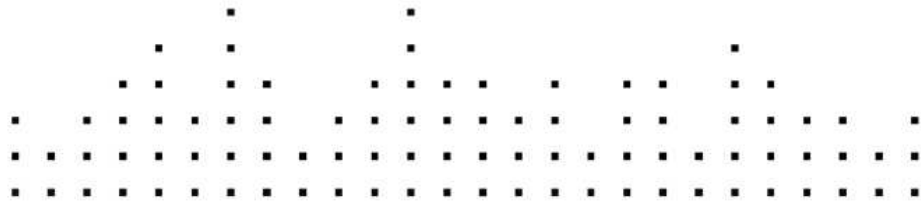


SCARBEE FUNK GUITARIST

Manual



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. VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH. RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

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: Thomas Hansen Skarbye

Product version: 1.0 (03/2011)
Document version: 1.0 (03/2011)

Special thanks to the Beta Test Team, who were invaluable not just in tracking down bugs, but in making this a better product.

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

Table des matières

1	Introduction.....	6
1.1	Contexte.....	6
1.2	Le son.....	6
1.3	Le concept d'accords.....	8
1.4	Le concept de groove.....	9
1.5	Jouer avec 2 doigts.....	11
1.6	Le Guitariste : Søren Reiff.....	12
2	Navigation de base.....	14
3	L'onglet combi.....	15
3.1	Introduction.....	15
3.2	Affectation aux touches du clavier.....	16
3.3	Comment utiliser l'instrument.....	17
3.4	Plus au sujet des grooves.....	18
3.5	Key Sets.....	18
3.6	Combi Presets.....	21
3.7	Ajouter des presets de Combi.....	21
3.8	Supprimer des presets de Combi.....	23
3.9	Où sont rangées les données?.....	23
4	Onglet Chords.....	25
4.1	Affichage du manche.....	25
4.2	Utilisation des presets de mapping d'accords.....	26
4.3	Ajouter des presets de mapping d'accords.....	27
4.4	Supprimer des presets de mapping d'accords.....	28
4.5	Introduction au mapping d'accords.....	29
4.6	Mappage/Démappage d'accords.....	31
4.7	Mapper des accords en enregistrement MIDI.....	32
4.8	Trouver des alternatives à un accord.....	33
4.9	Trouver des accords identiques avec une note fondamentale différente.....	33
4.10	Echanger les accords mappés.....	34
4.11	Quelques astuces pour créer des presets d'accords plus cools.....	34
5	Onglet Grooves.....	35
5.1	Les presets de mappage de grooves.....	35
5.2	Mappage/Démappage des Grooves.....	36
5.3	Changer le nom d'un Groove mappé.....	37
5.4	Edition des Grooves.....	37
5.4.1	Vue d'ensemble.....	37
5.4.2	Ajouter des notes.....	39
5.4.3	Effacer des notes.....	39
5.4.4	Sélectionner une note.....	40
5.4.5	Editer les paramètres de note.....	40
5.4.6	Avancé — Autres aides à l'édition.....	41
5.4.7	Plus d'infos sur les articulations.....	43
5.4.8	La note bleue — Aide à de meilleurs Grooves!.....	46
5.5	La dynamique et l'éditeur de groove.....	53
5.6	Ajouter un groove à la liste des grooves.....	54
6	Onglet FX.....	55
6.1	Vue d'ensemble.....	55
7	Onglet paramétrages.....	57
7.1	Introduction.....	57
7.2	Paramètre Bass.....	57
7.3	Echantillon et Timing.....	58

8 Utilisation dans un Séquencer.....59
9 Credits.....60

1 Introduction

1.1 Contexte

En 1997, Scarbee a créé le premier prototype d'une bibliothèque de samples. Elle a commencé sur un sampler Akai S3000XL, puis le développement s'est poursuivi sur un EMU4. En 1998, le premier sampler logiciel puissant - Giga Sampler, a été introduit et les échantillonneurs matériels ont été laissés pour de bon. Aujourd'hui, nous basons tous nos instruments sur l'échantillonneur Kontakt, en étroite collaboration avec Native Instruments.

Scarbee a été le premier au monde à diviser les phrases et les articulations enregistrées, et à utiliser une programmation avancée afin que les instruments puissent combiner toutes les articulations et même des phrases en solo totalement réalistes - indépendamment du tempo et du pitch. Notre but est de créer des outils dont nous avons besoin dans notre production musicale quotidienne. De cette façon, nos cœurs sont impliqués dans chaque produit que nous produisons. Nous visons à créer des produits de haute qualité pour les musiciens, producteurs ou compositeurs, et nous sommes fiers de pouvoir soutenir ces fantastiques artistes avec nos outils.

1.2 Le son

Tout d'abord, nous voulions que le produit soit téléchargeable, donc la bibliothèque ne pouvait pas être trop grande. Et puisque nous voulions que le produit soit livré avec les 3 sons les plus utilisés: Neck, Middle-Neck (NM) et Middle-Bridge (MB), nous avons également dû trouver un moyen de capturer ces sons avec le moins d'enregistrements possibles.

Nous avons une guitare modifiée de telle sorte qu'il y ait une sortie pour chacun des micros. Cependant, nous ne pouvions pas obtenir les positions mixtes, NM et MN, et sonner correctement lors de leur combinaison dans Kontakt. Nous avons passé 3 à 4 mois en essayant d'abord 5 guitares différentes (grâce à Kim Alring de Gaya Musik, Holbaek, et Woodstock Guitars, Copenhague) - alors nous avons modifié 2 d'entre elles, essayé jusqu'à 6 ensembles de micros différents - y compris plusieurs silencieux que nous avons jetés, jusqu'à ce que nous nous soyons finalement décidé sur un modèle. Nous avons ensuite acheté une nouvelle guitare de ce modèle et l'avons modifiée avec 3 sorties.



Fig. 1.1 Mr.Scarbee, alias Thomas Hansen Skarbye, en train d'inspecter une guitare avant l'enregistrement.

Cependant, nous n'avons toujours pas résolu le problème du mixage des micros. Après avoir contacté les fabricants de micros, étudié des forums, demandé à des spécialistes du produit, nous avons finalement réussi à le briser ...

Il semble qu'il y ait trois problèmes principaux: Tout d'abord, les potentiomètres de chaque capteur devait avoir la même valeur exacte afin d'annuler / améliorer les fréquences lorsqu'elles sont mélangées.

J'ai acheté plus de 30 250k potentiomètres, chacun ayant des valeurs allant de 210 à 290 - ce qui rend très difficile d'en trouver 3 correspondants. Deuxièmement, le volume de chaque micro devait être à un point précis (nous avons enregistré les boutons de volume pour s'assurer que les niveaux ne changeraient pas).

Finalement, les valeurs du potentiomètre devaient être inférieures à celles de la guitare de référence normale car nous avons supprimé le contrôle de tonalité pour obtenir la même tonalité.

Depuis que j'ai travaillé sur le Clavinet je n'avais pas autant soudé - et avec la guitare je n'étais pas aussi performant que mon bon ami Stefan Sorensen de Gaya Musik. Il a assemblé la dernière guitare avec un blindage parfait et nous avons fini par utiliser des micros plutôt bruyants, mais avec un son vraiment "gras".



Fig. 1.2 Notez la bande sur les boutons de volume ... sympa!

Une dernière chose: nous avons acheté trois câbles Mogami Platinum très chers après avoir testé pratiquement tous les câbles de la planète - vous serez surpris de l'importance des câbles. Nous avons utilisé trois préamplis MindPrint En-voice MKII identiques connectés à Pro Tools. Pour les cordes, nous avons utilisé des Everly B52s 10-46. Nous avons testé les marques de cordes les plus populaires et celles-ci sonnaient aussi bien que les meilleures - mais duraient beaucoup plus longtemps. Nous avons changé les cordes deux fois par jour pendant les enregistrements.

Profitez de votre nouveau guitariste funk!

Thomas Hansen Skarbye

1.3 Le concept d'accords

Dans le Scarbee Funk Guitarist vous avez 3413 accords à choisir - y compris les accords similaires. En raison de la nature du style de la guitare funk avec des accords de 4, 3 et 2 cordes (octave), un seul accord peut avoir plusieurs noms selon la note de basse jouée. Par exemple, C est aussi un Am7 si la basse est un A. Dans ce cas, le C est l'accord origine et l'Am7 est l'identique.

Les mêmes accords peuvent souvent être joués sur des cordes différentes comme les 4 aiguës (e, b, g, d), les 3 aiguës (e, b, g) ou les 3 médianes (b, g, d), ou dans différentes inversions avec différentes notes aiguës. Lorsque vous jouez de la guitare funk, vous créez souvent des variations en divisant les accords en plusieurs accords sur 3 cordes, puis alternez entre 3 aiguës (pour un timbre aigu) et les 3 médianes (pour un son plus profond et gras) / ou dans différentes positions de frette. Vous pouvez le faire au lieu de jouer un accord complet de 6 cordes, et vous obtenez l'avantage de pouvoir mieux contrôler votre espace dans le mixage. Par conséquent, vous pouvez faire vivre le son de la guitare dans le mix quand normalement il semblerait vague, ou même être complètement effacé. Et en sélectionnant avec soin l'un des 3 micros + FX, vous pouvez toujours trouver celui qui fonctionne le mieux dans le mix.

Chacun des accords parent (ceux sur lesquels sont basés les accords dépendants) se compose de 130 à 150 échantillons ou slice (y compris les sorties) qui ont été soigneusement extraits des enregistrements et ensuite contrôlés par des scripts avancés et de la programmation. Les accords ont été enregistrés d'une manière particulière pour s'assurer que vos pistes de guitare soient réalistes. Durant les premières sessions, nous avons découvert que lorsque nous comparions une piste de guitare originale avec une piste que nous avons créée à l'aide de notre plug-in, il restait encore un manque. Ainsi, un jour, nous avons eu l'idée que Søren devrait être "fou" en jouant - comme si c'était une session normale sur une chanson.

Pour chaque articulation que nous avons enregistré - comme staccato, slide, mute etc - nous avons créé un rythme funky naturel à jouer. Søren jouait alors exactement le même rythme à un tempo de 74 sur chaque accord spécialement conçu pour l'articulation.

Nous avons ensuite extrait les morceaux dont nous avons besoin et les avons découpés en tranches.

De cette façon, nous avons réussi à faire sonner le plug-in d'une manière authentique et funky, avec toutes les variations et les bruits.

1.4 Le concept de groove

Comme nous ne voulions pas vendre la bibliothèque avec des fichiers MIDI, nous avons décidé de créer un mini-séquenceur - intégré dans le plug-in! Et pas n'importe quel séquenceur, mais un très intelligent que nous avons utilisé nous-mêmes pour créer les grooves. Le fait est que puisque nous n'avons pas enregistré de grooves ou de boucles spécifiques, nous pouvions utiliser toutes les échantillons entre 130-150 pour former un groove - et jouer chaque partie avec n'importe quelle corde!

Nous avons soigneusement établi les règles de l'IA, donc si un groove a été fait avec un hammer-on par exemple, et l'accord sélectionné n'a pas de hammer-on une autre articulation le remplacera automatiquement et la note dans le séquenceur sera grisé pour montrer qu'un remplacement a été fait. Tout cela en temps réel.



Fig. 1.3 Le mini séquenceur prêt à l'emploi

Note spéciale: Même si l'hammer-on du slice est grisé, vous pouvez encore entendre un hammer-on confus? Eh bien, c'est parce que cet accord a un hammer-on alternatif, et cela est utilisé par le script au lieu du manquant. La même chose peut se produire avec les pull-offs ou les slide-up et les slide-down. Si vous n'aimez pas le remplacement «suggéré», vous pouvez sélectionner un remplacement différent pour cet accord en particulier qui n'a pas de hammer-on -vous pouvez même essayer de faire votre propre remplacement - pourquoi pas?

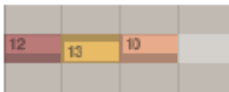


Fig. 1.4 Mini-sequencer avec des accords utilisateur individuels.

Le premier est en bas, puis en haut, puis en bas. Notez la ligne en gras.

De plus, les coups de médiator ascendants et descendants sont automatiquement effectués lorsque vous insérez des notes dans le séquenceur, à moins de vouloir un style spécial - vous n'avez pas à vous en préoccuper.

1.5 Jouer avec 2 doigts.

Comme promis, il devrait être possible de créer des pistes rythmiques complètement réalistes en utilisant seulement 2 doigts. Comment est-ce possible? Eh bien puisque ce n'est qu'une introduction, je vais le faire brièvement car cela sera expliqué en détail plus loin dans le manuel. L'approche la plus simple consiste à sélectionner un Combi d'usine qui contient à la fois un jeu de 36 accords et un ensemble de 3 grooves principaux (4 mesures chacun) + 18 grooves de remplissage (1 à 2 mesures chacun). Ensuite, choisissez l'une des 50 suites FX et swing set et humaniser si vous le souhaitez. Maintenant, activez l'onglet MAPPING sur la page principale et jouez les accords avec le doigt gauche.

Vous verrez les accords mappés - ils sont même codés par couleur pour désigner majeur, mineur, dominant, etc. La dynamique (affichée dans le coin supérieur droit) du groove est contrôlée par la vitesse du key-switch d'accord. Cela permettra de décider quels échantillons sont utilisés - il ne suffit pas d'ajuster le volume. Vous pouvez même appuyer sur le même accord pour lui faire augmenter ou diminuer la dynamique à tout moment dans une mesure.

Avec le doigt droit vous contrôlez les grooves. Les C3, C4, C5 tiennent les grooves principaux. Ils fonctionnent jusqu'à ce que vous appuyiez sur un autre groove principal. Cependant, les 33 grooves secondaires peuvent interrompre le groove principal tant qu'ils sont maintenues pendant un minimum d'un quart de temps. Après cela, le groove principal reprend - et continue à partir du point qu'il aurait joué s'il n'avait pas été interrompu. Ainsi, ce système intelligent vous permet de: Jouer le groove principal C3 à la mesure 1, puis juste avant le temps 4, la 2ème mesure, jouer le groove de remplacement E3 et le relâcher juste avant la fin de la 2ème mesure. Maintenant, C3 reviendra au début de la 3ème mesure comme si elle avait joué dans le fond tout le temps, juste en attente de revenir.

Si vous voulez créer vos propres préréglages et grooves, vous pouvez soit modifier les préréglages d'usine, soit tout construire à partir de zéro - c'est votre choix, mais quoi que vous fassiez c'est assez facile et amusant. Et si vous faites quelque chose de sauvage, vous pouvez échanger vos Combis avec des amis sur Internet en utilisant la fonction d'exportation / importation.

1.6 Le Guitariste : Søren Reiff



Fig. 1.5 Søren Reiff ready to record what turned out to be the hardest job he has ever had.

Søren Reiff was Musical Director on Danish National television for acts such as David Sanborn, Chaka Khan, and Mark King/Level 42. He has played with Robert Palmer, Randy Crawford, Paul Young, Thoots Thielemanns, Curtis Stigers, Bonnie Tyler, Eric Marienthal, Rick Braun, Tracy Silverman, Los Lobotomys, and David Garfield. He has made numerous recordings, amongst them projects with Mike Stern, Michael Brecker, Tower of Power, Michael Ruff, Juju, as well as other artists from the UK, Scandinavia, Japan, India, and Mexico. In 2010, Reiff released the album "Miss You" - featuring David Garfield (keys), Will Lee (bass), Steve Ferrone (drums), John Pena (bass), Ricky Lawson (drums), Michito Sanchez (percussion), and Veronica Mortensen (vocals). In 2003 he released the album "Reiff jr - Funky Flavas" featuring Mike Stern and Michael Ruff amongst others.

Reiff has written 4 instructional guitar books "Reiffs riffs" (2004), "Reiffs rytmer" (2005), "Reiffs riffs II" (2008), "Reiffs rytmer II" (2011), as well as the book "Gode Råd er guld værd" (2008) detailing the life of a professional musician. In 1998 Reiff was included in

the "International Who's Who In Music". He has worked as guitarist in a TV house-band, appearing in around 200 shows of "Meyerheim & Co." (1991-94). He also played in the house-bands for the TV shows "Don't forget your toothbrush", Denmark (1995) and "Safari", Denmark (1996). He was the Musical Director of the house-band on the TV shows "It's Saturday Night", Denmark (1997) and "The Big Class Reunion" (1998-99).

The Guitarist: Søren Reiff

the "International Who's Who In Music". He has worked as guitarist in a TV house-band, appearing in around 200 shows of "Meyerheim & Co." (1991-94). He also played in the house-bands for the TV shows "Don't forget your toothbrush", Denmark (1995) and "Safari", Denmark (1996). He was the Musical Director of the house-band on the TV shows "It's Saturday Night", Denmark (1997) and "The Big Class Reunion" (1998-99).

SCARBEE FUNK GUITARIST - Manual - 13

2 Navigation de base



Fig. 2.1 Les 5 zones principales de contrôle en mode « combi ».

L'interface comporte cinq zones principales de contrôle. En ouvrant l'instrument, vous remarquerez les cinq onglets en bas. Ils vous permettent de naviguer dans les cinq zones de contrôle.

.Sur l'onglet Combi vous pouvez voir un aperçu des accords / grooves qui sont mappés à quelles touches. Vous pouvez enregistrer et charger les préréglages combinés. Ces préréglages incluent des accords, des grooves et des paramètres d'effet (les réglages des quatre premiers onglets).

.Avec l'onglet Chords, vous pouvez associer des touches dans la plage inférieure de votre clavier avec des accords. Le mappage des touches d'accord peut être enregistré comme un préréglage et il existe des préréglages d'usine que vous pouvez charger.

.Avec l'onglet Grooves, vous pouvez associer des touches dans la plage supérieure de votre clavier avec des grooves. Vous pouvez également modifier des grooves ou en ajouter de nouveaux. Le mappage des canaux de groove peut être enregistré comme un préréglage et il existe des préréglages d'usine que vous pouvez charger.

.L'onglet FX vous permet d'accéder aux paramètres d'effet, comme l'EQ, le compresseur etc.

.Enfin l'onglet Settings ajoute des paramètres supplémentaires.

3 l'onglet combi

3.1 Introduction



Fig. 3.1 Interface utilisateur de Scarbee Funk Guitarist.

Dans le coin supérieur gauche, vous voyez l'accord en cours et dans le coin supérieur droit, le nom du groove actuellement actif.

Au milieu, le nom du Preset Combi Actuel est affiché. Ce preset contient des informations sur la façon dont les accords et les grooves sont mappés au clavier ainsi que certains autres paramètres. Le paramètre KEY vous permet de transposer tous les accords vers le haut ou vers le bas d'un nombre donné de demi-tons.



Fig. 3.2 Le Current Chord Mapping Preset (Preset courant de mapping d'accords).



Si vous mappez un nouvel accord à un préréglage d'accord APRÈS la transposition, puis vous le transposez de nouveau, il n'est pas garanti que les accords auront leur position et leur inversion originales.



Fig. 3.3 Ajustements du rythme et du timing.

Avec le bouton SWING, vous pouvez graduellement changer le rythme entre sur le temps et plus décalé, et en tournant le bouton HUMANIZE, vous pouvez rendre la synchronisation de la guitare un peu "bâclée", afin de créer un toucher plus humain. Cependant, grâce à la façon dont les échantillons ont été coupés, il y a déjà un certain sentiment humain dans le timing, il n'est donc pas nécessaire d'exagérer l'effet.

À côté des deux boutons, vous trouverez un sélecteur de micro où vous pouvez choisir entre le micro du pontet (Middle Bridge), l'intermédiaire (Neck Bridge), et le micro du manche (Neck). Veuillez noter que la commutation du sélecteur provoquera le chargement de nouveaux échantillons. Grâce à la nouvelle fonctionnalité Kontakt de chargement d'arrière-plan, cela se produit en arrière-plan et vous pouvez continuer à travailler. Pendant que les échantillons seront chargés il y aura une certaine charge CPU supplémentaire, donc les performances dépendent de votre matériel. Notez que vous pouvez rencontrer quelques artéfactss temporaires si vous démarrez la lecture avant que le chargement soit terminé.

3.2 Affectation aux touches du clavier

Appuyer sur le bouton MAPPING pour afficher la page d'affectation aux touches du clavier. A gauche vous voyez quels accords sont mappés à quelles touches et à droite quels grooves.



Fig. 3.4 Vue sur les mapping d'accords à gauche et de grooves à droite.

En bas à droite de chaque octave de touches de mappage, vous verrez le nom du C (Do) le plus bas, y compris le numéro d'octave. De cette façon, vous savez quelle octave vous regardez. Utilisez les flèches haut et bas pour décaler l'octave. Lorsque vous appuyez sur une touche de votre clavier, l'octave correspondante est automatiquement affichée.

Le petit marqueur de couleur à gauche de chaque accord mappé montre le type d'accord - qu'il s'agisse d'un majeur, mineur, dominant ou autre type d'accord.

3.3 Comment utiliser l'instrument

Voici comment utiliser l'instrument:

1. Pour lancer la lecture, double-cliquez sur un accord avec votre souris ou appuyez sur la touche correspondante sur votre clavier MIDI (plus la vitesse est élevée, plus la dynamique sera élevée).
2. Pour passer à un accord ou à un groove différent, cliquez sur un accord (touches à gauche) ou un groove (touches à droite) ou appuyez sur la touche de déclenchement correspondante sur votre clavier MIDI.
3. Arrêtez la lecture en appuyant sur la touche B2 de votre clavier MIDI (la touche juste à gauche du C du milieu).

Si vous n'avez pas de clavier MIDI connecté, vous pouvez également utiliser le clavier virtuel dans Kontakt. Activez le bouton Keyb dans la mesure d'outils pour afficher le clavier en bas de la fenêtre. La touche d'arrêt B2 a une couleur rouge. Cliquez dessus si vous voulez arrêter la lecture. Les touches de déclenchement des accords sont de couleur orange et les touches de groove sont de couleur vert / bleu.

3.4 Plus au sujet des grooves

Vous avez peut-être remarqué que les grooves mappées sur les touches C sont en surbrillance. Les grooves mappés sur C3, C4, C5 ou C6 sont les grooves principaux. Les grooves mappés sur d'autres touches sont des grooves complémentaires.

La différence réside dans la façon dont ils sont déclenchés:

- . Un groove complémentaire est actif tant que la note qui l'a déclenchée est maintenue. Lorsque la note est relâchée, le dernier groove principal jouée reprend automatiquement.
- . Un groove principal reste actif aussi après le relâchement de la note de déclenchement.
- . En d'autres termes, vous pouvez voir le groove principal comme une sorte de groove par défaut qui peut à tout moment être interrompu temporairement par une séquence d'un ou plusieurs groove complémentaire, et qui reprendra dès que la dernière note correspondante au dernier groove complémentaire sera relâchée. Donc, fondamentalement, les grooves complémentaires sont «mélangés» dans et hors des grooves principaux, mais sans aucun fading bien sûr!

Si aucun groove principal n'a été joué depuis le début de la lecture, le relâchement d'un groove complémentaire n'entraînera aucune modification. C'est à dire que le groove complémentaire continuera à jouer si aucun groove principal par défaut n'a été établi.

3.5 Key Sets



Fig. 3.5 Vous pouvez utiliser jusqu'à trois jeux de clés de déclenchement.

Comme décrit précédemment, les accords et les grooves peuvent être mappés sur plusieurs octaves différentes. Mais que faire si vous manquez de clés? Ne pas s'inquiéter. Le KEY SET à droite des touches de mappage peut être réglé sur A, B ou C, et pour chaque set vous pouvez configurer un mappage séparé. Au début, vous n'avez pas besoin de vous inquiéter à ce sujet, mais si vous manquez de touches, ou si vous voulez varier les accords entre le refrain et le couplet et garder encore les touches de déclenchement près du C du milieu, cette fonctionnalité peut être pratique. En plus de cliquer sur un KEY SET dans l'interface utilisateur, vous pouvez le contrôler en déplaçant votre molette de modulation.

Vous pouvez penser qu'il a accès à trois claviers différents, ce qui vous donne trois fois le nombre de touches pour mapper les sons. Cependant, au lieu d'avoir à passer physiquement entre eux, vous utilisez votre clavier unique et tournez la molette de modulation pour sélectionner le clavier virtuel courant.

Si vous n'avez pas de molette de modulation sur votre clavier, vous pouvez plutôt utiliser la molette de modulation sur le clavier virtuel de Kontakt. Activez le bouton Keyb dans la mesure d'outils pour afficher le clavier. Vous trouverez la molette de modulation virtuelle en bas à gauche de la fenêtre sous le titre MOD.



Fig. 3.6 Copier et coller des accords.

Un petit détail astucieux est le menu presque caché à la droite de l'accord Chord MAP KEY (un petit triangle) sur l'image ci-dessus. Ici vous pouvez effectuer la copie et le collage des accords. Par exemple, vous pouvez charger un nouveau préréglage d'accords, le transposer de 2 demi-tons et le copier. Chargez un autre ensemble de touches, choisissez KEY SET B, puis collez-le. Maintenant vous avez 2 ensembles de touches avec des accords différents.

. Ce menu n'est pas disponible pour le Groove KEY SET.



Fig. 3.7 Ajustement des grooves individuels pour chaque Key Set.

Lorsque vous passez à KEY SET B ou C, les grooves de KEY SET A sont automatiquement disponibles. Ces grooves sont maintenant affichés avec une couleur grise pour indiquer qu'ils sont utilisés comme repli, au cas où vous ne mappez rien à une note dans le jeu de notes actuel. Dès que vous mappez un autre groove sur KEY SET B ou C, ces touches simples s'affichent comme d'habitude, comme dans l'image ci-dessous.



Fig. 3.8 Les grooves d'un Key Set apparaissent en gris quand un autre Key Set est sélectionné.

. Seulement les touches de mapping de grooves utilisent cette fonction.

3.6 Combi Presets

Un préréglage de Combi contient des données sur le mappage des accords et des grooves, le contenu des grooves mappés et les paramètres de swing et d'humanisation. Fondamentalement, ce sont toutes les données des quatre premiers onglets, moins le réglage de prise de guitare.

. Appuyez sur le bouton BROWSE pour afficher la liste des préréglages Combi.



Fig. 3.9 En cliquant sur BROWSE, cette fenêtre avec les presets apparaît.

. Cliquer sur un preset pour le charger.

. Noter comment les noms des accords et des grooves mappés changent.

Les boutons import et export en bas peuvent être utilisés pour ouvrir et sauvegarder le preset courant dans un fichier de votre disque dur.

La taille d'un préréglage Combi exporté est de seulement 128 kB, donc ces fichiers peuvent être facilement partagés avec d'autres personnes via Internet. Ce partage est quelque chose que nous encourageons et avons essayé de notre mieux de permettre et rendre facile.

3.7 Ajouter des presets de Combi

Au milieu de la partie supérieure de l'interface utilisateur, vous verrez le nom du Preset Combi Actuel.



Fig. 3.10 Le preset courant est toujours affiché



Fig. 3.11 Facilement ajoutez de nouveaux presets ou modifiez des anciens.

Pour ajouter un nouveau preset à la liste, appuyez sur le bouton avec l'image du disque à droite du nom prédéfini. Vous avez maintenant une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez modifier le nom de la présélection et l'enregistrer. Si vous donnez au preset le même nom qu'un pré réglage existant, vous pouvez écraser le pré réglage existant en appuyant sur le bouton Remplacer en bas. Si le nom que vous avez entré est nouveau, vous aurez plutôt l'option de cliquer sur le bouton Ajouter un nouveau. Ceci ajoute le pré réglage actuel comme un nouveau pré réglage sous le nom que vous lui avez donné. Appuyez sur Annuler si vous voulez revenir à la page principale sans apporter de modifications.

Si vous maintenez la touche [CTRL] enfoncée tout en cliquant sur les touches fléchées ou la touche de retour arrière, au lieu de déplacer un seul espace, le curseur de texte sautera au début, à la fin ou, dans le cas du backspace, supprimez tout le texte précédent. Notez également que le texte est automatiquement mis en majuscule au fur et à mesure que vous tapez, de sorte qu'il n'est pas nécessaire de vous soucier de basculer entre les majuscules et les minuscules.

3.8 Supprimer des presets de Combi



Fig. 3.12 En supprimant des presets vous n'avez besoin de rien d'autre pour maintenir la liste organisée.

Lorsque vous déplacez le curseur de la souris au-dessus de la liste des préséglages Combi, vous verrez un petit marqueur X à droite de la ligne sur laquelle le curseur de la souris est placé. Cliquez sur le bouton X pour supprimer le préséglage de cette ligne. Veuillez noter que vous ne pouvez pas annuler une suppression. Assurez-vous donc que vous êtes certain de supprimer une présélection. Vous recevrez toutefois un écran de confirmation.

3.9 Où sont rangées les données?

Sur l'onglet Combi, vous accédez aux presets en cliquant sur le bouton BROWSE et, comme nous le verrons plus loin dans les autres onglets, vous accédez aux presets en cliquant sur un sous-onglet appelé PRESET. Le contenu de la liste de présélection est stocké à un certain endroit de votre ordinateur et non à l'intérieur d'un arrangement de morceau spécifique. Cela signifie que chaque instance de l'instrument Funky Guitar que vous chargez aura accès à la même liste de presets. Ceci n'est valable que pour le contenu de la zone de liste prédéfinie - toutes les autres données sont spécifiques à votre arrangement de morceau actuel.

Lorsque vous ajoutez un nouveau preset, écrasez un preset ou supprimez un preset, cette modification n'affecte pas seulement votre arrangement de morceau actuel (ou le fichier NKI si vous exécutez Kontakt en mode Standalone). Si vous chargez une ancienne ou une nouvelle instance de l'instrument, la modification de la liste de présélection y sera également reflétée.

Dès que vous chargez un preset, le script crée cependant une copie de celui-ci qui devient votre copie de travail. C'est probablement le plus facile à expliquer avec un exemple. Supposons que vous chargez un preset appelé Funkalicious. Une fois que vous avez chargé, vous travaillez sur une copie locale de celui-ci.

Cela signifie que si vous changez par exemple le réglage SWING, modifiez le mappage d'accords, le mappage de groove ou le rythme d'un groove, ces modifications n'affectent que votre morceau actuel. Si vous deviez lancer un nouveau morceau et charger le preset Funkalicious, vous ne verriez aucun changement. Si vous pensez que les modifications apportées au préréglage pourraient être utiles dans les chansons futures, vous pouvez cependant enregistrer les modifications en cliquant sur le bouton Enregistrer en haut / au centre de l'interface utilisateur, puis sur le bouton Remplacer pour Remplacer le préréglage précédent par celui qui contient actuellement vos modifications.

Révisons ceci: le contenu de la boîte de liste prédéfinie est commun à toutes les chansons et est modifié lorsque vous ajoutez de nouveaux presets, écrasez les anciens presets ou supprimez des presets.

Le préréglage actuellement chargé est cependant une copie de travail dont les données sont spécifiques à votre morceau actuel (le changement n'affectera aucun autre morceau).

Ce qui a été dit au sujet des préréglages ci-dessus s'applique également au list-box des grooves que vous verrez plus tard avec l'onglet Grooves.

4 Onglet Chords

. Cliquez sur l'onglet Chords au bas de l'interface utilisateur de l'instrument pour accéder et modifier les mappages d'accords et les préréglages de mappage d'accords.



Fig. 4.1 La zone principale des 5 onglet avec l'onglet « Chords » sélectionné.

4.1 Affichage du manche

Dans le coin supérieur gauche, vous voyez la même boîte d'informations sur les accords que sur l'onglet Combi - seule l'onglet Chords est légèrement agrandie et affiche un champ appelé EXCL. au fond.

Ce champ est une liste de zéro ou plus de notes qui ne font pas partie de l'accord. Par exemple, l'image ci-dessous montre un accord C69 avec les notes exclues 1, 5. Cela signifie que la première et la cinquième note de l'échelle ne sont pas comprises parmi les notes jouées.



Fig. 4.2 L'image du manche montre des informations utiles.

Le petit nombre (12) sous le manche est le numéro de frette. Plus le nombre est élevé, plus l'accord est proche du pontet. Donc frette 1 est la première frette de la tête de la guitare (devinez où nous l'avons maintenant ...).

Le champ TOP indique quelle note de l'accord est sa note supérieure. Dans le cas montré dans l'image ci-dessus, la 9ème de l'accord est la note du haut. La note aigüe est importante car c'est cette note que nous les humains percevons le plus fortement quand nous écoutons un accord. L'EXCL. Montre quelle note de l'accord est exclue - dans ce cas c'est la fondamentale (1).

Puisque les accords utilisent normalement seulement trois ou quatre des six cordes, un seul enregistrement d'une corde peut normalement être décrit de plusieurs façons différentes. Par exemple, un échantillon d'accords peut avoir jusqu'à 12 noms différents. Nous verrons cela plus tard ...

4.2 Utilisation des presets de mapping d'accords

Tout comme sur l'onglet Combi il y a une liste dans une boîte au centre de la page. En haut de cette liste, vous voyez deux sous-onglets: PRESET et MAP. Sur l'onglet PRESET, vous voyez une liste des préréglages de mappage d'accords. Sur l'onglet MAP, vous pouvez éditer le mappage des accords du preset d'accords actuellement sélectionné.



Fig. 4.3 Choisissez entre l'onglet Preset et l'onglet Map.

Commençons par l'onglet PRESET.

. Cliquez sur l'onglet PRESET pour afficher la vue prédéfinie.

À gauche, vous voyez les mêmes informations de mappage d'accords que sur l'onglet Combi. À droite, vous pouvez sélectionner les préréglages de mappage d'accords que vous souhaitez voir dans la liste: préréglages d'usine ou préréglages personnalisés.



Fig. 4.4 Choisissez parmi les différents presets de Mapping.

. Cliquez sur un préréglage de mappage d'accords dans la liste pour le charger.

. Notez comment les noms des accords sur les touches de mappage vers la gauche changent et comment Kontakt commence à charger les nouveaux échantillons utilisés dans le préréglage.

Après avoir chargé un nouveau Preset de mappage d'accords, vous pouvez l'utiliser, comme expliqué dans la section précédente:

1. Double-cliquez avec la souris sur une note de mapping à gauche, ou appuyez sur la touche correspondante de votre clavier pour lancer la lecture.

2. Cliquez sur ou appuyez sur les autres touches pour changer d'accord.

3. Appuyez sur la touche B2 (juste à gauche du C du milieu) pour arrêter la lecture.

4.3 Ajouter des presets de mapping d'accords

En haut de l'interface utilisateur, vous voyez le nom du préréglage d'accords avec un menu KEY que vous pouvez utiliser pour transposer les accords vers le haut ou vers le bas d'un nombre donné de demi-tons.



Fig. 4.5 Le preset de mapping d'accords courant est toujours affiché.

. Cliquez sur le bouton Enregistrer avec l'icône de petit disque à droite du nom pour enregistrer le préréglage d'accord.

Vous avez maintenant une boîte de dialogue de sauvegarde qui fonctionne exactement comme celle que nous avons déjà vu pour les préréglages Combi.



Fig. 4.6 Ajoutez facilement de nouveaux preset ou modifiez en des existants.

Si le nom du pré réglage d'accord est le même que celui d'un pré réglage d'accord existant, vous pouvez choisir d'écraser le pré réglage existant. Si vous entrez un nom qui n'est pas utilisé, vous obtenez plutôt l'option de cliquer sur le bouton Ajouter Nouveau, où vous pouvez ajouter un nouveau pré réglage d'accord avec le nom donné à la liste des pré réglages.

4.4 Supprimer des presets de mapping d'accords

La suppression d'un pré réglage de mappage d'accords est également effectuée d'une manière similaire à celle des pré réglages Combi. Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur une rangée de la liste déroulante prédéfinie, un bouton X apparaît à droite. Cliquez sur ce bouton X pour supprimer définitivement le pré réglage d'accord correspondant.



Fig. 4.7 Supprimez des presets non souhaités pour garder votre liste organisée.

4.5 Introduction au mapping d'accords



Fig. 4.8 Choisissez entre les onglets Preset et Map.

. Cliquez sur l'onglet MAP pour afficher la vue où vous pouvez mapper les accords de votre choix.

Vous remarquerez trois modifications à l'interface utilisateur:

. A gauche, trois boutons d'outils - un pointeur, un crayon et une gomme - apparaissent au-dessus des touches de mappage. Ils sont utilisés pour sélectionner, ajouter et supprimer des mappages d'accords.



Fig. 4.9 Les trois boutons d'outil.

.À droite il y a un grand nombre de filtres d'accord. Ils sont utilisés comme critères de recherche lorsque la zone de liste avec les accords est remplie.

. La liste passe des préreglages aux accords individuels. La liste des accords est vide jusqu'à ce qu'un ou plusieurs des filtres d'accord aient été sélectionnés. Pour chaque accord, le script affiche CHORD (le nom de l'accord), TOP (la note de l'accord la plus aigüe), FRET (le numéro de frette de l'accord) et STRINGS (combien de cordes sont utilisées pour jouer de l'accord).

Recherchez un accord, soit Dm.

. Cliquez sur le bouton D parmi les filtres KEY suivi du bouton mineur parmi les filtres TYPE d'accord.

Comme vous le voyez, la liste est maintenant remplie avec tous les accords Dm qui sont disponibles. Un simple clic sur un accord l'affiche dans la boîte d'accord où vous pouvez voir l'affichage sur le manche aussi quelles notes sont exclues de l'accord.

. Double-cliquez sur un accord pour charger l'échantillon et entendre comment il sonne.

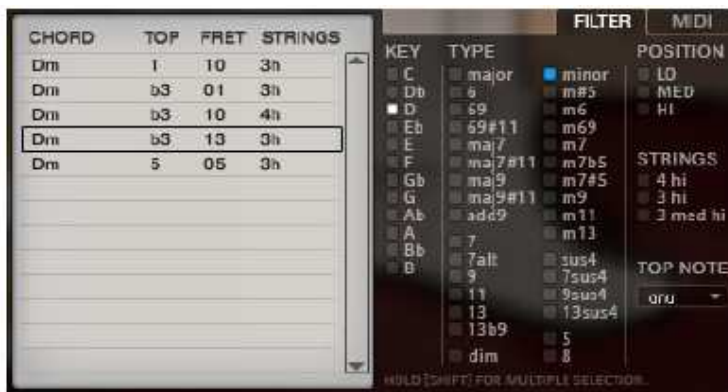


Fig. 4.10 Vous obtenez des informations détaillées sur chaque accord.

Vous pouvez combiner plusieurs filtres d'accord par [SHIFT] + en cliquant dessus. De cette façon, vous pourriez, par exemple, filtrer tous les accords qui sont Dm ou Dm9.

Vous pouvez également réduire la recherche plus bas. Mettons la POSITION sur LO (low), STRINGS à 3 hi (3 plus hautes cordes), et TOP NOTE à b3 (la troisième dans l'échelle mineure). Maintenant nous obtenons ce résultat:



Fig. 4.11 Les modifications peuvent être faites dans l'onglet Filter.

. Maintenant, un autre truc cool est de voir si cet accord a un sens similaire - ce qui signifie: pouvons-nous trouver le même réglage des doigts à la même frette - mais avec une autre note de basse?

.Si vous [CMD] + clic (Mac) et [Ctrl] + clic (PC) sur le bouton Bb de filtre vous obtenez soudainement un Bbmaj7. Donc c'est le même accord que Dm - mais avec une autre note fondamentale. Si vous utilisez la basse playalong vous entendrez maintenant l'accord d'une manière différente - assez cool hein?

Cela est également utile pour faire des chansons où la basse bouge tandis que l'accord reste le même. Il y a un autre truc intelligent que nous verrons dans un instant ...

4.6 Mappage/Démappage d'accords

Pour mapper un accord à une note:

1. Activer quelques filtres d'accord et sélectionnez l'accord que vous voulez en cliquant dessus dans la liste des accords. Notez que lorsque vous le sélectionnez, le bouton de la mesure d'outils active situé en haut des touches de mappage vers la gauche bascule automatiquement sur le bouton du stylet.
2. Cliquez sur la touche de mappage dans la partie gauche de l'interface utilisateur à laquelle vous souhaitez mapper votre accord.
3. Pour démapper un accord:
4. Cliquez sur le bouton de l'outil de gomme (le plus à droite).
5. Cliquez sur la touche de mappage que vous souhaitez déplacer dans la partie gauche de l'interface utilisateur.

Activez le bouton de mesure d'outils de sélection (le plus à gauche) si vous voulez à nouveau pouvoir sélectionner les accords en cliquant dessus. Lorsque le bouton de sélection est actif, le fait de cliquer sur une touche de mappage ne modifie pas le mappage.

4.7 Mapper des accords en enregistrement MIDI

Si vous produisez la musique de quelqu'un d'autre, il n'est pas toujours certain que vous sachiez quels sont les accords utilisés dans la chanson. Imaginez que vous ayez une piste MIDI jouant du synthé et que vous ayez l'idée de la remplacer par notre guitariste de Scarbee Funk. Pour ce faire, cliquez sur l'onglet MIDI de la page Mappage des accords et appuyez sur REC. Jouez maintenant la piste MIDI et appuyez de nouveau sur REC pour arrêter. Vous pouvez également le jouer manuellement bien sûr - et vous obtenez même un son de référence de piano électrique pour que vous puissiez entendre ce que vous faites.



Fig. 4.12 Basculer sur MIDI sur la page de Chord Mapping.

Eh bien, peut-être - appuyez simplement sur AUTOMAP et tous les accords sont mappés de sorte que le dernier enregistré est mappé à la dernière touche de mappage d'accord.



Fig. 4.13 Enrichissez facilement vos accords enregistrés.

Vous pouvez maintenant améliorer votre travail en suivant les prochaines étapes. Notez qu'il prend également en charge les accords avancés.

4.8 Trouver des alternatives à un accord

Si un accord est mappé sur une touche et que vous voulez changer, par exemple, la position d'inversion ou de frette, vous pouvez [ALT] + cliquer sur l'une des touches de mappage dans la partie gauche de l'interface utilisateur.

Le script recherchera automatiquement les accords avec le même nom. L'accord d'origine sera automatiquement sélectionné.

4.9 Trouver des accords identiques avec une note fondamentale différente

Si un accord est mappé à une note et que vous voulez trouver un accord identique - mais avec une autre note fondamentale, vous pouvez [CMD] + cliquer (Mac) et [Ctrl] + cliquer (PC) sur l'une des touches de mappage de la partie gauche de l'interface utilisateur. Le script recherchera alors automatiquement des accords similaires avec d'autres notes fondamentales. L'accord d'origine sera automatiquement sélectionné.



Fig. 4.14 Vous pouvez chercher des accords identiques avec une autre fondamentale.

Maintenant, vous obtenez un C13, F6, G9, Gm9 etc. L'accord d'origine est automatiquement sélectionné dans la liste.

4.10 Echanger les accords mappés

Si vous voulez changer l'ordre des accords, vous pouvez sélectionner un accord, puis [ALT] + [CMD] + clic (Mac) et [Ctrl] + [ALT] + clic (PC) sur l'une des autres notes mappées. Ces deux accords vont maintenant changer de place. Cela fonctionne aussi d'un KEY SET à un autre.

4.11 Quelques astuces pour créer des presets d'accords plus cools...

Lorsque vous créez un pré réglage d'accord, il peut être bon de penser comme un guitariste.

. En général, vous voulez utiliser seulement 4 cordes, par ex. dans un couplet. Vous pouvez parfois mélanger avec 3 cordes médium - de cette façon l'épaisseur de la séquence d'accords n'est pas soudainement compromise.

. Pour un chorus, vous pouvez mélanger deux accords à 3 sons 3 aigus et 3 médium + octaves. Cela fait sens de faire le chorus un peu plus mince, comme généralement le mélange est souvent plus dense que les couplets. Donc à moins que vous ne vouliez que la partie de guitare soit abaissée ou effacée - vous feriez mieux d'apprendre votre place!

. Ayez 1-3 variations du même accord cartographiée sur des octaves différentes afin que vous puissiez changer de voicing - cela sonne cool et ajoute une certaine variation au timbre.

5 Onglet Grooves

. Cliquez sur l'onglet Grooves au bas de l'interface utilisateur de l'instrument pour accéder et modifier le mappage de groove, les préséglages de mappage de groove et pour éditer et concevoir les grooves vous-même.



Fig. 5.1 La zone des cinq contrôles avec l'onglet « Grooves » sélectionné.

5.1 Les presets de mappage de grooves

La vue est divisée en deux sous-onglets - PRESET et MAP - tout comme sur l'onglet Chords. Sur l'onglet PRESET, vous avez une liste des préséglages de mappage des grooves. Sur l'onglet MAP vous pouvez éditer le mappage des grooves et aussi concevoir vos propres grooves.



Fig. 5.2 Choisissez entre les onglets Preset et Map.

Commençons par l'onglet PRESET.

. Cliquez sur l'onglet PRESET pour afficher la vue des presets.

À droite, vous voyez les mêmes informations de mappage de groove que sur l'onglet Combi. Sur le côté opposé, vous pouvez sélectionner les préséglages de mappage de grooves que vous souhaitez voir dans la liste - préséglages usine ou utilisateur.

Le sous-onglet PRESET fonctionne de la même manière que le même sous-onglet sur l'onglet Chords, seulement dans ce cas, il contrôle le mappage des grooves.

Vous chargez un preset de mappage de groove en cliquant dessus dans la zone de liste.

Vous pouvez enregistrer des modifications dans un preset ou en ajouter un en cliquant sur le bouton Enregistrer situé à côté du nom de preset courant, affiché en haut de l'interface utilisateur. Pour plus d'informations sur la boîte de dialogue d'enregistrement, reportez-vous à la section 2.3.3.

Tout comme pour les préséglages d'accords, vous supprimez un préséglage de groove en cliquant sur le bouton X qui apparaît à droite dans la zone de liste lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur la ligne.

5.2 Mappage/Démappage des Grooves



Fig. 5.3 L'onglet MAP est sélectionné ici.

. Cliquez sur le bouton de l'onglet MAP pour afficher la vue où vous pouvez mapper des grooves de votre choix.

Sur le côté gauche, à côté de la liste, vous pouvez sélectionner les grooves que vous voulez voir dans la zone de liste: usine, utilisateur ou favoris. Les favoris sont votre sélection personnelle de grooves. Vous pouvez ajouter ou supprimer un groove des favoris par [CMD] + clic (Mac) et [Ctrl] + clic (PC) sur un groove de la liste. Si ajouté aux favoris, un astérisque est maintenant ajouté au nom comme: Buttercup*.

. Cliquez sur le bouton de l'onglet MAP pour afficher la vue où vous pouvez mapper les grooves de votre choix.

Sur le côté gauche, à côté de la liste, vous pouvez sélectionner les grooves que vous voulez voir dans la zone de liste: usine, utilisateur ou favoris. Les favoris sont votre sélection personnelle de grooves. Vous pouvez ajouter ou supprimer un groove des favoris par [CMD] + clic (Mac) et [Ctrl] + clic (PC) sur un groove de la liste. Si ajouté aux favoris, un astérisque est maintenant ajouté au nom comme: Buttercup*.

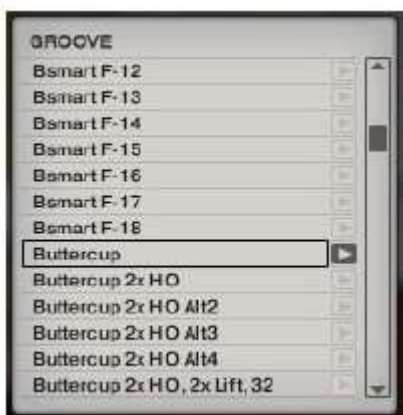


Fig. 5.4 Pre-Listening peut sauvegarder un grand nombre de fois.

. Cliquez sur la flèche PRE-LISTEN à droite d'un groove dans la zone de liste pour entendre la lecture du groove. C'est un moyen rapide de trouver les grooves que vous recherchez.

Pour un défilement plus précis, maintenez enfoncée la touche [SHIFT].

Le mappage et le découpage des grooves fonctionnent exactement comme pour les accords. La seule différence est que vous avez les touches de mappage vers la droite et les filtres de grooves vers la gauche.

Pour mapper un groove à une note:

1.Sélectionnez le groove souhaité en cliquant dessus dans la zone de liste GROOVE. Notez que lorsque vous le sélectionnez, le bouton de la mesure d'outils active en haut des touches de mappage vers la droite bascule automatiquement sur le bouton stylo.

2. Cliquez sur la touche de mappage dans la partie gauche de l'interface utilisateur, à laquelle le groove sélectionné doit être mappé.

3. Pour démapper un groove:

4.Cliquez sur le bouton de l'outil de gomme (le plus à droite).

5.Cliquez sur la touche de mappage que vous désirez effacer dans la partie droite de l'interface utilisateur.

Veillez noter que lorsque vous démappez un groove, toutes les modifications apportées au groove seront perdues.

Activez le bouton de sélection de la mesure d'outils (le plus à gauche) si vous voulez à nouveau pouvoir sélectionner les grooves en cliquant dessus. Lorsque le bouton de sélection est actif, le fait de cliquer sur une touche de mappage ne modifie pas le mappage.

5.3 Changer le nom d'un Groove mappé

Pour éditer un groove, vous devez d'abord le mapper à une note. Si vous voulez créer un nouveau groove, vous commencez par mapper la groove d'usine appelé - Modèle vide - à une touche et vous l'utilisez comme un modèle. Dans ce cas, vous voudrez peut-être donner un nom plus reconnaissable à votre groove mappé.

. Modifiez le nom du groove en double-cliquant sur la touche de mappage.

Lorsque vous double-cliquez sur la note sur laquelle la groove est mappé, une boîte de dialogue très semblable à celle utilisée pour enregistrer les pré réglages d'accords et de grooves vous sera présentée - seulement dans ce cas elle est simplement utilisée pour modifier le nom du groove que vous avez mappé. Cliquez sur le bouton OK pour changer le nom et Annuler si vous changez d'avis et ne souhaitez pas apporter de changement.

Remarque: ceci fonctionne uniquement en mode MAP.

5.4 Edition des Grooves

5.4.1 Vue d'ensemble

. Pour éditer le groove actuellement actif, cliquez sur le petit bouton d'édition au dessus et à droite de la zone d'information sur les grooves.



Fig. 5.5 Le bouton d'édition dans le coin supérieur droit.

Cela va changer la vue et faire apparaître l'éditeur de groove qui ressemble à ceci:



Fig. 5.6 Interface utilisateur de l'éditeur de groove.

L'éditeur de groove est à bien des égards semblable au piano roll de votre séquenceur. Regardons-le pièce par pièce. Un groove peut être compris entre 1 et 4 bars de long et vous sélectionnez la mesure que vous recherchez en cliquant sur l'un des quatre boutons BAR en haut. Les boutons GRID DIVISION à gauche fonctionnent comme le paramètre de quantification de la grille dans de nombreux séquenceurs, c'est-à-dire qu'il détermine si la longueur des notes nouvellement entrées doit être un multiple d'un triplet 1/8, 1/16, 1/32, 1/8, ou 1 / 16ème triplet respectivement.

À droite, vous voyez le nom du groove que vous éditez, ainsi qu'un bouton de fermeture que vous pouvez appuyer pour revenir à la vue normale.



Fig. 5.7 L'en tête de l'éditeur de groove.

En dessous, vous voyez un affichage des quatre temps dans la mesure actuelle. Au lieu d'avoir les notes sur l'axe vertical, il y a une ligne pour chaque articulation. Un symbole de note dans la grille représente jouer l'articulation sur cette ligne, au moment où la note commence. Dans le groove ci-dessous, le premier battement se compose d'un slide au cours de la première moitié puis d'une articulation de quart de note suivie d'une articulation lisse.

Un quart d'articulation n'a pas nécessairement besoin d'être un quart de long. Il est appelé un «quart», car l'échantillon fonctionne bien pour les notes de la longueur d'un quart, mais il peut aussi être plus court et est celui à utiliser pour 1/8 notes ou 1/16 notes supplémentaires.

En bas de l'éditeur de groove vous trouvez des outils pour modifier celui ci :



Fig. 5.8 Le bas de l'éditeur de groove.

5.4.2 Ajouter des notes

Lorsque l'outil crayon est actif, vous pouvez dessiner une note dans la grille. Ceci se fait comme ceci :

1. Si l'articulation de votre choix n'est pas déjà mise en évidence dans l'éditeur, cliquez une fois n'importe où sur cette ligne.
2. Maintenant que vous déplacez le curseur de la souris sur cette ligne sélectionnée, vous verrez un curseur de crayon. Cliquez quelque part pour ajouter une articulation à ce point.

S'il vous plaît noter que si vous ajoutez une articulation à, disons, le début de battement 2 et qu'une autre articulation commence déjà à ce moment là, alors la note précédente sera automatiquement remplacée par la nouvelle.

5.4.3 Effacer des notes

Cliquez sur le bouton effacer (le deuxième bouton à gauche) pour activer le mode d'effacement. Lorsque ce mode est actif, vous pouvez cliquer sur une note dans la grille pour la supprimer. Cliquez à nouveau sur le symbole du crayon pour revenir au mode standard.

5.4.4 Sélectionner une note

Pour sélectionner une note, assurez-vous que le bouton du crayon est actif, puis cliquez sur la note dans la grille. La note sélectionnée est mise en évidence. La sélection de plusieurs notes en même temps n'est pas prise en charge. Lorsqu'une note est ajoutée, elle est également automatiquement sélectionnée.

Notez que vous devez cliquer sur la partie gauche pour éviter de créer une nouvelle note.

5.4.5 Editer les paramètres de note

Les autres outils en bas vous permettent d'entrer les paramètres de la note actuellement sélectionnée. Vous pouvez contrôler si l'accord sera joué avec un coup vers le bas ou un coup vers le haut en sélectionnant soit la flèche vers le bas soit la flèche vers le haut. Les boutons vous permettent de contrôler:

.volume - ajustement du volume spécifique à la note (en dB)

.length - un pourcentage de la longueur maximale supportée pour l'articulation de la note sélectionnée. S'il vous plaît noter que si votre note est de deux 1/16 de long et la note suivante vient après un 1 / 16th, alors la longueur effective sera juste un 1/16 en tout cas puisque une articulation ne peut pas en chevaucher une autre.

.timing - un petit réglage de synchronisation.

Réinitialisation des accords - lorsque la sonorité est activée et l'accord en cours est le résultat d'un hammer on, d'un pull off ou d'une autre articulation qui modifie automatiquement l'accord en cours, l'accord est restauré à l'original.

Un exemple peut aider à expliquer le bouton de réinitialisation des accords. Disons que vous avez activé l'accord Am7 et que vous commencez à jouer un groove qui contient un hammer on.



Fig. 5.9 La fonction chord reset.

Le hammer-on fera que l'accord actif passera automatiquement à A7sus4 qui est la cible de la transition du hammer-on.

Note spéciale: quand un accord est mappé, le script charge automatiquement tous les échantillons correspondant aux accords de cibles possibles ainsi, donc il n'est pas nécessaire de cartographier explicitement ces accords.



Fig. 5.10 La couleur change de noir à rouge.

Notez que la couleur passe au rouge lorsque l'accord cible est joué.

Cet accord A7sus4 restera actif jusqu'à ce que le groove atteigne l'extrémité et boucle autour du début, ou une note pour laquelle la réinitialisation de l'accord a été activée. En d'autres termes, vous réglez l'accord d'accord pour activer une note si vous souhaitez revenir à l'accord original (Am7 dans cet exemple) avant de jouer l'articulation de cette note.

Si après le changement automatique à G9, sur le hammer-on vous devez déclencher un autre accord - disons Cm - le paramètre de réinitialisation d'accord n'aurait aucun effet, même si il est activé avec des notes de grooves plus tard. L'accord n'est remis à l'original que si l'accord actif était réglé automatiquement et non par l'utilisateur, ce qui ne serait pas le cas avec l'accord Cm.

Sur chaque note de la grille vous voyez un numéro de tranche. Chaque échantillon est normalement divisé («Tranchées») en différentes parties et le nombre de tranches contrôle quelle partie jouer. Par exemple, un échantillon de staccato down comprend 9 hits staccato différents dans différentes variations et dynamique. Vous changez un nombre en maintenant le bouton de la souris dessus et en faisant glisser vers le haut ou vers le bas. En règle générale, les nombres faibles correspondent à une dynamique plus faible (plus douce) et les nombres élevés correspondent à une dynamique plus élevée (plus dure).

Les deux derniers boutons sont les boutons undo et redo (undo est la flèche gauche, et redo est la flèche droite). Notez que vous pouvez changer de groove tout en étant dans l'éditeur de groove en appuyant sur une touche de déclenchement de groove sur votre clavier. Cependant, si vous changez de groove, vous perdrez la possibilité d'annuler les modifications apportées au groove précédent.

5.4.6 Avancé — Autres aides à l'édition

Cette section est destinée à l'édition de groove avancée. Si vous essayez simplement de vous familiariser avec l'instrument, vous pouvez la sauter pour le moment et revenir ici plus tard.

En plus des boutons d'outils et des boutons sous la grille des notes, il y a un menu déroulant pour chaque beat dans la mesure actuellement affichée.

. Cliquez sur le temps dans la ligne de temps pour afficher ce menu déroulant.

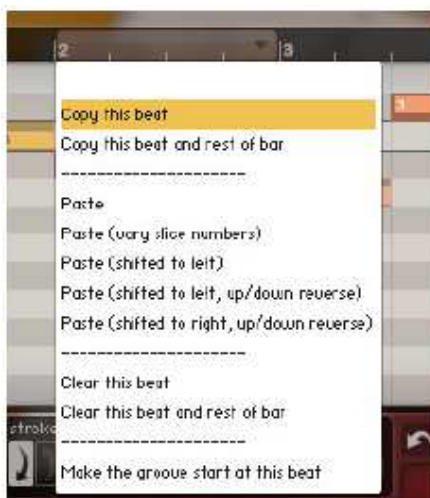


Fig. 5.11 Choisissez entre diverses options.

Vous pouvez choisir de copier un seul temps, ou le beat sur lequel vous avez cliqué, ou les beats restants dans la mesure, et les mettre dans le presse-papiers. Après avoir copié un ou plusieurs beats, vous pouvez afficher le menu déroulant pour un autre temps (également dans une autre mesure si vous le souhaitez) et choisissez de coller le contenu du presse-papiers.

Il y a plusieurs options différentes pour exactement comment coller:

.Paste - colle les notes copiées telles qu'elles sont.

.Paste (modifier les numéros de tranches) - insère les notes comme si vous les aviez insérées une à une manuellement. Cela signifie que le script affecte un nombre de tranches selon ses règles normales au lieu d'utiliser le nombre de tranches exact des notes que vous avez copiées. Cela peut être utile si vous voulez une certaine variation, puisque différents numéros de tranche signifie que différents échantillons sont utilisés. Les exceptions sont les muets. Lorsque vous copiez, la variation est faite en fonction de la dynamique du matériau copié et les valeurs sont modifiées + 1-2 ou -1-2.

. Ainsi, un mute copié avec une tranche 10 peut devenir 8,9,11 ou 12. De cette façon, la dynamique est maintenue.

.Paste (décalé vers la gauche, vers le haut / vers le bas) - collez les notes d'un pas vers la gauche (selon la division actuelle du quadrillage) et inversez la direction du mouvement.

.Paste (décalé vers la droite, vers le haut / vers le bas) - collez les notes d'un pas vers la gauche (selon la division actuelle du quadrillage) et inversez le sens du trait.

S'il vous plaît noter que parce que le presse-papiers est émulé par le script vous ne pouvez pas, pour des raisons techniques, copier et coller des notes entre les différents instruments. Vous pouvez cependant, copier d'un groove à un autre.

Dans le menu déroulant de temps, vous trouverez également les options suivantes:

.Clear this beat - supprime toutes les notes du beat.

. Clear this beat and rest of bar - supprime toutes les notes dans le beat et les battements suivants jusqu'à la fin de la mesure

. Make the groove start at this beat - supprime toutes les notes précédentes (également dans d'autres mesure) et déplace les notes commençant à ce beat jusqu'au début du groove (mesure 1 / beat 1).

5.4.7 Plus d'infos sur les articulations

.Long - Les noms disent tout - ce sont les longs! Il y a 3 coups vers le bas et 3 coups vers le haut - dur, moyen et doux. N'oubliez pas que si le groove est créé avec une tranche dure, il devient automatiquement plus doux (en utilisant d'autres échantillons) lorsqu'il est joué à des vitesses d'accord plus douces. (Voir le chapitre ci-dessous sur les niveaux DYNAMIC).

.RELEASE behavior: le son de sortie vient après la fin de la tranche. De cette façon les longs peuvent être joués vers le bas / haut d'une manière ininterrompue par le relachement. Toutefois, si vous voulez un relachement - raccourcissez légèrement la tranche pour lui faire de la place - il y a donc un écart entre cela et la note suivante.

.quarter - Ce sont un quart d'une mesure. Il ya 6 coups vers le bas et 6 coups de démarrage - 2 x dur, 2 x moyen et 2 x doux. Vous pouvez utiliser l'une de ces fonctions à des fins multiples: note 1/8, note 1 / 8T et note 1/16 supplémentaire (il semble bon de les raccourcir un peu - voir les notes RELEASE ci-dessous). Vous pouvez également les utiliser comme note d'attaque pour les notes lisses START. Vous pouvez également les utiliser en tant que notes START pour lisser en bas - bien qu'ils ont aussi leurs propres notes START. (voir plus tard)

Il est également très bien si vous voulez un down-up, down-up séquence de 1/8; 1 / 8T (tempo plus lent) ou Quarter notes comme lissage qui ne sont que 16 notes.

.RELEASE behavior (voir long)

.smooth - utilisé TOUT le temps dans le funk, la pop, et le jazz, ainsi que pratiquement n'importe quel style musical. Ce qui les rend spéciales est le fait que ce sont des coups de 1/16 notes haut / bas , mais joué en douceur. Cela signifie que sur certains coups, pas toutes les cordes sont frappés à chaque fois - donc le reste des cordes sonnent au-dessus de la phrase. Si, par exemple, un accord de 4 cordes est joué, parfois seulement les 3 ou 2 cordes les plus élevées sont frappées à chaque fois - où comme la corde la plus grave est frappée moins fréquemment. Cela donne un timbre funky et dynamique.

Voici les détails pour chaque slice

► **Important:** AUCUN des coups progressifs en douceur ne peut être utilisé comme slice START - si une séquence commence par un mouvement vers le haut, vous devez utiliser une note ATTACK appropriée.

.Les ATTACK NOTES sont:

- .long
- .quarter
- .slide-up
- .slide-up Alt
- .slide-down Alt

.hammer-on

- .pull-off

► Note: Staccato, mutes, et fall ne peuvent pas être utilisés comme ATTACK notes, e.g. smooth sequences.

.Dynamic: smooth HARD (red)

- .12-Down: Suitable START slice - down-stroke is identical to Quarter down-stroke 5

- .12-Up: full (all strings hit) hard up-stroke

- .11-Down: full hard down-stroke

- .11-Up: full hard up-stroke

- .10-Down: full hard down-stroke

- .10-Up: full hard up-stroke

- .09-Down: full hard down-stroke

- .09-Up: full hard up-stroke

.Dynamic: smooth MEDIUM (orange)

- .08-Down*: Suitable START slice - hard down-stroke is identical to Quarter down-stroke 4

- .08-Up: un-accentuated medium up-stroke

- .07-Down: un-accentuated medium down-stroke

- .07-Up: un-accentuated medium up-stroke

- .06-Down*: full (all strings hit) medium-hard down-stroke

- .06-Up: un-accentuated medium up-stroke

- .05-Down: un-accentuated medium down-stroke

- .05-Up: un-accentuated medium up-stroke

.Dynamic: smooth SOFT (yellow)

- .04-Down*: Suitable START slice - medium-soft down-stroke is identical to Quarter down-stroke 2

- .04-Up: un-accentuated soft up-stroke

- .03-Down: un-accentuated soft down-stroke

- .03-Up: un-accentuated soft up-stroke

- .02-Down*: full (all strings hit) medium-soft down-stroke

- .02-Up: un-accentuated soft up-stroke

- .01-Down: un-accentuated soft down-stroke

- .01-Up: un-accentuated soft up-stroke

.RELEASE behavior: (see long)

.**staccato** - Ce sont des échantillons de staccato de 1/16 de note. Il y a 9 coups bas et 9 coups ascendants - 3 x dur, 3 x moyen et 3 x doux. Ceux-ci ne sont pas appropriés comme notes de départ pour lisser ou tomber car ils ont un son intégré à RELEASE (voir à RELEASE behavior) et ne font donc pas de transition fluide vers d'autres articulations. Si vous désirez une séquence ascendante / descendante, utilisez doucement 12-09 ou quarts / longs

.RELEASE behavior: Le staccato RELEASE est intégré dans les slices - ce qui signifie que dans la longueur du slice il y a un espace réservé pour la libération. De cette façon, cela ressemble toujours à un coup court staccato. Aussi nous avons fait en sorte que la partie réservée croîtra en

pourcentage plus vite que le tempo. Donc, en tempo 74 il y a moins de pourcentage de slice réservé pour RELEASE que dans un tempo de 120. Nous avons découvert tôt dans le projet que cela avait une grande influence sur le réalisme.

.mute - C'est une partie importante de la guitare funk. Il ya 15 coups bas et 24 coups haut, moyen et doux.

.RELEASE behavior: Il n'y a pas de RELEASES.

.slide-up - Imaginez la guitare rythmique sans slide? Cela ne fonctionne pas vraiment, n'est-ce pas? Ces slides viennent de 1 frette en-dessous et glissent ensemble vers l'accord supérieur. Il y a 9 coups bas et 9 coups hauts.

.RELEASE behavior: (see long)

.slide-up alt - En général, ces types de slides affectent seulement 1 corde - généralement la plus élevée. Il y a 3 slides: dure 1, dure 2 et moyenne. Cette articulation fonctionne avec la contre-partie slide-down alt de sorte que vous pouvez glisser vers le haut et vers le bas à partir de l'accord connexe (voir le chapitre sur les accords cibles).



Fig. 5.12 Gm est une exception.

.The exceptions are the 3 string chords like Gm where the slide-up alt and slide-down-alt moves the whole chord 2 semi-tones - the same goes for octave chords.

.RELEASE behavior: (see long)

.slide-down alt - In general these type of slides only affect 1 string - typically the highest one. There are 3 slices: hard 1, hard 2 and medium. This articulation works together with counterpart slide-up alt so you can slide down and up again from the related chord (see chapter about target chords).

.RELEASE behavior: (see long)

.hammer-on - The hammer-on only affects some of the chord strings - like the highest or the two highest strings (the exceptions are the 3 string chords, like Gm, where the slide-up alt and slide-down-alt moves whole chord 2 semi-tones - see slide-up alt).

There are 3 slices: hard 1, hard 2, and medium. This articulation works together with counterpart pull-off so you can hammer-on and pull-off back again from the related chord (see chapter about target chords). Sometimes a chord can have 2 hammer-ons

.RELEASE behavior: (see long)

.pull-off - The pull-off only affects some of the chord strings - like the highest or the two highest strings (the exceptions are the 3 string chords, like Gm, where the slide-up alt and slide-down-alt moves whole chord 2 semi-tones - see slide-up alt). There are 3 slices: hard 1, hard 2, and medium. This articulation works together with counterpart hammer-on so you can pull-off and hammer-on back again from the related chord (see chapter about target chords).

.RELEASE behavior: (see long)

.fall - this is the characteristic slide all way down the fretboard from the chord. There are 2 slices: slow (slice 2) and fast (slice 1).

.RELEASE behavior: There are no RELEASES.

.NO ATTACK: The fall is just a tail and requires a proper ATTACK (see smooth) slice before it. The fast fall (1) should have a 1/16 slice in front of it whereas the slow fall (2) can have either a 1/16 or a 1/8 or 1/8T in front of it.

.misc - here we have fret noises and guitar noise (instrument hiss & hum). There is just 1 slice of each but fret-noises will randomize between 12 different fret-noises.

5.4.8 La note bleue — Aide à de meilleurs Grooves!

Si vous faites un groove vous-même vous pouvez soudainement voir des notes bleues comme dans l'exemple ci-dessous.



Fig. 5.13 Il y a différentes couleurs de note.

Le problème ici est que cette séquence sonnera très haché et dur comme si staccato a une release intégrée. Les deux façons de rendre ce son plus authentique sont illustrées ci-dessous:



Fig. 5.14 Une des possibilités

La première solution est de faire une séquence lisse dure qui se termine par un staccato vers le bas.



Fig. 5.15 La deuxième solution.

La deuxième solution est de faire une séquence moyenne lisse - remarquez que cette fois, elle se termine avec un lisse - et elle est raccourcie. Il s'agit de donner de l'espace pour une libération dans le cas, par exemple, où un mute vient directement après. Cette fin est généralement un peu plus lisse que d'utiliser un staccato comme une fin parce que le lisse ne touche pas toutes les chaînes - mais seulement les top.

Un autre exemple de notes bleues est quand une mauvaise note START est utilisée comme la première note dans une séquence lisse. Alors cela ne sera pas une attaque appropriée.



Fig. 5.16 Cette note bleue n'est pas une attaque correcte.

Dans ce cas, la note bleue doit être remplacée par un quart, ou par un bas doux 12, 8 ou 4.



Fig. 5.17 Cette note bleue doit être remplacée.

Ici, la note bleue devrait être remplacée par une note START appropriée comme un quart de haut - voir ci-dessous.



Fig. 5.18 La couleur de la note a changé en rouge.

Maintenant, l'attaque est juste. Remarquez que j'ai changé la deuxième note en tranche 9. C'est parce que la tranche 8 est une note START et je voulais la rendre plus lisse en utilisant une tranche non-début après le quarter.

Une autre erreur typique est que vous oubliez la note ATTACK avant la chute - comme la chute est juste une queue.



Fig. 5.19 Ici nous avons deux notes sans attaque.

Il ya une chute rapide et ensuite une chute lente. Les deux n'ont pas d'attaque.



Fig. 5.20 Une attaque correcte est appliquée.

Maintenant les chutes ont des attaques appropriées. Notez que la slice se termine maintenant un 1/16 plus tard - donc vous pouvez la couper.

J'ai utilisé une note de 1/8 avant la chute lente - mais un 1/16 va bien aussi.

5.5 La dynamique et l'éditeur de groove

La dynamique (dans quelle mesure les coups d'accords sont doux ou durs) est contrôlée par la vitesse avec laquelle les touches de déclenchement d'accord sont touchées. Si vous frappez un accord dur le son sera plus fort, et si vous frappez doucement le son sera plus doux.

Il y a 8 niveaux dynamiques et les grooves d'usine sont tous créés dans le niveau 7 - le deuxième plus fort.

De cette façon, ils peuvent se transformer en niveaux plus doux, ou aller 1 étape vers le haut et faire distordre la sortie!

La vitesse 100 correspond au niveau dynamique 0 qui est le neutre.



Vous pouvez réellement changer la dynamique au fil du temps en appuyant sur la même touche de déclenchement d'accord sur votre clavier plusieurs fois de suite, mais à chaque fois avec une vitesse différente.

La façon dont ce changement dynamique est fait est de faire en sorte que le script modifie dynamiquement le nombre de tranches en dynamique plus douce ou plus dure. Pour que cela fonctionne bien, les grooves doivent être conçus de façon à ne pas surutiliser une dynamique souple. S'il y a trop de dynamiques douces pour commencer, il est difficile de se tourner plus tard vers une dynamique encore plus douce sans sacrifier la capacité de changer entre plusieurs tranches différentes afin d'augmenter la variation.

Pour cette raison, ce changement de dynamique commandé par vitesse est désactivé dès que vous entrez dans l'éditeur de groove. Tant que l'éditeur de groove est ouvert, les tranches seront jouées comme elles sont (en utilisant les numéros de tranche présentés dans l'éditeur) et il ne sera pas question si vous appuyez sur les touches de déclenchement d'accord dur ou doux. Dès que vous fermez l'éditeur, le comportement normal est restauré.



Notez que ce qui est important est de savoir si l'éditeur de groove est ouvert dans l'onglet Grooves. Si vous avez l'éditeur de groove ouvert sur l'onglet Grooves, puis passez à l'onglet Chords, il sera toujours traité comme ouvert et le changement de dynamique contrôlé par la vitesse sera désactivé jusqu'à ce que vous reveniez à l'onglet Grooves et fermez l'éditeur de groove.

5.6 Ajouter un groove à la liste des grooves

Normalement, vous n'avez pas besoin d'enregistrer explicitement les modifications apportées aux grooves. Ces modifications sont automatiquement préservées lorsque vous déclenchez différents grooves.

Toutefois, si vous avez créé un nouveau groove ou modifié un schéma existant et que vous souhaitez le réutiliser dans d'autres chansons, vous pouvez, de la même façon que pour les préréglages de mappage, ajouter votre groove à la liste affichée dans le sous-onglet MAP Sur l'onglet groove.



Fig. 5.21 Sauvegardez facilement vos propres grooves.

. Cliquez sur le petit bouton d'enregistrement (juste sous le bouton d'édition) pour enregistrer votre groove dans la liste des grooves disponibles en mode MAP.

On vous présentera la boîte de dialogue d'enregistrement où vous pouvez cliquer sur Ajouter nouveau si vous avez donné au groove un nom qui n'existe pas déjà, ou le bouton Ecraser s'il ya déjà un groove du même nom (le vieux groove sera alors remplacé par le nouveau).

6 Onglet FX

6.1 Vue d'ensemble

. Cliquez sur l'onglet FX au bas de l'interface utilisateur de l'instrument pour modifier les paramètres d'effet sonore.

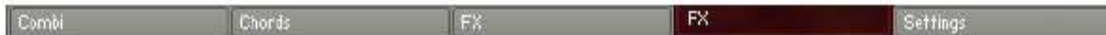


Fig. 6.1 L'onglet "FX" est sélectionné.



Fig. 6.2 Charger une suite de preset d'effets ou créez les vôtres en les modifiant.

En haut, vous disposez d'un menu déroulant EFFECT SUITE PRESET et, au-dessous, huit effets sonores différents. Chaque effet sonore possède son propre menu pré-réglé, un ou deux boutons pour contrôler ses paramètres d'effet et un bouton Marche / Arrêt en bas.



Fig. 6.3 Personnalisez un preset existant en changeant les effets sonores.

Si vous souhaitez contrôler un seul effet sonore, vous pouvez utiliser le bouton Marche / Arrêt et les boutons pour modifier ses réglages. Vous pouvez choisir parmi un certain nombre de presets d'usine dans le menu déroulant.

Un EFFECT SUITE PRESET est un type de préréglage maître qui contrôle tous les effets sonores à la fois, et en sélectionnant un élément du menu, les réglages de bouton que vous faites disparaître.

Si vous effectuez un réglage personnalisé, il sera enregistré avec le nki - mais disparaîtra sur toute mise à jour du nki.

Il n'est pas possible de SAUVEGARDER les presets ou les suites FX.

7 Onglet paramétrages

7.1 Introduction

. Cliquez sur l'onglet Paramètres situé en bas de l'interface utilisateur de l'instrument afin de modifier les paramètres généraux de l'instrument.



Fig. 7.1 Les 5 zones principales de contrôle avec l'onglet "Settings" sélectionné

Les réglages effectués dans l'onglet Paramètres contrôlent le comportement de l'instrument.

7.2 Paramètre Bass

Lorsque vous mappez et essayez des accords différents, il est important que vous puissiez entendre la note basse / fondamentale de l'accord car cela manque souvent dans le style de la guitare funk. De cette façon, vous pouvez utiliser Scarbee Funk Guitarist comme un outil de compositeur, de sorte que dans n'importe quelle chanson, vous pouvez avoir une basse jouer ainsi. Dans l'interface utilisateur, vous pouvez définir les paramètres suivants:

- .LEVEL - le volume des graves
- .MODEL - le type d'échantillons de basse
- .TIMING - fréquence de lecture des notes graves



Fig. 7.2 Modifier le son de la basse comme désiré.

Veillez noter que la fonctionnalité PLAY ALONG BASS est conçue comme une aide, mais pas vraiment quelque chose que vous auriez activée dans le cadre d'une production finale.

7.3 Echantillon et Timing

Ci dessous les trois réglages



.PHASE SETTING - La guitare principale est le réglage par défaut. Si vous voulez une configuration à double guitare et que vous voulez éviter la mise en phase, vous pouvez activer la deuxième guitare pour l'un des instruments. Cela permettra un système de remappage de tranches qui rend les deux instruments différents.

.SAMPLE LOADING - Par défaut, seuls les échantillons correspondant aux accords que vous mappez dans votre morceau seront chargés dans la RAM. Si vous voulez charger tous les échantillons, activez ensuite le bouton Tout - avec une précharge de 60kb standard, cette charge complète utilisera environ 2 Go de RAM.

.INPUT QUANTIZE - Lorsque ce réglage est activé (ce qui est par défaut) et que vous déclenchez un groove différent légèrement en avant du temps, le script attendra un peu, puis basculera exactement sur le tempo. Cela permet de jouer de manière détendue car ce n'est pas la fin du monde si le timing des touches de déclenchement n'est pas complètement précis.

.Cliquez sur le bouton Arrêt pour désactiver ce comportement.

8 Utilisation dans un Séquencer

Lorsque vous utilisez Scarbee Funk Guitarist (SFG) dans un séquencer avec INPUT QUANTIZE ON (par défaut dans SETTINGS), vous devez faire attention à ceci:

Le moteur avancé du plugin SFG requiert des informations sur le démarrage des accords et le début du groove et, comme pour toute transmission MIDI, il ne peut recevoir qu'une seule information à la fois.

Par conséquent, en principe vous devez laisser les commutateurs de touche d'accord venir un peu en avance sur le battement - moins d'une note 32e. Sinon, vous pouvez constater que l'accord vient un quart de temps plus tard qu'il ne devrait!

Si vous souhaitez cependant quantifier votre piste MIDI, vous devez le faire:

Sur votre piste MIDI où vous avez le SFG, recherchez un réglage où vous pouvez modifier le retard de la piste. Ensuite, réglez ce délai sur une valeur négative (choisissez quelque chose de plus court qu'une note 1/32). De cette façon, le plug-in obtient des informations à venir et peut s'assurer que les accords viennent au bon moment.

Q: Mais cela ne fera-t-il pas que la guitare joue trop tôt?

R: Non - détendez ... le plug-in se synchronise avec l'hôte donc c'est toujours le même retard négatif.

Q: Oh - mais que faire si je veux que l'audio soit un peu plus en avant ou en arrière du beat?

R: Ensuite, vous devez bouncer la piste en audio et la déplacer.

Certains séquenceurs (par exemple, Logic) semblent incapables de gérer des décalages MIDI négatifs lorsque l'on veut boucler un sous-ensemble de mesures. Une solution dans ce cas peut être de ne pas utiliser un tel décalage, mais au lieu du gel de la piste. Il convient également de noter que dans certains séquenceurs, il est préférable de démarrer la chanson sur au moins la mesure 2 lorsque vous utilisez des décalages négatifs afin que la première mesure soit reproduite correctement.

Lorsque INPUT QUANTIZE est réglé sur OFF, il est nécessaire d'insérer des déclencheurs d'accords juste avant les notes de déclenchement du groove afin de pouvoir les reconnaître à temps.

9 Credits

Original idea: Thomas Hansen Skarbye

Guitarist: Søren Reiff

Concept Development: Thomas Hansen Skarbye, Nils Liberg, Søren Reiff

Scripting: Nils Liberg

Programming and Editing: Thomas Hansen Skarbye

Additional Editing: Jimmy Ostbygaard, Oscar Hansen Skarbye

Instrument Graphics: Efflam Lebivic

Grooves and Chord Presets: Søren Reiff, Thomas Hansen Skarbye, and others.

Manual: Nils Liberg, Thomas Hansen Skarbye

Guitar setup, soldering, wiring: Steffen Sorensen

Product Manager: Gerald Zollner

Others on team: Dinos Vallianatos, Sascha Kubiak, Tobias Menguser, Frank Elting, Marcus

Rossknecht, Alexander Stamm, Josef Natterer, and Nicki Marinic.

Special thanks to: Kim Alring (Gaya Musik), Woodstock Guitars, David Isaac for presenting

us with so many funky tunes as references for the grooves. Our families for their love and

patience, Stefan Kengen for the initial graphics.

Photos: Henrik Delfer/fotoprofil.dk