



Manuel



Disclaimer

The information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Native Instruments GmbH. The software described by this document is subject to a License Agreement and may not be copied to other media. No part of this publication may be copied, reproduced or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Native Instruments GmbH, hereinafter referred to as Native Instruments. "Native Instruments", "NI" and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH. Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them. Document authored by: Adam Hanley
Software version: 1.0 (01/2011) Special thanks to the Beta Test Team, who were invaluable not just in tracking down bugs, but in making this a better product.

Contact

Germany Native Instruments GmbH Schlesische Str. 29-30 D-10997 Berlin Germany
www.native-instruments.de USA Native Instruments North America, Inc. 6725
Sunset Boulevard 5th Floor Los Angeles, CA 90028 USA www.native-instruments.com Japan Native Instruments KK YO Building 3F Jingumae 6-7-15,
Shibuya-ku, Tokyo 150-0001 Japan www.native-instruments.co.jp

© Native Instruments GmbH, 2013. All rights reserved.

Sommaire

1 Welcome to ACTION STRIKES!

- 1.1 About ACTION STRIKES
- 1.2 The Included Instruments

2 Using the ensemble NKI

- 2.1 Mapping and Playback
- 2.2 The Ensemble User Interface
 - 2.2.1 Rhythm Sets (RHYTHM 1-5 and RHYTHM 6-10)
 - 2.2.2 The PLAYBACK Page
 - 2.2.3 The ENS & MIXER Page
- 2.3 Controlling Expression and Accents

3 Using the Hits NKI

- 3.1 Playing the Instrument
- 3.2 The Hits User Interface
 - 3.2.1 The HIT Page
 - 3.2.2 The EFFECTS Page

4 Using the instruments NKI

- 4.1 Mapping and Playback
- 4.2 Controlling Expression and Accents
- 4.3 The Instrument User Interface
 - 4.3.1 Browsing and Loading Instruments
 - 4.3.2 The Monitor
 - 4.3.3 The PLAYBACK Page
 - 4.3.4 The EFFECTS Page

Credits

1 Bienvenue sur ACTION STRIKES!

Merci d'avoir acheté ACTION STRIKES. Au nom de l'équipe Native Instruments, nous espérons que ce nouvel instrument KONTAKT vous inspirera vraiment. ACTION STRIKES est une bibliothèque de percussions cinématiques pour KONTAKT 5 ou le KONTAKT PLAYER gratuit. Les instruments sont présentés dans des interfaces conçues sur mesure pour inspirer la créativité et rendre le processus de production rapide et facile. Ce manuel vous donnera un aperçu des instruments inclus.

1.1 À propos de ACTION STRIKES

ACTION STRIKES continue là où ACTION STRINGS s'arrête, avec un ensemble similaire d'outils conçus spécifiquement pour le grand écran et le suspense, qui ne se concentre que sur la percussion cinématique: percussions orchestrales, toms de concert, tambours taiko et autres instruments de percussion ethnique. Les motifs rythmiques inclus sont tous générés en interne à l'aide de scripts personnalisés KONTAKT. Puisqu'aucune boucle audio n'est utilisée, les motifs peuvent être joués à n'importe quel tempo sans artefacts. Cela signifie également que les modèles peuvent utiliser des échantillons alternés pour le même type de frappe, ce qui ajoute du réalisme à la bibliothèque.

1.2 Les instruments inclus

ACTION STRIKES includes three different nki files, each designed for different production or performance styles and with individual interfaces to complement these styles: Ensemble - Multiple percussion instruments, complete with pattern playback, a mixer, and effects. Hits - Individual percussive hits, designed to be played directly from your MIDI keyboard or DAW. Instrument - Individual Percussion sets, with simple articulations, rhythms, and effects.

ACTION STRIKES comprend trois fichiers nki différents, chacun conçu pour différents styles de production ou de performance et avec des interfaces individuelles pour compléter ces styles:

Ensemble - Instruments à percussion multiples, avec lecture de motifs, mixeur et effets.

Hits - Percussions individuelles, conçues pour être jouées directement à partir de votre clavier MIDI ou DAW.

Instrument - Ensembles de percussion individuels, avec des articulations, des rythmes et des effets simples.

2 Utilisation de l'Ensemble.nki

L'instrument Ensemble est le plus grand des instruments inclus. Il comprend trois sections (Basse, Moyenne et Haute) qui peuvent être déclenchées individuellement ou ensemble, ainsi qu'une grande collection de rythmes prédéfinis conçus pour le grand écran. À partir de l'interface, vous pouvez charger l'un des 12 ensembles de batterie différents, ou vous pouvez mélanger et assortir les différentes sections de ces ensembles pour créer votre propre ensemble personnalisé.

2.1 Mappage et lecture

Chaque ensemble est livré avec cinq modèles prédéfinis, qui sont déclenchés à partir de touches MIDI. Différents accents rythmiques peuvent être sélectionnés à l'aide de commutateurs à clé pour créer des variations de sentiments très différents de ces modèles. La cartographie du clavier pour l'instrument Ensemble est divisée en 5 sections:

C1 - A1 sont des commutateurs à clé à sélectionner parmi les motifs d'accent inclus.

C2 - B2 déclenchent simultanément les trois sections.

C3 - B3 déclenchent la section basse.

C4 - B4 déclenchent la section médiane.

C5 - B5 déclenchent la section haute.

Au sein de chaque octave de déclenchement, les 5 premières touches blanches déclenchent des boucles rythmiques sur la base de l'ensemble sélectionné et du motif d'accentuation; Les 2 dernières touches blanches (A et B) déclenchent des coups simples.

2.2 L'interface utilisateur Ensemble



L'interface utilisateur Ensemble

En haut de la vue Performance, au-dessous des commandes habituelles de l'instrument KONTAKT, vous remarquerez deux cases:

EXPRESSION / ACCENT: Cette boîte est située en haut à gauche et contient deux curseurs liés aux commandes Mod Wheel et Pitch Bend qui contrôlent l'expression et l'intensité d'accentuation des instruments.

ENSEMBLE: La boîte de droite affiche l'ensemble actuellement chargé.

Vous pouvez charger un ensemble soit :

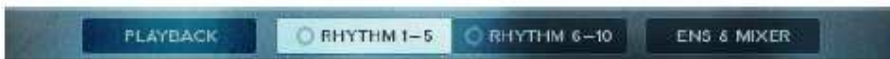
en cliquant sur le menu déroulant et en sélectionnant l'ensemble désiré.



en utilisant les flèches gauche et droite pour parcourir les ensembles.



La navigation



Les onglets de navigation

Quatre onglets en bas de la vue Performances vous permettent de modifier le contenu de la zone centrale:

LECTURE: Affiche les contrôles utilisés pour modifier le comportement de reproduction des motifs.

RHYTHM 1-5 et RHYTHM 6-10: Affiche les motifs d'accentuation qui sont affectés aux touches respectives. Vous pouvez également sélectionner des modèles à partir de ces pages.

ENS & MIXER: Affiche les commandes affectant le son de l'instrument (comme les effets audio et la position du microphone).

2.2.1 Jeux de rythmes (RHYTHM 1-5 et RHYTHM 6-10)



Page des jeux de rythmes

Cliquer sur les onglets **RHYTHM 1-5** et **RHYTHM 6-10** affichera non seulement les rythmes d'accent actuellement chargés, mais affichera également les contrôles qui vous permettent de charger différents ensembles de rythmes et de rythmes individuels.

RHYTHM 1-5 est la page ouverte par défaut lorsque vous chargez l'instrument pour la première fois.

Le navigateur des ensembles de rythmes

Les Rhythm Sets sont des préréglages qui contiennent 5 rythmes associés. Les rythmes sont chargés dans les 5 premiers slots (C1-E1) et les 5 slots suivants (F1-A1) restent inchangés.

Pour charger un jeu de rythmes prédéfini à partir de la page **RHYTHM 1-5**:

Utilisation de l'Ensemble.nki
L'interface utilisateur Ensemble

1. Cliquez sur l'icône de la loupe à droite du titre Rhythm Sets, ce qui ouvrira le navigateur de choix de rythmes.



2. Par défaut, tous les thèmes sont affichés dans le navigateur. Pour affiner davantage les thèmes affichés, cliquez sur l'un des boutons de catégories en haut du navigateur.



3. Sélectionnez un jeu de rythmes en cliquant sur son nom dans le navigateur.

4. Pour charger le groupe rythmique actuellement sélectionné, cliquez sur le bouton Tick en haut à droite.



Si vous souhaitez quitter le navigateur de thèmes sans changer le thème ou les phrases actuellement chargés, cliquez simplement sur le bouton X en haut à droite du navigateur.

Sinon, vous pouvez faire défiler les Rhythm Sets inclus, sans entrer dans le navigateur, en cliquant sur les flèches gauche et droite à gauche du titre Rhythm Set.



Bien que vous ne puissiez pas enregistrer vos propres thèmes, vos paramètres de thème sont enregistrés avec l'instrument KONTAKT et seront donc également enregistrés avec votre projet hôte.

Les contrôles de rythme et le navigateur

Un ensemble de rythmes prédéfini peut ne pas répondre à vos besoins exacts, vous pouvez modifier un rythme ou charger des rythmes supplémentaires dans l'un des 5 autres emplacements.

Sur les pages accessibles en cliquant sur les onglets RHYTHM 1-5 et RHYTHM 6-10, vous verrez les notations musicales des motifs d'accentuation chargés dans ces fentes; À leur gauche est le nom de l'interrupteur à clé auquel ils sont affectés. Ces notations musicales sont en fait des éléments interactifs:

Pour afficher les informations sur n'importe quel rythme, y compris le nom et les informations du compteur, placez le curseur de la souris sur la notation musicale du rythme.



Les slots 6-10 seront initialement vides et afficheront des portées musicales vides. Ceux-ci sont toujours interactifs de la même manière que les autres notations dans les slots 1-5.

Pour charger un rythme dans un emplacement, ouvrez le navigateur de rythme en cliquant sur la phrase de notation / information.



Le navigateur de rythmes

Le navigateur de rythmes est semblable au navigateur de jeu de rythme sur les points suivants :

- en haut du navigateur il y a une série de boutons pour affiner votre recherche.
- en haut à droite, les boutons X et Tick sont utilisés pour quitter le navigateur ou charger un rythme respectivement.
- le corps du navigateur contient une liste des rythmes disponibles.

Cependant, le navigateur de rythme a deux différences notables:

- cliquer sur un rythme affichera la partition correspondante dans la boîte d'affichage au-dessus de la liste de navigateur (dans la capture ci-dessus)
- cliquer sur un rythme, exécutera un aperçu du rythme sélectionné.

Les rythmes sont chargés de la même manière que le chargement d'un Rhythm Set:

1. Sélectionnez le rythme désiré dans la liste du Rhythm Browser en cliquant sur son nom.
2. Confirmez la sélection en cliquant sur le bouton cocher en haut à droite du navigateur.

La Phrase sélectionnée est maintenant chargée dans l'emplacement utilisé pour accéder au navigateur d'expressions.

Moniteur de rythme et de répartition

En cliquant sur le bouton **i** de la bannière principale du rythme, la fenêtre Rhythm and Mapping Monitor s'affiche.



Le moniteur de rythme


Par défaut, le premier moniteur affiché sera le Rhythm Monitor. Ceci montre une notation du motif rythmique actuellement sélectionné. Cliquez sur le bouton **MAPPING** pour ouvrir le Moniteur de répartition.



Le moniteur de répartition

Le moniteur de répartition affiche une illustration du mappage du clavier MIDI de l'instrument Ensemble. Le point blanc met en évidence les touches actives ou les notes.

Pour fermer le moniteur, cliquez sur le bouton X en haut à droite de la fenêtre.

 Ni les moniteurs de rythme et de répartition sont modifiables. Ils servent uniquement de référence.

2.2.2 La page LECTURE

En cliquant sur l'onglet PLAYBACK, vous affichez la page Lecture.



La page de lecture

Cette page contient trois réglages qui affectent la façon dont les phrases sont jouées dans l'instrument KONTAKT:

- **TRIGGER MODE:** Il ya deux modes de déclenchement, sélectionnés en cliquant sur les deux boutons. Ces modes sont:
 - **PHRASE SYNC:** Les phrases nouvellement déclenchées seront calées aux phrases en cours de lecture, en veillant à ce que tout joue en synchronisation.
 - **FREE TRIGGER:** Les phrases nouvellement déclenchées sont toujours déclenchées dès le début, en ignorant la position de lecture actuelle des boucles en cours de lecture.
- **FEEL:** Le bouton SWING de cette zone contrôle la quantité de délai appliquée aux coups hors-piste. L'augmentation de ce contrôle peut rendre le rythme plus en fond de temps, ou même lui donner un sentiment de triolet.
- **TEMPO:** Ici vous pouvez choisir entre 3 rapports de tempo 1/2 (moitié), 1: 1 (Normal) ou x2 (Double), ce qui affecte la vitesse de lecture de la phrase par rapport au tempo principal (ou à celui de l'hôte).



En haut de la page Playback, vous avez toujours accès aux commandes du Rhythm Set, vous permettant de naviguer et de charger des Rhythm Sets sans retourner aux pages Rhythm.

2.2.3 La page ENS & MIXER

En cliquant sur l'onglet ENS & MIXER, vous affichez la page Ensemble et Mixer.

Utilisation de l'Ensemble.nki L'interface utilisateur Ensemble



La page Ensemble et mixeur

Comme le suggère le nom, cette page a deux fonctions principales pour contrôler le son final de l'ensemble:

- Changement des échantillons source en sélectionnant différentes sections d'ensemble.
- Modification et réglage fin de la sortie à l'aide du mixeur et des effets.

Modification des sections de l'ensemble

Comme mentionné précédemment dans ce manuel, il est possible de parcourir et charger l'un des 12 ensembles de la boîte ENSEMBLE en haut à droite de l'interface. Cependant, à partir de la page Ensemble et Mixer, il est également possible de modifier ces ensembles en modifiant les différentes sections individuellement.

Pour modifier une section d'ensemble:

1. Localisez la section que vous souhaitez modifier dans le mixeur
2. Cliquez sur le menu déroulant en haut du canal du mixeur pour afficher les ensembles d'échantillons disponibles



3. Sélectionnez et cliquez sur le jeu d'échantillons que vous souhaitez charger.

Les ensembles d'échantillons seront échangés et le nom dans la liste déroulante ENSEMBLE changera en CUSTOM



Cet ensemble personnalisé n'est pas enregistré et sera supprimé du menu lorsque vous chargerez un ensemble complet.

Le Mixeur

Les fonctionnalités du mixeur d'ACTION STRIKES:

- Trois canaux - un pour chacune des sections de l'ensemble.
- Quatre effets d'insertion par canal: Filtre, EQ, Transient Master, Compressor .
- Deux effets d'émission: Reverb and Delay
- Un Master Bus, avec les mêmes effets de quatre inserts que les canaux

Chaque section d'ensemble a son propre Canal dans le mixeur.



Bande de canaux de la section supérieure

Chaque canal comprend les commandes suivantes:

- **REVERB**: contrôle la quantité de signal du canal envoyé à l'effet de réverbération.
- **DELAY**: contrôle la quantité de signal du canal envoyé vers l'effet de retard.
- **MIC**: commande l'équilibre entre les sources de microphone proche et lointaine.
- **STEREO**: contrôle la largeur stéréo du canal. Si vous réglez le bouton sur la gauche, le canal passe en mode mono, le réglage du milieu est le signal stéréo d'origine et le déplacement du bouton vers la droite augmente l'image stéréo.
- **LEVEL**: contrôle le niveau de sortie du canal. A droite du mixeur se trouvent les deux voies de retour et le bus maître.



Le Master Bus

- **REVERB**: contrôle le niveau de sortie de l'effet de réverbération.
- **DELAY**: contrôle le niveau de sortie de l'effet de retard.
- **MAIN**: contrôle la sortie finale de tous les canaux et effets.

Effets du canal et du maître

Chaque canal, y compris le bus maître, a sa propre chaîne d'effets. Vous pouvez sélectionner une chaîne d'effets à afficher en cliquant sur l'onglet en bas du canal.



Les effets et les contrôles dont vous disposez sont les suivants:

FILTER - deux filtres pour la mise en forme tonale.



- **HIGH PASS**: règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut, en supprimant toutes les fréquences en dessous de ce point. Il peut être utilisé pour supprimer les fréquences graves et rendre le son plus "mince".
- **LOW PASS**: règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas, supprimant les fréquences au-dessus de ce point. Il peut être utilisé pour supprimer les hautes fréquences et rendre le son plus "terne" ou "chaud".

EQ - égaliseur paramétrique à 2 bandes.



Chaque bande a les mêmes commandes:

GAIN: contrôle le gain de la bande de fréquence. Le gain est à l'unité lorsque le bouton est en position médiane.

FREQ: contrôle la fréquence centrale de la bande.

BW: commande la largeur de la bande de fréquence. Des valeurs plus élevées donnent une bande plus large, et des valeurs inférieures rendent la bande plus étroite.

TRANSIENTS - un effet de mise en forme d'enveloppe basé sur l'effet TRANSIENT MASTER.



ATTACK: contrôle le niveau de l'attaque initiale du son.

SUSTAIN: contrôle le niveau de fin de sustain ou de décroissance du son.

COMPRESSEUR - un effet de nivellement dynamique, utilisé pour contrôler et modifier les changements de volume.



THRESHOLD: règle le niveau au-dessus duquel le compresseur commence à prendre effet.

ATTACK: définit le temps nécessaire pour que le compresseur prenne effet après que le signal dépasse le niveau de contrôle.

RELEASE: définit le temps nécessaire pour que le compresseur retourne à la normale après que le signal ait chuté sous le seuil.



Chaque effet peut être activé ou désactivé en cliquant sur le commutateur à côté du nom de l'effet.

Send Effects

Les commandes des envois d'effets sont accessibles en cliquant sur l'onglet SEND FX dans le mixeur.

Utilisation de l'Ensemble.nki Contrôle de l'expression et des accents



Les contrôles d'envoi d'effets (FX)

Il ya deux effets d'envoi avec les commandes suivantes:

DELAY - peut être considéré comme un effet d'écho qui peut être utilisé pour créer des effets rythmiques ou ajouter de l'espace au son.

TIME: règle le temps entre le signal d'entrée et le signal retardé.

FEEDBACK: contrôle la quantité de signal transmis par la sortie dans l'entrée de l'effet. En d'autres termes: contrôle le nombre d'échos répétitifs.

DAMP: contrôle l'amortissement haute fréquence du signal retardé.

REVERB - un effet de simulation spatiale. La réverbération incluse est basée sur un moteur de convolution qui utilise des échantillons de réponse impulsionnelle pour donner une représentation réaliste d'un espace.

IR Sélection: Le menu déroulant vous permet de sélectionner n'importe lequel des 10 échantillons de réponse impulsionnelle différents. Vous pouvez également faire défiler les échantillons à l'aide des flèches gauche et droite.

2.3 Contrôle de l'expression et des accents.

- Pour contrôler la dynamique des phrases en temps réel, utilisez la molette de modulation (Mod Wheel, contrôleur MIDI 1) de votre clavier MIDI ou déplacez la molette de modulation du clavier à l'écran de KONTAKT.
- 2.3 Pour définir la dynamique à une valeur fixe, utilisez le ModW. Dans la partie supérieure gauche de l'interface utilisateur.



Notez que vous ne pouvez pas automatiser ce contrôle car il pourrait interférer avec le signal de la roue Mod.

Vous pouvez ajuster l'intensité des accents rythmiques en utilisant la commande MIDI Pitch Bend:

- Le déplacement du pitch bend vers le haut augmentera l'intensité des accents.
 - Le déplacement du pitch bend vers le bas diminuera l'intensité des accents.
 - Laisser la commande de pitch bend en position neutre permet de régler l'intensité des accents sur la valeur par défaut.
- Comme avec la molette de modulation, vous pouvez également régler l'intensité d'accentuation à une valeur fixe en utilisant le **PitchW** dans la partie supérieure gauche de l'interface utilisateur.

3 Utilisation de Hits.nki

L'instrument Hits est le plus simple des instruments d'ACTION STRIKES. Il vous permet de jouer les différents sons directement à partir de votre clavier MIDI ou DAW. Il est très utile si vous voulez composer ou exécuter vos propres séquences de percussions plutôt que d'utiliser des rythmes prédéfinis.

3.1 Jouer de l'instrument

- L'instrument Hits est joué en utilisant les touches MIDI C2 à B4
- L'expression (ou la dynamique) est contrôlée via la molette de modulation (MIDI CC1)

3.2 L'interface utilisateur Hits

L'interface Hits présente une mise en page similaire à celle de l'interface Ensemble, mais avec un jeu de contrôles très différent.

Utilisation de Hits.nki L'interface utilisateur Hits



L'interface utilisateur Hits

Dans le coin supérieur gauche se trouve la zone **EXPRESSION**, qui comporte le curseur **ModW** qui imite la position de la roue de modulation. Il peut également être utilisé pour définir l'expression à une valeur de consigne.

La boîte **HIT SETTINGS** en haut à droite peut être utilisée pour parcourir et charger des ensembles d'échantillons. Vous pouvez sélectionner et charger un ensemble de résultats

- en cliquant sur le menu déroulant et en sélectionnant parmi les options disponibles,

- Ou en parcourant les séries à l'aide des flèches gauche et droite.

3.2.1 La page HIT

La page Hit est la première page que vous verrez lorsque vous ouvrez l'instrument. Elle contient les principaux contrôles pour les différents percussions.

La bannière supérieure de la page imite la boîte HIT SET, affichant le jeu de frappe actuellement chargé.

- Vous pouvez naviguer à travers les jeux de frappe en cliquant sur les flèches gauche et droite à côté du nom affiché.



SÉLECTION DE HIT

Le côté gauche de la page est l'endroit où vous pouvez afficher ou définir le hit sélectionné.



Les contrôles de sélection

Pour sélectionner un son:

- jouez la note MIDI correspondante (en veillant à ce que AUTO FOLLOW INPUT soit actif),
- ou utilisez les flèches gauche et droite dans l'écran de sélection

Le commutateur **AUTO FOLLOW INPUT** vous permet de choisir si le signal sélectionné doit répondre ou non au MIDI entrant.

HIT SETTINGS

Dans la partie droite de la page, vous pouvez trouver les réglages Hit.



Les contrôles des paramètres de frappe

Ceux-ci contrôlent une variété de paramètres pour chaque frappe:

VOLUME: contrôle le niveau de volume du hit sélectionné.

PAN: contrôle le positionnement stéréo du hit sélectionné.

TUNE: contrôle le réglage du hit sélectionné.

MIC: contrôle l'équilibre entre les sources de microphone proches ou éloignées.

3.2.2 La page EFFECTS

Vous pouvez accéder à la page Effets en cliquant sur l'onglet **EFFECTS** au bas de l'interface.



La page des effets

Cette page vous donne accès à des effets simples et intuitifs pour façonner rapidement le son du hit set.



Comme la page de résultat, la bannière supérieure de la page affiche le hit sélectionné avec les flèches de navigation.

SOUND

Le côté gauche de la page contient les contrôles sonores, qui comprennent deux effets: **MASTER EQ** et **DYNAMICS**.



Les contrôles sonores

Le **MASTER EQ** vous donne le choix entre trois réglages d'équaliseur:

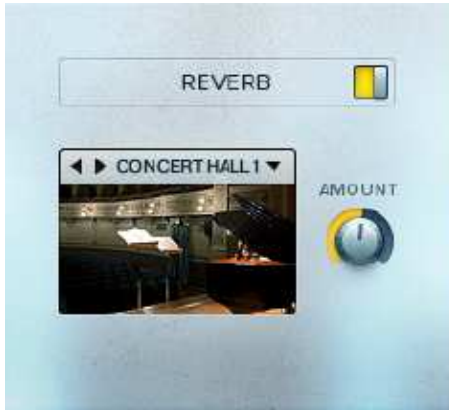
- **OFF**: une réponse plate.
- **1**: augmente les hautes fréquences pour un son plus clair.
- **2**: coupe les fréquences moyennes, tout en stimulant à la fois les hautes et basses fréquences. Cela donne un son plus présent et plus grand.

L'effet **DYNAMICS** comporte un commutateur:

- **PUMP**: l'activation de ce commutateur active à son tour une combinaison de traitement d'enveloppes et de compression pour rendre le signal de sortie sonore plus fort et plus gras.

REVERB

Le côté droit de la page contient l'effet de réverbération.



Les contrôles de réverbération

Il s'agit d'un effet basé sur la convolution qui utilise des réponses impulsionnelles pour simuler des espaces acoustiques réels.

- L'effet peut être activé ou désactivé en utilisant le commutateur situé à droite de l'étiquette principale.

Vous pouvez sélectionner une réponse impulsionnelle

- soit en choisissant une spécifiquement dans le menu déroulant,
- soit en les parcourant à l'aide des flèches gauche et droite.
- Le bouton AMOUNT contrôle le niveau du signal d'effet de réverbération.

4 Utilisation de l'instrument.nki

L'Instrument.nki peut être considéré comme une version simplifiée de l'Ensemble.nki, ou un hybride de l'Ensemble et du Hits.

Vous pouvez l'utiliser pour charger un ensemble, une section d'ensemble ou un instrument unique, puis jouer une sélection de motifs rythmiques et de hits simples.

4.1 Mappage et lecture

L'instrument.nki est utilisé principalement pour déclencher et jouer des motifs rythmiques, mais contient également des coups simples pour accentuer ou mettre fin à ces modèles.

L'instrument utilise le mappage MIDI suivant:

- C2 et D2 déclenchent des frappes simples
- E2 à B2 déclenchent des roulements et des flas (le cas échéant - tous les instruments ne comprennent pas un ensemble complet de roulements ou de flas)
- C3 à G5 déclenchent des motifs rythmiques

4.2 Contrôle de l'expression et des accents

- Pour contrôler la dynamique des rythmes en temps réel, utilisez la molette de modulation (Mod Wheel, contrôleur MIDI 1) de votre clavier MIDI ou déplacez la molette de modulation du clavier à l'écran de KONTAKT.
- Pour définir la dynamique à une valeur fixe, utilisez le **ModW** dans la partie supérieure gauche de l'interface utilisateur.



Notez que vous ne pouvez pas automatiser ce contrôle car il pourrait interférer avec le signal de la roue de modulation.

Vous pouvez régler l'intensité des accents rythmiques en utilisant la commande MIDI Pitch Bend:

Utilisation de l'instrument.nki
Contrôle de l'expression et des accents

- Le déplacement du pitch bend vers le haut augmentera l'intensité des accents.
- Le déplacement du pitch bend vers le bas diminuera l'intensité des accents.
- Laissant la commande de pitch bend en position neutre va régler l'intensité des accents à la valeur par défaut.
- Comme avec la molette de modulation, vous pouvez également régler l'intensité d'accentuation à une valeur fixe en utilisant le **PitchW** dans la partie supérieure gauche de l'interface utilisateur.

4.3 L'interface utilisateur de l'instrument



L'interface utilisateur de l'instrument

4.3.1 Navigation et chargement des instruments

Vous pouvez faire défiler les instruments ou ouvrir le Navigateur d'instruments à partir de la boîte **INSTRUMENT** en haut à droite ou de la bannière principale.

- En cliquant sur les flèches dans l'une des sections, vous parcourrez les instruments disponibles.

Le navigateur d'instruments

Le navigateur d'instruments est accessible en cliquant sur le bouton de loupe dans la boîte **INSTRUMENT** ou dans la bannière principale.

Utilisation de l'instrument.nki L'interface utilisateur de l'instrument



Le navigateur d'instruments

Le Navigateur d'instruments ressemble beaucoup à l'explorateur de jeux de rythmes de l'Ensemble nki:

- Vous pouvez affiner le contenu du navigateur à l'aide des boutons en haut.
- Vous sélectionnez un instrument ou un ensemble en cliquant sur son nom.
- Vous chargez l'instrument en cliquant sur le bouton Tick ou en cliquant sur le bouton X.
- La seule différence est que ce navigateur est utilisé pour sélectionner et charger des sons plutôt que des motifs.

4.3.2 Le moniteur

La fenêtre du moniteur s'ouvre en cliquant sur le bouton **i** de la bannière principale.



La fenêtre du moniteur affiche une illustration du mappage des touches MIDI ainsi qu'une notation simplifiée du motif rythmique actuellement sélectionné, représenté sous forme de points au-dessus du clavier.



La fenêtre du moniteur

4.3.3 La page LECTURE

En cliquant sur l'onglet **PLAYBACK**, vous affichez la page Lecture.



La page de lecture

Cette page contient trois réglages qui affectent la façon dont les phrases sont jouées dans l'instrument KONTAKT:

- **TRIGGER MODE:** Il y a deux modes de déclenchement, sélectionnés en cliquant sur les deux boutons. Ces modes sont:
 - **PHRASE SYNC:** Les phrases nouvellement déclenchées correspondent aux phrases en cours de lecture, en veillant à ce que tout joue en synchronisation.
 - **FREE TRIGGER:** Les phrases nouvellement déclenchées sont toujours déclenchées dès le début, en ignorant la position de lecture actuelle des boucles en cours de lecture.
- **FEEL:** Le bouton 16 SWING de cette zone contrôle la quantité de retard appliquée aux coups hors battement. L'augmentation de ce contrôle peut rendre le rythme plus sous le temps, ou même lui donner un sentiment de triolet.
- **TEMPO:** Ici vous pouvez choisir entre 3 rapports de tempo 1/2 (Moitié), 1: 1 (Normal) ou x2 (Double), ce qui affecte la vitesse de lecture de phrase par rapport au tempo principal (ou hôte).

La page EFFETS

Vous pouvez accéder à la page Effets en cliquant sur l'onglet **EFFECTS** au bas de l'interface.



La page des effets

Cette page vous donne accès à des effets simples et intuitifs pour façonner rapidement le son de l'instrument.

SOUND

Le côté gauche de la page contient les contrôles sonores, qui comprennent deux effets, **MASTER EQ** et **FILTER**, ainsi qu'un curseur **MIC POSITION**.



Les contrôles sonores

Le **MASTER EQ** vous donne le choix entre trois réglages EQ:

- **OFF**: une réponse plate.
- **1**: augmente les basses fréquences pour un son plus lourd.
- **2**: augmente les fréquences plus élevées pour un son plus lumineux et plus tranchant.

L'effet **FILTER** est un filtre passe-bande qui peut être utilisé pour des effets tonalités extrêmes. Il dispose de deux contrôles:

- Le commutateur active ou désactive l'effet.
- Le curseur contrôle la fréquence centrale du filtre passe-bande.

Le curseur **MIC POSITION** contrôle l'équilibre entre les sources de microphone proches ou éloignées.

REVERB

Le côté droit de la page contient l'effet de réverbération.

Utilisation de l'instrument.nki L'interface utilisateur de l'instrument



Les contrôles de réverbération

Il s'agit d'un effet basé sur la convolution qui utilise des réponses impulsionnelles pour simuler des espaces acoustiques réels.

- L'effet peut être activé ou désactivé en utilisant le commutateur situé à droite de l'étiquette principale.

Vous pouvez sélectionner une réponse impulsionnelle

- soit en choisissant une spécifiquement dans le menu déroulant,
- soit en les parcourant à l'aide des flèches gauche et droite.
- Le bouton AMOUNT contrôle le niveau du signal d'effet de réverbération.

5 Credits

Product Concept and Design: SONUSCORE - Tilman Sillescu, Pierre Langer, Axel Rohrbach
Concept and Design: Frank Elting
Content Creation: Tilman Sillescu
KONTAKT Scripting: Nils Liberg
User Interface Design: Cameron Wakal, Gösta Wellmer
Recording Engineers: Nik Reiff (www.studioconsulting.de), GENUIN Musikproduktion, Holger Busse (Leipzig, Germany)
Performers: Ethno Percussion - Can Batman, Dalma Lima, Debora Vilchez (Orchester der Kulturen/The Global Symphony www.orchesterderkulturen.de)
Orchestral Percussion - Rafael Sars, Kevin Anderwaldt (Duesseldorfer Symphoniker)
Taiko Ensemble - WADOKYO
Modern Drums - Ralf Schumacher
Sample Editing: Matthias Wolf, Stefan Kemler, Axel Rohrbach, Christian Wirtz, Armin Haas, Michael Chrostek, Patrik Pietschmann
MIDI-Programming: Tilman Sillescu, Matthias Wolf, Stefan Kemler
Sound Design
Native Instruments: Thanos Kazakos
Artwork: Maik Siemer
Quality Assurance: Byski
Documentation: Adam Hanley
Special Thanks: Alex Pfeffer, Alexander Roeder, Benny Oschmann, Matthias Wolf, Marc Rosenberger, David Philipp, David Christiansen, Jochen Flach, Christoph Pichler