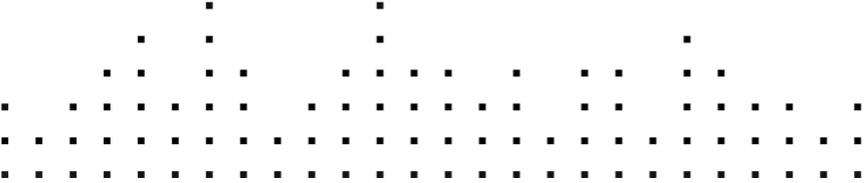


Manuel



Sommaire

1 Bienvenue à The Mouth

- 1.1 Avant-propos par Tim Exile
- 1.2 Informations de base

2 Qu'est ce que The Mouth

3 Installation et Activation

- 3.1 Installer The Mouth
- 3.2 Activer The Mouth

4 Comment utiliser The Mouth

- 4.1 Comment ouvrir The Mouth
- 4.2 Explorer les instantanés (snapshots)
 - 4.2.1 Charger un instantané depuis la Sidepane
 - 4.2.2 Charger un instantané depuis la barre principale
- 4.3 Charger un intantané

5 Aperçu de l'interface

- 5.1 Flux du signal dans The Mouth
- 5.2 Section contrôleurs d'entrée
- 5.3 Section contrôleurs de performance
- 5.4 Section Harmonie
 - 5.4.1 Paramètres porte d'harmonie
 - 5.4.2 Paramètres d'entrée d'harmonie
 - 5.4.3 Paramètres synthé d'harmony
- 5.5 Section mixage
- 5.6 Section clavier
- 5.7 Section contrôles d'entrée
 - 5.7.1 Contrôles d'entrée
 - 5.7.2 Contrôles synthétiseur
 - 5.7.3 Contrôles vocoder
 - 5.7.4 Contrôles Basse
 - 5.7.5 Contrôles FX (Effets)

6 Envoyer du midi à The Mouth utilisé en effet

6.1 Ableton Live

6.2 Logic

6.3 Cubase SX/Nuendo

6.4 FL Studio

6.5 ProTools 8

7 Envoyer du midi depuis The Mouth

7.1 Ableton Live

1 Bienvenue à The Mouth

1.1 Avant-propos par Tim Exile

Une journée d'automne ensoleillée il ya plusieurs années, on m'a demandé de prendre le titre de DJ de l'aéroport pour un night-club. J'ai adoré son travail, et j'ai exprimé ceci en faisant "Wap-Wap, brrr, neow-neow, booom, ka" en rentrant à l'hôtel. Après pas demandé de ramasser DJs célèbres nouveau, j'ai décidé que je voulais un bon bouche. Pas une bouche ... une bouche ... pour combler le fossé entre ce qui était dans ma tête et ce que je voulais sortirait de ce peu décevant de la chair sous mes années nose. 10 ans plus tard, j'ai réalisé mon rêve. UNE BONNE BOUCHE qui prend les sons que vous mettez à l'intérieur et qui les transforme en ce que vous avez réellement voulu chanter, beatbox, wapwap, brrr ou neow. Je l'utilise en live, je l'utilise en studio. Je ne peux pas attendre pour partager ma bouche avec votre visage.

1.2 Informations de base

Merci beaucoup pour l'achat de THE MOUTH. Au nom de l'ensemble de l'équipe Native instruments, nous espérons que cet INSTRUMENT KOMLETE POWERED BY REAKTOR va vraiment vous inspirer. Créé par un artiste expérimental Tim, THE MOUTH ajoute une nouvelle dimension à votre collection d'effets et peut être utilisé sur les voix, les rythmes ou tout simplement comme un effet créatif sur n'importe quel signal audio. The Mouth a été conçu pour s'intégrer parfaitement dans le lecteur REAKTOR et la version complète de REAKTOR, en utilisant le moteur REAKTOR très puissant. THE MOUTH est livré complet avec des instantanés accessibles (sons prédéfinis) créés par Tim Exile lui-même et des sound designers expérimentés de Native Instruments. Ce manuel vous aidera à vous familiariser avec The Mouth pour REAKTOR. Si vous voulez commencer immédiatement, passez à l'installation et à l'activation. Lisez ce chapitre attentivement et entièrement, car il explique toutes les étapes nécessaires

pour commencer. Après le chapitre d'installation vous trouverez une explication pour comment utiliser les instantanés (snapshots) au sein de REAKTOR / REAKTOR PLAYER. Si vous êtes déjà familier avec REAKTOR / REAKTOR PLAYER, ce sera simple, mais il pourrait être utile d'y jeter un coup d'oeil quand même.

2 Qu'est ce que The Mouth

Avec plus de 100 instantanés The Mouth est un effet puissant qui peut générer des mélodies et des sons synthétiques basés sur un signal audio. Fabriqué spécifiquement par Tim Exile pour la manipulation basée sur le live The Mouth est tout aussi utile dans les situations d'enregistrement en studio. Pour le dire simplement, The Mouth est un synthétiseur que vous pouvez jouer avec votre voix, et plus important, vous n'avez pas besoin d'être capable de chanter ! The Mouth fonctionne par détection de la hauteur d'un signal audio entrant, qui est ensuite modulé automatiquement à partir d'un périphérique MIDI. Le signal automatique est utilisé pour déclencher le synthétiseur qui en conjonction avec les paramètres de gate ajoute de la mélodie et de l'harmonie supplémentaire. Outre le son synthétisé, vous pouvez également mélanger l'audio non traité, avec un vocodeur et des effets. The Mouth est très sensible à votre voix et peut suivre le pitch de ce que vous chantez. Il peut l'utiliser comme une base pour contrôler le synthétiseur ou créer des riffs de séquenceur. Il peut également prendre l'articulation de votre voix et l'utiliser pour moduler le son. En mode Beats, The Mouth peut être utilisé pour traiter des patterns de batterie qui agissent sur les transitoires d'un signal audio entrant interne. Cela peut créer des effets rythmiques très intéressants. Plus vous explorerez The Mouth par l'expérimentation de ses paramètres plus vous trouverez un potentiel de créativité infini et unique.

3 Installation et Activation

3.1 Installer The Mouth

La section suivante explique comment installer et activer The Mouth Bien que ce processus est simple, s'il vous plaît prendre une minute pour lire ces instructions, car cela pourrait empêcher certains problèmes courants. Pour

installer The Mouth, double-cliquez sur l'application d'installation et suivez les consignes à l'écran. L'application d'installation place automatiquement le nouveau fichier Player dans un répertoire REAKTOR PLAYER. En revanche, pendant le processus d'installation, choisissez le répertoire où vous voulez avoir The Mouth installé.

REAKTOR 5.5 ou Reaktor Player est requis pour jouer des instruments et effets REAKTOR. Vous pouvez télécharger le lecteur REAKTOR gratuitement sur le site de Native Instruments.

3.2 Activer The Mouth

Lorsque l'installation est terminée, démarrez l'application Service Center, qui a été installé avec The Mouth. Elle va connecter votre ordinateur à l'Internet et activer votre installation de The Mouth. Afin d'activer votre copie de The Mouth, vous devez effectuer les étapes suivantes dans le centre de service:

1. Connectez-vous: Entrez votre nom de compte utilisateur Native Instruments et votre mot de passe sur la page initiale. Ce sont les informations de compte que vous avez utilisé dans la boutique en ligne de Native Instruments, où vous avez acheté votre instrument REAKTOR , et pour d'autres activations de produits Native Instruments.
2. Sélectionnez des produits: Le Centre de service détecte tous les produits qui n'ont pas encore été activée et les répertorie. Vous pouvez activer plusieurs produits à la fois.
3. Activer: Après avoir procédé à la page suivante, le centre de service se connecte au serveur de Native Instruments et active de vos produits.

4 Comment utiliser The Mouth

Les sections suivantes vous donneront un bref aperçu sur quelques opérations de base: vous allez apprendre à ouvrir The Mouth, comment explorer les instantanés et comment charger et jouer les instantanés de The Mouth au moyen de la barre principale et de la Sidepane.

Pour les dernières informations sur les fichiers du lecteur REAKTOR s'il vous plaît se référer au Guide de démarrage de REAKTOR 5.5.

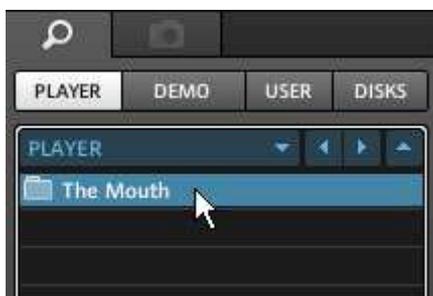
4.1 Comment ouvrir The Mouth

Voici comment ouvrir The Mouth dans REAKTOR ou REAKTOR PLAYER:

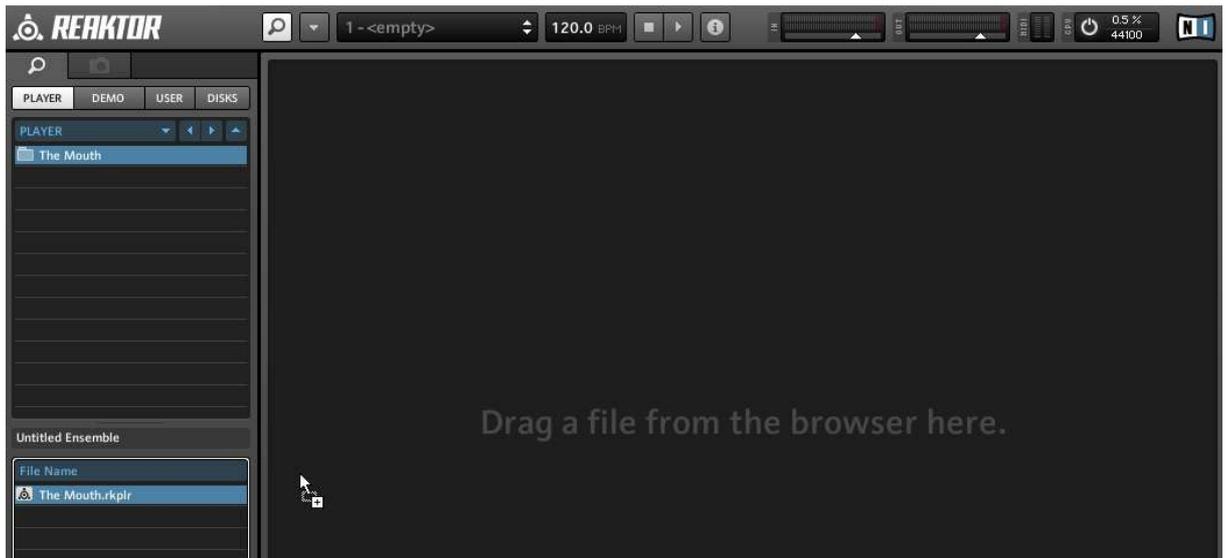
1. Lancer REAKTOR ou REAKTOR PLAYER selon le cas.
2. Dans le navigateur sur le côté gauche de la fenêtre du lecteur REAKTOR / REAKTOR, cliquez sur le bouton Player pour afficher les fichiers de REAKTOR PLAYER (vous pouvez ouvrir le navigateur avec la touche F5 de votre clavier).



3. Cliquez sur le dossier The Mouth. Le contenu du dossier sera affiché dans la partie inférieure du navigateur.



4. Double cliquez sur le fichier the The Mouth.rkplr , ou déplacez le dans l'écran principal



5. The Mouth sera alors chargé et opérationnel



4.2 Explorer les instantanés (snapshots)

Envoyer un signal audio dans REAKTOR pour avoir une idée de la façon dont chaque instantané sonne. Ensuite, nous allons changer complètement le son en chargeant un autre instantané.

Un instantané est la notion REAKTOR pour un son, un preset ou un patch.

The Mouth peut gérer les banques d'instantanés (snapshots), et le chargement quelconque d'un de ces instantanés remettra chaque contrôle de

cet instrument à une valeur spécifique, et recréera un son particulier.

Les instantanés de The Mouth sont accessibles à partir de la commande centrale dans la barre principal REAKTOR PLAYER ou dans la Sidepane.



Fig. 4.1 L'interface de THE MOUTH avec la liste des instantanés dans la Sidepane

- (1) Sidepane Button
- (2) Snapshot drop-down menu
- (3) Snapshot Banks
- (4) Snapshots

4.2.1 Charger un instantané depuis la Sidepane

S'il n'est pas déjà visible après le démarrage, vous avez besoin d'ouvrir le Sidepane. Le Sidepane affiche un aperçu complet des banques d'instantanés de REAKTOR et Instantanés de la Banque instantané actuellement sélectionné.

1. Cliquez sur le bouton Sidepane (1) dans la barre principale pour ouvrir la Sidepane.
2. Sélectionnez une banque de l'instantané (3).

3. Sélectionnez le nom d'une entrée instantané
4. Le nom de l'instantané sélectionné sera en surbrillance dans le Sidepane, et le profil instantané chargé et prêt dans The Mouth

4.2.2 Charger un instantané depuis la barre principale

Chargement d'un instantané du PLAYER de REAKTOR à l'aide du menu déroulant de la barre principale est la façon la plus simple d'interagir avec les instantanés.

1. Cliquez sur le profil instantané dans le menu déroulant (2). Le menu contient tous les clichés et les banques de l'instrument.
2. Cliquez sur une entrée pour le sélectionner.

4.3 Sauvegarder un instantané

Les instantanés peuvent être enregistrés uniquement lors de l'utilisation de la version complète de REAKTOR, mais tous vos réglages seront rappelés parfaitement dans un hôte si vous utilisez REAKTOR PLAYER, de sorte que vous pouvez modifier un son pour votre chanson. Tous les paramètres de The Mouth vont être enregistrés dans le projet en cours de votre station de travail audio numérique (DAW) . Prière de lire la documentation de REAKTOR pour plus d'informations sur le mode plug-in.

Pour les dernières informations sur le lecteur REAKTOR prière de se référer au Guide de démarrage de REAKTOR 5.5.

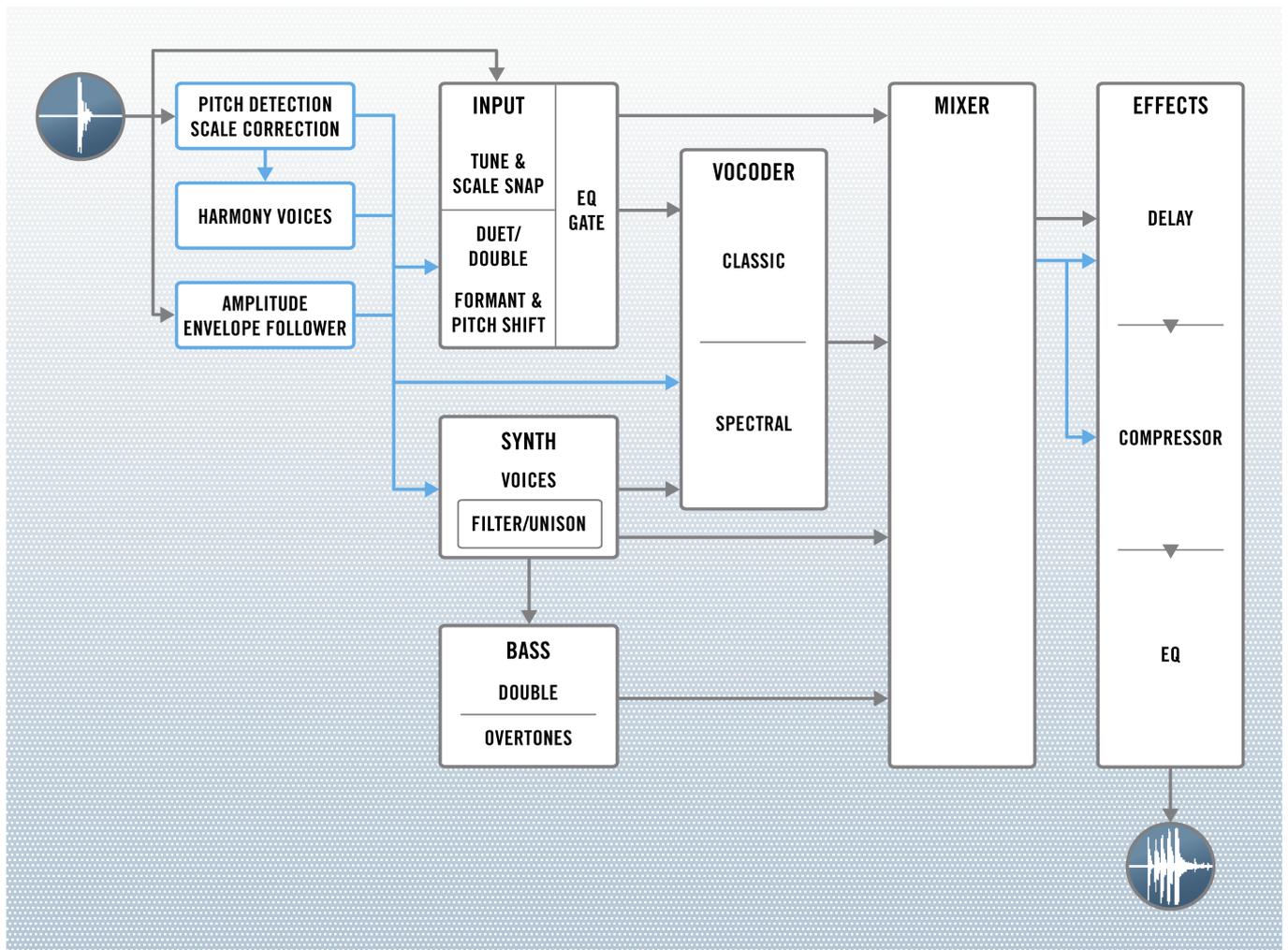
5 Aperçu de l'interface

The mouth a été conçu pour modifier des signaux audio entrants et dispose de deux modes de fonctionnement: le mode Pitch et le mode Beats. En mode Pitch The Mouth analyse la hauteur des sons pour les convertir automatiquement par rapport à la gamme choisie ou à l'entrée d'événements MIDI. Le signal modulé de l'entrée est ensuite injecté dans le synthétiseur et dans le vocoder qui ajoutent mélodie et harmonie. En mode Beats The

Mouth traite des patterns de batterie qui agissent sur les transitoires et les fréquences de signal audio entrant. Cependant, le plein effet de The Mouth ne peut être entendu que lorsque le niveau de l'audio entrant déclenche la porte seuil permettant au synthétiseur, au vocoder et à la basse de sonner. The Mouth est livré complet avec ses propres contrôles de performance sous la forme de huit pré macros définies qui peuvent être utilisés pour modifier à la fois le son et l'enveloppe d'amplitude d'un instantané. En outre, les faders de la section mixer contrôlent le niveau du signal de chaque partie, y compris l'unité préconfiguré d'effet (FX). Le mixeur contient également un bouton de commande pour chaque partie, qui peut être utilisé pour accéder à des sous-préréglages. La sous-section préréglée contient également jusqu'à quatre contrôles de paramètres supplémentaires. Sous-presets pourrait être décrit comme un groupe de clichés dans un instantané. Chaque partie (INPUT, SYNTH, COV, FX) a jusqu'à seize sous-presets, excepté pour BASS qui en a quatre. Sous-presets fournit une possibilité supplémentaire de manipulation de chaque partie. Vous pouvez également les mélanger en maintenant le bouton droit de la souris enfoncé et les faire glisser progressivement.

5.1 Flux du signal dans The Mouth

Le schéma de circulation des signaux fournit un aperçu complet de The Mouth. Il est possible de voir l'effet de chaque section sur le signal audio entrant, à partir de la hauteur initiale et de la correction de gamme, à l'ajout de l'harmonie, et le contrôle de l'enveloppe d'amplitude



La relation entre le synthé, la basse et le vocodeur est d'un intérêt particulier car ils travaillent ensemble pour fournir le contenu principal harmonique. A noter également la façon dont l'entrée peut complètement contourner la section harmonie qui permet pour l'audio non transformé d'être ajouté au mélange.



Fig. 5-2 Vue de l'interface utilisateur de THE MOUTH

- (1) **Input Controls:** Réglez le mode de fonctionnement, le seuil de déclenchement sur le signal entrant et basculez sur la section Harmony.
- (2) **PERFORMANCE CONTROLS:** Configurez le contrôle temps réel du son et les paramètres de l'enveloppe. Voir 5.3, Section contrôleurs de performance pour plus d'informations.
- (3) **MIXER:** Contrôlez l'amplitude, l'accès aux sous-presets et les paramètres additionnels pour chaque partie. Voir 5.5, Section Mixeur pour plus d'informations
- (4) **Keyboard:** Définissez la gamme pour une correction de hauteur. Voir 5.6, Section Clavier pour plus d'informations.

5.2 Section contrôleurs d'entrée

Les contrôles d'entrée donnent accès aux paramètres d'entrée de The Mouth. Ici vous trouverez les paramètres pour le mode clavier, mode Pitch, mode Beat, tuning, seuil, et le bouton Harmony pour basculer entre les contrôles de performance et la page Harmony. Paramètres spécifiés dans la section de contrôle des entrées sont exclusifs à chaque instantané, sauf pour le seuil et les boutons Harmony, qui sont indépendants.



Fig 5-3 Paramètres de contrôles globaux

Paramètres de contrôle globaux

(1) Mode MIDI (Symbole prise MIDI) : Sélectionner ce bouton va forcer The Mouth à utiliser uniquement les notes qui sont actuellement reçues sur le port midi comme gamme. Lorsque aucune note n'est reçue, l'entrée restera mono et l'audio non traité sera entendu. Pour configurer The Mouth à recevoir des données MIDI voir le chapitre 6, envoyer du MIDI à The Mouth comme un effet.

Même lorsque le mode MIDI est désactivé, vous pouvez remplacer les notes du clavier en envoyant vos propres notes MIDI à The Mouth. Lors de l'envoi MIDI à The Mouth, les informations d'octave ne sont pas utilisées.

(2) PITCH: Dans le mode Pitch, The Mouth utilise la hauteur d'un signal entrant pour le traitement.

(3) BEATS: En mode Beats The Mouth utilise les éléments transitoires d'un signal entrant pour le traitement. Kicks et notes à basse fréquence

déclenchent les notes basses et les caisses claires et les autres notes à haute fréquence déclenchent des notes plus élevées.

(4) SEUIL: Le SEUIL (threshold) sert à régler la porte de seuil qui est déclenchée en utilisant le signal audio entrant. Lorsque le niveau de l'audio est supérieur au seuil, le synthétiseur et les autres parties de The Mouth peuvent être entendus. Abaisser le niveau du curseur (seuil) pour augmenter les chances de déclenchement de la porte. Elever le niveau du curseur pour créer des effets plus rythmiques. En mode Pitch, le curseur de seuil peut être utilisé en conjonction avec HOLD, RETRIG et REPEAT. Ces caractéristiques renforcent l'effet de grille présente sur le signal entrant. Pour plus d'informations, consultez la section Harmony.

(5) AUTO: Le bouton AUTO active le suivi automatique du niveau de seuil. La porte est ensuite déclenchée avec plus de précision en conformité avec les pics du signal entrant.

(6) Bouton Harmony (symbole de note): Le bouton permet de basculer entre la page Harmony et les contrôles de performance.

5.3 Section contrôleurs de performance

La section PERFORMANCE CONTROLS contient huit macros prédéfinies, qui peuvent être utilisés pour modifier à la fois le son et l'enveloppe d'amplitude de l'instantané actuel au niveau général.



Fig. 5-4 Performance Controls section

(1) BRIGHTNESS: Ce contrôle est similaire à un filtre passe-bas, qui donne un son avec plus ou moins d'harmoniques. À son tour, cela va changer le timbre ou le ton de la qualité sonore globale.

(2) RESONANCE: La macro RESONANCE contrôle la quantité de résonance, qui est, le montant de l'amélioration du signal à la fréquence de coupure. Des valeurs élevées peuvent produire un son plus perçant.

(3) THICKNESS: La macro EPAISSEUR peut être utilisé pour augmenter ou diminuer la propagation du son stéréo et l'unison du synthétiseur.

Propagation stéréo alternant les bandes de fréquences à gauche et à droite pour créer une image stéréo large En outre, Unison "engraisse" le son du synthétiseur en faisant sonner toutes les voix désaccordées (oscillateurs) ensemble.

(4) HARMONY: La macro HARMONY augmente ou diminue les intervalles entre les voix du synthétiseur. Ceci peut être utilisé pour créer différents types de contenu harmonique.

(5) Réinitialiser Macro: La Macro Reset réinitialise tous les contrôles à leur valeur par défaut. Lorsque vous appuyez à nouveau, il remettra les contrôles à l'état où ils étaient en dernier.

(6) ATTACK: La macro ATTACK contrôle la portion d'attaque de l'enveloppe d'amplitude. Règle le temps nécessaire pour que le signal entrant déclenche le son et pour l'enveloppe d'amplitude de monter de zéro à son volume maximum. Il peut être utilisé pour créer un son avec un fondu d'entrée lent.

(7) SUSTAIN: La macro SUSTAIN détermine le niveau où l'enveloppe d'amplitude reste après avoir été déclenché par un signal entrant et après que le temps de décroissance ait expiré.

SUSTAIN est également connecté à la porte d'entrée.

(8) RELEASE: La macro RELEASE détermine combien de temps il faut pour l'enveloppe pour passer du niveau de sustain à zéro après que le signal audio entrant a cessé. Ceci peut être utilisé pour créer des sons qui continuent longtemps après que le signal audio entrant ait cessé.

(9) NONSENSE: La macro NONSENS relève le bruit et la complexité du son. Spécifiquement il relève le niveau du vocodeur, diminue la quantité spectrale, et augmente la modulation des synthétiseurs de fréquence de filtre et la résonance.

5.4 Section Harmonie

La section Harmony est la page principale d'édition des paramètres d'harmonie pour l'entrée, le synthétiseur et le vocoder. En outre, la section Harmony contient un désaccordage globale du signal entrant et les paramètres de gate supplémentaires telles que HOLD, RETRIG et REPEAT en mode Pitch. En mode Beats, les paramètres de gate sont remplacés par le paramètre RANGE, qui peut être utilisée pour modifier la hauteur de la gamme qui vient de The Mouth.

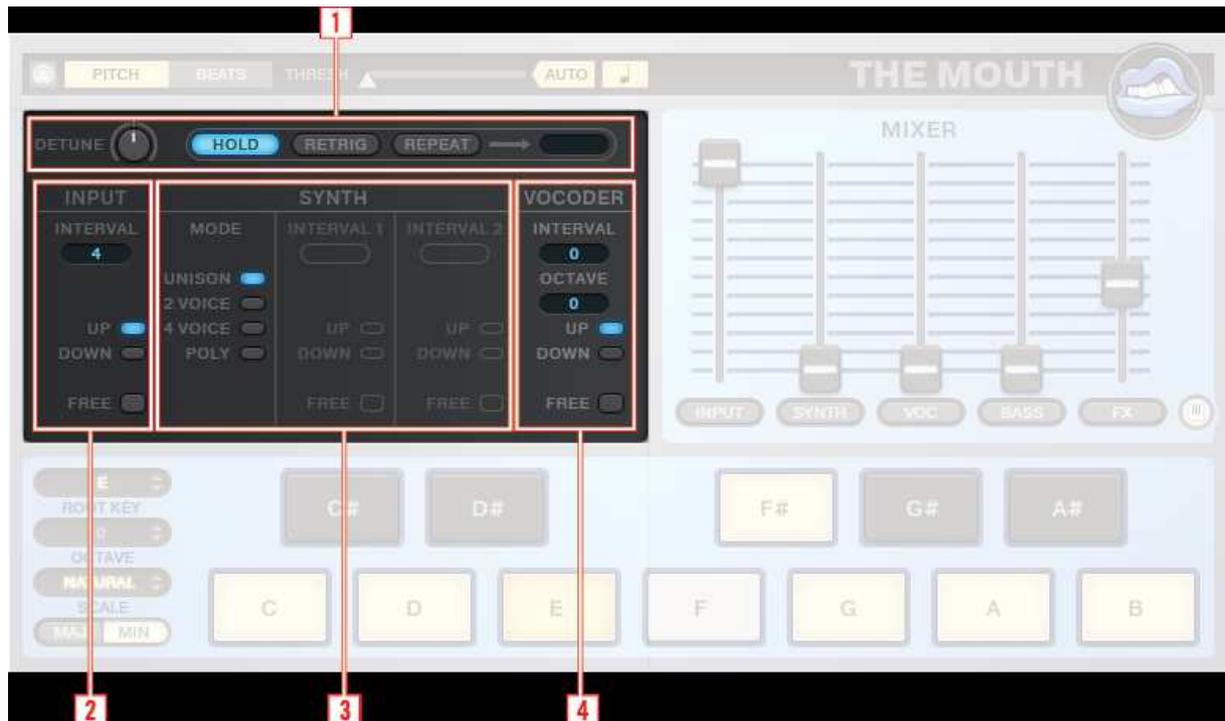


Fig. 5-5 Aperçu des contrôles d' Harmony

- (1) DETUNE et GATE section: Régler la quantité DETUNE et GATE pour le déclenchement de nouveaux événements.
- (2) INPUT section : Sélectionner l'intervalle harmonique du signal d'entrée.
- (3) SYNTH section : Sélectionner un mode de synthétiseur différent et définir les paramètres d'intervalle.
- (4) VOCODER section: Modifier les paramètres du synthétiseur du Vocoder.

5.4.1 Paramètres porte d'harmonie

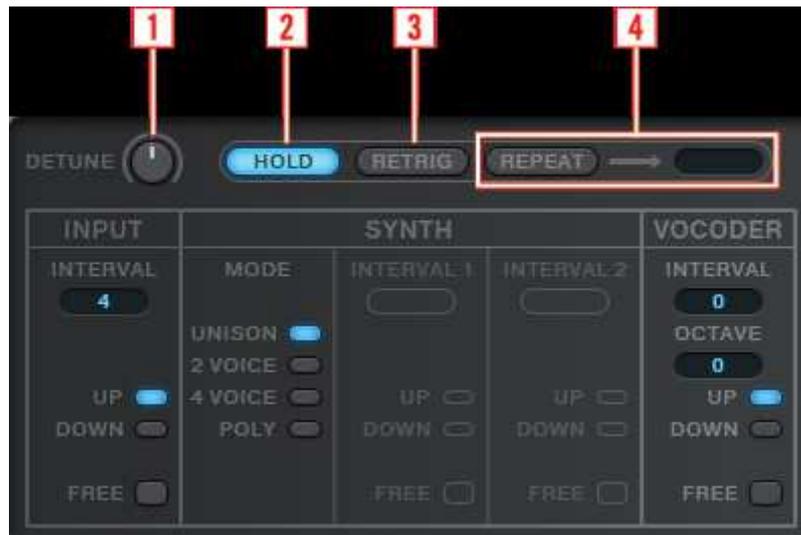


Fig. 5-6 Harmony paramètres de la porte

- (1) DETUNE: désaccorde The Mouth. Utilisez cette option pour régler The Mouth à une hauteur différente, ou pour accorder avec d'autres instruments dans votre mix.
- (2) HOLD: Déclenche les nouveaux événements lorsque la porte d'entrée est redéclenchée par franchissement du seuil. Cette fonctionnalité est uniquement disponible en mode Pitch.
- (3) RETRIG: Déclenche de nouveaux événements en fonction de la porte et aussi sur les nouveaux événements si la porte reste allumée. Cette fonctionnalité est uniquement disponible en mode Pitch.
- (4) REPEAT: quantifie tous les pas et les événements de grille par 16^e de note. Lorsque la porte est activée, les nouveaux événements sont quantifiés au pas de 16. Cette fonctionnalité est uniquement disponible en mode Pitch. Assurez-vous que le bouton Play est sur on dans REAKTOR si vous utilisez le mode REPEAT



Fig. 5-7 paramètre RANGE

RANGE (5): Le curseur de plage est uniquement disponible lorsque le mode Beat est sélectionné. Cela va régler la gamme d'emplacements que The Mouth génère. Le curseur de RANGE dans la position extrême gauche va produire la gamme la plus restreinte

5.4.2 Paramètres d'entrée d'harmonie



Fig. 5-8 Harmony paramètres d'entrée

(1) INTERVAL: La section d'entrée définit l'intervalle du signal entrant en demi-tons, par exemple, 3 représente un intervalle de tierce, 5 représente un

intervalle de quinte etc . L'intervalle maximum est d'une octave.

(2) UP: Le bouton UP peut être utilisé pour ajuster le signal entrant plus haut que la première voix.

(3) DOWN: le bouton DOWN peut être utilisé pour ajuster le signal entrant plus bas que la première voix.

(4) FREE: Quand la touche FREE de la section d'entrée est sélectionnée, les notes harmoniques restent dans un intervalle fixe de quantification (accordé), quand il est éteint, les intervalles indiqués sont également observés et quantifiés à la note la plus proche dans la gamme .

Ces paramètres ne sont disponibles que pour les vocal effects.

5.4.3 Paramètres synthé d'harmony



Fig. 5-9 paramètres du mode unisson

(1) UNISON: Cela permet d'utiliser plus d'une voix pour chaque note du synthétiseur. Cet effet est utile quand un son très épais est nécessaire. Jusqu'à 8 voix peut être superposées les unes sur les autres lorsque une note seule est déclenchée.

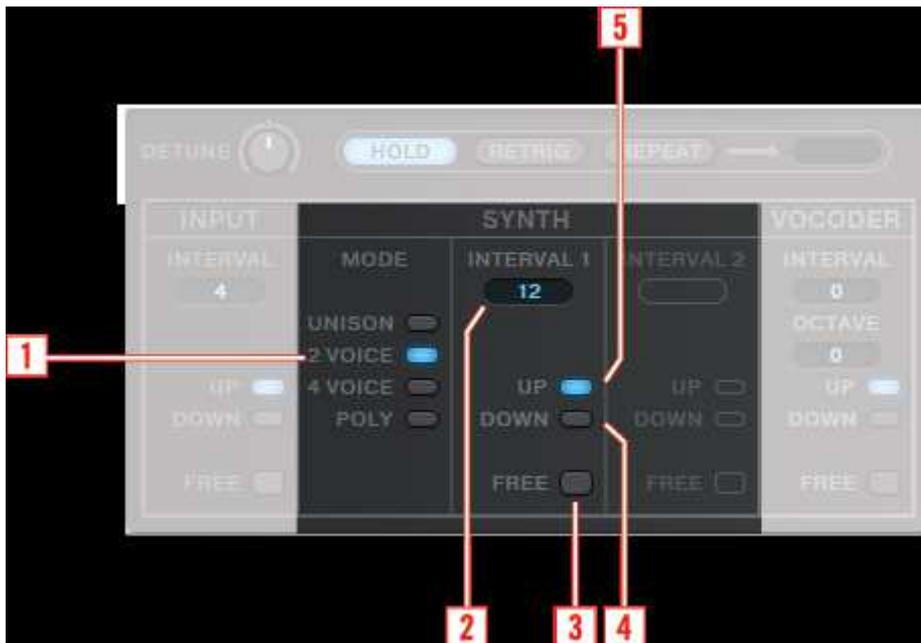


Fig. 5-10 paramètres du mode 2 voice

- (1) 2 VOICE: Cela permet d'utiliser deux voix pour chaque note du synthétiseur.
- (2) 2 VOICE INTERVAL: Permet de définir l'intervalle de la 2ème voix en demi-tons entre les voix, par exemple 3 représente un intervalle de tierce, 5 représente un intervalle de quinte etc. L'intervalle maximum est d'une octave.
- (3) 2 VOICE FREE: Si l'option FREE est sélectionnée, les notes harmoniques restent dans un intervalle fixe de quantification (accordé) par rapport à la note, quand il est éteint, les intervalles indiqués sont également scanés et quantifiés à la note la plus proche dans la gamme.
- (4) 2 VOICE INTERVAL DOWN: Utilisez le bouton DOWN pour régler la deuxième voix plus basse que la première voix.
- (5) 2 VOICE INTERVAL UP : Utilisez le bouton UP pour régler la deuxième voix plus élevé que la première voix.

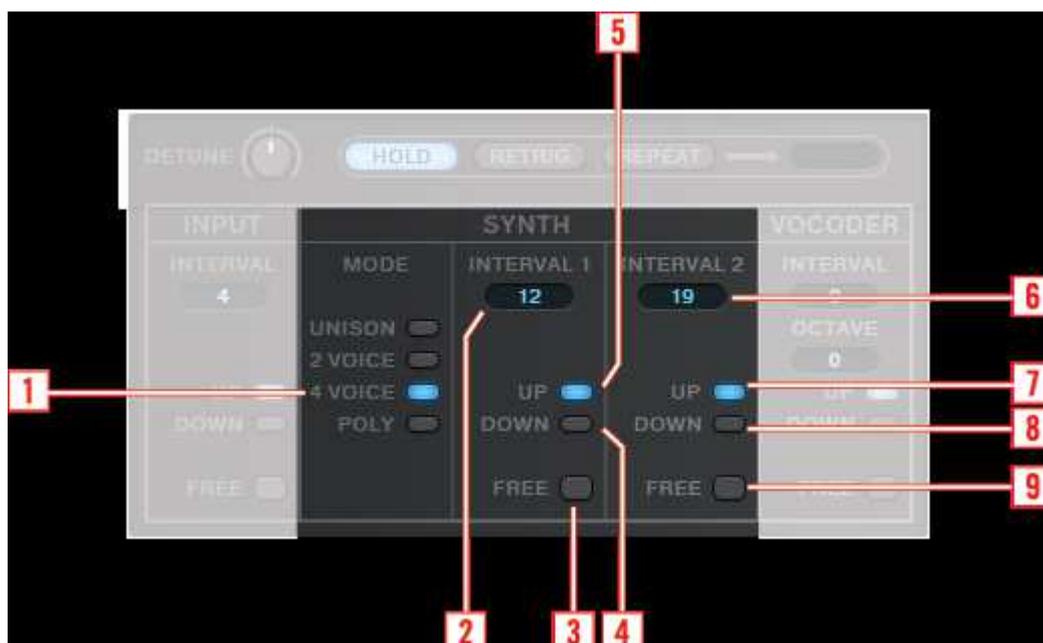


Fig. 5-11 paramètres du mode 4 voice

- (1) 4 VOICE: Cela permet d'utiliser quatre voix pour chaque note du synthétiseur.
- (2) 4 VOICE INTERVAL 1: Permet de définir l'intervalle de la 2ème voix en demi-tons entre les voix, par exemple 3 représente un intervalle de tierce, 5 représente un intervalle de quinte etc. L'intervalle maximum est d'une octave..
- (3) 4 VOICE INTERVAL 1 FREE : Si l'option FREE est sélectionnée, les notes harmoniques restent dans un intervalle fixe de quantification (accordé) par rapport à la note, quand il est éteint, les intervalles indiqués sont également scanés et quantifiés à la note la plus proche dans la gamme.
- (4) 4 VOICE INTERVAL 1 DOWN: Utilisez le bouton DOWN pour régler la deuxième voix plus basse que la première voix.
- (5) 4 VOICE INTERVAL 1 UP: Utilisez le bouton UP pour régler la deuxième voix plus élevé que la première voix.
- (6) 4 VOICE INTERVAL 2: Définit l'intervalle de la 3ème voix en demi-tons. La plage tonale pour INTERVAL 2 est de deux octaves.
- (7) 4 VOICE INTERVAL 2 UP: Utilisez le bouton pour régler la deuxième voix plus élevé que la première voix.

(8) 4 VOICE INTERVAL 2 DOWN : Utilisez le bouton BAS pour régler la deuxième voix plus basse que la première voix.

(9) 4 VOICE INTERVAL 2 FREE : Si l'option FREE est sélectionnée, les notes harmoniques restent dans un intervalle fixe de quantification (accordé) par rapport à la note, quand il est éteint, les intervalles indiqués sont également scanés et quantifiés à la note la plus proche dans la gamme.

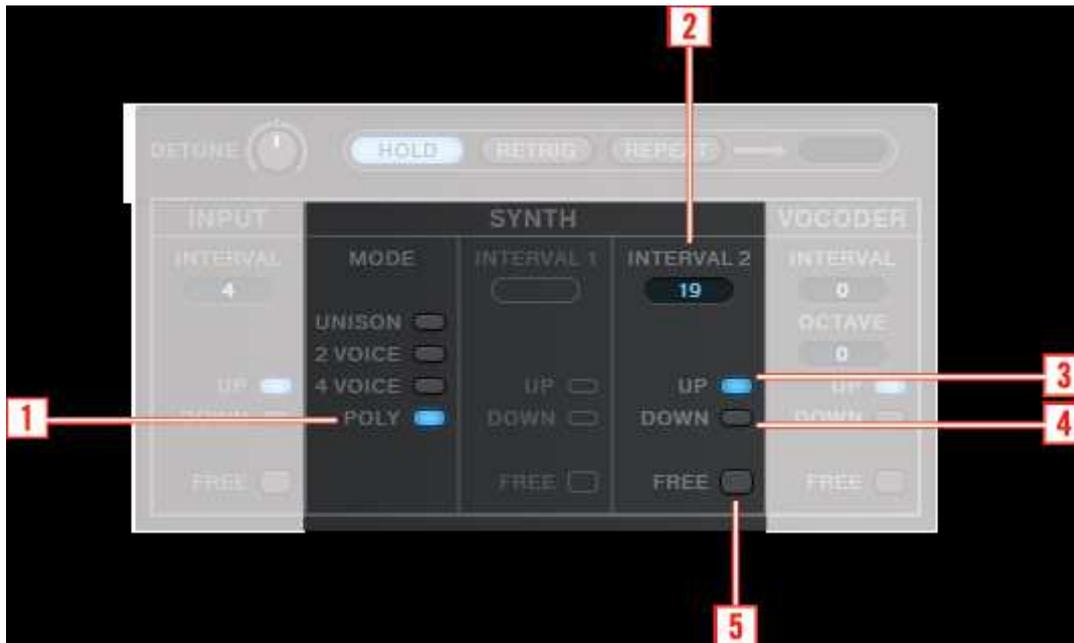


Fig. 5-12 paramètres du mode poly

(1) POLY: le mode POLY permet à de nombreuses voix uniques du synthétiseur d'être utilisées à la fois.

(2) POLY INTERVAL 2: Définit l'intervalle de la 2ème voix en demi-tons. La plage tonale pour INTERVAL 2 est de deux octaves.

(3) POLY INTERVAL 2 UP: Utiliser le bouton UP pour accorder la deuxième voix plus haute que la première voix.

(4) POLY INTERVAL 2 DOWN: Utilisez le bouton BAS pour régler la deuxième voix plus basse que la première voix.

(5) POLY INTERVAL 2 FREE: Si l'option FREE est sélectionnée, les notes harmoniques restent dans un intervalle fixe de quantification (accordé) par

rapport à la note, quand il est éteint, les intervalles indiqués sont également scanés et quantifiés à la note la plus proche dans la gamme.



Fig. 5-12 paramètres du vocoder

(1) VOCODER INTERVAL: Définit l'intervalle du vocodeur en demi-tons entre les voix. La plage est de deux octaves.

(2) VOCODER Octave: définit la hauteur du vocodeur par saut d'octave. Pour modifier la hauteur de base de la gamme choisie à +1 octave par exemple, appuyez sur le bouton OCTAVE plus (+) jusqu'à ce que l'affichage indique que 1 a été sélectionné.

(3) VOCODER INTERVAL UP: Utilisez le bouton pour régler le vocodeur un intervalle supérieur à la première voix.

(4) VOCODER INTERVAL DOWN: Utilisez le bouton BAS pour régler le vocodeur un intervalle inférieur à la première voix.

(5) VOCODER INTERVAL FREE : Si l'option FREE est sélectionnée, les notes harmoniques restent dans un intervalle fixe de quantification (accordé) par rapport à la note, quand il est éteint, les intervalles indiqués sont également scanés et quantifiés à la note la plus proche dans la gamme.

5.5 Section mixage

La section Mixer vous permet de contrôler les niveaux, l'accès aux sous-presets et les paramètres supplémentaires pour chaque partie. Chaque canal contient un limiteur qui commence le traitement quand le fader est environ au deux tiers du parcours. Le limiteur écrase le son plutôt que d'augmenter le niveau, prévenant ainsi des pics indésirables.

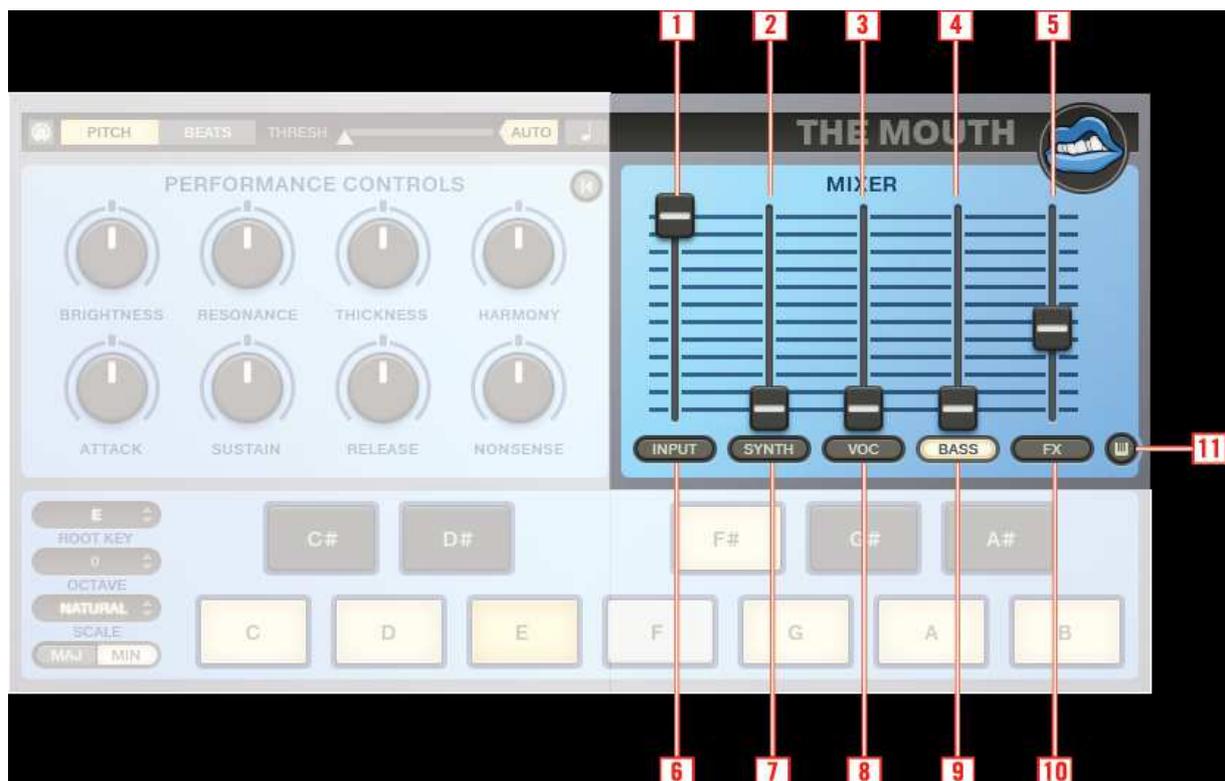


Fig. 5-14 Vue d'ensemble de la section de mixage

- (1) Faders d'entrée : Le fader INPUT ajuste le niveau du signal entrant. Des niveaux plus élevés augmentent le son original dans le mix. Les niveaux inférieurs permettent seulement d'entendre le son affecté par les effets.
- (2) Fader SYNTH : Le fader SYNTH ajuste le niveau du synthétiseur. Des niveaux plus élevés augmentent le synthétiseur dans le mix. Les niveaux inférieurs réduisent le synthétiseur dans le mix.

- (3) COV Fader: Le fader COV permet de régler le niveau du Vocoder. Des niveaux plus élevés augmentent le vocodeur dans le mix. Les niveaux inférieurs réduisent le vocodeur dans le mix.
- (4) BASS Fader: Le fader BASS détermine le niveau du synthétiseur basse. Des niveaux plus élevés augmentent le son du synthétiseur de basse dans le mix. Les niveaux inférieurs réduisent le synthétiseur de basse dans le mix.
- (5) FX Fader: Le bouton FX détermine le niveau des effets. Des niveaux plus élevés augmentent les effets dans le mix. Les niveaux inférieurs réduisent la quantité d'effets dans le mix.
- (6) Bouton INPUT : Cela ouvre les présélections des des sous-presets et des paramètres supplémentaires pour la partie d'entrée.
- (7) Bouton SYNTH: Cela ouvre les présélections des des sous-presets et des paramètres supplémentaires pour la partie SYNTH.
- (8) Bouton COV: Cela ouvre les présélections des des sous-presets et des paramètres supplémentaires pour le VOC (vocodeur) partie.
- (9) Bouton BASS: Cela ouvre les présélections des des sous-presets et des paramètres supplémentaires pour la partie de basse.
- (10) FX Button: Cela ouvre les présélections des des sous-presets et des paramètres supplémentaires pour la partie FX.
- (11) Bouton CLAVIER : le bouton du clavier ouvre la vue clavier.

5.6 Section clavier

La section Clavier vous permet de définir la gamme pour la de correction de hauteur. Cette section est remplacée par les sous-presets des autres voies (INPUT,COV,BASS...) lorsque le bouton du clavier n'est pas cliqué dans la section Mixer.



Fig. 5-15 paramètres de la section clavier

(1) ROOT KEY: Sélectionnez la note de base à partir de laquelle le signal entrant sera à l'écoute. Cela peut être utilisé en conjonction avec le paramètre de gamme. Par exemple, si votre son est en C majeur, sélectionnez la note de base C et la gamme majeure en utilisant le bouton MAJ. Si votre entrée audio est dans la gamme de E mineur, sélectionnez E en tant que note de base et mineure en utilisant le bouton MIN. Les notes qui ne figurent pas dans la gamme sélectionnée seront automatiquement accordées à la note la plus proche de cette gamme. Pour modifier la note de base, cliquez et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser votre souris vers le haut ou vers le bas. La note de base apparaît en jaune foncé sur le clavier lorsque il est sélectionné.

Ne vous inquiétez pas si vous n'êtes pas familier avec la théorie de la musique, expérimentez et écoutez ce qui sonne bien ! Le son de audio étant automatiquement réglé sur la gamme sélectionnée il peut être utilisé comme un effet même.

(2) OCTAVE: Le paramètre transpose The Mouse par octave. Pour modifier la hauteur de base de la gamme choisie à +1 octave par exemple, cliquez sur le bouton gauche de la souris et faites glisser votre souris vers le haut.

Si vous sélectionnez 0 cela correspondra à la hauteur du La 440Hz.

(3) SCALE: Le paramètre SCALE permet de sélectionner des gammes prédéfinies. expérimentez avec différentes gammes et choisissez celle qui convient le mieux à votre set. Pour changer la gamme cliquez sur le bouton droit de la souris et faites glisser votre souris vers le haut ou vers le bas.

(4) MAJ / MIN: Ces paramètres vous permettent de changer la gamme de majeur à mineur.

(5) Clavier: Cliquez sur une touche pour sélectionner la note de base de la gamme que vous souhaitez utiliser. Les couleurs des touches se lisent comme suit: Un anneau jaune autour d'une clé signifie un son entrant; une touche jaune faible désigne la note de base. Un anneau bleu autour d'une clé représente la hauteur du son syntonisée (sortant). Utilisez un potentiomètre ou un curseur sur un périphérique externe MIDI pour contrôler la note de base. Cela vous permettra d'apporter des modifications à la volée et aussi de les enregistrer sur votre station d'enregistrement.

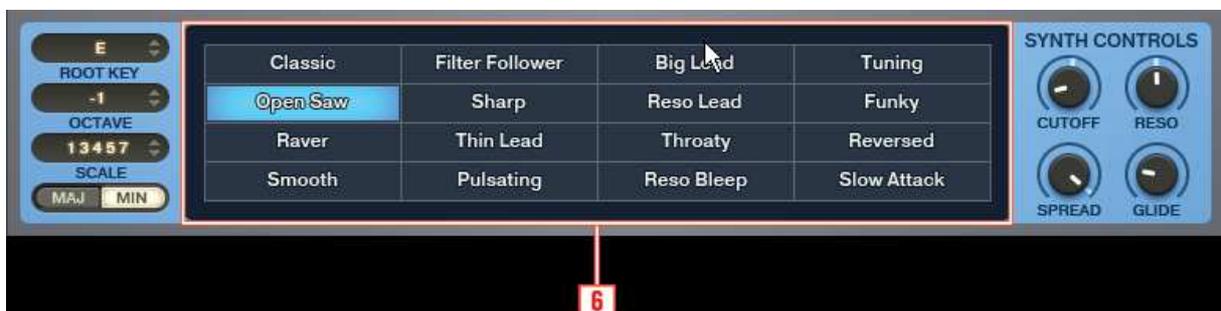


Fig. 5-16 détails des sous-presets

(6) Sous-Presets: Un sous-preset est une photographie instantanée (snapshot) de paramètres utilisés par The Mouth. En rappelant un sous-preset, vous pouvez rappeler divers paramètres de The Mouth en une fois. Il ya 16 sous-presets pour chaque partie (INPUT, SYNTH, COV, FX) et quatre sous-presets pour BASS. Le sous-preset en cours d'utilisation est surligné en bleu clair. Vous pouvez rappeler un sous-

preset en cliquant dessus. Plutôt que de cliquer sur chaque sous-preset, vous pouvez les mélanger progressivement. Cliquez sur un sous-preset et maintenez enfoncé le bouton droit de la souris tout en faisant glisser pour permettre le mélange.

5.7 Section contrôles d'entrée

5.7.1 Contrôles d'entrée



Fig. 5-16 détails des contrôles d'entrée

- (1) GATE: Ceci atténue le signal entrant par la porte.
- (2) DOUBLE / GRH: Ceci augmente le volume de la voix supplémentaire. Si DUET est activé, l'intervalle de la voix supplémentaire est définie dans la page Harmony. Si non, la voix est doublée d'un effet de chorus unique.
- (3) DUET: Le bouton DUET définit le niveau du second potentiomètre. Dans le mode non-duo le second potentiomètre est un doubleur, de sorte que vous pouvez fixer le montant de doublement. En mode duo,

le second potentiomètre est une harmonie.

(4) TUNE: la fonction de correction TUNE met en ou hors tension la hauteur de note. Il permet également l'utilisation du DOUBLE / GRH et des contrôles DUET.

5.7.2 Contrôles synthétiseur



Fig. 5-17 détails des contrôles synthétiseur

(1) CUTOFF: le contrôle de coupure du filtre détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à affecter le contenu harmonique; les fréquences inférieures au point de coupure passe par le filtre inchangée. L'effet du filtre est de réduire les composantes haute fréquence du son.

(2) PROPAGATION: panoramique de propagation alternant les bandes de fréquences du synthétiseur à gauche et à droite pour créer une image stéréo large.

(3) GLIDE: Ce bouton permet de régler le temps qu'il faut à un son pour glisser de la hauteur de la note en cours à la hauteur de la note suivante. Ceci est également connu comme «portamento». Lorsque le bouton est à

gauche toute, il n'ya pas d'effet portamento, et le son passera d'une note à l'autre. Lorsque vous tournez le bouton vers la droite, le temps de descente augmente et fait une transition douce entre les notes . Des quantités extrêmes de GLIDE peuvent être utilisées pour un effet créatif.

(4) RESO: le bouton RESO (résonance) contrôle la quantité de l'amélioration du signal à la fréquence de coupure.

5.7.3 Contrôles vocoder



Fig. 5-18 détails des contrôles du vocoder

- (1) SPECTRAL AMT: des fondus enchaînés entre un mode vocoder spectral classique et un mode non-spectral. Le mode non-spectral se comporte plus comme un résonateur.
- (2) BRUIT: Ce paramètre va augmenter ou diminuer le bruit blanc. Cela peut être utilisé pour créer un effet plus sifflant du chant.
- (3) RESONANCE: Contrôle la quantité de résonance dans le vocodeur, qui est, le montant de la mise en valeur du signal à la fréquence de

coupure. Des valeurs élevées créeront un son plus perçant.

(4) SENSIBILITÉ: Contrôle de la sensibilité des bandes de vocodeur.

5.7.4 Contrôles Basse



Fig. 5-18 détails des contrôles de basse

(1) DOUBLE: Le paramètre DOUBLE fait sonner une deuxième voix une octave au-dessus ou en dessous, doublant le son de la basse. Le son produit dépend de la plage et des contrôles CENTRE. Si le son est élevé, le BASS peut être de 4 ou de plusieurs octaves en dessous de la hauteur.

(2) Overtones: Utilisez le paramètre Overtones pour souligner les fréquences plus élevées du son.

(3) CENTRE: C'est la valeur centrale autour de laquelle les basses fréquences sont limitées à l'octave définie par le bouton RANGE. La gamme est entre 1 et 3 octaves. Si la plage est de 1, les notes de basse se produiront entre -6 et +6 notes MIDI de chaque côté du centre. Toutes les notes situées en dehors de cette gamme sont enveloppées dans la fourchette.

(4) RANGE: RANGE (portée) détermine la plage d'octaves de la basse.

Lorsque le bouton est à gauche toute, la gamme est une octave. Lorsque le bouton est placé au milieu la gamme est de deux octaves, et lorsque le bouton est à droite toute la plage est de 3 octaves.

5.7.5 Contrôles FX (Effets)



Fig. 5-19 détails des contrôles d'effets

- (1) DELAY AMT: L'AMT DELAY (quantité de retard) va augmenter ou diminuer la quantité de feedback.
- (2) COMP: Définit la valeur au-dessus duquel le compresseur entre en vigueur. La compression peut être utilisée pour réduire les bruits qui dépassent un certain seuil et créer un son plus homogène.
- (3) LENGTH: Définit le temps qu'il faut pour que le compresseur cesse de réduire le signal après que le niveau du signal soit tombé en dessous du seuil. Avec un niveau de compression élevé et un temps de relâchement court des effets de "pompage" peuvent être obtenus.
- (4) RELEASE: Ceci ajuste la longueur du temps de retard. Le temps de retard est lié au tempo mais pas quantifié.

Le fader FX du mixeur contrôle la quantité de retard et de la compression appliquée. Toutefois, le mode FX est équipé d'un égaliseur pour effectuer la réponse en fréquence de l'instrument dans son ensemble.

6 Envoyer du midi à The Mouth utilisé en effet

En jouant des notes sur votre clavier MIDI, il est possible de modifier les notes de la gamme utilisée par The Mouth. Ceci peut être utilisé en direct pour faire des changements de hauteur impromptus ou plus précisément lorsque séquencé. Les notes MIDI peuvent être enregistrées sur votre DAW, mais envoyer du MIDI à un effet n'est pas toujours identique dans tous les hôtes, donc lire les sections correspondantes pour une d'aide adaptée à chaque séquenceur.

6.1 Ableton Live

Dans Ableton Live, insérez The Mouth comme un effet. Choisissez ou créez une piste MIDI. Cliquez sur le menu « Midi to » et Sélectionnez la piste où l'effet a été inséré. S'il ya plus d'un effet compatible MIDI sur la piste d'origine, vous devez sélectionner le plug-in spécifique où vous voulez que le MIDI aille. Assurez-vous que l'enregistrement est activé sur la nouvelle piste MIDI, ou vous utilisez le Monitor In, pour envoyer du MIDI à The Mouth.

6.2 Logic

Dans Logic, commencez par insérer le plug-in comme un instrument audio dans le sous menu appelé AU MIDI-controlled Effects de la piste. Utilisez le side-chain menu dans la fenêtre du plug-in pour choisir une piste audio pour acheminer dans The Mouth. Les données MIDI viendront à partir des séquences de la piste audio instrument (ou en direct par l'entrée MIDI, si cette piste est sélectionné dans la fenêtre Arrange), et l'audio à traiter viendra de la side-chain piste.

6.3 Cubase SX/Nuendo

Dans les produits Steinberg, insérez d'abord The Mouth comme un effet et activez The Mouth. Sélectionnez The Mouth comme device de sortie pour l'une de vos pistes MIDI dans le menu Cubase périphérique de sortie. La piste MIDI va maintenant envoyer du MIDI à The Mouth. Pour envoyer du MIDI, assurez-vous que la piste MIDI est active, en jouant un clip ou à l'aide du monitoring MIDI.

6.4 FL Studio

Dans FL Studio, ajoutez The Mouth comme un insert à la chaîne que vous souhaitez traiter. Dans la fenêtre du plug-in, sur la flèche à côté de l'icône du dossier sur la gauche dans l'en-tête, sélectionnez Afficher Port MIDI (Show Midi Port) à partir du menu déroulant. Un nouvel espace vert apparaît sur la droite du plug-in dans le wrapper'sheader. Cliquez sur cette zone et maintenez pour sélectionner un numéro de port spécifique. Dans FL menu principal Sélectionnez Channel > Add one > MIDI Out. Sur l'instrument MIDI Out, sélectionnez le même port que vous avez utilisé pour le plug-in. Vous pouvez maintenant envoyer du MIDI à partir de la piste de l'instrument MIDI Out vers le plug-in.

6.5 ProTools 8

Créer un canal MIDI ou audio avec The Mouth utilisé comme un insert. Créer une deuxième piste MIDI entrant. En entrée / sortie de la nouvelle piste MIDI sur le mixeur, sélectionnez The Mouth. Maintenant, assurez-vous que vous enregistrez sur la nouvelle piste MIDI (ou utiliser le moniteur pour envoyer le MIDI).

7 Envoyer du midi depuis The Mouth

The Mouth peut suivre un signal audio entrant et produire du MIDI au sein de votre DAW. Cela peut être utilisé pour contrôler d'autres matériels ou logiciels MIDI. Cette fonctionnalité peut également être très utile pour rapidement suivre des phrases vocales à partir d'un microphone, ce qui rend possible pour vous de chanter une mélodie et de capturer les données MIDI plutôt que de jouer sur un clavier MIDI. En mode Beats The Mouth peut traiter des patterns de batterie qui agissent sur les transitoires d'un signal audio entrant. Le MIDI produit en mode Beats souvent crée de simples notes de pattern rythmiques ou des arpèges. Le type de MIDI produit dépend souvent des paramètres des captures instantanées (snapshots), par exemple, l'ajustement de l'enveloppe d'amplitude peut produire soit des modèles staccato ou legato selon la façon dont le sustain et le release sont définis. Les instructions pour l'envoi MIDI de The Mouth sont spécifiques à votre hôte et, malheureusement, pas toujours simple. A titre d'exemple lisez la section ci-dessous pour un aperçu sur l'exécution de cette tâche dans Ableton Live. Se référer à la documentation fournie avec votre DAW pour plus d'informations sur la mise en place MIDI pour les instruments virtuels et effets. Vous pouvez également trouver plus de soutien et d'information spécifique à votre DAW sur le forum de Native Instruments REAKTOR. La fonction MIDI Out fonctionne le mieux avec les versions VST et RTAS de The Mouth .

7.1 Ableton Live

Pour configurer Ableton Live pour envoyer du MIDI de The Mouth à un canal MIDI:

1. Créer un canal audio.
2. Insérez The Mouth comme un effet sur le canal audio (assurez-vous que vous choisissez la version VST de The Mouth).
3. Pour recevoir un signal audio entrant sur le canal audio, changer IAudio from à partir du menu déroulant de Ext In monitor à In. Alternativement, utiliser un clip en tant que source de déclenchement de The Mouth, sélectionnez No Input et Monitor sur Auto.
4. Créez une piste MIDI.

5. Insérez un plug-in d'instrument comme un synthétiseur sur la piste MIDI.
6. Cliquez sur le menu Midi from sur la piste MIDI et sélectionnez la piste où l'effet a été inséré. Dans cet exemple, sélectionnez 1. Audio.
7. S'il ya plus d'un effet compatible MIDI sur la piste audio, vous devez sélectionner le plug-in spécifique que vous voulez pour le MIDI en sélectionnant Midi to dans le menu déroulant.
8. Assurez-vous que vous avez activé l'enregistrement sur la piste MIDI, et réglé le monitor sur Auto, pour envoyer le MIDI pour le plug-in.