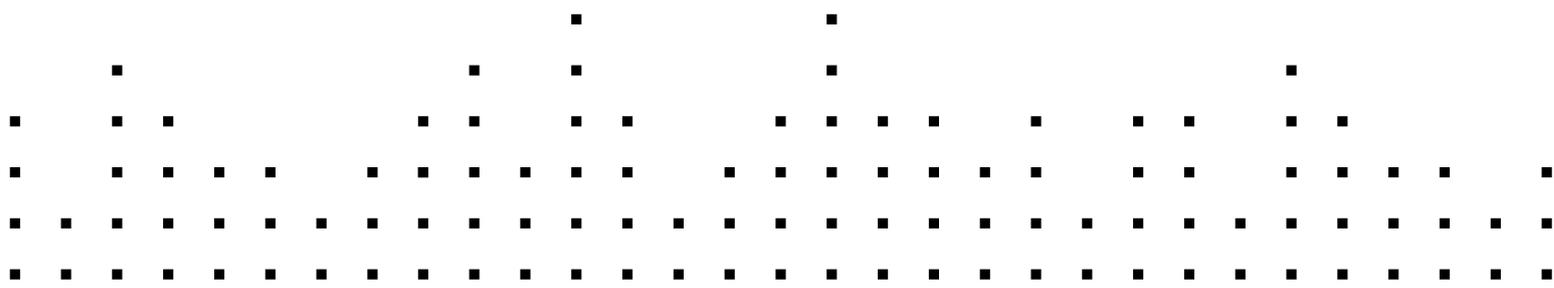




BATTERY 3

PRISE EN MAIN



Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées à tout moment sans préavis et n'engagent pas la responsabilité de Native Instruments GmbH. Le Logiciel décrit dans ce document est soumis à l'acceptation d'une Licence d'Utilisation et ne doit pas être copié sur d'autres supports. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ou enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit explicite de Native Instruments GmbH. Tous les noms de produits et d'entreprises sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Prise en main écrit par : Daniel Bakan, Patryk Korman

Prise en main traduit par : Nicolas Sidi

Version du document : 1.0 (08/2009)

Version du produit : 3.0.5 (08/2009)

Remerciements spéciaux à l'équipe de bêta-testeurs, dont l'aide nous fut précieuse non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour rendre ce produit encore meilleur.

Germany

Native Instruments GmbH

Schlesische Str. 28

D-10997 Berlin

Germany

info@native-instruments.de

www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.

5631 Hollywood Boulevard

Los Angeles, CA 90028

USA

sales@native-instruments.com

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2009. Tous droits réservés

Table des matières

1	Bienvenue dans BATTERY 3	6
2	Deux ou trois choses à savoir	7
2.1	Configuration requise	7
2.2	Configurer BATTERY 3 en mode autonome	7
2.2.1	Réglages audio et MIDI	8
2.2.2	À propos des latences	9
2.2.3	Matériel MIDI	10
2.3	BATTERY 3 en tant que plug-in	11
3	Vue d'ensemble	12
3.1	Section Master	13
3.2	Drum/Sample Matrix	14
3.3	Edit Pane	15
3.3.1	Onglet Cell	15
3.3.2	Onglet Setup	16
3.3.3	Onglet Browser	17
3.3.4	Autres onglets	18
4	Utilisation de base	20
4.1	Charger un kit	20
4.2	Charger un son	21
4.3	Jouer un son	22
4.3.1	Assigner des notes MIDI	22
4.3.2	Configurer l'interaction entre les Cells	23
4.4	Éditer une Cell	24
4.4.1	Volume, Pan et Tune	24
4.4.2	Sélection d'une zone	25
4.4.3	Enveloppe de volume.....	26
4.4.4	Autres ajustements	26

4.5	Copier/déplacer des Cells	27
4.6	Appliquer des effets	27
4.6.1	Appliquer un effet Insert.....	28
4.6.2	Appliquer un effet Send.....	29
4.6.3	Appliquer des effets Master.....	30
4.7	Sauvegarder les kits et les Cells	31
5	Et ensuite ?	32

1 Bienvenue dans BATTERY 3

Merci d'avoir acheté BATTERY 3. Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à utiliser ce produit que nous en avons eu à le créer ! BATTERY 3 est un puissant lecteur de samples de percussion équipé d'un large éventail d'effets pour triturer vos sons. BATTERY 3 propose une interface d'utilisation simple et flexible ainsi qu'une énorme bibliothèque de samples de kits professionnels couvrant un large spectre de styles musicaux. BATTERY 3 peut être non seulement utilisé en mode autonome, mais également hébergé comme plug-in dans une application hôte telle que Cubase® de Steinberg, Live® d'Ableton, ProTools® de Digidesign, Logic® d'Apple et d'autres encore.

La documentation de BATTERY 3 :

Ce Guide de Prise en Main vous fournit les informations nécessaires pour utiliser BATTERY 3 et vous explique comment accomplir les tâches fondamentales.

Les documents suivants sont disponibles :

- Le Guide de Démarrage Rapide vous explique comment installer et activer BATTERY 3 sur votre ordinateur.
- Si vous souhaitez plonger plus avant dans BATTERY 3 et ses possibilités, consultez le Manuel d'Utilisation de BATTERY 3. Celui-ci explique en détail toutes les fonctions du logiciel.
- Le Library Manual de BATTERY 3 vous donne une description détaillée de la Sound Library fournie avec le logiciel.

En outre, nous vous invitons à vous rendre sur les forums de la communauté à l'adresse native-instruments.com/forum,

où les débutant(e)s et les utilisateurs et utilisatrices expérimenté(e)s échangent leurs connaissances sur les produits de Native Instruments.

Et maintenant, entrons dans le vif du sujet !

2 Deux ou trois choses à savoir

Ce chapitre vous guide dans les étapes nécessaires à la configuration de BATTERY 3. La première section traite de la version autonome de BATTERY 3, tandis que la seconde section vous présente les différentes versions de plug-ins BATTERY 3 disponibles.

2.1 Configuration requise

La configuration requise pour utiliser BATTERY 3 dépend de la manière dont vous utilisez le logiciel. Cependant, les caractéristiques mentionnées ci-dessous vous donnent une idée de la puissance requise sur votre ordinateur pour garantir une utilisation agréable du produit.

- Mac OS X : 10.4.x, G4 1,4 GHz ou Intel® Core™ Duo 1,66 GHz, 512 MB RAM
- Windows XP ou Windows Vista®* : Pentium 1 GHz, 1 GB RAM

* Les environnements officiellement supportés pour BATTERY 3 sont Windows XP 32, Windows Vista® 32 et Windows Vista® 64

2.2 Configurer BATTERY 3 en mode autonome

BATTERY 3 peut fonctionner en logiciel autonome avec sa propre interface vers votre carte son et votre matériel MIDI. Utilisez ce mode si vous souhaitez simplement jouer avec BATTERY 3 depuis un clavier ou contrôleur MIDI relié à votre ordinateur ou si vous souhaitez que BATTERY 3 reçoive des données MIDI depuis un logiciel ne gérant aucun des formats de plug-in BATTERY 3 disponibles.

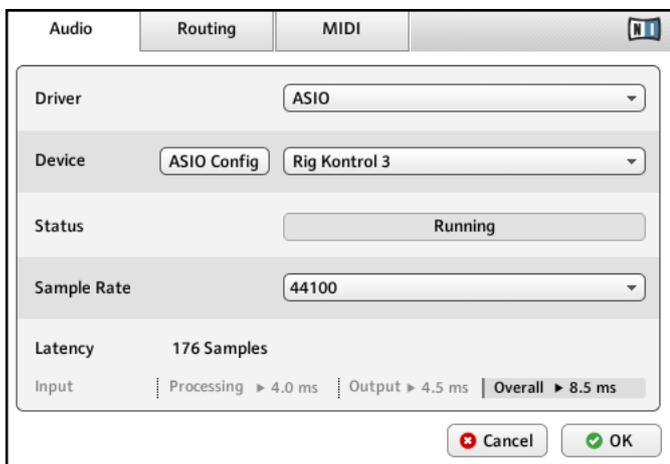
2.2.1 Réglages audio et MIDI

Avant de commencer à utiliser ABSYNTH 3, il vous faut configurer ses réglages audio et MIDI. Ceci ne s'applique qu'à la version autonome de BATTERY 3. Lorsque vous utilisez BATTERY 3 en plug-in, l'audio et le MIDI sont gérés par le logiciel hôte.

Matériel audio

Effectuez les étapes suivantes pour configurer votre matériel audio dans BATTERY 3 :

1. Dans le menu File de l'Application Menu Bar, tout en haut de la fenêtre de l'application, sélectionnez l'entrée *Audio and MIDI Settings....* La fenêtre Audio and MIDI Settings s'ouvre :



La page Audio de la fenêtre Audio and MIDI Settings affichant un RIG KONTROL 3 comme interface audio active (ici sur Windows).

2. Dans le menu Driver de la page Audio, sélectionnez *ASIO* pour obtenir les meilleurs résultats sur Windows (sur Mac, ce menu est réglé sur *CoreAudio*, le seul choix sur Mac OS X).
3. Utilisez le menu Device pour sélectionner l'interface audio souhaitée.
4. Nous vous recommandons de régler le taux d'échantillonnage (Sample Rate) sur 44100 Hz et la latence (Latency) à environ 10 ms. En fonction de votre interface audio, ceci s'effectue soit via le Latency Slider en bas de l'Audio Tab, soit via le bouton ASIO Config qui ouvre le panneau de contrôle de votre interface audio.

Ces réglages devraient fonctionner sur la plupart des ordinateurs ; pour plus d'informations sur la signification de ces réglages, veuillez vous référer à la section [2.2.2 « À propos des latences »](#).

2.2.2 À propos des latences

Les données générées par un logiciel audio tel que BATTERY 3 doivent être transmises au pilote de l'interface audio actuellement utilisée, qui les transmet à son tour aux convertisseurs numérique-analogique qui génèrent un signal analogique audible dans vos enceintes. Cette procédure prends du temps. Le délai en résultant est appelé « latence ».

Le haut niveau de performance des ordinateurs d'aujourd'hui, combiné aux progrès effectués dans les technologies de pilotes, permettent de réduire la latence à quelques millisecondes. Cependant, un compromis est inévitable, car une latence extrêmement faible grève plus les performances de votre ordinateur qu'une latence plus généreuse, qui introduira quant à elle un délai plus long entre la génération du son dans le logiciel et sa reproduction dans vos enceintes.

Dans ce petit jeu, la nature du pilote utilisé est également un facteur important.

Utilisez des pilotes à faible latence

Dès que possible, utilisez des pilotes à faible latence lorsque vous travaillez avec BATTERY 3. BATTERY 3 fonctionne avec deux types de pilotes à faible latence :

- Pilotes ASIO
- Core Audio (uniquement sur les ordinateurs sous Mac OS X)

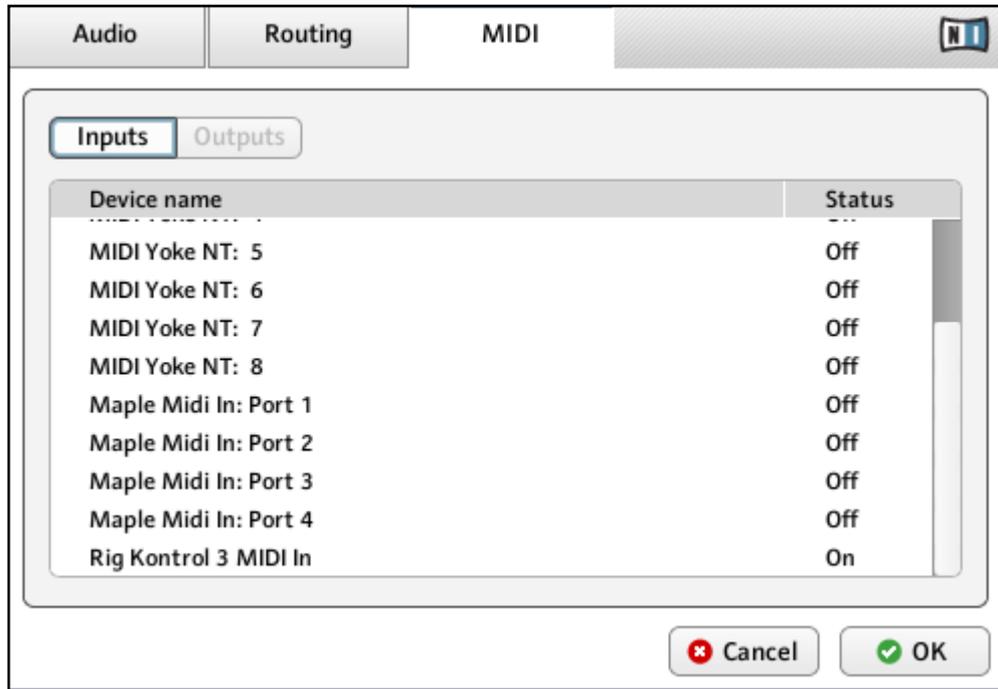
Ces deux technologies garantissent un transfert efficace entre le logiciel et l'interface audio et sont à même d'assurer une latence adaptée au jeu en live, voire même tout à fait négligeable.

2.2.3 Matériel MIDI

Pour utiliser BATTERY 3 avec un clavier ou un contrôleur MIDI, vous devez choisir la bonne interface MIDI afin que les données MIDI atteignent BATTERY 3.

Pour ce faire :

1. Ouvrez la fenêtre Audio and MIDI Settings depuis le menu File.
2. Passez à la page MIDI.



La page MIDI de la fenêtre Audio and MIDI Settings (ici sur Windows) affichant une interface MIDI active (ici RIG KONTROL 3 Midi).

3. Sur la page MIDI, vérifiez que l'interface ou l'appareil MIDI que vous utilisez est activé(e). Si vous voyez votre interface dans la liste mais qu'elle est désactivée, cliquez sur le label Off pour l'activer.

Vous devriez maintenant pouvoir jouer sur BATTERY 3 depuis votre clavier ou contrôleur MIDI.

Si vous n'avez pas de clavier ou contrôleur MIDI à portée de main, vous pouvez tout de même jouer sur BATTERY 3 en utilisant votre clavier d'ordinateur.

2.3 BATTERY 3 en tant que plug-in

BATTERY 3 ne fonctionne pas seulement en application autonome mais est également disponible dans divers formats de plug-ins, pour l'utiliser dans des hôtes tels que KORE de Native Instruments, Cubase/Nuendo de Steinberg, Live d'Ableton, Digital Performer de MOTU, Logic d'Apple ou encore Pro Tools® de Digidesign.

Les fonctionnalités de synthèse des plug-ins de BATTERY 3 sont identiques à celles de la version autonome. Cependant, les plug-ins ne disposent pas des options de configuration des réglages audio et MIDI, ces réglages étant pris en charge par l'hôte dans lequel le plug-in est inséré.

Formats de plug-in et hôtes

En fonction du système d'exploitation fonctionnant sur votre ordinateur, vous avez le choix entre les formats de plug-ins suivants :

- VSTi® (Mac OS X et Windows)
- Audio Unit (Mac OS X uniquement)
- RTAS® (Mac OS X et Windows pour une utilisation dans Pro Tools® de Digidesign)

Veillez vous référer à la documentation de votre logiciel hôte pour plus de détails sur le format de plug-in nécessaire et sur la manière d'utiliser BATTERY 3 en plug-in.

3 Vue d'ensemble

Ce chapitre décrit les zones et éléments de l'interface d'utilisation.



L'interface d'utilisation de BATTERY 3.

La flexibilité de BATTERY 3 lui permet de s'adapter à votre mode de travail. Lorsque vous lancez BATTERY 3 pour la première fois, l'affichage de base est divisé en trois parties principales :

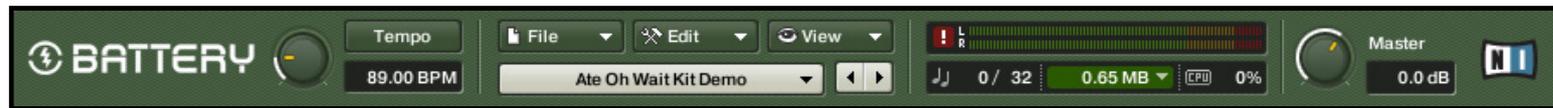
- 1 La section Master, en haut de la fenêtre, fournit divers contrôles permettant d'ajuster des paramètres globaux et de gérer vos fichiers.
- 2 La Drum/Sample Matrix, au milieu de BATTERY 3, contient des Cells (cellules) organisées en lignes et colonnes. C'est là que vous organisez vos samples et que la plupart des actions ont lieu.

3 L'Edit Pane, en bas de la fenêtre, contient plusieurs pages proposant un traitement précis du signal, un large choix de filtres et de nombreuses autres fonctions.

Les sections qui suivent présentent seulement les éléments essentiels de ces trois zones. BATTERY 3 offre encore bien d'autres possibilités créatives que nous ne pouvons couvrir dans ce Guide de Prise en Main. Si vous souhaitez approfondir vos connaissances sur ce puissant outil, veuillez vous référer au Manuel d'Utilisation de BATTERY 3.

3.1 Section Master

La section Master est la rangée d'éléments située tout en haut de la fenêtre de BATTERY 3. Prenez le temps de vous familiariser avec ses éléments les plus importants, votre travail s'en trouvera grandement accéléré !



La section Master.

- Le contrôle Master, sur la droite, règle le volume de sortie global.
- Le bouton Panic (⚠) réinitialise le moteur audio de BATTERY 3 et coupe immédiatement tous les sons en cours de lecture. Cette fonction peut s'avérer précieuse lorsque les choses prennent une tournure incontrôlable...
- Utilisez les menus déroulants pour charger et sauvegarder les kits, effectuer des opérations d'édition basiques et pour sélectionner les ensembles de contrôles à afficher dans l'Edit Pane et dans la Drum/Sample Matrix. Le menu Library Fast Find (la barre déroulante claire) vous donne un accès direct à tous les kits de la Factory Library de BATTERY 3.



Gardez un œil sur l'indicateur Output. Pour éviter toute distorsion, l'indicateur ne doit pas entrer dans la zone rouge !

3.2 Drum/Sample Matrix

La Drum/Sample Matrix est la principale section de l'interface de BATTERY 3.



La Drum/Sample Matrix.

Elle est constituée de Cells (cellules) dans lesquelles vous chargez des samples et sons de percussion. Les Cells sont organisées en lignes et colonnes.

Pour ajouter ou supprimer des colonnes, utilisez les boutons Plus et Minus  dans le coin inférieur droit de la section.

La Drum/Sample Matrix propose des boutons Solo et Mute pour chaque Cell () ainsi qu'une série de boutons supplémentaires pour chaque ligne et chaque colonne. Pour passer toutes les Cells d'une même ligne ou d'une même colonne sur Solo ou Mute, cliquez sur le bouton Solo ou Mute correspondant.



Pensez à cette fonction lorsque vous commencez à assigner vos samples. En rassemblant tous les samples d'un instrument (par exemple un bongo) sur une même ligne, vous pouvez ainsi passer l'instrument entier sur Mute ou Solo en un seul clic.

3.3 Edit Pane

L'Edit Pane propose neuf pages différentes, rapidement accessibles via leurs onglets.



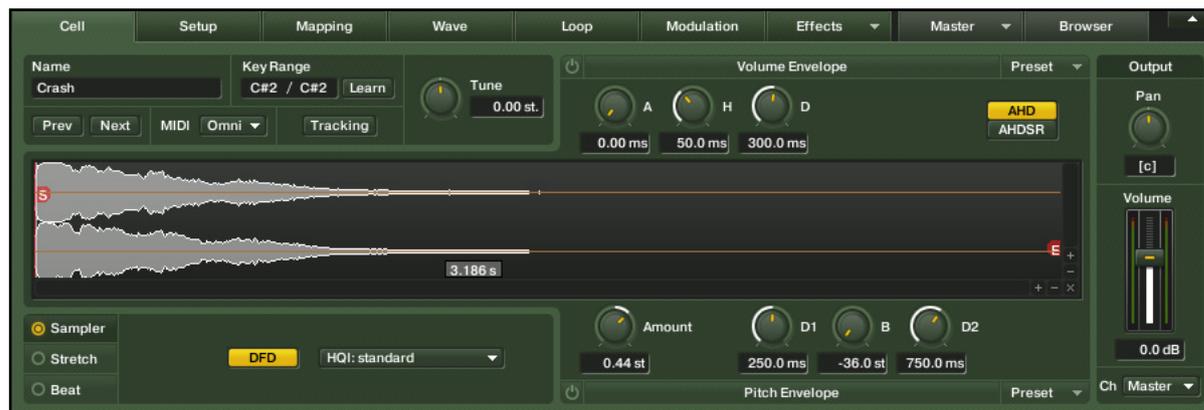
L'Edit Pane.

C'est là que vous définissez toutes les options relatives à chaque Cell individuelle, dont notamment son assignation, son filtrage, son bouclage et bien d'autres choses encore.

Les sections suivantes présentent les principaux éléments de l'Edit Pane. L'Edit Pane propose bien plus que le peu que nous pourrions en décrire dans ce Guide de Prise en Main. Veuillez consulter le Manuel d'Utilisation pour approfondir les possibilités de BATTERY 3.

3.3.1 Onglet Cell

Le premier onglet à découvrir est l'onglet Cell. Il vous permet d'effectuer diverses opérations d'édition, d'assigner les notes MIDI et d'insérer chaque son individuel dans le mix.



L'onglet Cell.

Le centre de l'onglet Cell est occupé par l'affichage Waveform. Cet affichage propose une représentation graphique du sample situé dans la Cell actuellement sélectionnée.

3.3.2 Onglet Setup

L'onglet Setup contient les réglages des voix et de l'automatisation rythmique. Ces outils sont spécifiquement conçus pour le jeu des percussions et la programmation rythmique.



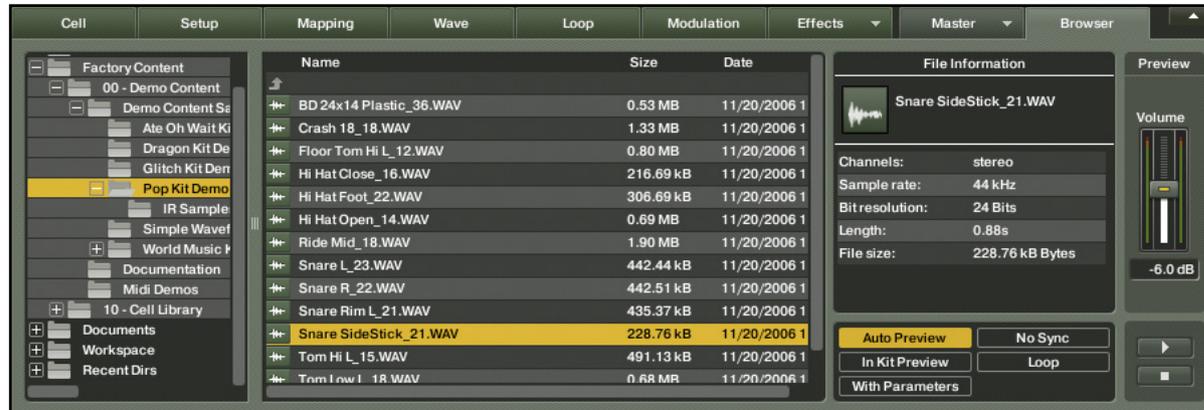
L'onglet Setup.

Utilisez les Voice Groups pour définir les interactions entre les différentes Cells (par exemple « Interrompre la Cell A dès que la Cell B est déclenchée », tel que décrit dans la section 4.3.2 « Configurer l'interaction entre les Cells »).

Les articulations réglables telles que le fla, l'humanisation ou le roulement ajoutent une touche naturelle à vos rythmes.

3.3.3 Onglet Browser

L'onglet Browser vous donne un accès rapide à votre système de fichiers. Il affiche les lecteurs et autres fichiers de votre ordinateur sous une forme arborescente familière.



L'onglet Browser.

Naviguez dans votre système de fichiers et utilisez le glisser-déposer pour charger aisément les samples et les kits.



Vous pouvez également utiliser le menu File de la section Master pour charger les samples et les kits.

Lorsque vous sélectionnez un fichier dans le Files Pane, le sample correspondant est lu pour vous faire une première idée de son contenu.



Pour ajouter des dossiers à vos emplacements favoris, effectuez un clic droit sur eux et sélectionnez Add To Favorites....

3.3.4 Autres onglets

Lisez les paragraphes qui suivent pour une courte présentation des autres onglets et de leurs fonctions, ou bien passez directement au chapitre 4 « Utilisation de base ». Si vous souhaitez approfondir les possibilités de BATTERY 3, veuillez vous référer au Manuel d'Utilisation.

Onglet Mapping

Si vous voulez combiner plusieurs samples dans une même Cell, l'onglet Mapping est ce qu'il vous faut. Cet onglet vous permet d'attribuer des sons individuels à différentes zones de vélocité dans une même Cell.

Onglet Wave

L'onglet Wave propose un éditeur de forme d'onde simple d'emploi incluant toutes les fonctions d'édition habituelles : couper/copier/coller, fondus d'entrée et de sortie, normalisation, etc.

Au lieu d'ouvrir un logiciel d'édition externe, vous pouvez modifier vos fichiers audio directement dans BATTERY 3.

Onglet Loop

L'onglet Loop propose de nombreuses fonctions concernant le bouclage. Vous pouvez y produire des effets de maintien évolutif pour ajouter de la dynamique à vos samples et autres sons de percussion.

Onglet Modulation

L'onglet Modulation propose plusieurs signaux de contrôle pour modifier la valeur des paramètres d'une Cell. Vous pouvez obtenir des effets impressionnants grâce à cet onglet. Jouez un peu avec les contrôles pour comprendre leur action.

Onglet Effects

L'onglet Effects est équipé d'une collection d'effets permettant d'affiner le timbre ou les caractéristiques soniques d'une Cell : égaliseurs, compresseurs, etc.

BATTERY 3 est livré avec une foultitude de presets, disponibles via les menus Preset ▼ dans le coin supérieur droit de chaque section d'effet.

Onglet Master

Alors que l'onglet Effects propose divers effets permettant de traiter chaque Cell individuelle, l'onglet Master propose une sélection supplémentaire d'effets de haute qualité pouvant être appliqués à la sortie principale de BATTERY 3.

4 Utilisation de base

Ce chapitre décrit les tâches les plus fondamentales dans BATTERY 3. Si vous souhaitez approfondir les possibilités de BATTERY 3, veuillez vous référer au Manuel d'Utilisation.

4.1 Charger un kit

Au lieu d'assembler un kit entièrement par vous-même, vous pouvez travailler avec l'un des kits prédéfinis de la Factory Library de BATTERY 3 pour aiguillonner votre créativité.

Pour charger un kit prédéfini depuis la Factory Library de BATTERY 3 :

1. Cliquez sur le menu Library Fast Find dans la section Master. Un menu déroulant s'ouvre contenant de nombreuses catégories de sons de percussion.



2. Sélectionnez une catégorie dans le menu déroulant. Un sous-menu s'ouvre contenant les kits disponibles dans cette catégorie.
3. Sélectionnez dans ce sous-menu le kit que vous souhaitez charger puis relâchez le bouton de la souris pour le charger.



Les kits prédéfinis sont de bons points de départ pour comprendre comment les effets et les enveloppes peuvent servir à modeler le son des Cells et des kits.

4.2 Charger un son

Au lancement, BATTERY 3 vous propose un kit vide. La première chose à faire est donc de remplir les Cells avec des sons de percussion ou d'autres samples.

Il y a plusieurs moyens de charger des sons individuels dans la Drum/Sample Matrix.

Jetons un œil au moyen le plus pratique : l'utilisation de l'onglet Browser dans l'Edit Pane.

1. Cliquez sur l'onglet Browser dans l'Edit Pane pour ouvrir le Browser.
2. Utilisez le panneau Folder pour naviguer dans votre système de fichiers.
3. Le File Pane, au milieu, liste tous les fichiers pertinents dans le dossier sélectionné.
4. Lorsque vous sélectionnez un fichier, le sample correspondant est lu pour vous faire une première idée de son contenu.
5. Pour charger un sample dans une Cell, glissez-le simplement depuis l'onglet Browser vers la Cell en question.



Vous pouvez également utiliser le menu File de la section Master ou les menus contextuels de chaque Cell pour charger les samples et les kits.

4.3 Jouer un son

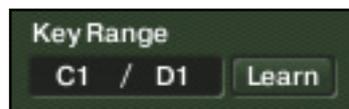
Une fois que vous avez chargé un sample dans une Cell, vous pouvez cliquer sur cette Cell pour la déclencher.

Vous pouvez également utiliser votre clavier d'ordinateur. Si vous voulez profiter pleinement de BATTERY 3, utilisez plutôt un contrôleur MIDI/USB tel qu'un clavier MIDI ou un contrôleur MIDI à pads.

4.3.1 Assigner des notes MIDI

L'assignation des notes MIDI est peut-être une tâche ardue dans de nombreux autres modules de batterie, mais dans BATTERY 3 elle est très simple.

Si vous utilisez un contrôleur MIDI/USB, vous apprécierez la fonction Key Range de l'Edit Pane.



Le Key Range Editor.

Voici la marche à suivre :

1. Sélectionnez la Cell sur laquelle vous souhaitez travailler.
2. Passez à l'onglet Cell dans l'Edit Pane.
3. Cliquez sur le bouton Learn dans le coin supérieur gauche de la zone.
4. Appuyez sur la touche la plus basse souhaitée sur votre clavier.
5. Appuyez sur la touche la plus haute souhaitée sur votre clavier.
 - La Cell sélectionnée répond maintenant à toutes les notes MIDI situées entre les deux limites précédemment définies.

Bien sûr, vous pouvez assigner plusieurs Cells aux mêmes notes MIDI. L'exemple suivant vous donne idée des possibilités : supposez que vous ayez chargé un sample de grosse caisse dans la première Cell et un sample de cymbale crash dans la seconde. La plupart du temps, vous voudrez jouer la grosse caisse seule, mais de temps en temps vous souhaitez jouer simultanément la grosse caisse et la crash.

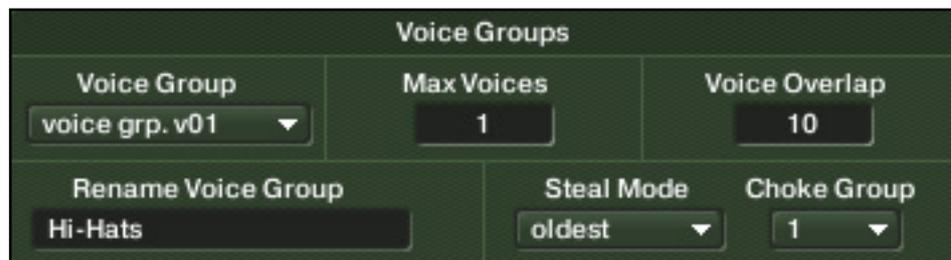
Un moyen est de régler le Key Range de la grosse caisse sur C1/D1 et le Key Range de la crash sur D1/D1.

En appuyant sur la note C1, vous ne déclencherez que la grosse caisse, mais en appuyant sur D1 vous jouerez à la fois la grosse caisse et la crash.

4.3.2 Configurer l'interaction entre les Cells

Dans certains cas, vous aurez besoin que différentes Cells interagissent entre elles. Les Voice Groups et les Choke Groups permettent à vos pistes de batterie d'avoir un son plus naturel.

Supposez que vous ayez chargé un son de charley fermée dans la première Cell et un son de charley ouverte dans la seconde. Vous souhaitez probablement que le son de charley ouverte s'interrompe lorsque vous déclenchez celui de charley fermée, comme sur une vraie cha



La section Voice Groups.

Voici comment configurer les Voice Groups :

1. Cliquez sur la première Cell à inclure dans le réglage (dans notre cas, la charley fermée).
2. Maintenez la touche [Ctrl] ([Cmd] sur Mac) enfoncée et sélectionnez les autres Cells à inclure (ici, la charley ouverte).
3. Passez à l'onglet Setup de l'Edit Pane.
4. Dans la partie en haut à gauche de l'onglet Setup, sélectionnez un Voice Group dans le menu déroulant (par exemple 1).

5. Réglez le paramètre Max Voices (nombre maximal de voix) sur 1.

→ Les deux Cells sont maintenant associées dans un même Voice Group. Dès que vous déclenchez l'une, l'autre s'interrompt.



Les Voice Groups proposent d'autres possibilités, en particulier lorsqu'ils sont utilisés en conjonction avec les Choke Groups. Pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel d'Utilisation de BATTERY 3.

4.4 Éditer une Cell

BATTERY 3 vous permet d'éditer vos samples de manière conséquente pour que vous soyez sûr(e) d'entendre le son que vous avez en tête. Cette section vous présente les principaux contrôles d'édition.

4.4.1 Volume, Pan et Tune

Pour chaque Cell, l'onglet Cell propose des contrôles du volume, de la position panoramique (Pan) et de la hauteur tonale ou pitch (Tune). Ces contrôles basiques sont ceux que vous utiliserez le plus lorsque vous mixerez votre kit de batterie.

Utilisez la tirette Volume pour ajuster le niveau de la Cell sélectionnée.



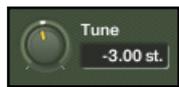
La tirette Volume.

Tournez le curseur Pan vers la gauche ou vers la droite pour modifier la position de la Cell dans le panorama stéréo.



Le curseur Pan.

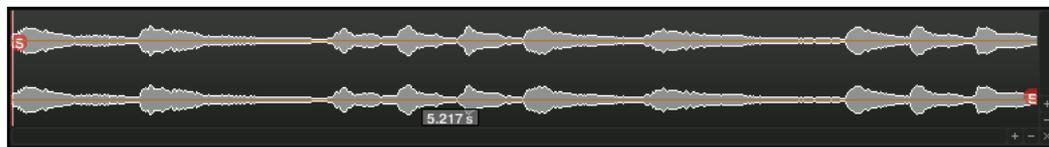
Pour modifier le pitch du sample sélectionné, tournez le curseur Tune. Appuyez sur la touche [Maj] de votre clavier d'ordinateur tout en tournant le curseur pour ajuster sa valeur plus finement.



Le curseur Tune.

4.4.2 Sélection d'une zone

Dans l'onglet Cell, observez l'affichage Waveform au centre de l'onglet. En premier lieu, vous voyez une représentation du contenu de la Cell. Mais il y a plus à faire dans cet affichage.



L'affichage Waveform.

Par défaut, BATTERY 3 joue le sample chargé dans une Cell dans son intégralité. Si vous voulez sauter les premières millisecondes du sample ou en sélectionner un intervalle particulier, glissez simplement les marqueurs rouges Start (S) et End (E) sur l'affichage Waveform avec votre souris.



Sélection d'une zone dans un sample.

- ▶ Glissez les marqueurs Start et End pour spécifier la zone que vous souhaitez utiliser.
- ▶ Utilisez les boutons Zoom **+ - ×** dans le coin inférieur droit pour grossir ou rétrécir l'affichage et faciliter votre sélection.

4.4.3 Enveloppe de volume

Vous pouvez modeler l'évolution du volume de vos samples et sons de batterie grâce aux contrôles de la section Volume Envelope.



La section Volume Envelope.

1. Cliquez sur le bouton Activer () pour activer l'enveloppe de volume.
2. Ajustez l'attaque (Attack, A), le maintien (Hold, H) et la décroissance (Decay, D) selon votre goût.



Gardez un œil sur l'affichage Waveform pour bien comprendre l'effet de chaque curseur.



Une enveloppe de volume appliquée à un sample.

4.4.4 Autres ajustements

Pour encore améliorer le son de vos samples, vous pouvez appliquer une égalisation, un filtrage ou une compression sur l'onglet Effects.

Consultez la section [4.6](#) pour apprendre à appliquer des effets. Si vous souhaitez en savoir plus sur les possibilités d'édition et de modelage du son, référez-vous au Manuel d'Utilisation de BATTERY 3.

4.5 Copier/déplacer des Cells

Pour copier ou déplacer les Cells, utilisez les commandes du menu Edit ou celles des menus contextuels. Les menus contextuels sont accessibles via un clic droit sur les Cells.

- Pour déplacer une Cell à l'intérieur de la Drum/Sample Matrix, glissez-la et déposez-la d'une position à l'autre. Vous pouvez même échanger deux Cells avec ce procédé.



Copiez les Cells encore plus rapidement en maintenant la touche [Ctrl] ([Alt] sur Mac) tout en glissant-déposant une Cell.

4.6 Appliquer des effets

BATTERY 3 propose un large éventail d'effets qui peuvent améliorer vos pistes de batterie et donner plus de puissance et de richesse à votre mix.

Dans cette section, vous apprendrez à appliquer des effets. Avant de poursuivre, commençons par présenter les trois types d'effets disponibles dans BATTERY 3.

Effets Insert

Les effets Insert permettent de moduler les caractéristiques soniques d'une Cell particulière. Considérez-les comme la section d'effets « privée » de la Cell en question.

Effets Send

La principale différence entre les effets Insert et Send est que les effets Send peuvent être appliqués à plusieurs Cells en même temps. Considérez-les comme une section d'effets « publique » accessible depuis chaque Cell.

Effets Master

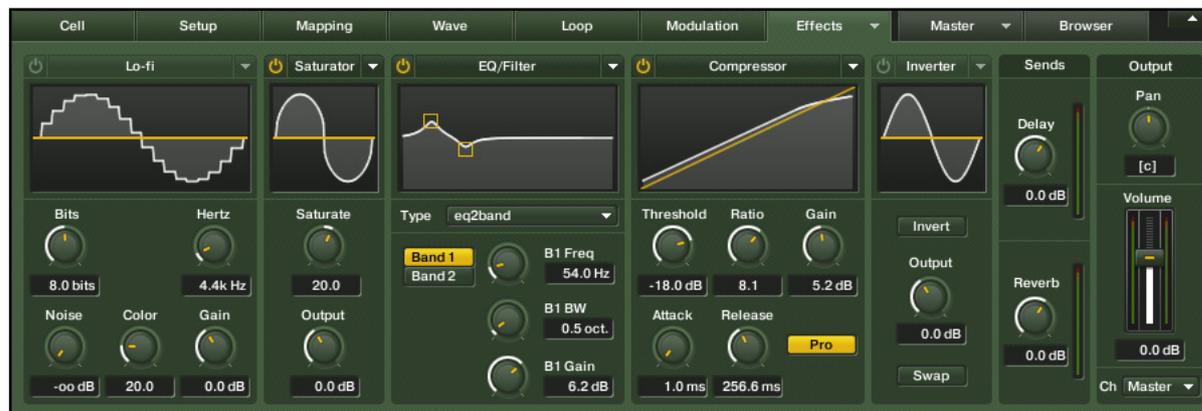
Les effets Master traitent le signal de sortie de BATTERY 3. Les sons de chacune des Cells passent à travers ces filtres avant d'atteindre vos enceintes. Considérez-les comme la section d'effets universels affectant chacun des sons générés par BATTERY 3.



Vous souhaitez peut-être court-circuiter les effets Master pour certaines Cells. BATTERY 3 propose des canaux de sortie secondaires et des options avancées de routage. Les effets Master affectent le canal de la sortie principal uniquement. Veuillez vous référer au Manuel d'Utilisation pour plus de détails.

4.6.1 Appliquer un effet Insert

Pour appliquer un effet Insert à la Cell sélectionnée, rendez-vous dans l'onglet Effects de l'Edit Pane.



L'onglet Effects.

Vous trouverez un grand choix d'effets Insert pour modifier le son de chacune des Cells. Parcourons rapidement les différentes sections.

Lo-fi : diminue la qualité du signal audio pour produire les sons « crades » qui firent la renommée des vieilles boîtes à rythme.

Saturator : propose des effets d'expansion/compression/saturation pour donner de la pêche et de l'attaque à vos samples et sons de batterie.

EQ/Filter : modifie les caractéristiques fréquentielles afin d'ajuster chaque coup de batterie individuellement et obtenir précisément le son recherché.

Compressor : traite la dynamique du signal pour garantir que chaque sample de percussion ait exactement le punch qu'il faut.

Inverter : inverse la phase ou la position panoramique (inverse les canaux gauche et droit) du signal.

Vous pouvez activer/désactiver chacun des effets Insert en cliquant sur son bouton Activer .



BATTERY 3 est équipé d'un arsenal de presets d'effets. Vous y accédez via le menu Preset () situé dans le coin supérieur droit de chaque effet.

4.6.2 Appliquer un effet Send

Les contrôles permettant d'appliquer les effets Send sont intégrés à l'onglet Effects.



Le contrôle de l'effet Send.

- ▶ Utilisez les curseurs pour définir la quantité de signal à envoyer dans les modules Delay et Reverb maîtres.
- ▶ Passez à l'onglet Master pour ajuster les réglages des effets Send maîtres.



Les sections des effets Delay et Reverb dans l'onglet Master.

Essayez les nombreux presets pour vous faire une idée de l'éventail de possibilités offertes par les effets Delay et Reverb.

4.6.3 Appliquer des effets Master

Pour appliquer des effets Master au signal de sortie global, passez à l'onglet Master dans l'Edit Pane.



L'onglet Master.

- Utilisez l'égaliseur, le compresseur et le limiteur internes de la section Master de BATTERY 3 pour polir votre kit avant d'envoyer son signal aux sorties.

Comme dans l'onglet Effects, chaque effet de l'onglet Master est équipé de son propre interrupteur on/off (son bouton Activer) et d'un ensemble de presets.

4.7 Sauvegarder les kits et les Cells

Maintenant que votre kit a un son riche et puissant, il est temps de le sauvegarder sur votre disque dur.

1. Cliquez sur le menu File dans la section Master.
2. Sélectionnez Save Kit As... pour ouvrir la boîte de dialogue d'enregistrement.
3. Spécifiez un nom et un emplacement pour votre kit.
4. Cliquez sur « OK » (Windows) ou « Save » (Mac OS X).

Le dialogue d'enregistrement propose différents modes de sauvegarde qui se différencient par la manière dont les samples sont sauvegardés. Bien entendu, vous pouvez également sauvegarder des Cells individuelles ou des ensembles de Cells. Pour plus d'informations sur les options de sauvegarde, veuillez consulter le Manuel d'Utilisation de BATTERY 3.

5 Et ensuite ?

Félicitations, vous connaissez maintenant les fonctions les plus importantes de BATTERY 3. Pour plonger plus avant dans l'exploration du logiciel, lisez le Manuel d'Utilisation de BATTERY 3 !
Quoi que vous fassiez par la suite, nous vous souhaitons plein de bon temps – et de succès ! – avec BATTERY 3.