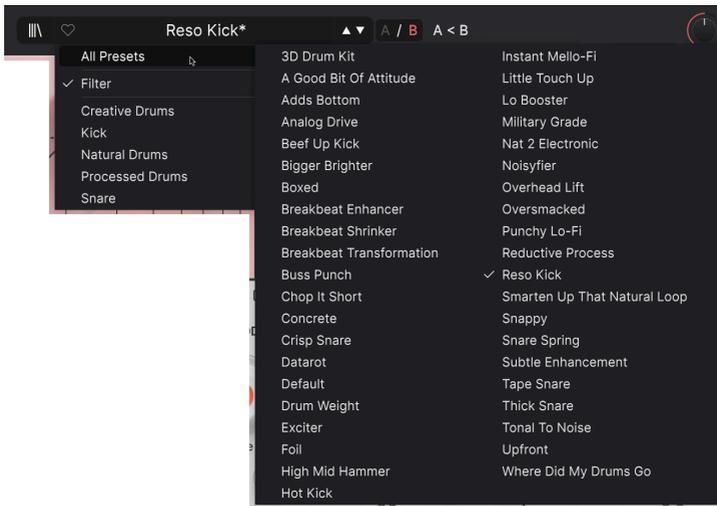
La fenêtre de nom en haut au milieu est toujours affichée, que vous soyez dans la vue principale ou bien dans le navigateur de presets. Elle affiche le nom du preset actuel et offre différentes façons de parcourir et de charger des presets. Pour rappel, une icône « cœur » remplie indique un preset « liké ».

4.1.1. Icônes Flèches

Les flèches haut et bas à droite du nom du preset permettent de passer au preset suivant ou précédent. Ceci est limité aux résultats d'une recherche active, c'est-à-dire que les flèches navigueront uniquement à travers ces presets. Assurez-vous donc que les critères de recherche soient vides si vous voulez simplement faire le tour de tous les presets disponibles pour trouver quelque chose qui vous plaît.

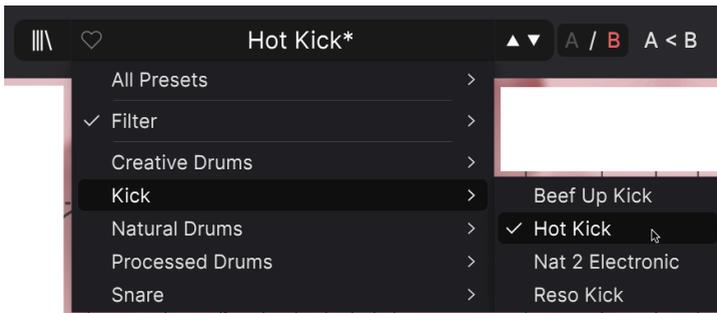
4.1.2. Quick Browser

Comme indiqué rapidement dans le chapitre précédent, vous pouvez cliquer sur le nom du preset au milieu de la barre d'outils supérieure pour ouvrir un menu déroulant « navigateur rapide » pour les presets. La première option de ce menu s'appelle All Presets. Elle ouvre un sous-menu de chaque preset dans la banque actuelle :



Tous les presets

En dessous, on retrouve les options correspondant aux [Types \[p.21\]](#). Chacune d'entre elles ouvre un sous-menu de tous les presets de ce Type :



Sélectionner Kick sur le menu déroulant affiche tous les Presets de ce type.

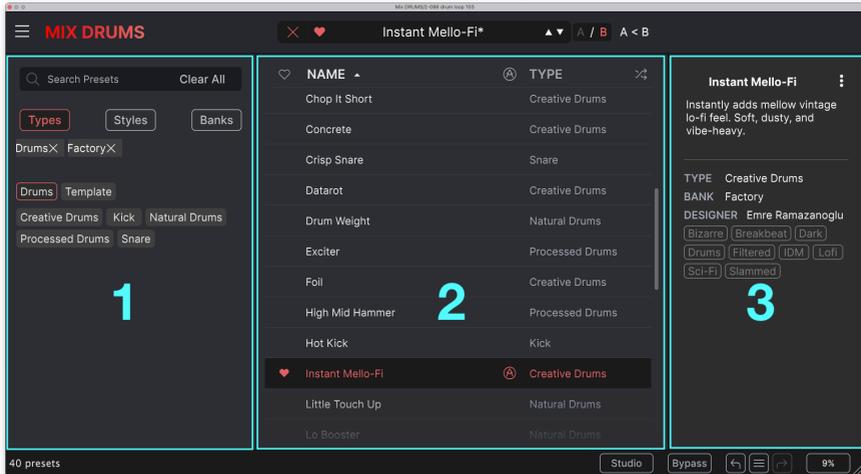
Au contraire des flèches haut et bas, le sous-menu All Presets est indépendant des critères de recherche : il affiche simplement tous les presets disponibles. De même pour le choix des Types en dessous de la ligne, qui incluent toujours tous les presets de ce Type.

La catégorie **Filter** propose un menu composé de tous les presets correspondant à ces critères de recherche. En d'autres termes, si vous avez défini certains critères sur le navigateur de presets, les presets qui apparaîtront sont ceux qui respectent *toutes* les restrictions du menu Filter (ex : Creative Drums et Drum&Bass).

4.2. Le navigateur de presets

Cliquez sur l'icône « livres sur une étagère » (III) de la barre d'outils supérieure pour accéder au Navigateur de Presets. Lorsqu'il est ouvert, l'icône se transforme en grande X qui vous servira à fermer le navigateur.

Les trois zones principales du navigateur sont les suivantes :

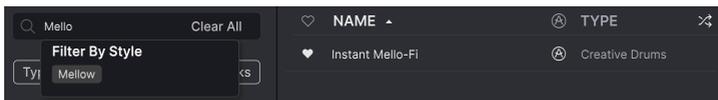


Numéro	Zone	Description
1.	Recherche [p.20]	Permet de chercher un preset en saisissant du texte avec des filtres pour le Type, le Style et la Banque.
2.	Panneau de résultats [p.23]	Affiche les résultats de la recherche, ou tous les presets si aucun critère de recherche n'est actif.
3.	Preset Info [p.27]	Affiche les détails sur le Preset ; permet d'éditer les détails pour les presets de la banque utilisateur (User Bank).

4.3. Rechercher des presets

Cliquez sur le champ de recherche en haut à gauche et entrez 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.

Le panneau de résultats affichera tous les presets qui correspondent à votre recherche. Cliquez sur **Clear All** pour effacer les termes de votre recherche.

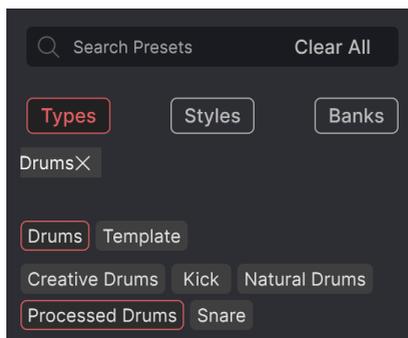


Filter en saisissant le texte « Mello » dans le champ de recherche. Il fournit un tag (Mellow) et trouve un preset dont le nom contient ce texte.

4.3.1. Rechercher avec 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.

4.3.1.1. Types



Les Types sont des catégories d'effets de batterie : Natural Drums, Kick, Snare et ainsi de suite. Quand la barre de recherche est vide, cliquez sur le menu déroulant **Types** pour ouvrir la liste des Types. Les Types incluent souvent des sous-types (surtout sur des plug-ins d'effets Arturia plus complexes), mais Mix DRUMS reste relativement simple, Drums est ainsi le premier Type que vous verrez.

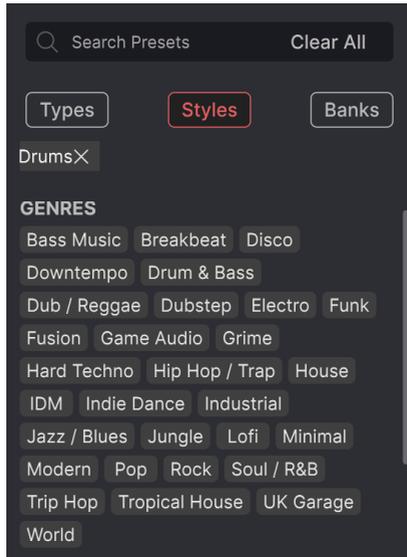


Vous pouvez préciser le Type lorsque vous [enregistrez un Preset \[p.9\]](#). Ce Preset apparaîtra alors dans les recherches où ce Type est sélectionné.

4.3.1.2. Styles

Les styles sont... Eh bien... Des styles. Cette zone, accessible par le bouton **Styles**, présente trois subdivisions supplémentaires :

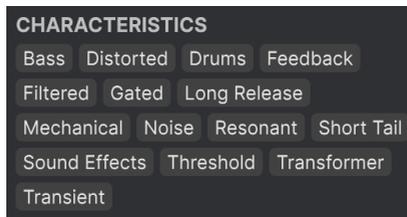
- *Genres* : genres musicaux identifiables tels que Ambient, Bass Music, Industrial, etc. :



- *Styles* : « caractère » général tel que Bizarre, Metallic, Slammed, etc. :



- *Characteristics* : qualités audio encore plus détaillées telles que Filtered, Resonant, Mechanical, Noise et d'autres :



Cliquez sur l'un d'entre eux et les résultats n'afficheront que les presets qui correspondent à ce tag. Notez que lorsque vous sélectionnez un tag, d'autres tags se grisent et ne sont plus disponibles. Ceci est dû au fait que le navigateur *réduit* votre recherche par le biais d'un processus d'élimination.



Sachez que c'est le contraire de la façon dont la sélection de plusieurs Types *élargit* votre recherche.

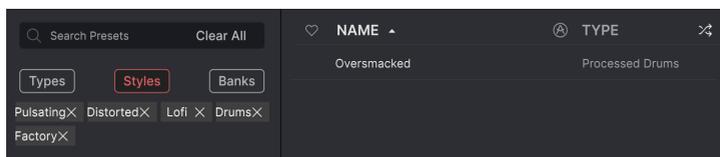
Désélectionnez un tag pour l'enlever et élargir la recherche sans avoir à recommencer depuis le début. Vous pouvez également enlever un tag en cliquant sur la X à droite de son texte, qui apparaît en haut.

Notez que vous pouvez rechercher par corps de texte, Types et Styles, ou les deux, avec la recherche qui se restreint à mesure que vous ajoutez des critères. En cliquant sur **Clear All** dans la barre de recherche, vous supprimez tous les filtres Types et Styles ainsi que toute entrée de texte.

4.3.1.3. Banks

À droite des menus déroulants **Types** et **Styles** se trouve le menu déroulant **Banks**, qui vous permet de rechercher (en utilisant toutes les techniques ci-dessus) à l'intérieur des banques d'usine (Factory) ou utilisateur (User).

4.4. Le panneau de résultats



Filtrage en tenant compte de cinq tags en même temps, réduisant ainsi vos choix à un seul preset

La zone centrale du navigateur affiche les résultats de la recherche ou simplement une liste de tous les presets de la banque si aucun critère de recherche n'est actif. Cliquez simplement sur un nom de preset pour le charger.

4.4.1. Trier les presets

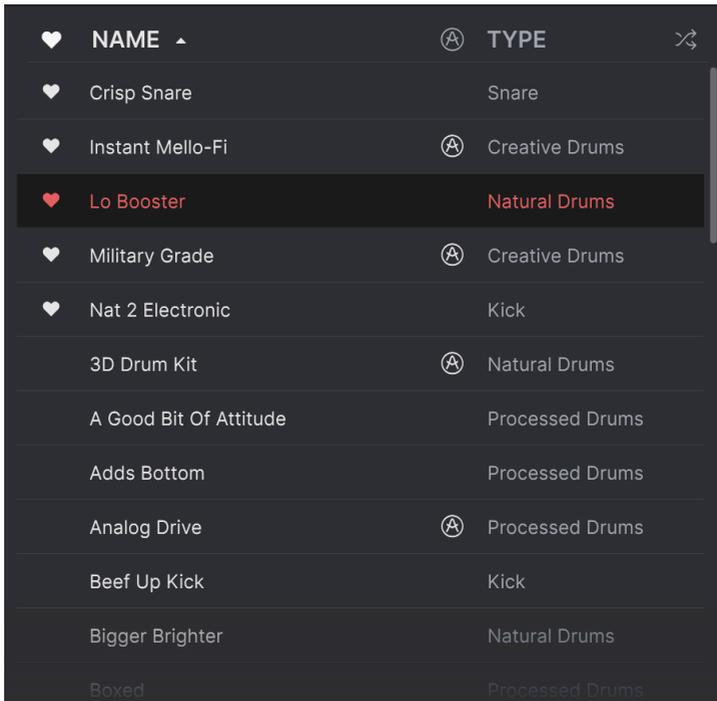
Cliquez sur l'en-tête **NAME** dans la première colonne de la liste de résultats pour trier les résultats dans l'ordre alphabétique croissant ou décroissant.

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

4.4.2. 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. (Cette icône apparaît aussi dans la [Fenêtre Nom de Preset \[p.18\]](#) de la barre d'outils supérieure.

Cliquer sur l'icône cœur fait remonter tous les presets « likés » dans la liste de résultats, comme affiché ici :

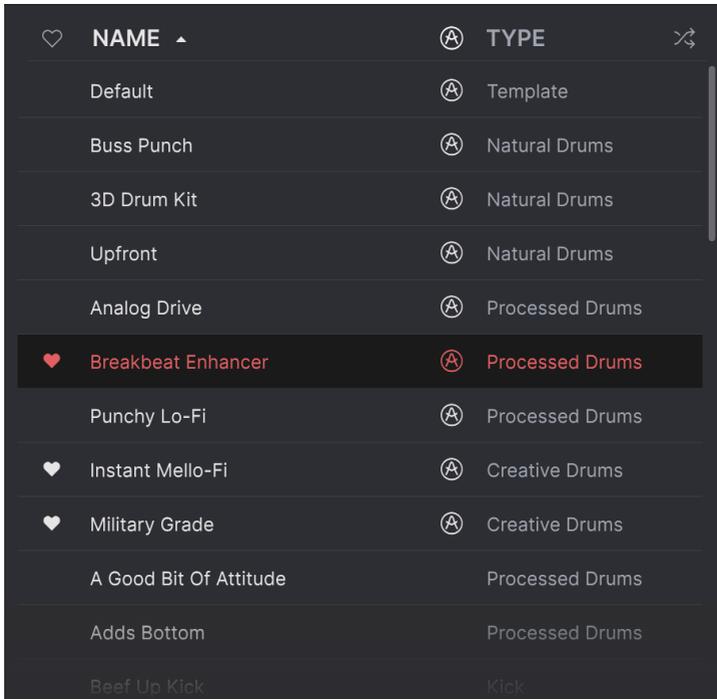


Tri par « Likes »

Une icône « cœur » remplie indique un preset « liké ». Une icône « cœur » avec le contour uniquement indique un preset qui n'a pas (encore) été « liké ». Cliquez à nouveau sur le cœur en haut de la liste pour restaurer celle-ci à son état précédent.

4.4.3. Presets d'usine

Les Presets accompagnés du logo Arturia sont des presets d'usine (Factory) qui, d'après nous, exposent efficacement les capacités de Mix DRUMS.

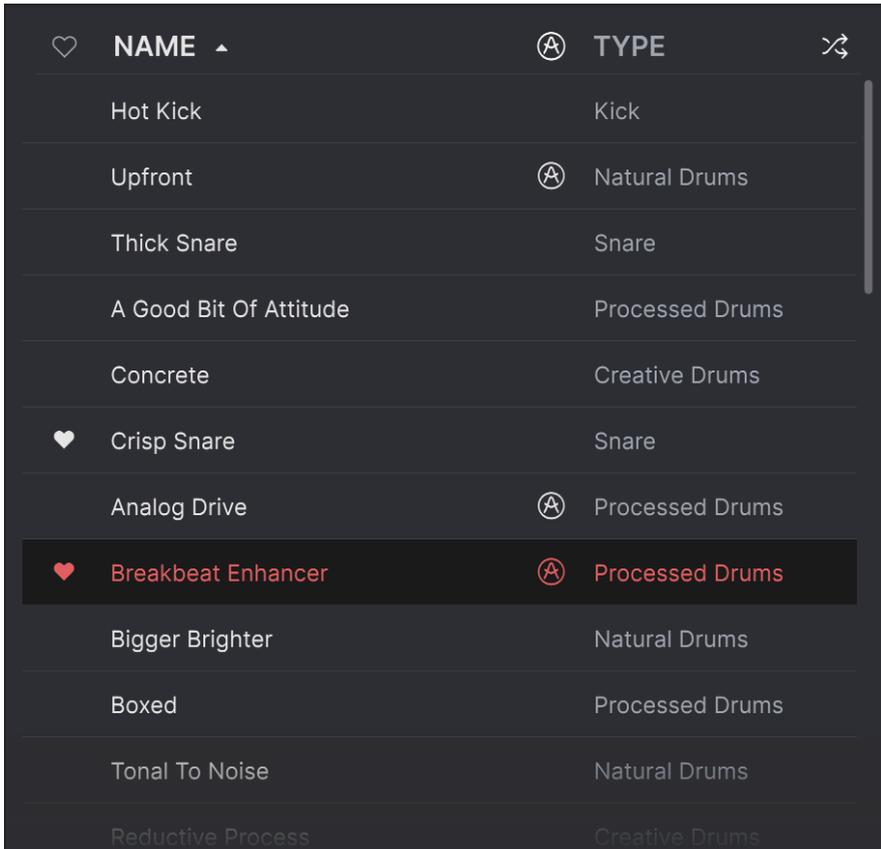


NAME ▲	TYPE
Default	Template
Buss Punch	Natural Drums
3D Drum Kit	Natural Drums
Upfront	Natural Drums
Analog Drive	Processed Drums
♥ Breakbeat Enhancer	Processed Drums
Punchy Lo-Fi	Processed Drums
♥ Instant Mello-Fi	Creative Drums
♥ Military Grade	Creative Drums
A Good Bit Of Attitude	Processed Drums
Adds Bottom	Processed Drums
Beef Up Kick	Kick

Tri par « Featured »

En cliquant sur l'icône Arturia en haut de la liste des résultats, tous les presets d'usine apparaissent en haut de la liste.

4.4.4. Bouton Shuffle



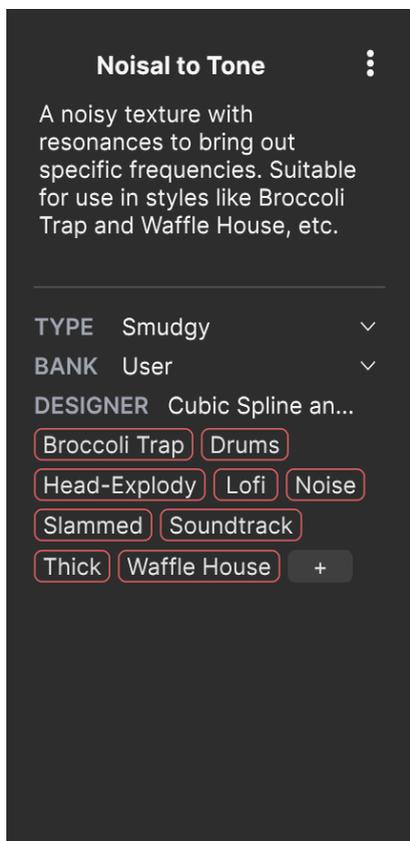
 NAME ▲	 TYPE 
Hot Kick	Kick
Upfront	 Natural Drums
Thick Snare	Snare
A Good Bit Of Attitude	Processed Drums
Concrete	Creative Drums
 Crisp Snare	Snare
Analog Drive	 Processed Drums
 Breakbeat Enhancer	 Processed Drums
Bigger Brighter	Natural Drums
Boxed	Processed Drums
Tonal To Noise	Natural Drums
Reductive Process	Creative Drums

Liste mélangée

Ce bouton réorganise aléatoirement la liste de presets. Parfois, cela peut aider à trouver le son que vous cherchez plus rapidement qu'en faisant défiler à travers la liste complète.

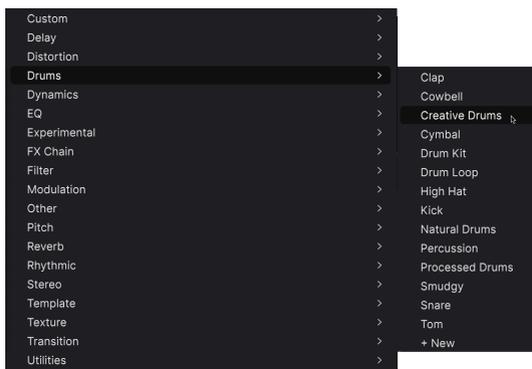
4.5. Partie Preset Info

Le côté droit de la fenêtre du navigateur comporte des informations spécifiques sur chaque preset.



Pour les presets de la banque utilisateur (User Bank), vous pouvez entrer et éditer les informations et elles seront sauvegardées en temps réel. Ceci inclut le designer (Author), le Type, tous les Tags de Style et même une description texte personnalisable en bas.

Pour faire les changements désirés, vous pouvez taper directement dans les champs de texte, ou utiliser l'un des menus déroulants pour changer la Banque ou le Type. Comme indiqué ici, vous pouvez aussi utiliser un menu hiérarchique pour sélectionner le Type ou même créer un nouveau Type ou sous-type.



 Les changements de Types et de Styles que vous effectuez ici sont reflétés dans les recherches. Par exemple, si vous supprimez le Tag de Style « Bright » puis enregistrez ce preset, il ne sera plus affiché dans les recherches de Presets « Bright ».

4.5.1. Menu rapide Preset Info

En cliquant sur l'icône avec les trois points verticaux, vous ouvrez un menu rapide permettant d'enregistrer, d'enregistrer sous et de supprimer un preset :

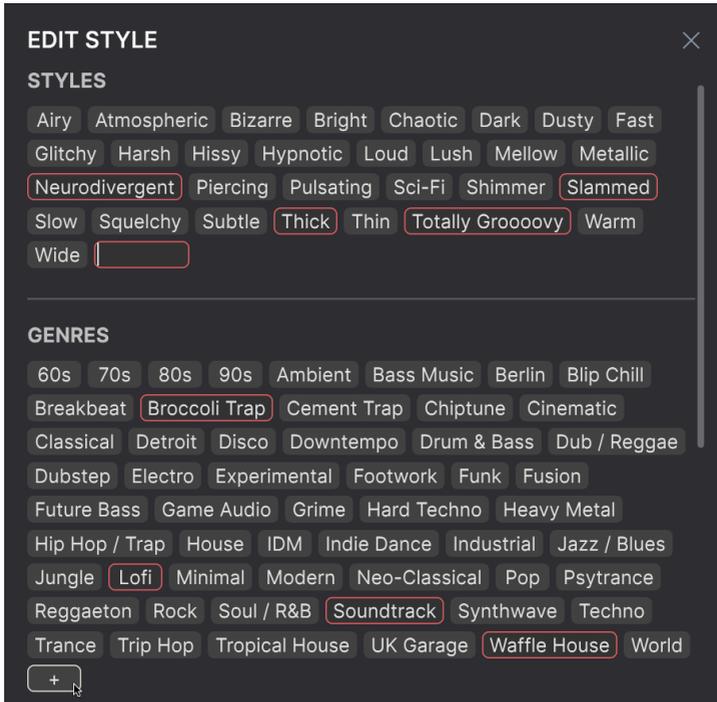


- Save Preset
- Save Preset As...
- Delete Preset

Pour les sons de la banque d'usine (Factory), seule l'option **Save preset As...** est disponible. Elle permet de conserver la banque d'usine pour les utilisations futures en évitant les suppressions et les écrasements accidentels.

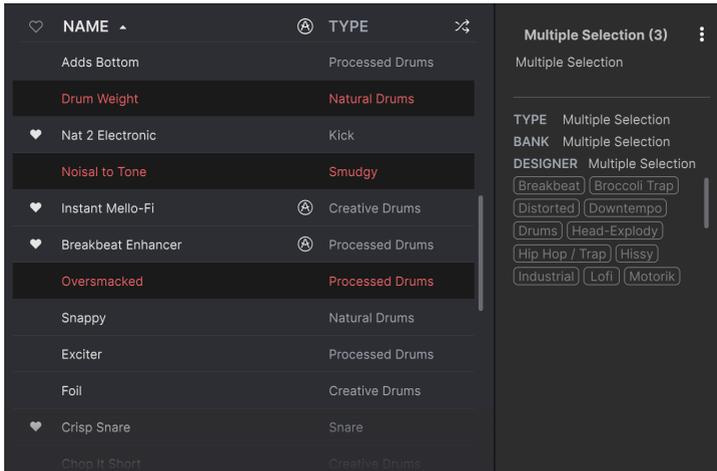
4.5.2. Edit Style

Vous pouvez aussi créer vos propres tags de Style afin de faciliter les recherches précises en fonction des critères qui vous importent le plus. Cliquer sur l'icône + de la fenêtre Preset Info ouvre la fenêtre Edit Style, sur laquelle vous pouvez créer autant de nouveaux tags que nécessaire :



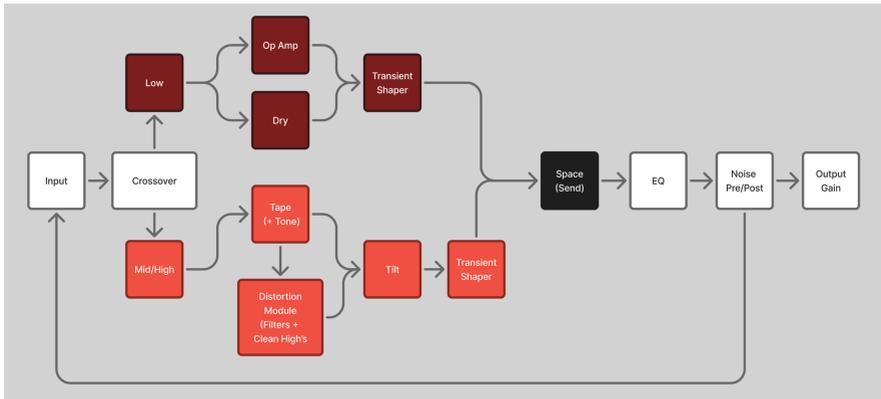
4.5.3. Éditer les infos pour des presets multiples

Il est facile d'éditer des informations comme le Type, le Style, le nom du designer et la description texte pour plusieurs presets à la fois. Maintenez simplement CMD (macOS) ou CTRL (Windows) puis cliquez sur les noms des presets que vous souhaitez éditer dans la liste des résultats. Enfin, entrez vos commentaires, changez la Banque ou le Type, etc. et enregistrez.



Sélectionner plusieurs presets

5. L'AUDIO PATH



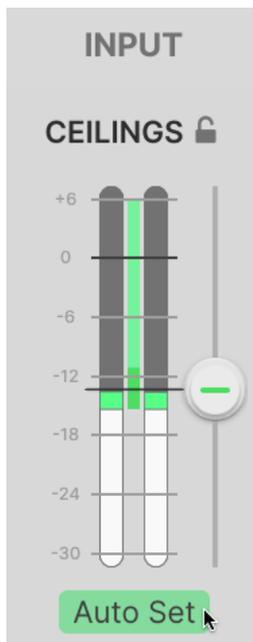
Le son circule dans Mix DRUMS par ce chemin que nous allons décrire dans ce chapitre

Il est maintenant temps de révéler le fonctionnement interne de Mix DRUMS et de découvrir ce qu'il fait vraiment. Nous allons parcourir l'Audio Path et examiner chaque module de traitement du signal dans l'ordre. Nous allons énumérer tous les contrôles de chaque module, qu'ils soient sur le panneau principal ou sur le visualiseur.

Sachez que chacun des processeurs de signal primaire (LOW, MID/HIGH et SPACE) dispose de boutons On/Off pour ses composants et d'un bouton Solo pour entendre le processeur seul. Cliquez sur l'icône **S** carrée pour isoler un module.

Lorsque vous cliquez sur le nom d'un module, il va se colorer en blanc et le visualiseur se mettra à jour pour afficher les contrôles en lien avec ce module.

5.1. INPUT



Le module **INPUT**

Dans le module **INPUT**, Mix DRUMS détermine le niveau de crête de votre signal en le conservant tout au long de la chaîne de signal.

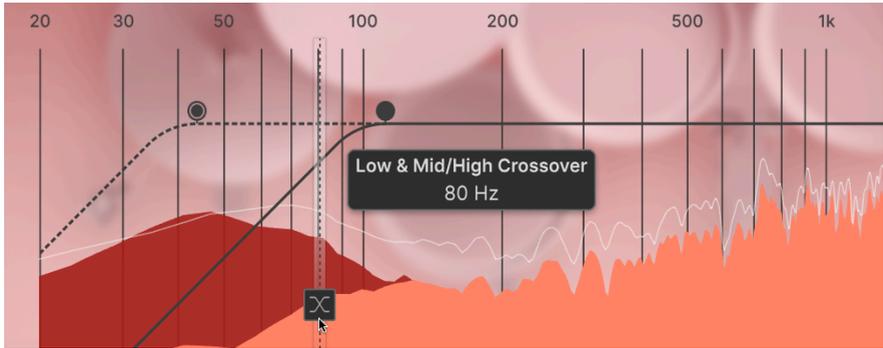
De chaque côté de l'indicateur de niveau de la partie Input, vous verrez des petites barres : vert foncé en bas et vert clair en haut. Vos niveaux de crête devraient se situer dans cette zone.

L'objectif est de régler le Ceiling (« plafond ») de façon à ce que les niveaux de crête se situent dans la zone de la barre verte, que les crêtes de signal soient vertes (pas rouges) et qu'elles se trouvent autour du niveau de Ceiling. Si vous ne savez pas trop par où commencer, cliquez sur le bouton **Auto Set** pour que Mix DRUMS vous donne une bonne estimation de départ. Ensuite, réglez le curseur comme vous le souhaitez.

Un conseil d'Emre Ramazanoglu : « En utilisant Mix DRUMS, il faut être conscient que, comme pour tout processus de transformation performant, on peut aussi en faire un peu trop. Cependant, si vous allez trop loin et que le son est trop artificiel, il est très facile de revenir en arrière. »

Une fois que votre Ceiling est réglé, cliquez sur l'icône **Lock Level** (cadenas). Cela aura pour effet de conserver le niveau même si vous changez de preset, de sorte que vous commencez toujours au même endroit.

5.1.1. Low & Mid/High Crossover



Réglage de la Low & Mid/High Crossover Frequency

La fonction première du **Low & Mid/High Crossover** est d'isoler les basses fréquences du reste du signal.

Le **Low & Mid/High Crossover Frequency** se règle à l'aide d'un curseur sur le visualiseur. Cliquez dessus et faites-le glisser pour définir une fréquence de recouvrement située entre 30 Hz et 500 Hz. La poignée du curseur est représentée par une icône carrée avec deux lignes qui se croisent à l'intérieur. Elle est située vers le bas du visualiseur. L'autre poignée appartient au réglage [Distortion Crossover](#) [p.37].



Une fois les deux bandes de fréquence séparées, elles disposent de codes couleur sur le visualiseur : rouge pour Low, orange pour Mid/High. Ce système de codes couleur est reproduit sur les contrôles qui affectent les plages de fréquences correspondantes.

5.2. LOW



Le module LOW

Les fréquences inférieures à la valeur du Crossover sont envoyées au module **LOW**, dans lequel un signal « Dry » (non traité) est appliqué en parallèle à un signal saturé.

5.2.1. OP AMP 21

Le module OP AMP 21 est un modèle d'étage d'amplification opérationnel, qui offre une saturation chaude et une accentuation du gain. Il est tiré de l'effet de distorsion de DIST OPAMP 21 de la FX Collection d'Arturia et ses contrôles sont les suivants :

- **Warmth** : la quantité de distorsion. La plage du réglage varie entre 0 % et 100 %.
- **Level** : la quantité de gain de sortie appliquée après l'étage de distorsion. La plage du réglage varie de Off à 24,0 dB, 0,00 dB étant la valeur par défaut (gain unitaire).
- **Dry** : la quantité de signal original (non traité) transmise en même temps que le signal saturé. La plage du réglage varie de Off à 24,0 dB, 0,00 dB étant la valeur par défaut (gain unitaire).



Sachez que le signal Dry ici ne l'est pas *complètement*. Il passe par un écrêteur de bande pré-réglé intégré qui donne du caractère au signal sans le saturer.

5.2.2. Low Shaper et Clipper

Une fois les deux signaux recombinaés, ils sont envoyés vers le **Low Shaper**. C'est un *Transient Shaper*, un processeur qui vous permet de contrôler les transitoires des coups de batterie. Il est ainsi possible de rendre les phases d'attaque de la batterie très courtes ou plus faibles. Il existe un contrôle similaire pour le son décroissant qui suit l'attaque.

Les contrôles du Shaper sont :

- **Attack Gain** : détermine l'intensité avec laquelle l'attaque de chaque frappe de batterie est amplifiée ou diminuée. Les réglages couvrent $\pm 10,0$ dB. La ligne rouge sur le schéma **Attack** illustre la façon dont l'attaque est modifiée.
- **Attack Time** : ce curseur définit la durée de la formation de l'attaque. Les réglages varient entre 5 ms et 200 ms.
- **Body Gain** : détermine dans quelle mesure le corps de chaque coup de batterie (la partie du son après la phase d'attaque) est amplifié ou atténué. Les réglages couvrent $\pm 10,0$ dB. La ligne rouge sur le schéma **Body** représente visuellement la manière dont le corps est accentué ou atténué.
- **Body Time** : ce curseur définit le temps qu'il faut pour atteindre la valeur en dB choisie. Les réglages varient entre 5 ms et 200 ms.

Le dernier étage du traitement de ce module est un écrêteur de bande final, et l'indicateur d'écrêtage montre où se situe le niveau du signal à la fin du module Low. Vous avez la possibilité d'ajuster les contrôles Level et Dry pour le son de votre choix, tout en conservant des niveaux optimaux.

5.3. MID/HIGH



Le module MID/HIGH

Les fréquences audio supérieures à la Low & Mid/High Crossover Frequency sont envoyées au bloc de traitement du signal Mid/High, qui consiste en deux moteurs de traitement indépendants, un égaliseur et une combinaison d'un formateur de transitoires et d'un limiteur de bande. L'audio entrant dans cette partie est en fait divisé et recombinaison plusieurs fois, de sorte que le filtrage peut être appliqué pour limiter les plages de fréquences de l'audio non traité, saturé et/ou distordu.

5.3.1. Tape

Tape Drive est un effet de caractère de bande ajustable tiré de l'effet de saturation de bande de Mello-Fi d'Arturia. Il présente deux contrôles :

- **Drive** : quantité de saturation de la bande, de 0 % à 100 %. Faites un double clic pour le régler sur sa valeur par défaut de 0 %.
- **Level** : la quantité de gain de sortie appliquée après l'étape de saturation de la bande. La plage du réglage varie de Off à 24 dB, 0 dB étant la valeur par défaut (gain unitaire).

5.3.2. Tone et Tilt

Le module Mid/High propose un réglage d'EQ facile à utiliser qui contient des contrôles appelés **Tone** et **Tilt**.

- **Tone** vient après Tape et avant Distortion. C'est un contrôle bidirectionnel dont le réglage central (par défaut) est de 0,00 % d'effet. Tourner le bouton vers la gauche (de -100 % à 0) augmente les bas-médiums par l'intermédiaire d'un filtre « en cloche » doux avec une fréquence centrale de 700 Hz. Tourner le bouton vers la droite (de 0 à +100 %) active une accentuation des haut-médiums, une « cloche » centrée de 2 500 Hz.
- **Tilt** vient après Distortion. Il vous permet de régler la luminosité globale du son en contrôlant le mélange entre le signal audio « incliné » et le signal non égalisé. Son réglage couvre une plage de $\pm 12,0$ dB, 0,00 dB étant la valeur par défaut (gain unitaire).

5.3.3. Distortion

Après Tape et Tone, le signal est traité par le module **Distortion**. Ses contrôles sont :

- **Drive** : quantité de distorsion, de 0 % à 100 %. Faites un double clic pour le régler sur sa valeur par défaut de 0 %.
- **Level** : la quantité de gain de sortie appliquée après la Distortion. La plage du réglage varie de Off à 24 dB, 0 dB étant la valeur par défaut (gain unitaire).

Cependant, ces deux contrôles peuvent donner lieu à une grande variété de résultats sonores, car le module Distortion contient en réalité 16 modèles de distorsion différents !

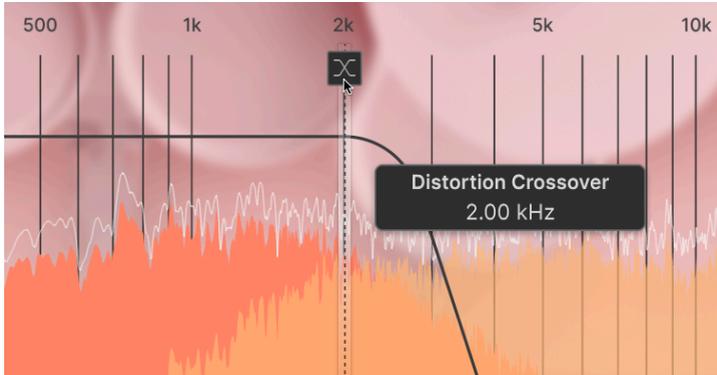
Cliquez sur le nom du type de Distortion pour faire apparaître un menu à deux colonnes divisé en trois groupes :

- **Analog** : Tape, Pentode, Triode, Thick, Overdrive, Germanium I, Germanium II
- **Digital** : Bit Crush, Rate Crush, Rectifier
- **Waveshaper** : Exponential, Hardclip, Core, Howl, Sine Fold, Dual Fold

Au moment de tester ces différents modèles de distorsion, rien ne pourra remplacer vos oreilles. Ils vont de l'ancien et du familier au futuriste et à l'étrange, ce qui offre de nombreuses possibilités de réglages harmoniques.

5.3.3.1. Distortion Crossover et Filters

L'une des façons les plus efficaces d'optimiser le son de la distorsion est de définir quelles fréquences sont distordues. Sur le visualiseur, trois contrôles permettent de concentrer la Distortion sur une partie spécifique de votre signal.

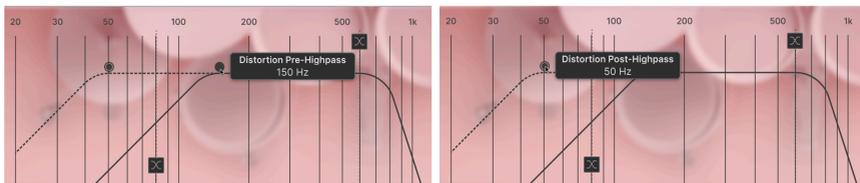


Réglage du Distortion Crossover

Le Distortion Crossover détermine la plage supérieure de fréquences affectées par la Distortion. C'est un filtre passe-bas qui est sélectionnable et contrôlable à l'aide d'une icône carrée et d'une poignée à glisser, comme affichée ci-dessus.

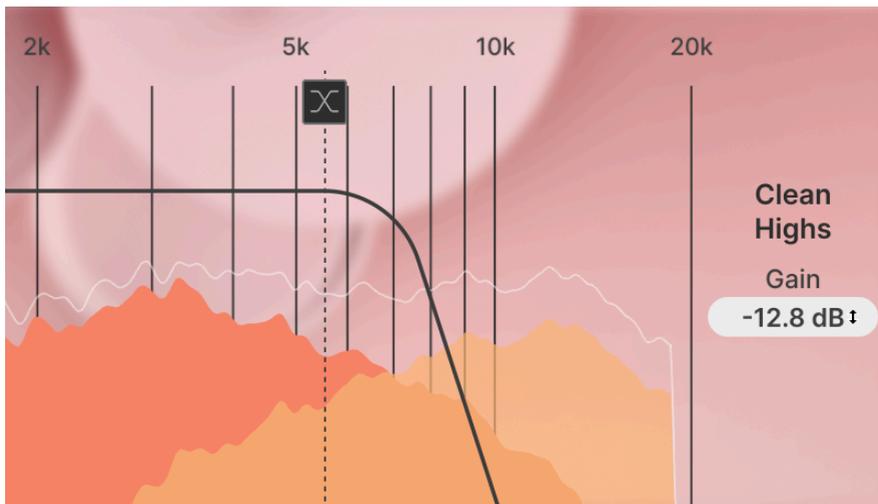
De plus, vous avez la possibilité de contrôler les fréquences inférieures de ce signal avec deux filtres passe-haut, un avant et un après (pre et post) la Distortion. Comme pour les autres égaliseurs et filtres du chemin audio, le contrôle des basses avec ces filtres permet de modeler le son avec précision, en maîtrisant ou en renforçant les bas médiums par rapport au signal Low.

Ces filtres sont réglés à l'aide d'icônes circulaires pouvant être déplacées, la courbe « pre » étant représentée par une ligne continue et la courbe « post » par une ligne en pointillés :



Coupures du Distortion Filter : Pre et Post

5.3.3.2. Clean Highs



Clean Highs (orange pâle sur le visualiseur) avec le réglage de Gain

Lorsque vous sélectionnez les modules LOW ou MID/HIGH et que la Distortion est activée, une option appelée **Clean Highs** apparaît à droite du graphique du visualiseur. Tous les aigus situés au-dessus de la Distortion Crossover Frequency sont affichés en orange pâle et recouvrent le signal Mid/High ; ce sont les Clean Highs, ainsi nommés parce qu'ils sont « Dry » et non traités.

Vous pouvez choisir de transmettre une partie de ce signal à la sortie, à un niveau compris entre Off et +24,0 dB. Cliquez sur l'affichage numérique et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas pour régler le Gain. Faites un double clic pour régler Clean Highs sur la valeur par défaut de 0,00 dB.

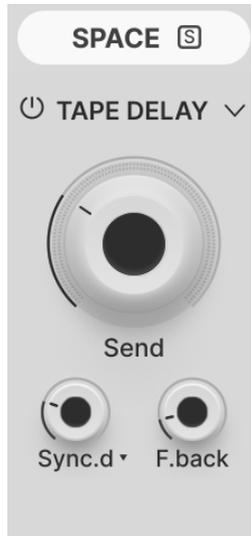
5.3.4. Mid/High Shaper et Clipper

Les Clean Highs et la sortie de la Distortion sont additionnés, passés par le [Tilt EQ \[p.36\]](#), puis par le Mid/High Shaper et Clipper.

Les contrôles et la mesure du Mid/High Shaper et Clipper sont identiques à celles du [Low Shaper et Clipper \[p.35\]](#).

Ensuite, les signaux Low et Mid/High sont additionnés et envoyés au processeur SPACE.

5.4. SPACE



Le module SPACE

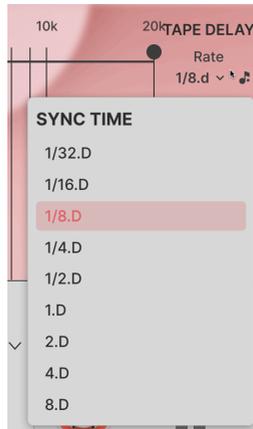
Le module **SPACE** offre une multitude d'effets spatiaux et d'ambiance. Il s'agit notamment de la réverbération, du delay/écho, ainsi que d'un choix fascinant de suppléments très spéciaux.

Les quatre effets Space proposent un contrôle Send permettant de déterminer la quantité de signal qui passe par le traitement Space.

Quand vous sélectionnez le module Space, l'affichage du visualiseur montre un ensemble de contrôles de paramètres situé à droite du graphique de fréquence. Ces paramètres seront différents pour chacun des quatre types de traitement Space.

5.4.1. Sync Time et Sync Type

Plusieurs paramètres peuvent être réglés en valeurs de temps/vitesses (en secondes ou en Hz), mais aussi en divisions de mesures pour adapter le tempo de l'effet à votre DAW. Les temps de synchronisation peuvent être appelés comme une plage de divisions de mesure :



*Fenêtre Sync Time
(affichage ici : valeurs
pointées)*

Selon le réglage de la fenêtre du paramètre, elles peuvent s'afficher sous forme de temps binaires, pointés et en triolets :



Fenêtre Sync Type

5.4.2. Reverb

La **Reverb** est un type d'algorithme : elle crée un son d'ambiance en fonction de paramètres acoustiques spécifiques.

Send mis à part, ses contrôles principaux sont :

- **Size** : taille de la pièce virtuelle, une valeur plus élevée donnant un son plus diffus. Les réglages varient entre 0 % et 100 %, avec une valeur par défaut de 50 %.
- **Decay** : prolonge ou raccourcit le temps de decay (décroissance) de la réverb. La plage du réglage varie entre -50,0 % et +50,0 %.



*Contrôles du visualiseur
de la Reverb*

Les contrôles du visualiseur de la Reverb sont :

- **Pre-Delay** : le laps de temps avant le premier son reflété. Les réglages varient entre 0 et 200 ms, valeur par défaut de 0 ms. Si vous le souhaitez, Pre-Delay peut aussi être [synchronisé avec le tempo de votre DAW \[p.40\]](#).
- **Distance** : la distance perçue entre la source et la position de l'auditeur. Les réglages varient entre 0 % et 100 %, avec une valeur par défaut de 40,0 %.
- **Damping** : adoucissement des hautes fréquences pour simuler un espace comprenant des tapis, des meubles, des rideaux, etc. Les réglages varient entre 0 % et 100 %, avec une valeur par défaut de 30,0 %.

5.4.3. Convolution Reverb

La **Convolution Reverb** se sert d'« empreintes » sonores connues sous le nom de *réponses impulsionnelles*. Ils sont capables de tout simuler, des vraies pièces, salles, cathédrales, etc., au son des enceintes d'amplificateurs de guitare, des processeurs électroniques et même des espaces qui ne peuvent pas exister dans la réalité.

Send mis à part, ses contrôles principaux sont :

- **Size** : taille de la pièce virtuelle, une valeur plus élevée donnant un son plus diffus. Les réglages varient entre 50 % et 150 %, avec une valeur par défaut de 100 %.
- **Decay** : prolonge ou raccourcit le temps de decay (décroissance) de la réverb. La plage du réglage varie entre 0,00 % et 100 %.

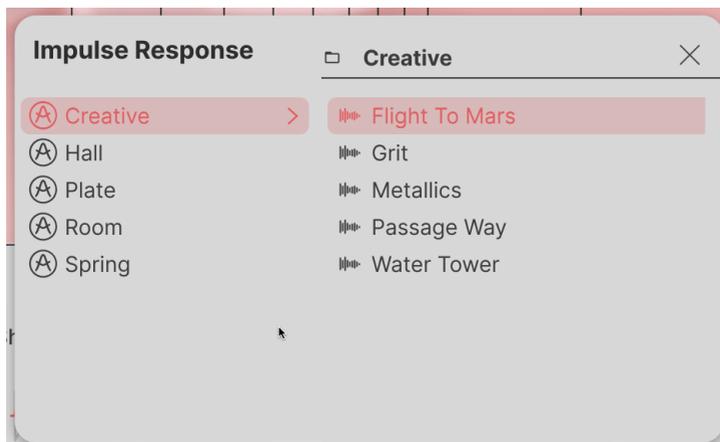


Contrôles du visualiseur de la Convolution Reverb

Les contrôles du visualiseur de la Convolution Reverb sont :

- **IR** : la réponse impulsionnelle sélectionnée (voir ci-dessous).
- **Pre-Delay** : le laps de temps avant le premier son reflété. Les réglages varient entre 0 et 200 ms, valeur par défaut de 0 ms.

La Convolution Reverb propose une sélection de 25 réponses impulsionnelles qu'il est possible de sélectionner dans un menu à deux colonnes :



Fenêtre Impulse Response de la Convolution Reverb

Les catégories comprennent :

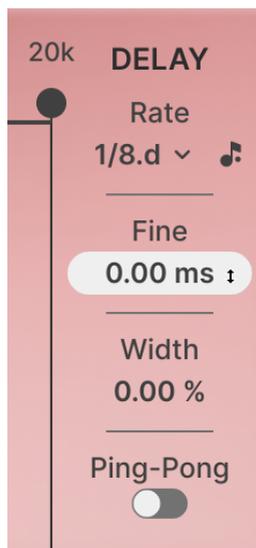
- **Creative** : Flight To Mars, Grit, Metallics, Passage Way, Water Tower
- **Hall** : Bright, Church, Concert, Large, Studio
- **Plate** : Airy, Dense, Echo, Resonant, Vintage
- **Room** : Bright, Jazz, Piano, Soft, Studio
- **Spring** : Accu, British, Gibbs, Small, Synth

Une fois encore, vos oreilles vous diront ce qui fonctionne le mieux selon les utilisations.

5.4.4. Delay

Delay couvre une multitude d'effets d'écho numériques, avec ou sans synchronisation à un DAW.

- **Rate** : temps de répétition des échos. Réglé sur Time, les réglages varient entre 2 ms et 2 000 ms (300 ms par défaut). Sur Sync, les réglages sont de 1/32 à 8 mesures.
- **Feedback** : intensité sonore relative des répétitions ultérieures. Les réglages varient entre 0 % et 100 % (répétition infinie). Valeur par défaut : 40,0 %.



*Contrôles du visualiseur
du Delay*

Les contrôles du visualiseur du Delay sont :

- **Rate** : comme ci-dessus, le temps de delay (icône de montre) ou la division de la synchronisation (icône de note).
- **Fine** : ajustement précis du temps de delay. Plage ± 50 ms, 0 ms par défaut.
- **Width** : élargit progressivement le ping pong allant de mono (0,00 % par défaut) à stéréo (100 %).
- **Ping Pong** : fait rebondir les répétitions du delay entre la gauche et la droite dans le champ stéréo.

5.4.5. Tape Delay

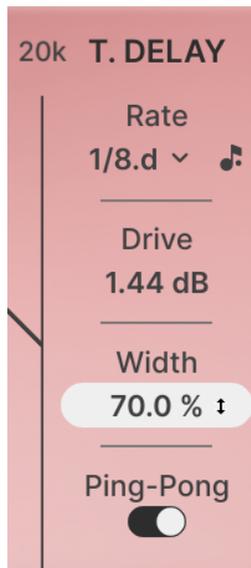
Il s'agit d'un delay qui émule les échos analogiques à bande à l'ancienne, avec une saturation chaude et une plage de réglage différente de celle d'un delay traditionnel.

Les contrôles principaux sont :

- **Rate** : temps de répétition des échos. Réglé sur Time, les réglages varient entre 10 ms et 1000 ms (300 ms par défaut). Sur Sync, les réglages sont de 1/32 à 8 mesures.
- **Feedback** : intensité sonore relative des répétitions ultérieures. Les réglages varient entre 0 % et 100 % (répétition infinie) à 120 % (runaway). Valeur par défaut : 35,0 %.

 Les valeurs de Feedback supérieures à 100 % créent un *Runaway*, dans lequel chaque écho suivant est plus fort que le précédent. Il fait souvent office d'effet spécial, mais attention : non contrôlés, ces passages peuvent devenir si forts qu'ils endommagent les membranes de vos haut-parleurs, sans parler de vos oreilles !

Tout comme avec le Delay ci-dessus, Rate peut être réglé sous forme de temps ou de division de la synchronisation à l'aide des mêmes menus déroulants que précédemment.



Contrôles du visualiseur
du Tape Delay

Les contrôles du visualiseur de la Reverb sont :

- **Rate** : comme ci-dessus, le temps de delay (icône de montre) ou la division de la synchronisation (icône de note).

- **Drive** : accentuation ou réduction du signal de sortie pour de la saturation de bande ou un son plus propre. Le réglage est de $\pm 12,0$ dB, la valeur par défaut de 0,00 dB.
- **Width** : élargit progressivement le ping pong allant de mono (0,00 % par défaut) à stéréo (100 %).
- **Ping Pong** : fait rebondir les répétitions du delay entre la gauche et la droite dans le champ stéréo.

5.5. DYNAMIC

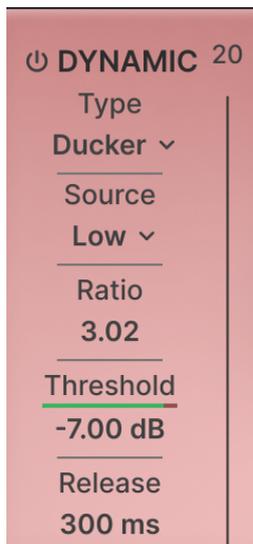
Lorsque le module SPACE est sélectionné, les contrôles pour un autre effet (**DYNAMIC**) apparaissent à gauche du visualiseur. Ils contrôlent le comportement des effets Space de diverses façons intéressantes.

Les trois effets Dynamic sont :

- **Ducker** : modifie le niveau de l'effet Space en fonction de l'entrée audio.
- **Tremolo** : entraîne des changements de volume en fonction des formes d'onde de modulation.
- **Gate** : coupe le signal en fonction des niveaux audio.

5.5.1. Ducker

Le **Ducker** est une forme simple de compresseur de sidechain qui réduit le niveau de l'effet lorsqu'il reçoit un signal d'entrée audio supérieur à un certain seuil. Son utilité première : que la réverb ait une quantité d'envoi plus faible lorsqu'un pattern de batterie est très chargé, de sorte que la réverb ne vienne pas trop brouiller le signal. Lorsque le pattern est plus clairsemé, la réverb remplit davantage l'espace entre les frappes.



Contrôles du Ducker

Ses paramètres sont les suivants :

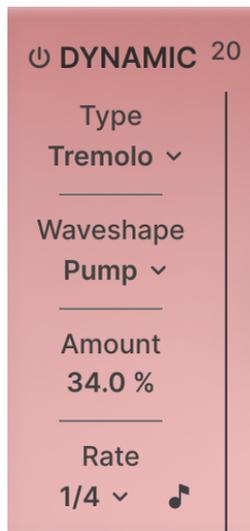
- **Source** : la plage de fréquence qui déclenche le Ducker : Low, High ou Low + High.
- **Ratio** : la quantité de dB du niveau de sortie qui est autorisée pour un niveau d'entrée donné situé au-dessus du seuil. Le réglage varie entre 1,10 (ducking très léger) et 10,0 (limitation forte), avec une valeur par défaut de 3,50.
- **Threshold** : le niveau d'entrée audio qui active le Ducker. Le réglage est situé entre -70,0 dB (toujours actif) et 0,00 dB (ne réagit qu'aux signaux forts).
- **Release** : temps nécessaire pour que le signal atténué revienne au niveau non atténué, en supposant qu'il n'y ait pas d'autre coup qui l'atténue à nouveau. Le réglage va de 25 ms à 2 000 ms (la valeur par défaut est de 300 ms).



Voici une explication rapide des paramètres du Ducker illustrés dans la capture d'écran ci-dessus : dès que le niveau du signal Low dépasse -7,00 dB, le Ducker entre en action. Il adapte le niveau de sortie de telle sorte que le niveau de sortie ne puisse augmenter que de 1,00 dB par 3,02 dB que l'entrée dépasse -7,00 dB. S'il n'est pas redéclenché, le signal revient à son niveau initial en 300 ms.

5.5.2. Tremolo

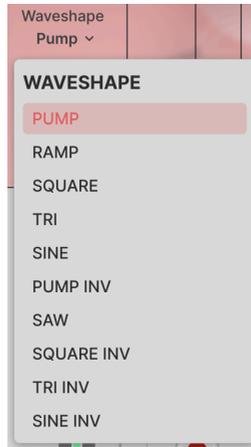
Tremolo est une variation régulière du volume, fournissant une « pulsation » qui peut être synchronisée avec le tempo de votre DAW. Cela vous permet de créer des variations et des polymètres intéressants, en augmentant et en réduisant le son à un rythme qui est un multiple ou une fraction du tempo de votre morceau.



Contrôles du Tremolo

Ses paramètres sont les suivants :

- **Waveshape** : la forme de l'onde de modulation du trémolo. Vous la choisissez sur un menu proposant 10 options différentes, comme affichées ici.



*Fenêtre de sélection
Waveshape du Tremolo*

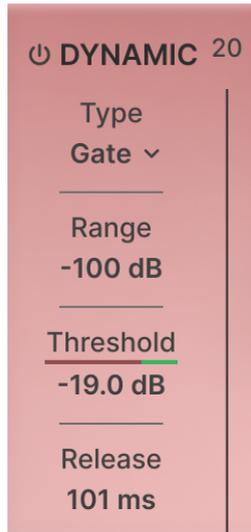
- **Amount** : l'intensité avec laquelle le trémolo modifie le niveau du signal, de 0,00 % (aucun changement) à 100 % (niveau complet jusqu'au silence et inversement).
- **Rate** : la vitesse du trémolo. Elle peut être définie comme une durée comprise entre 0,050 Hz (un cycle par 20 secondes) et 20 Hz (20 cycles par seconde), ou synchronisée avec les divisions de mesure de votre tempo DAW comme décrit dans [Sync Time](#) et [Sync Type](#) [p.40].

Essayez le Tremolo avec la forme d'onde Pump sur une Reverb ou une Convolution Reverb avec un long temps de Decay. Vous obtiendrez une version douce de l'effet de réverb classique de la sidechain. Sinon, essayez une forme d'onde Saw à une division de 1/16 de temps, pour obtenir un effet de « trancegate » sur les échos ou les queues de réverb.

5.5.3. Gate

Nous connaissons et aimons tous ces réverbs à grilles (Gated) saisissantes qui étaient omniprésentes sur les tubes pop des années 1980 et qui sont toujours populaires aujourd'hui. L'effet **Gate** permet de créer ces effets sur Mix DRUMS.

L'idée est simple : lorsqu'une queue de réverbération descend en dessous d'un certain niveau, elle est instantanément coupée et réduite au silence. Réglez un seuil approprié et c'est parti !



Contrôles du Gate

Ses contrôles sont les suivants :

- **Range** : la quantité de changement de gain créée par le Gate. Le réglage varie entre -100 dB (coupure effective du son) et 0,00 dB (aucun changement de niveau).
- **Threshold** : le niveau auquel le signal d'entrée doit descendre avant que le gate ne se ferme. La plage de réglage s'étend de -70,0 dB (seuls les niveaux très faibles, comme le bruit de fond, déclenchent le gate) à 0,00 dB (de puissants coups de batterie sont nécessaires pour ouvrir le gate).
- **Release** : durée pendant laquelle le gate reste fermé avant de se réinitialiser pour la prochaine queue de réverbération. Le réglage va de 25 ms à 2 000 ms, la valeur par défaut étant 300 ms.

Pour obtenir le son classique d'une caisse claire, commencez par une très grande Reverb ou une Convolution Reverb. Activez ensuite le Gate, réglez une plage (Range) de -100 dB, un seuil (Threshold) légèrement inférieur à 0 dB (de sorte que seuls les coups de caisse claire ouvrent le Gate plutôt que les bruits de fond de la pièce) et un temps de Release qui vous convient. Pour obtenir le son d'« Intruder » de Peter Gabriel, commencez par un Release de 400 à 500 ms. Essayez de régler le temps de Release sur une durée qui s'accorde bien avec le tempo de votre piste et l'intensité de la partie de caisse claire.

5.6. EQ



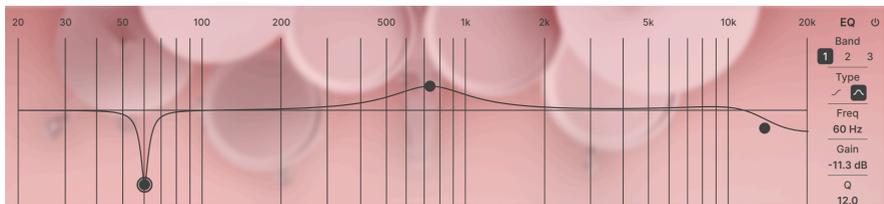
Le module EQ

Nous sommes presque à la fin de la chaîne du signal, mais il reste encore un module de traitement du signal à aborder : l'égaliseur (**EQ**). Il s'agit d'un égaliseur paramétrique à 3 bandes avec deux boutons **Balance** et une partie **Noise**.

Les boutons Balance vous permettent de régler les niveaux des signaux Low et Mid/High, en sculptant le son et en contrôlant le niveau du signal.

5.6.1. Réglages de la courbe de l'égaliseur

La courbe de l'égaliseur correctif se règle à l'aide du visualiseur et d'un ensemble de contrôles situés à sa droite.



Contrôle graphique de l'EQ et des paramètres. Ici, la Band 1 réduit les fréquences inférieures à 60 Hz pour éliminer les ronflements.

Cet EQ, un *égaliseur entièrement paramétrique*, est un outil permettant de sculpter avec précision la réponse en fréquence du signal audio. Il contient trois ensembles de contrôles qui vous permettent de choisir une fréquence, de définir son augmentation ou diminution en gain et l'importance de cette augmentation ou diminution. Il vous permet de tout faire, du réchauffement en douceur d'un signal avec une petite augmentation des médiums à l'atténuation d'une fréquence spécifique qui contient un ronflement indésirable.

L'EQ apparaît sous forme de graphique interactif de gain vs. fréquence. Vous pouvez travailler avec trois points : trois bandes d'EQ entièrement paramétriques, avec les bandes haute et basse et inférieure configurables en option et des filtres de type Shelving. Cliquez dessus et faites glisser pour définir la fréquence et le gain d'un point en particulier ; le point sera entouré d'un anneau.

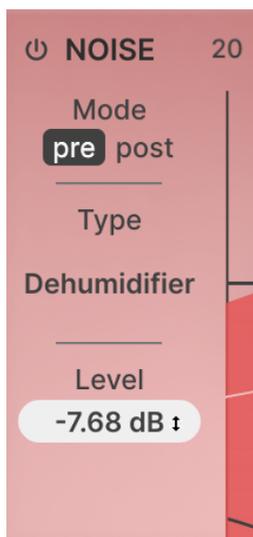
Une fois qu'un point a été mis en évidence, les contrôles à droite passeront à ses valeurs actuelles. Vous pouvez ensuite saisir des valeurs plus précises si vous le souhaitez, ou accéder à des paramètres qu'il n'est pas possible de contrôler sur le visualiseur.

- **Icône Power** : active ou désactive l'EQ au complet.
- **Band** : sélectionne la Band 1, 2 ou 3 en vue de son édition.
- **Type** : sélectionne Shelving (Band 1 et Band 3) ou Peaking (n'importe quelle Band).
- **Freq** : la fréquence centrale de la bande sélectionnée. Chaque bande peut être réglée avec une fréquence comprise entre 20 Hz et 20 kHz.
- **Gain** : quantité d'accentuation ou de réduction. La plage de gain est de $\pm 12,0$ dB.
- **Q** : largeur de bande de la réduction ou de l'accentuation. Les réglages vont de 0,100 (changement très subtil) à 12,0 (pic extrême). Des valeurs Q élevées appliquées à des filtres de type shelving produisent des combinaisons intéressantes d'accentuation et d'atténuation autour de la fréquence réglée.

Après l'égaliseur (et un autre écrêteur de bande pour contrôler le gain), le signal est prêt pour la sortie... mais un module est encore disponible pour traiter le son.

5.6.2. NOISE

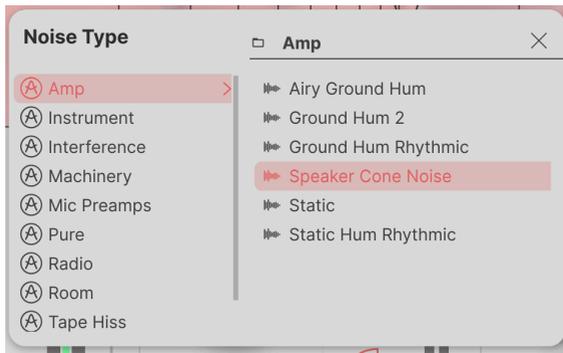
Le module **NOISE** apparaît à gauche du visualiseur lorsque le module EQ est sélectionné. Comme il est souvent utile (ou tout simplement génial) de perturber un son de batterie avec du bruit, du grain ou d'autres formes de « saleté » audio, Mix DRUMS propose une série de sources de bruit qui peuvent être ajoutées à la chaîne de signal.



Contrôles du NOISE

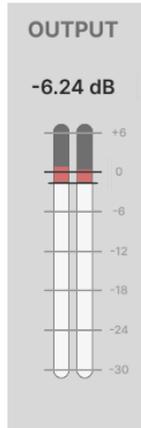
Les contrôles sont simples, mais puissants :

- **Icône Power** : active ou désactive le module Noise complet.
- **Mode pre/post** : permet de choisir si la source de bruit est placée au début de toute la chaîne de signal, de sorte qu'elle est traitée avec tout le reste jusqu'au bout, ou à la fin de la chaîne de signal en tant que texture sous-jacente au signal entièrement traité. Les deux produisent une variété de sons intéressants.
- **Type** : cliquer ici ouvre un menu contextuel de 49 types de bruits, allant du bruit électronique « pur » aux nuisances environnementales familières (et généralement indésirables). Amplis de mauvaise qualité, machines bruyantes, bruits de radio, grésillements de vinyles et bien des choses encore... toute une variété de sons que nous essayons généralement de *supprimer* de nos mixages !
- **Level** : le niveau de bruit ajouté au signal. Le réglage va de Off à 0,00 dB (gain unitaire).



Cette fenêtre propose un menu contenant des types de bruits

5.7. OUTPUT



L'indicateur du module OUTPUT affiche les niveaux de sortie par rapport au niveau réglé avec le curseur Ceilings.

La partie **OUTPUT** fournit principalement un indicateur permettant de vous faire une idée du niveau de votre signal à la fin du processus. En arrière-plan, il y a un dernier niveau d'écrêtage pour garder le tout sous contrôle. OUTPUT montre le résultat final de tout ce traitement : en général, vous obtenez un signal dont le caractère sonore a été légèrement ou drastiquement modifié, tandis que les niveaux sont exactement là où ils doivent être pour s'intégrer dans votre mixage.

Tout un univers d'astuces de batterie étonnantes, avec un peu de magie pour s'assurer que les résultats finaux sont musicaux, contrôlés et fiables : c'est l'essence même de Mix DRUMS. Nous espérons qu'il vous aidera à débloquer les sons de batterie que vous avez toujours eus en tête... et à en découvrir bien d'autres que vous ne pensiez pas possibles.

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.