

Ableton Live -trucs et astuces officiels-



Ce document libre de droit est une traduction des trucs et astuces de la page <http://www.ableton.com/pages/tips/home>

Sommaire:

- Live 3 - Groovebox du professeur fou: page 2
- Dans Live 3, une boucle est ce que vous en faite: page 8
- Live 3: l'aide ultime de composition: page 12
- Reason pour Live: page 18
- DJing avec Live 3 : Cinquante platines et un microphone: page 25
- Live 3 : Marqueurs Warp - Introduction: page 43
- Live 4: Passez au midi: page 50
- Sorties : Flexibilité créatrice: page 59
- Actions de suivi : Programmation de votre musique: page 65
- Édition de l'acoustique avec Live: page 71
- Operator: victime de l'importance du LFO: page 80



Live 3 - Groovebox du professeur fou

Tandis que de Live 2 est aimés depuis toujours pour sa prouesse d'exécution de boucle, est-ce que la nouvelle capacité d'animation d'échantillon de Live 3 donne à des producteurs un outil de conception saine fantastique, prélèvement et re-synthétisation de vraies rythmiques ? Dans les trucs et astuces de ce mois, je vais vous montrer comment transformer Live en groovebox sequenceur rythmiques (ou drum machine). D'abord, nous partirons de zéro avec un simple kick (dans une boucle). Puis nous ferons une « sequence » d'un nouveau kick avec ce son. Une fois que vous avez une sequence de prete, nous découvrirons comment auditionner de nouveaux sons joués par la nouvelle. Mieux encore, tout ce travail sera effectué dans la fenetre de clip, ainsi l'échantillon original restera intact.

De zéro à un kick

Pour les étapes suivantes, ouvrir Live 3 et puis charger la boucle de kick appelée « BD » dans une fenetre clip de l'ecran session. Note : « BD » est situé dans votre dossier Live 3/Library. Les utilisateurs de PC devraient regarder dans Programmes files/Ableton/Live 3/Library, alors que les utilisateurs d'Apple trouveront les mêmes dossiers dans les Applications/Ableton/Live 3/Library. Si vous n'avez pas ces dossiers pour quelque raison, alors employer n'importe quelle boucle de drum d'une mesure avec un kick sur le tout premier step.



Fig. 1 - Here is what the raw loop looks like.

Allez-y et cliquez play pour entendre à quoi ressemble la boucle. Maintenant, enveloppons le premier kick pour faire un one-shot. Pour faire ceci, placez le marqueur de fin de boucle à 1.1.2 de sorte qu'il ressemble à Fig.2. En outre, veiller actionner le bouton "loops" dans la fenetre sample.

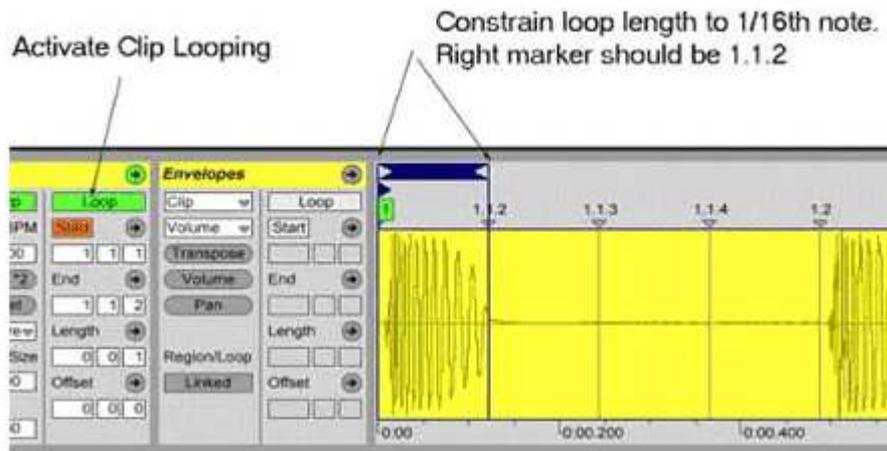


Fig.2 - Constrain loop length to 1/16th note. Right marker should be 1.1.2

Créer un rythme

Maintenant il est temps de créer notre séquence. Appuyer sur play pour entendre votre kick sur chaque seizième note. Puisque ce son peut être gênant pour travailler avec, tourner le volume de la boucle jusqu'à dans la fenêtre d'enveloppes. Pour faire ceci, clic sur la fenêtre qui indique « enveloppes. » Ceci vous emmènera à la fenêtre d'édition d'enveloppe. S'assurer alors d'être sur, « clip » et que la commande choisie indique, « volume » (comme vu dans la Fig.3). Traîner maintenant la ligne rouge de l'éditeur d'enveloppe sur tout le boucle (comme indiqué Fig.4). Vous ne devriez pas entendre votre kick, pourtant la boucle continuera de jouer.

Click on Envelope to bring up envelope editing.

Select "Clip" and "Volume"

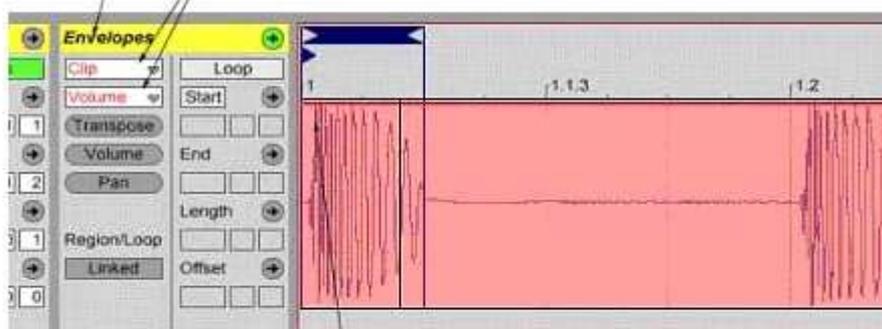


Fig.3 - Click on Envelopes to bring up envelope editing.

Drag red line (volume envelope) to zero as seen below.

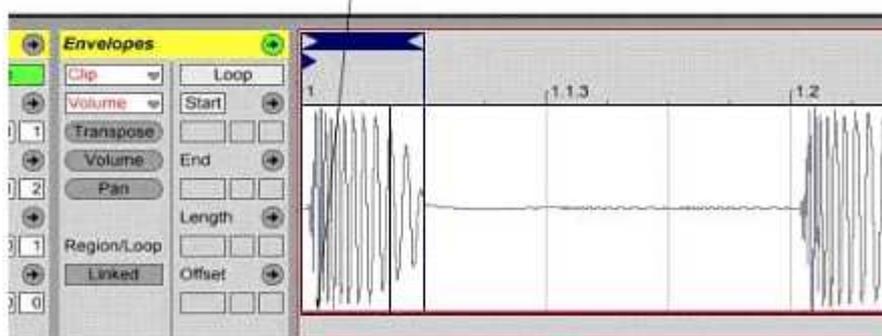
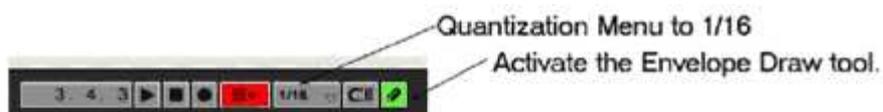


Fig.4 - Drag red volume envelope to zero.

Après, activer le mode dessin en appuyant sur Ctrl (Apple) + B (ou en cliquant sur le crayon dans la barre d'outils de Live au dessus de votre écran). Et réglé alors la quantization à 1/16 (parce que nous allons travailler sur 1/16 de note). Voir la Fig.5.



Puisque la boucle sur laquelle nous travaillons est seulement d'un-seizième de note, nous devons créer une note plus longue. Pour faire ceci, le clic sur le bouton Linked/Unlinked de la fenêtre d'enveloppes pour que celle-ci indique Unlinked. Concentrer maintenant votre attention sur la fenêtre Length juste à droite de la fenêtre Region/Loop. Faisons une pattern d'une mesure en plaçant un « 1 » dans la première boîte et un zéro dans les deuxièmes et troisièmes fenêtres (voir le Fig.6).



Set loop Length to 1 (such that the boxes read 1, 0, 0).

Unlink envelope to activate local loop settings on the right.

Fig.6 - Set the Volume envelope to "Unlinked" and the Length to 1, 0, 0.

Notre clip indique maintenant les 16 seizième notes de boucle, que nous sequencerons maintenant en déterminant le volume de chaque note répétée. Pour faire ainsi, utiliser le mode dessin pour créer une pattern semblable à la Fig.7. Naturellement c'est ici que votre créativité intervient, soyez libre pour obtenir un résultat vous convenant en expérimentant. Conseil : En maintenant un niveau de volume semblable pour chaque 1/16th note, vous créerez un rythme constant (Fig.7). Si vous voulez mettre plus de sentiments et d'expression dans vos drum pattern, changer le niveau juste un peu (comme Fig.8). Selon la musique vous faites, les deux méthodes sont valables.

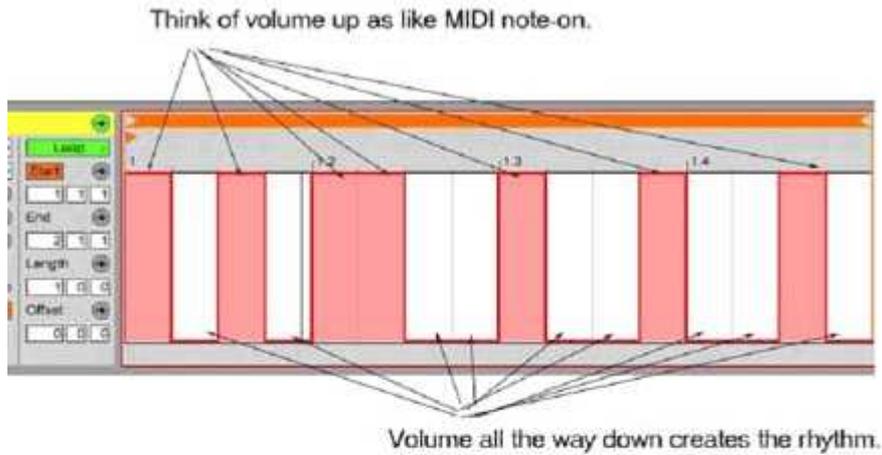


Fig.7 - An automated clip.

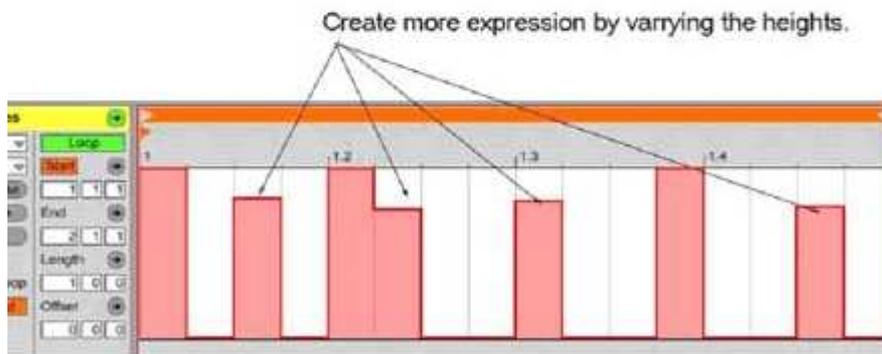


Fig.8 - Add dynamic variety to create musical expression.

Félicitations ! Vous avez créé une boucle de batterie d'une barre en utilisant une automatisation de sample de Live de 3 (dans ce cas-ci, une enveloppe de volume). Si vous voulez créer des boucles de 2, 4 ou plus de barres, saisissez simplement la longueur désirée dans la fenêtre de longueur de boucle comme indiqué Fig.6.

Dupliquez vos modifications

La clé d'une bonne séquence c'est la création, et la multiplication de vos modifications. Dans Live 3, vous pouvez couper, copier, coller, et dupliquer vos enveloppes de clip juste avec des enveloppes d'automatisation dans la session d'arrangement. Avant que vous fassiez ceci cependant, vous devez désactiver le mode dessin en appuyant encore sur Ctrl (Apple) + B, et en sélectionnant la partie de l'enveloppe que vous voudriez mettre sur votre fenêtre de clip. Pour doubler simplement vos modifications, tirez profit de la fonction double de Live en appuyant sur Ctrl (Apple) + D - voir Fig.9. Vous avez maintenant créé une boucle de deux barres (où la barre une et deux sont identiques). Essayez de changer l'ordre de la première ou deuxième barre en changeant les enveloppes de volume comme nous avons fait plus

tôt.

Conseil : vous assurez vous que la longueur de la boucle soit de deux barres. Vous avez maintenant créé une boucle de deux mesures d'un seizième de note simple en moins de 3 minutes !

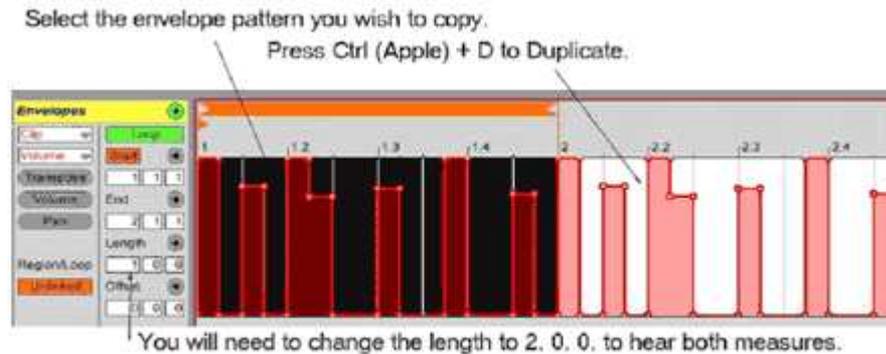


Fig.9 - A duplicated envelope.

Astuce de puissance Groovebox

Pour une création plus fun, vous pouvez également couper, copier et coller d'autres paramètres d'enveloppes de clip tels que la panoramique ou la transposition. Choisir simplement les enveloppes que vous voudriez copier, changez la commande de volume en un autre paramètre, et puis collez votre automation dans ce paramètre. Vous pouvez même copier et coller des enveloppes d'automation de clips complètement différentes !

Mais l'astuce groovebox la plus passionnante de Live 3 est de superposer une automation de clip sur un nouveau sample. Juste comme vous pourriez modifier une sequence MIDI pour creer un son autre que celui d'origine, Live 3 te permet de permuter des sons dans un ordre existant avec un mouvement de la souris. Pour faire ceci, selectionner simplement la boucle appelée « électro » de Live sur les arrangements de clip pour BD (suivant les indications de Fig.10).

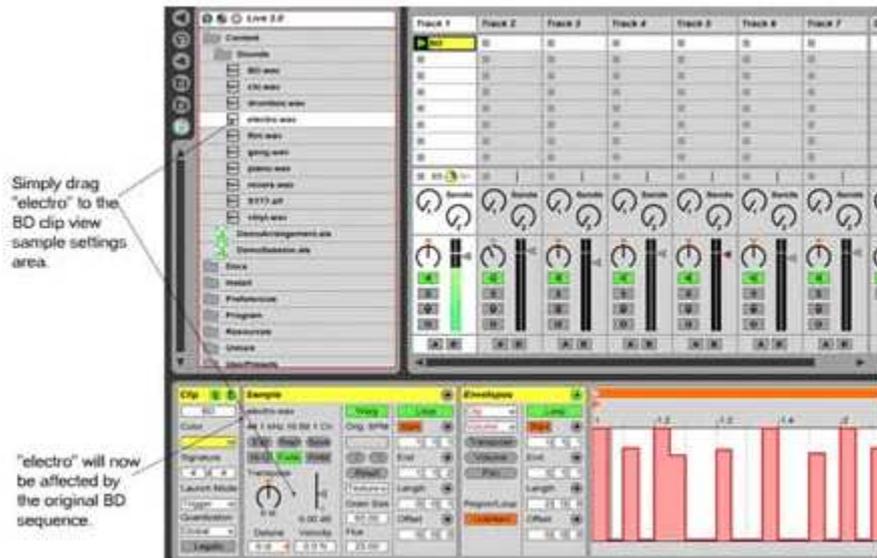


Fig.10 - Drag loops from Live's Browser to automated clips.

La nouvelle boucle (électro) se superposera sur les arrangements de notre vieille boucle (notre BD modifié dans ce cas). D'une autre manière, la vieille sequence sera maintenant appliqué à la nouvelle boucle. Comme une groovebox, ou un séquenceur MIDI, vous pouvez placer de nouveaux sons avec votre même sequence. Vous pouvez tirer les copies multiples de votre sequence pour creer deux kicks complementaires, ou créer des séquences multiples pour chaque instrument que vous voudriez entendre. Les possibilités sont infini !

Dans Live 3, une boucle est ce que vous en faite

Obtenir votre boucle

D'abord nous aurons besoin d'un emplacement vide avec une boucle monotone simple que nous pouvons créativement détruire. Lancez Live (si vous ne l'avez pas déjà fait), et appuyer sur Ctrl + N pour ouvrir un nouveau set. Ensuite, chargez la boucle appelé « piano.wav » de la library de Live, qui est probablement située dans Programs Files/Ableton Live 3/Library/Sounds ou sur des applications Live 3 OS X (sur un imper dans OS X). Placer votre tempo de projet à 120 et puis jouer la boucle. Vous entendrez deux accords de piano et une tonalité de dépassement simple avant la première corde. Noter que le BPM original de la boucle est 121, et que quand joué à 120, vous entendrez un léger gresillement. C'est le son du warp de Live.

Puisque cette boucle est principalement une boucle tonale (par opposition à la percussion), changeons le mode warp en « tonalités » double-cliquez sur la fenetre de clip ouverte et

choisissez alors des tonalités plus basse du menu de tonalités en suivant les indications Fig.1. Vous noterez immédiatement que l'échantillon joue maintenant beaucoup plus sans à-coup (sans ondulation sonore).



Fig. 1

Après avoir entendu l'accord de piano plusieurs fois, vous pouvez commencer à vous ennuyer. Ajoutons une certaine excitation en automatisant quelques uns des arrangements de base du clip. D'abord, créons une progression des accords de base de sorte qu'il y ait un certain mouvement harmonique à la boucle. Pour faire ceci, cliquez sur le bouton de transposition dans l'éditeur d'enveloppe de clip et puis cliquer une fois sur le bouton qui indique, « Linked » (ceci s'appelle le bouton Linked/Unlinked d'enveloppe changer maintenant en « Unlinked»). Vous pouvez maintenant placer la longueur de votre transposition d'enveloppe sur celle qui vous convient. Dans la fenêtre de Length, juste à la droite du bouton Unlinked, tapez « 8 » de sorte que votre écran ressemble à la Fig.2.

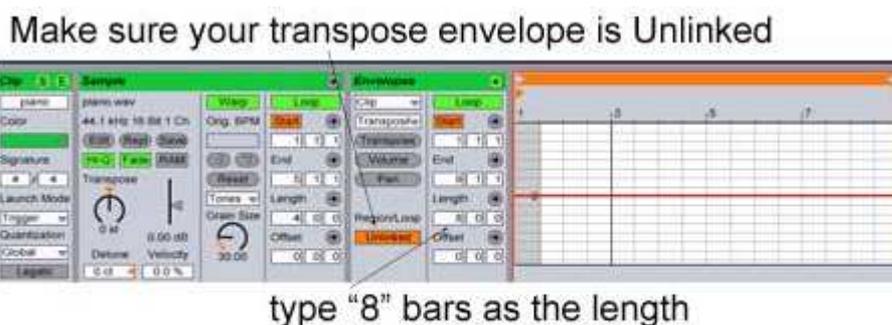


Fig.2

Maintenant nous dessinerons la progression des accord en activant le mode dessin(Ctrl + B) et puis en exécutant la ligne suivante, -2 demi-tons dans les mesures 3 et 4, et -5 demi-tons dans les mesures 7 et 8 comme vous voyez dans Fig.3.

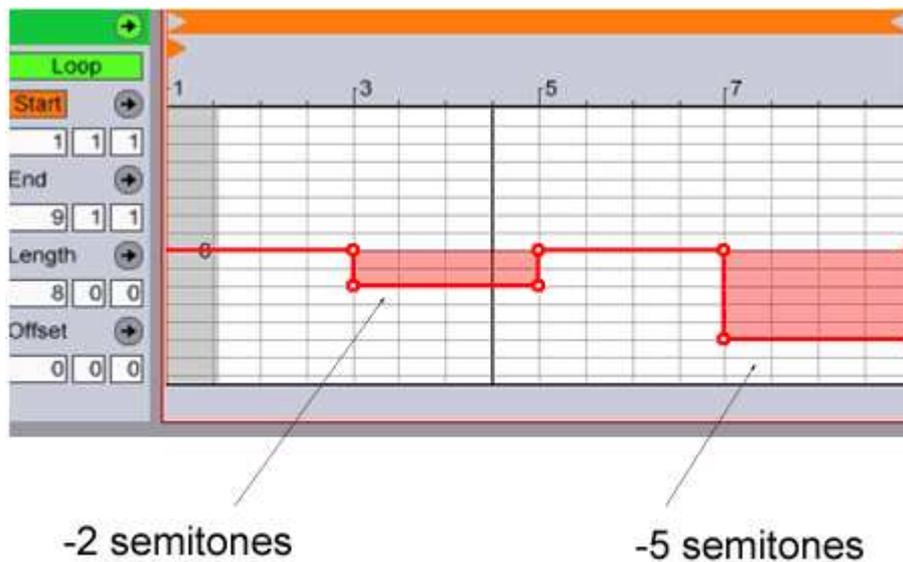


Fig.3

Vous entendrez maintenant une progression harmonique sombre mais beaucoup plus intéressante. Noter l'échantillon original est encore intact, et tous vos changements sont instantanés. Allons maintenant un peu plus loin en créant une enveloppe panoramique de gauche à droite, pour simuler un balance de haut-parleur. Pour faire ceci, cliquer sur « Pan » dans l'éditeur d'enveloppe de clip et activez le mode dessin au loin en utilisant le même raccourci Ctrl + B. Essayer maintenant de vous rapprocher de mon enveloppe dans la Fig.4 en créant trois paliers spécifiques et en les balançant de gauche à droite comme ainsi.

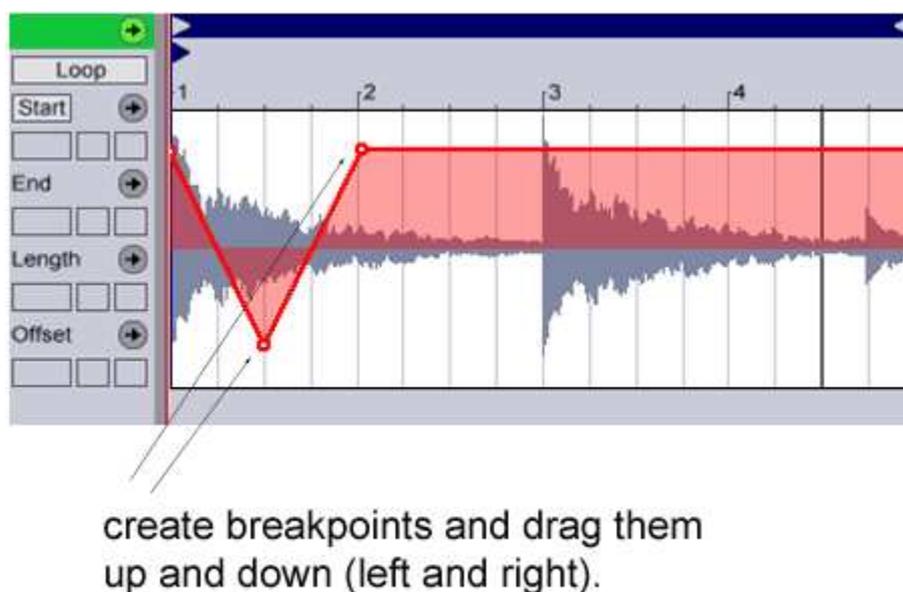


Fig.4

Ensuite, reproduire vos modifications en cliquant sur votre

nouvelle enveloppe et puis en employant la commande extrêmement utile de duplication, Ctrl + D. Faire ceci trois fois supplémentaires jusqu'à ce que votre modèle ressemble au mien dans Fig.5. Écouter maintenant votre piano au casque pour entendre vraiment le changement. Si vous aimez, ajoutez la boucle de batterie appelée « électro » sur une autre piste juste pour vous donner une certaine perspective.

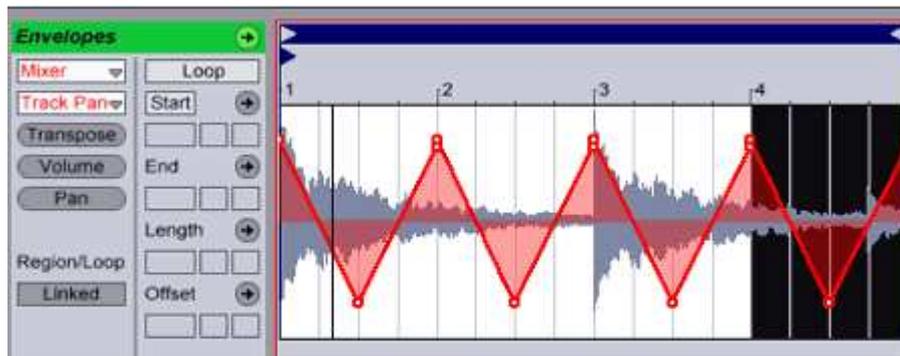


Fig.5

Pour plus de fun, ajoutez un effet d'érosion sur la piste avec la boucle de piano ci-dessus. Pour faire ceci, cliquez sur les effets et double cliquez sur « érosion ». Il apparaîtra maintenant dans la partie inférieure de votre écran. Choisir le preset, « Snorz » et la forme de votre effet devrait ressembler au mien dans Fig.6.

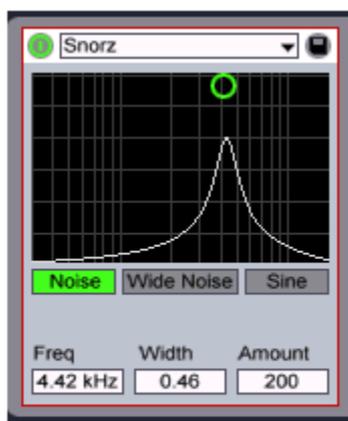


Fig.6

Maintenant automatisons le paramètre « Amount » de l'érosion pour donner à l'échantillon un modèle rythmique de déformation. Pour faire ceci, choisir « érosion » qui vient d'apparaître sur la fenêtre d'enveloppe et « Amount » dans vos commandes de modifications suivant les indications de la partie rouge Fig.7.

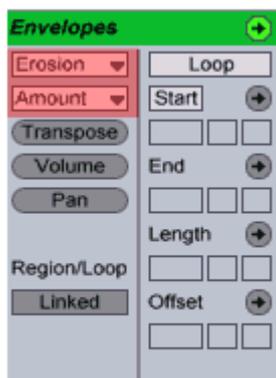


Fig.7

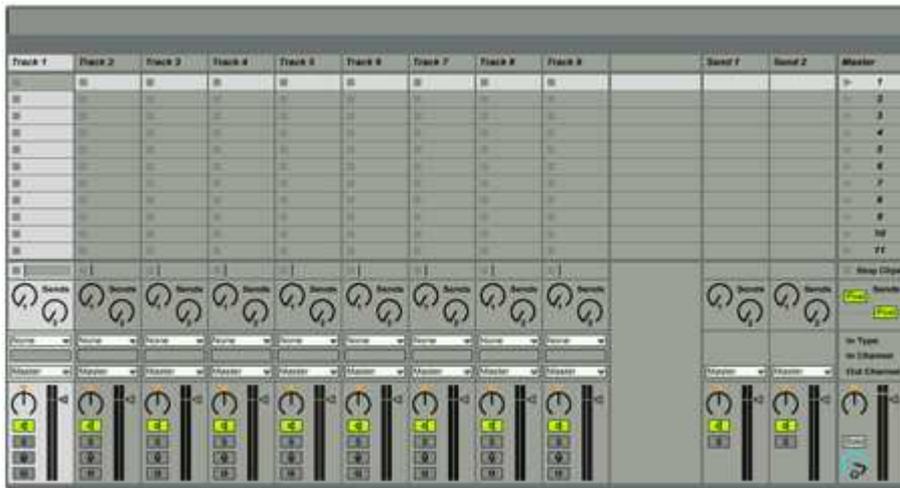
En utilisant l'outil crayon, zoomez sur la boucle pour voir le premier kick (marqueur 1.2 sur la grille). Couplez le alors avec une pattern rythmique alternatif semblable au mien dans Fig.8. Vous pouvez juste faire le premier kick et alors reproduire l'enveloppe (comme nous avons fait ci-dessus) pour gagner du temps. Naturellement mon idée est juste un guide, ainsi soyez aussi imaginative que vous pouvez. Quand vous jouez votre échantillon, vous entendrez le « Snorz » synthétisé suivie votre enveloppe. Se rappeler que nous avons commencé par un échantillon simple de piano ! Un conseil pour dessiner les enveloppes dynamiques est graduellement d'augmenter et diminuer le volume de chaque colonne sélectionnée. Accorder en outre une attention particulière à quelle distance faire votre découpage.

Coupez plus rapidement et plus brièvement votre pattern rythmique. Pour plus d'idées dans ce même contexte, l'essai automatisant d'autres paramètres d'effets tels que commande echo/reverb ou delay de Live ou des effets de chœur, ou encore vos effets VST. En outre, ne pas oublier de vérifier de nouveau que Live remplacent le dispositif (mon astuce personnel préféré). Pour entendre ceci, sélectionner simplement un autre sample sur la fenêtre de notre clip modifié et écouter. Le nouvel échantillon se vera appliquer les paramètres du viel échantillon. Si vous lisez les trucs et astuces du mois dernier, vous avez pu avoir déjà pensé pour faire ceci sur vos propres samples. Félicitations !

Live 3: l'aide ultime de composition

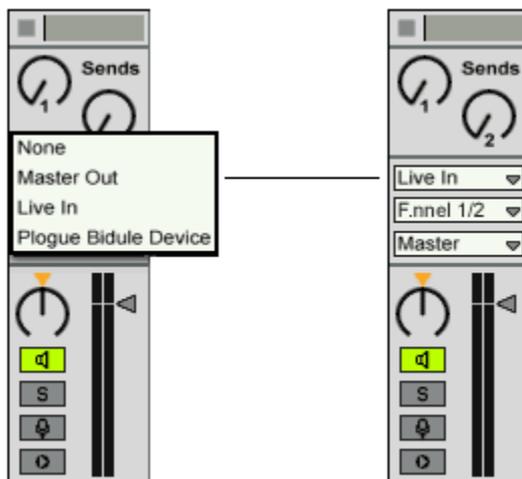
Non, je ne suis pas un vrai claveriste, mais je joue dans mon studio virtuel. Plus spécifiquement, l'écran de sessions de Live 3 permet des compositions avec un des cahiers de croquis de chansons les plus flexibles et les plus dynamiques. Pour voir ce que veux dire, saisis de votre clavier préféré (ou guitare), ouvrez

une session Live (comme montré ci-dessous), et soyez prêt pour faire des pistes.



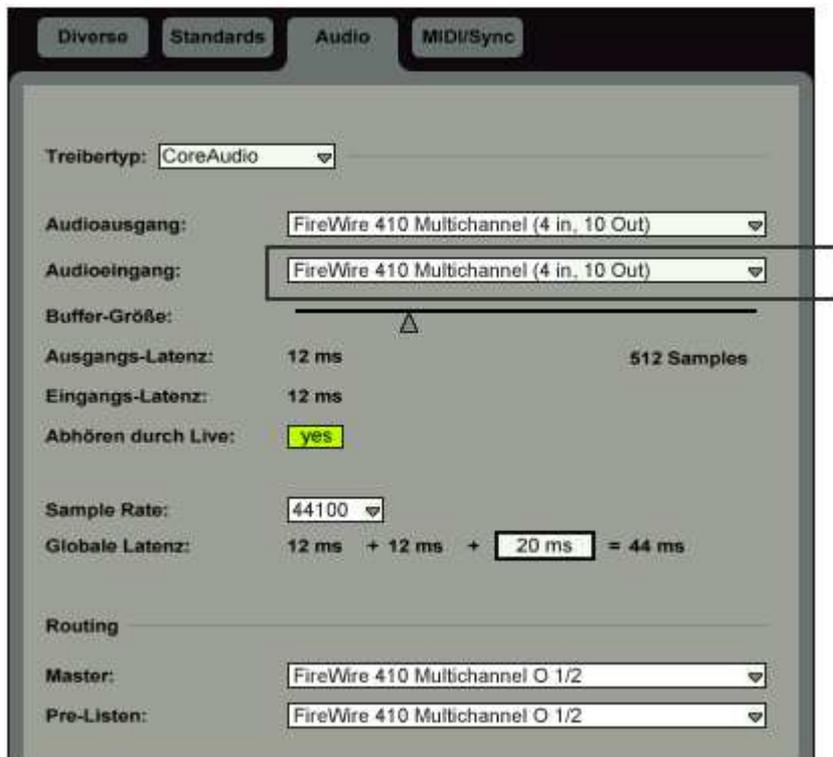
Préparation et jeu

Ensuite, prenez une minute pour préparer Live à enregistrer en choisissant l'entrée de votre piste : Choisir "live in" (regardez bien) du type d'entrée de la piste 1. Ou, vous pouvez choisir votre application préféré en reWire.



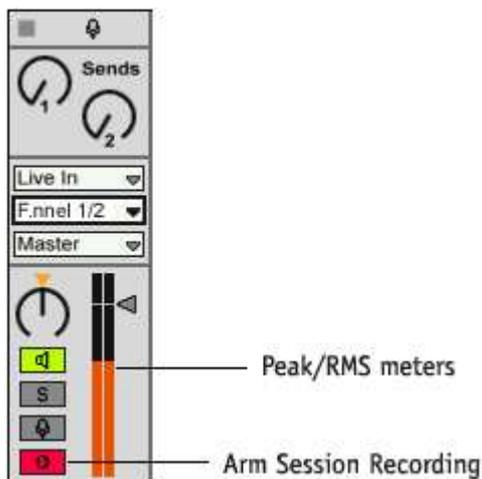
Note : Si vous ne voyez pas « live in » dans le type d'entrée, vous devrez ouvrir les préférences de Live et configurer votre système de sorte que le système de Live recherche l'entrée.

Voici à quoi mes préférences d'Apple ressemblent en utilisant une interface audio FireWire 410 M-Audio.



Enregistrement

Une fois que vous avez choisi une entrée, actionner le bouton d'enregistrement de session comme montré ci-dessous. Le moniteur de Live gère alors automatiquement l'entrée choisie de sorte que vous puissiez rapidement enregistrer les prises multiples. Allez-y et voyez Live reçoit le signal en jouant de votre guitare ou votre clavier et regardez bouger le Peak/RMS meters.



Si vous ne voyez pas de signal, ne paniquez pas. Vérifier les branchements de votre interface et notez quelle entrée vous employez.

Vérifier alors que les entrées de votre interface audio soient

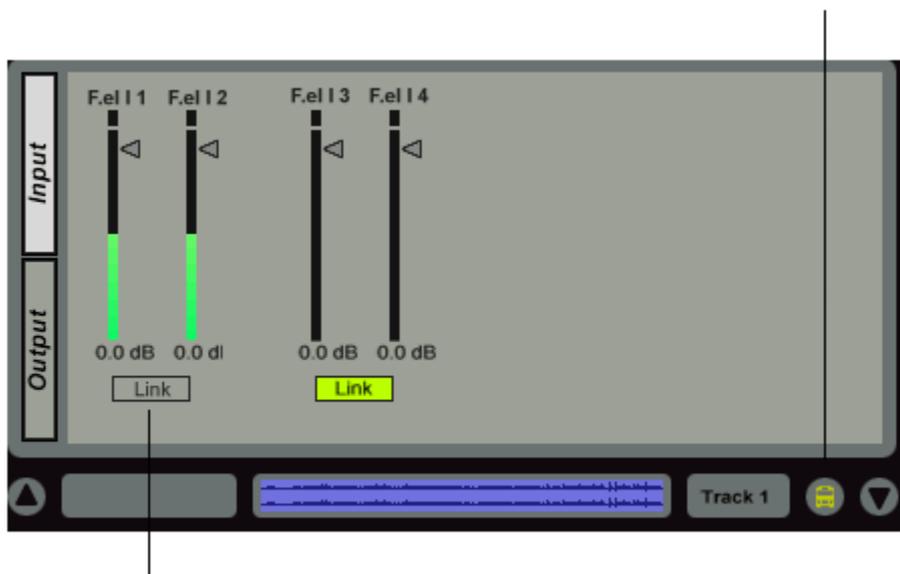
correctes. Premier clic sur le menu Channel d'entrée (voir ci-dessous) et vérifiez que le nombre d'entrée soit correct. Voici mon installation sur « entrée 1 » de mon interface audio FireWire 410.



Vous avez également l'option de la surveillance par le logiciel lui-même, mais ceci peut créer des latences additionnelles. Pour faire ceci aller au menu audio dans les préférences de Live, et commuter le moniteur de Live a oui.

Bus Options

Généralement, les ingénieurs préfèrent utiliser des instruments comme des guitares, des basses, des vocals, et quelques synthétiseurs en mono. Des instruments tels que des synthétiseurs, des drum machines et des sampleur peuvent être enregistrés efficacement en stéréo. Pour configurer l'une ou l'autre de ces options, cliquer sur le petit bus dans le coin droit inférieur de votre écran pour avoir un petit aperçu.

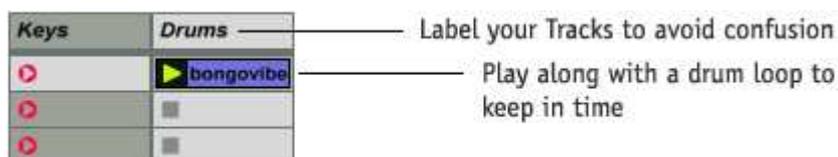


En désactivant le bouton de lien, vous pouvez enregistrer dans mono. Autrement Live par défaut enregistre en stéréo.

Temps pour faire des pistes

Maintenant que vous êtes prêt à commencer à enregistrer, vous voudrez un certain genre de référence rythmique pour jouer avec. Ceci peut faire partie d'une chanson que vous travaillez dessus, d'une bonne boucle de batterie, ou un preset de Live.

Dans le screenshot suivant, j'ai ajouté une boucle de batterie sur la piste 2 et ai marqué les deux pistes en conséquence.



Vous noterez que chaque clip vide sur la piste active d'enregistrement (piste 1) a un petit bouton record triangle rouge. Allez-y et cliquez sur un pour commencer à enregistrer en jouant votre instrument. Pour arrêter l'enregistrement du clip, appuyer sur la case rouge. Vous pouvez également immédiatement jouer votre nouvel enregistrement comme une boucle en lançant le clip d'enregistrement. Ou si vous voulez une autre prise, ou pour y mettre une variation, répéter simplement le processus d'enregistrement de clip.

Je recommande d'enregistrer plusieurs prises, une après l'autre, et puis écouter vos exécutions plus tard. Si vous enregistrez une série d'overdubs, ou de longues improvisations à la recherche de la « bonne » idée, se servir de Live comme cahier de croquis final associé à un studio.

Maintenant que vous avez maîtrisé les bases, voici quelques astuces d'enregistrement de puissance-utilisateur à considérer.

1. Quantization globale du Set Live d'une barre, à 2 barres, ou plus pour s'assurer que la puissance IN et OUT Live des temps soient toujours faits également. Ceci rend l'enregistrement des boucles instantané et automatique.



2. Si vous n'enregistrez pas une boucle de batterie, ou l'autre référence rythmique, alors utilisez le métronome de Live (cerclé ci-dessous) pour s'assurer que Live fonctionne au même tempo que vous.



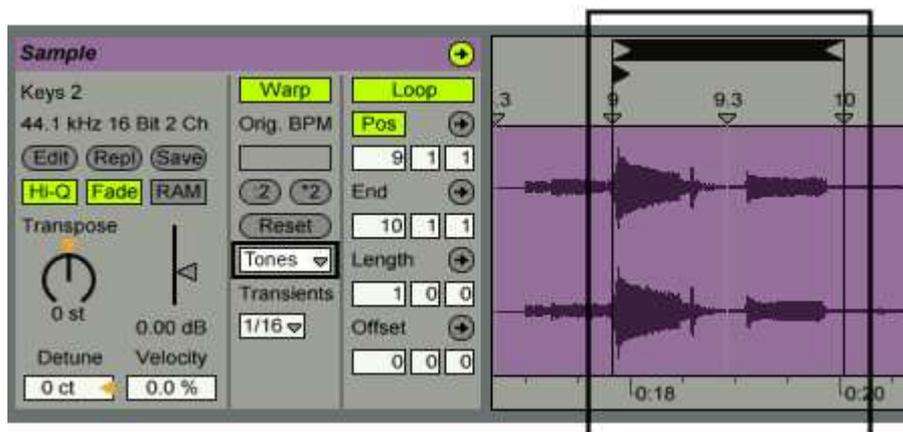
3. Vous pouvez ajuster les subdivisions du métronome en changeant la signature du temps de votre projet. Dans le screenshot ci-dessus, j'ai choisi 4/8 de sorte que le métronome joue une impulsion 1/8-note. 4/4 vous donnera une impulsion 1/4-note standard. Note : vous n'entendrez pas le métronome jusqu'à

ce que vous appuyez sur play ou lancez un clip.

4. Si vous enregistrez une boucle ou sectionnez une que vous aimez, allez-y et mettez la dans une nouvelle piste comme montré ci-dessous. En tant que nouvelle piste d'enregistrement de boucle, vous pouvez composer des pattern complémentaires avec d'autres instruments.



5. Si vous enregistrez de longues pistes, plutôt que des boucles courtes, vous pouvez devoir agrandir la région du clip/boucle de votre nouvel enregistrement. Dans le screenshot suivant, j'ai choisi les meilleures quatre mesures de mon exécution de deux-minute. J'ai également placé le mode warp du clip aux tonalités, puisque c'est une pattern de clavier et pas un rythme ou une texture.



Conseil : J'enregistre souvent de longues improvisations et réalise alors des copies multiples du clip avec différentes longueurs de région de clip/boucle. Elle est comme la réalisation d'un plus long enregistrement, mais fait non-destructive et en temps réel ! Encore mieux, vous pouvez toujours régler la longueur de votre enregistrement en employant les marqueurs warp de Live.

Note : Si votre nouvel enregistrement de clip se décale, ou que vous vous rappelez de les jouer plus tard, se référer à la page 82 du manuel de Live « ajustant la latence globale ». Ces neuf étapes rapides expliquent un procédé d'installation qui peut faire toute différence dans vos nouveaux enregistrements.

Si tout va bien vous découvrez maintenant que l'écran de session de Live est l'endroit parfait pour enregistrer et échantillonner de nouvelles idées pour un morceau de musique. Naturellement vous pouvez toujours enregistrer dans la fenêtre d'arrangement pour une approche audio multipiste plus traditionnelle. Mais l'écran de session de Live est une excellente fenêtre pour obtenir vos patterns de sons ensemble et à capturer l'enregistrement sans faire de pause durant le déroulement des opérations. Après tout, la raison de beaucoup d'artistes d'utiliser Live est de garder le déroulement de musique, et réduire au minimum le temps d'installation.

Attendez, quelqu'un a dit la Reason ? Le mois prochain, nous regarderons comment mettre une application en reWire (telles que Reason de Propellerhead) dans Live. En attendant, amusez vous bien avec les pistes de Live.

Reason pour Live

Les deux applications offrent l'opération stable, l'édition robuste, et beaucoup possibilités de composition. Bien plus impressionnant, en synchronisant Reason avec Live, vous gagnez un enregistreur audio numérique multipiste pour vos morceaux sur Reason (pour enregistrer des vocals et bien plus). Vous pouvez également augmenter votre production musical dans Live en jouant des synthés, des sampleurs et des boucles de Reason. Ou exporter votre morceau Reason en enregistrant son rendement dans Live, par n'importe quel VST effet d'Ableton, et aussi par l'intermédiaire des enveloppes de clip de Live.

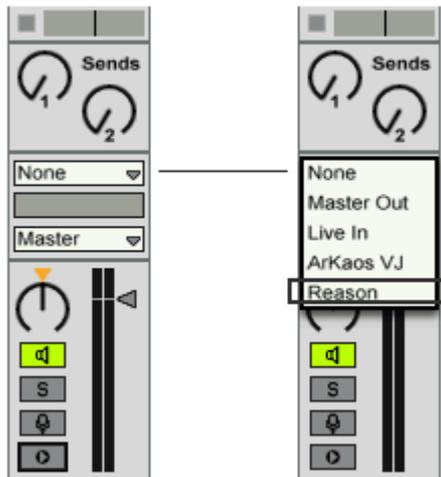
Pret à commencer ?

Reasonables méthodes d'enregistrements

Comme vous pouviez l'imaginer depuis les astuces du mois dernier, la capacité de Live d'enregistrer des exécutions de boucle dans l'écran de session est la manière parfaite de capturer les boucles et des sons de Reason pendant davantage de temps, pitché et d'éditer des enveloppes de clip. Établissons une connection reWire entre Live et Reason où Live sera le maître (hôte), et Reason sera l'esclave (client).

1. Lancez Live
2. Lancez Reason
3. Choisir "Reason" dans le type d'entrée de n'importe quelle

piste.



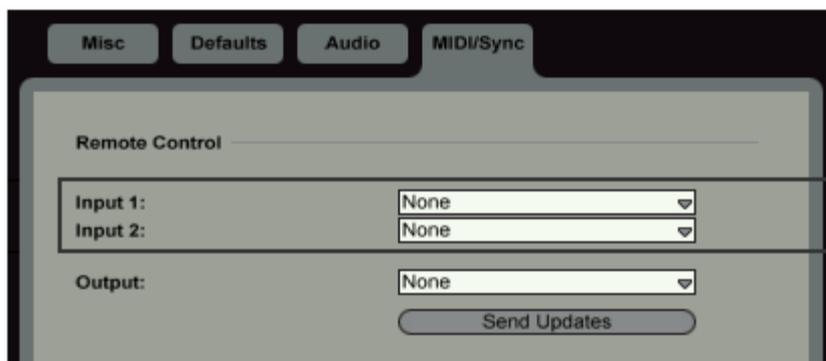
4. Préparez l'enregistrement de session pour cette piste



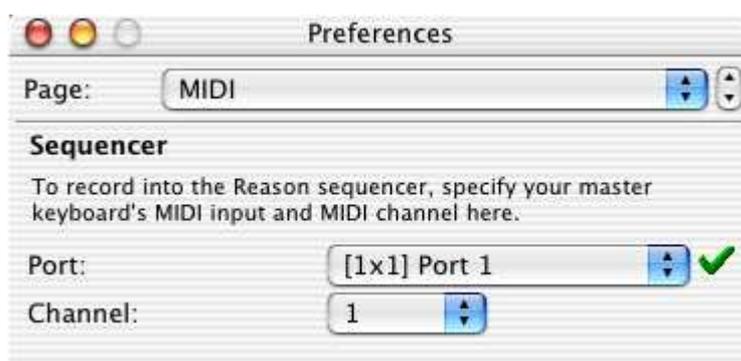
5. Jouez ou programmez un morceau de Reason et enregistrez le clip en Live. Ici nous voyons un synthé de Subtractor sur Reason (à droite) jouant dans la session mixer de Live (à gauche).



Astuce : Si vous possédez un contrôleur/clavier MIDI et souhaitez commander Reason, vous devrez configurer les préférences MIDI de Reason pour recevoir l'entrée de votre matériel MIDI. Dépendant de votre logiciel d'exploitation et installation, vous pouvez devoir placer des préférences MIDI de Live sur « none. »



Sur MAC OS X, vous pouvez contrôler en MIDI Live et Reason par le même contrôleur. Voici les préférences MIDI de Reason :



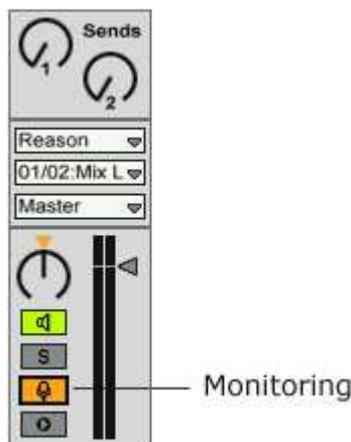
Reasons du ReWire

Il y a beaucoup de raisons pour que vous décidiez de mettre Reason et Live en reWire. Voici quelques uns des scénarios les plus communs :

- o Programmer la drum machine de Reason pour créer des patterns pour votre morceau dans Live.
- o Jouer l'un des sampleurs ou synthés de Reason dans Live.
- o Utiliser Live comme enregistreur multipiste pour des vocals, des guitares, ou d'autres enregistrements d'instrument pour compléter votre composition Reason.
- o Appliquer des effets de Live (ou des effets VST) à un instrument ou à un sampleur de Reason.
- o Retoucher une boucle ou une section musicale de Reason par l'intermédiaire des enveloppes de clip, de transposition, et de la fenêtre sample (écran clip). Pour faire ceci vous enregistreriez le

rendement de Reason dans Live.

Appliquez l'enregistrement audio de Reason dans Live, vous pourriez également trouver utile de séquencer votre morceau entier de Reason tout en composant sur Live. Pour faire ceci, actionner simplement le "monitoring" d'une piste plutôt que d'activer le bouton d'enregistrement de session comme nous avons fait dans l'étape 4 ci-dessus.



Les sorties de Reason seront maintenant entendues (mais pas enregistrées) sur cette piste. Puisque Live rend ce que vous entendez du rendement principal, vous pouvez finir votre morceau en reWire en enregistrant votre sortie Reason dans Live. Ceci vous permet de tirer profit du séquenceur MIDI de Reason et des capacités du multipiste de Live (et effets) en même temps - une combinaison puissante !

Astuce : s'assurer que vous sauvegardez vos dossiers de morceaux Reason et Live dans le même dossier. Pour ré-ouvrir votre projet, vous devez ouvrir les projets Reason et Live sur un nouveau Set live. Une fois que vous avez fini le travail du jour, vous devrez fermer Reason d'abord, et Live ensuite. En d'autres termes, ouvrir toujours le maître reWire d'abord, et le client après.

Cheminement

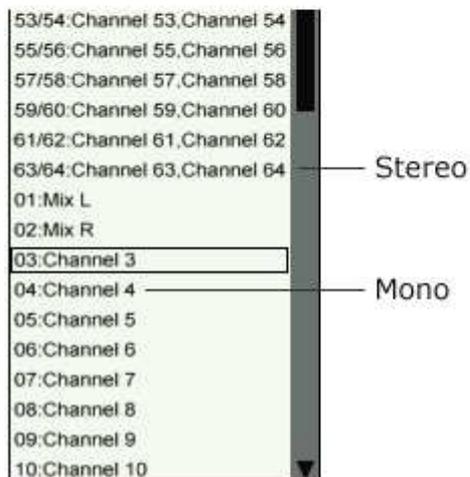
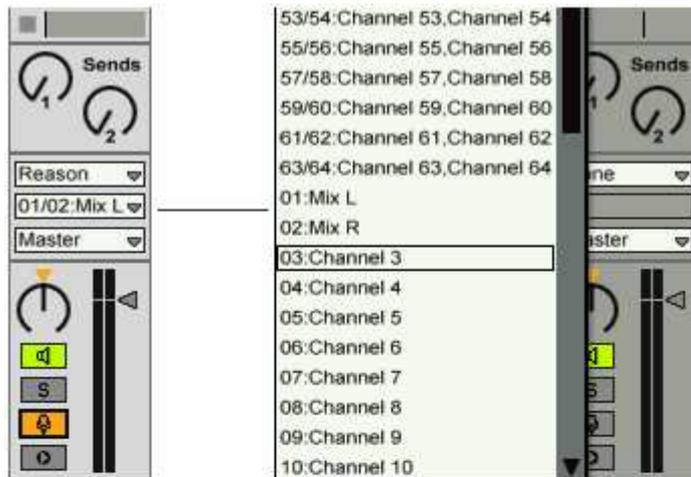
Pour des morceaux de musique plus complexes, vous pouvez vouloir tirer profit des sorties multiples de Reason (montrées ci-dessous). J'ai conduit chaque canal de ReDrum sur les sorties stéréo. Vous pouvez facilement créer des arrangements semblables de sortie avec d'autres instruments.



Noter que je dirige les sorties directement sur l'interface de Reason. Vous n'avez pas besoin d'employer un mixer 14:2 (à moins que vous voulez). Vous devrez alors établir la configuration de Live sur chaque pistes en choisissant les canaux correspondants.



En faisant ceci, vous pouvez utiliser différents effets pour chaque instrument aussi bien que le mixer votre audio de Reason dans Live. Une astuce serait de conduire deux synthétiseurs de Reason à différentes Pistes de Live, et puis utiliser le puissant effet EQ 4 de Live pour réaliser un meilleur mixage. (J'ai inclus les dossiers de Live et Reason avec cet arrangement de pattern comme téléchargement pour compléter cet article).



Astuce : Pour utiliser des effets sur n'importe quelle piste Reason, insérer l'effet de Live ou le VST sur le canal attribué a Reason. Ceci peut fournir des heures d'amusement, regardez donc.

Télécharger un exemple de cheminement -->
http://www.ableton.com/r2//pages/tips/2004_02/routing_example.zip

Contrôle de votre logiciel de studio

Une fois que vous êtes prêt, vous pouvez commencer, arrêter, ou commander le tempo de votre chanson avec la barre de transport de Live ou de Reason (appelée barre de commande dans Live).



Reason Transport Bar



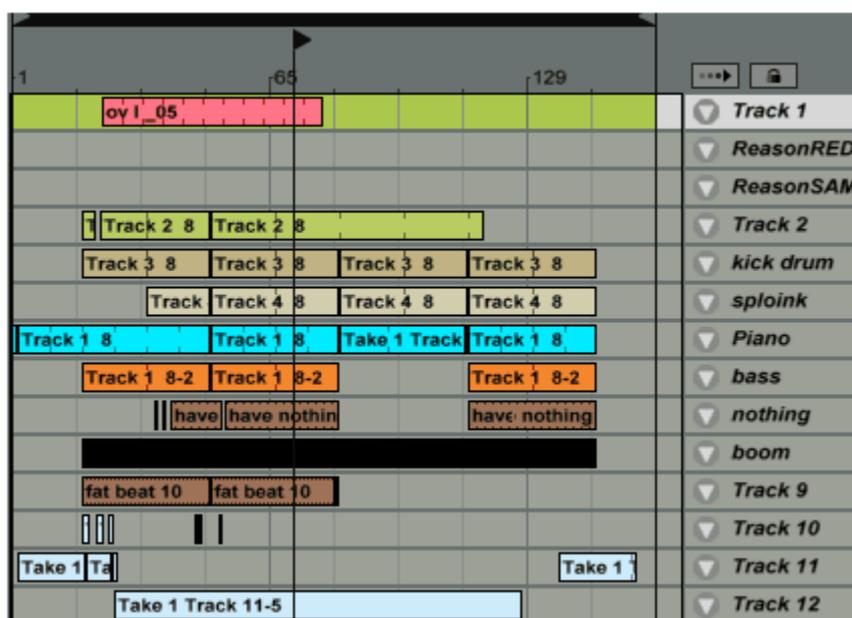
Live Control Bar

Sentez vous plus libre que si vous travailliez seulement sur une application. Parce qu'en reWire, Reason et Live se synchroniseront en tout point dans l'arrangement de votre morceau.

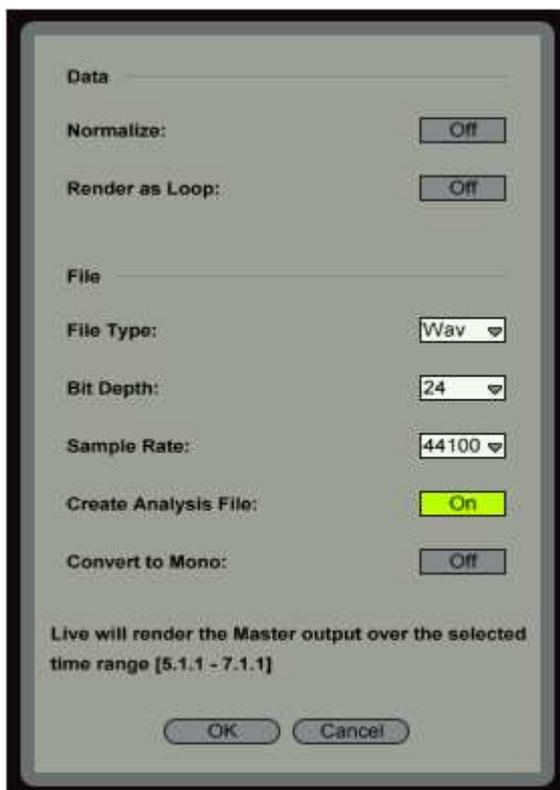
Dernières étapes

Pour finir votre chanson et exporter l'audio, exporter simplement votre Set live tandis que Reason est encore ouvert et en entrée dans les pistes désirées. Se rappeler que ce que vous entendez est ce vous obtiendrais et que Live rend toujours l'audio de la Sortie Master.

Pour un sortie complete dans Live, accentuer la longueur de la chanson (montrée ici sur voie 1).



Ainsi appuyez sur Ctrl (Apple) + R et choisir vos arrangements. Voici mes arrangements typiques :



Si tout va bien vous commencez à voir qu'il y a beaucoup d'avantages à relier vos logiciels de studio tel que Live et Reason en reWire. Vous pouvez maintenant enregistrer les vocals, la guitare, la basse, et/ou n'importe quel autre instrument que vous aimez dans Live accompagner de vos morceaux sur Reason. Et puisque les trucs et astuces de ce mois sont concentrés sur Reason de Propellerhead, vous pourriez également choisir de relier par reWire Live avec d'autres applications telles que Max/Msp (www.cycling74.com), Storm (www.arturia.com), et ReBirth (www.propellerheads.se).

DJing avec Live 3 : Cinquante platines et un microphone

Live a gagné une place spéciale dans le cœur de beaucoup de DJs en offrant un choix de possibilités de mixage et de créations de rythmes. Avec simplement les musiques du disque dur de votre ordinateur et en explorant l'écran de session Live, vous découvrirez bientôt que des possibilités inégalées d'offres Live pour DJs professionnels et débutants même.

Track 1	Track 2	Track 3	Track 4	Send 1	Master
▶ 02 Move it					▶ 1
▶ 02 Move it	▶ 02 Move it				▶ 2
	▶ 04 Missing				▶ 3
		▶ 03 Plastic	▶ Operation		▶ 4
▶ 18 Choking	▶ 18 Choking				▶ 5
▶ 18 Choking	▶ 04 Missing		▶ FC_Scratc		▶ 6
	▶ 03 Plastic		▶ FC_Beat_0		▶ 7
		▶ FC_Scratc	▶ Operation		▶ 8
		▶ FC_Beat_0	▶ Operation		▶ 9
		▶ FC_Scratc			▶ 10
	▶ FC_Beat_0				▶ 11
		19 ● 8	1:29		Stop Clips
Send 1	Send 1	Send 1	Send 1	Send 1	Post Send 1

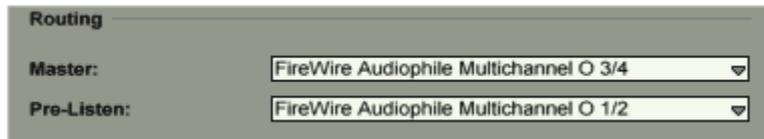
Dans les trucs et astuces de ce mois, nous explorerons comment établir les dispositifs DJ essentiels tels que la pré-écoute, EQ 3 et le crossfader, puis nous regarderont la façon dont Live travail dans le contexte d'un ensemble de DJ.

Apprehender le mixage : Pré-Écoute

La Pré-écoute vous permet d'écouter en privé votre musique par un casque pendant que vous mixer. Afin d'accomplir ceci, vous avez besoin d'une interface audio multicanaux avec au moins quatre sorties consacrées (ou deux consacrées aux sorties stéréo).



L'interface audio FireWire M-Audio d'Audiophile a été employée pour ce cours d'instruction, toutefois n'importe quelle interface audio avec assez de sorties fonctionnera. La sortie Pré-Écoute est placé dans les préférences audio de Live, dans la section de sortie, suivant les indications de la figure ci-dessous.



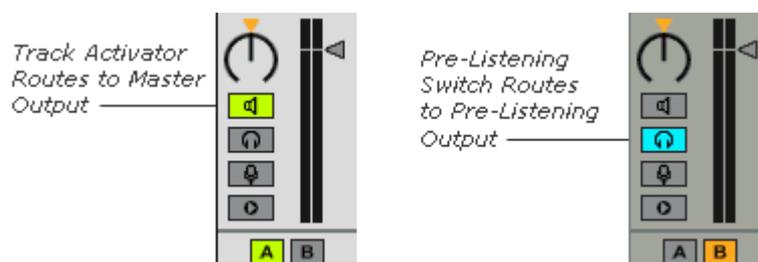
La sortie Master est naturellement la sortie que vous entendez en piste Master (sorties 3/4 dans ce cas-ci). La sortie de Pré-Écoute est réglé sur une paire additionnelle de sorties de votre interface audio. Dans la figure ci-dessus, nous pré-écoutons sur des canaux 1/2.

Note : Si le jack de votre casque de votre interface audio est câblé à une paire particulière de sorties, telles que 1 et 2, c'est une bonne idée d'employer ceci comme sortie de Pré-Écoute. Autrement vous aurez besoin d'un adaptateur pour fusionner les sorties gauches et droites à un connecteur casque stéréo .

Une fois que la pré-écoute est établie dans les préférences, regarder la piste Master au-dessus du bouton de Pré-Écoute de volume, et placer le commutateur de Solo/PFL à PFL.

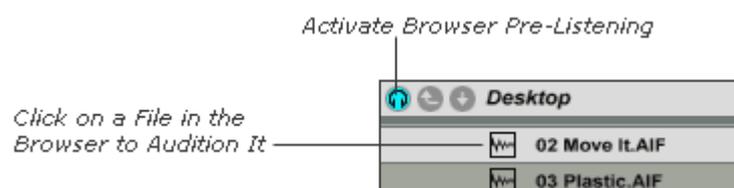


Dans les pistes de l'écran de session, une icône d'écouteur apparaîtra au lieu du bouton solo (montré au-dessous à droite). C'est le bouton de Pré-Écoute et, une fois activé, conduit une piste à la sortie de Pré-Écoute. Le bouton avec l'icône de haut-parleur (le bouton d'activateur de piste) au-dessus du bouton de Pré-Écoute conduit la piste à la sortie Master (montré au-dessous à gauche).

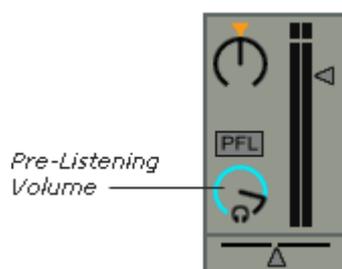


Desactiver l'activateur de piste active permet au bouton de Pré-Écoute d'auditionner ou positionner une piste sans que celle-ci soit entendu sur la sortie Master. Si l'activateur de piste et les

commutateurs de Pré-Écoute sont activé, la piste sera audible sur la sortie Master et celle de Pré-Écoute. Vous pouvez également activer la pré-écoute de l'audio dans le navigateur de dossier de Live en cliquant sur l'icône d'écouteur comme montré ci-dessous. la Pré-écoute de l'audio dans le navigateur de dossier est dirigé a la sortie de Pré-Écoute ainsi vous pouvez en privé passer en revue et auditionner la musique sur votre disque dur.



Le volume de pré-écoute peut être ajusté avec le bouton de Pré-Écoute de volume situé dans la piste Master.



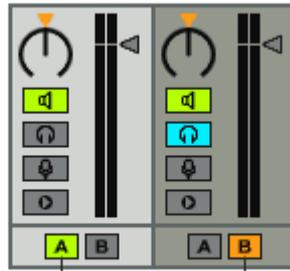
Tout au sujet du fader : Le Crossfader

Le crossfader est une partie très importante du mixage DJ. Le crossfading permet la transition DJ sans à-coup (ou abruptement) entre les chansons avec un mouvement simple. Le crossfader de Live est situé sur la piste Master dans l'ecran de session.

Note : Si vous ne pouvez pas voir le crossfader, aller au menu d'ecran et s'assurer le « Crossfader » l'option est vérifiée.



Chaque piste dans Live peut être assignée au crossfader A/B Crossfade assignent des boutons situés sur les commandes de piste.

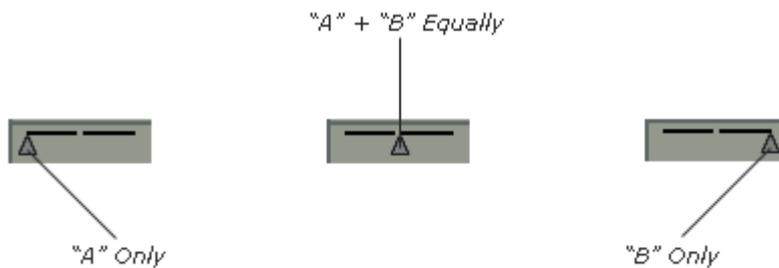


Crossfade "A" Assign Button

Crossfade "B" Assign Button

Quand le crossfader est déplacé complètement à gauche, les voies assignées à « A » sont audibles par la sortie Master et les pistes assignées à « B » ne le sont pas. L'effet opposé est réalisé quand le crossfader est déplacé complètement à droite.

Si le crossfader est en position centrale, des pistes assignées à « A » et à « B » seront mixées également.

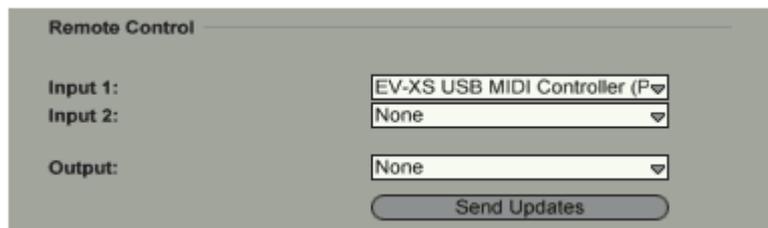


La souris peut être utilisée pour commander le crossfader, mais pour une approche manuelle, utilisez un contrôleur MIDI avec des faders ou même des potards. J'utilise souvent le contrôleur MIDI X-Session d'évolution, qui a réellement un crossfader établi pro.



Assigner une comande a un contrôleur MIDI sur Live est très simple.

D'abord, choisir votre contrôleur du MIDI dans la section "remote control" des préférences MIDI/Sync comme montré ci-dessous.



Prochain clic le bouton du mode MIDI.



MIDI Map Mode Switch

Clic gauche sur le crossfader pour le sélectionner



Déplacer la commande du MIDI que vous voudriez assigner au crossfader. Vous noterez que le crossfader montre maintenant le nombre MIDI channel/C.C. de la commande que vous avez assignée.



Cliquer encore sur le bouton du mode MIDI pour valider l'action et pour annuler le mode d'assignation MIDI.



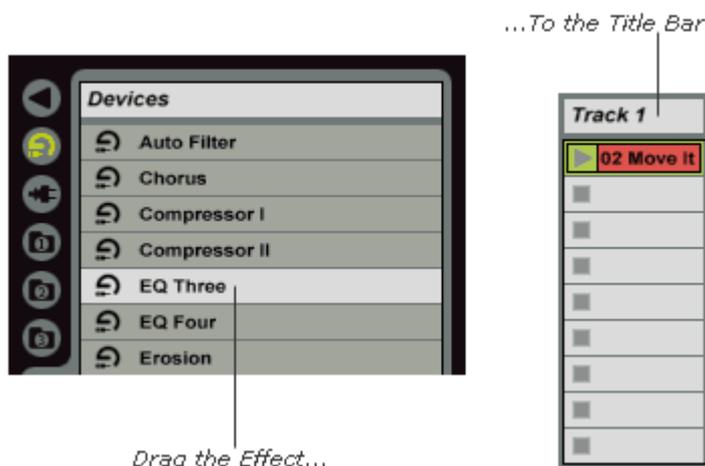
Exit MIDI Map Mode

Le crossfader est maintenant assigné à votre contrôleur du MIDI, vous permettant d'exécuter des manoeuvres massives de DJ instantanément.

Moi et mon EQ 3

EQ trois est l'un des effets DJ de Live les plus essentiels. La plupart des tables de mixage DJ ont une section d'EQ pour amplifier et atténuer les bass, middle et trebles des fréquences pour chaque canal. EQ trois est l'équivalent de l'EQ des tables de mixage DJ.

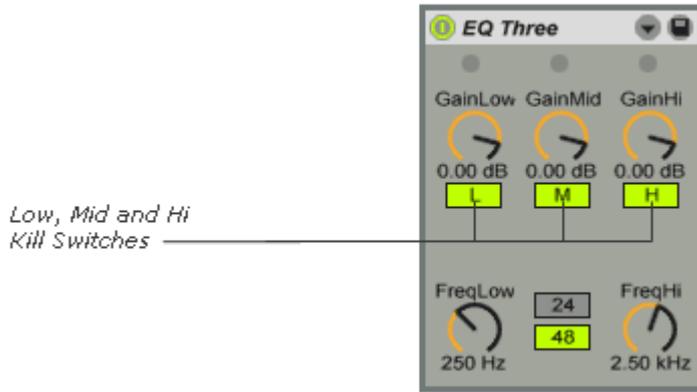
Pour ajouter EQ trois à une piste, la faire glisser du navigateur d'effets de Live à la barre de titre des pistes désirées.



Si vous travaillez avec un contrôleur MIDI, vous pouvez créer un sensation plus réaliste demixage DJ en assignant les commandes de gain de fréquence d'EQ trois aux boutons de votre contrôleur.



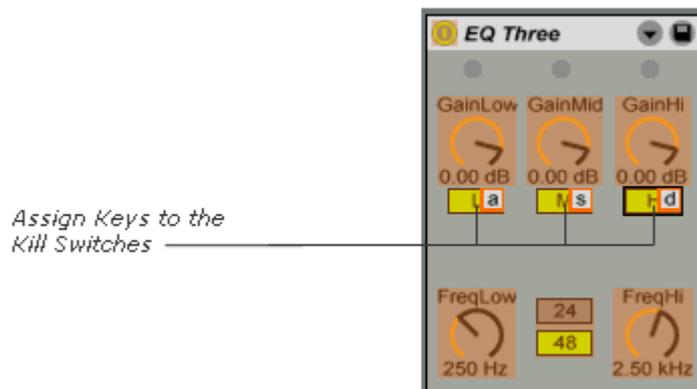
Disons que vous avez un mix qui exige de couper immédiatement les basses et moyennes fréquences d'une piste et les aigues de l'autre. Vous pouvez constater que vous avez un manque de mains pour exécuter cette manoeuvre. Les tables de mixage de certains DJ offrent les boutons "On/Off", généralement désignés sous le nom des boutons «kills» pour chaque bande de fréquence d'EQ. EQ trois a également les boutons "On/Off" pour ses trois bandes de fréquence, vous permettant indépendamment d'assourdir ou « tuer » des fréquences pour la piste avec la pression d'un bouton.



Une astuce est d'assigner les boutons "On/Off" aux touches de votre clavier d'ordinateur. Pour faire ceci, entrer le mode d'assignation des touches en cliquant le commutateur principal suivant les indications de la figure ci-dessous.



Cliquer un des boutons "On/Off" et puis appuyer sur une touche de votre clavier d'ordinateur. Choisir les autres boutons "On/Off" et les assigner à différentes touches du clavier.



Quand vous avez fait toutes les tâches, cliquer le commutateur principal pour annuler le mode key.



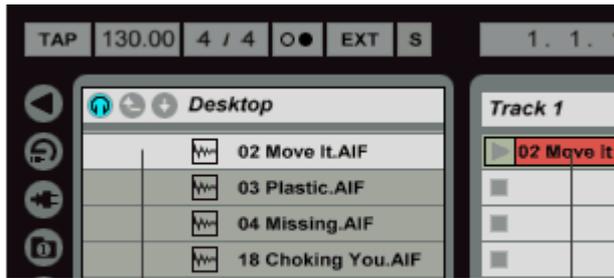
EQ trois donne la flexibilité supplémentaire dans les pistes de mixage. La coupure des basses fréquences d'une pistes et fréquences hautes d'une autre, par exemple, va créer un mixage homogène en éliminant les fréquences contraires.

Warper un rythmes, pas un enregistrement

Le warp est l'astuce de Live ou le « lancement » des morceaux

rencontre le tempo de l'ensemble du Set Live. Quand votre musique est correctement warpée, il n'y a plus besoin de s'inquiéter du tempo. Avec des chansons correctement warpées, vous pouvez simplement importer n'importe laquelle et le tempo se synchronisera automatiquement. Warper un morceau entier en suivant ces étapes :

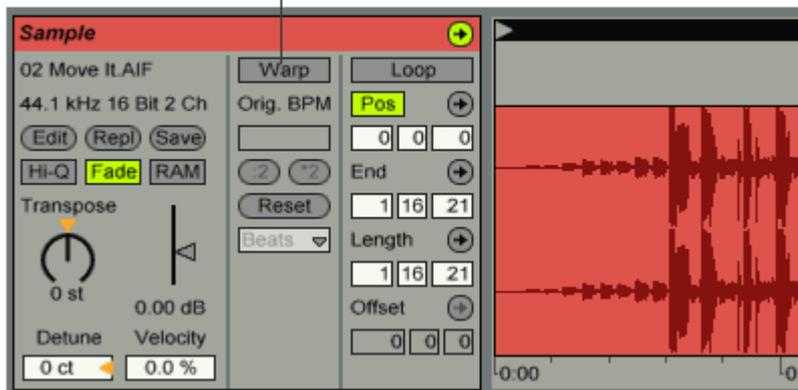
1. Faire glisser une chanson du navigateur de dossier dans une fenêtre du clip de l'écran session.



Drag a Song From the Browser... ...To a Clip Slot

2. Double-cliquez sur le morceau pour faire apparaître sa fenêtre de clip. S'assurer que le bouton de piste soit éteint.

Make Sure the Warp Switch is Off

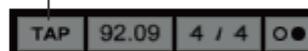


3. Lancer le clip et utiliser le bouton TAP tempo pour vous caler avec celui du morceau pour quelques barres.



Launch the Clip

Tap the Tempo



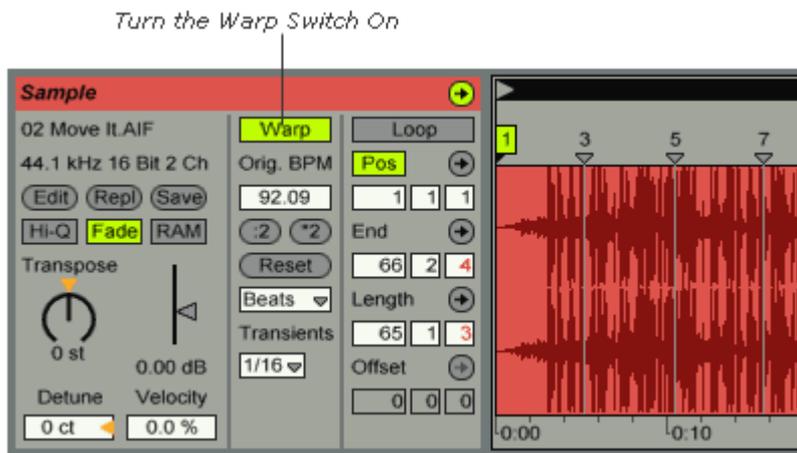
4. Vous pouvez trouver plus facile de définir le tempo de votre chanson en assignant le bouton TAP tempo à une touche de votre

clavier.

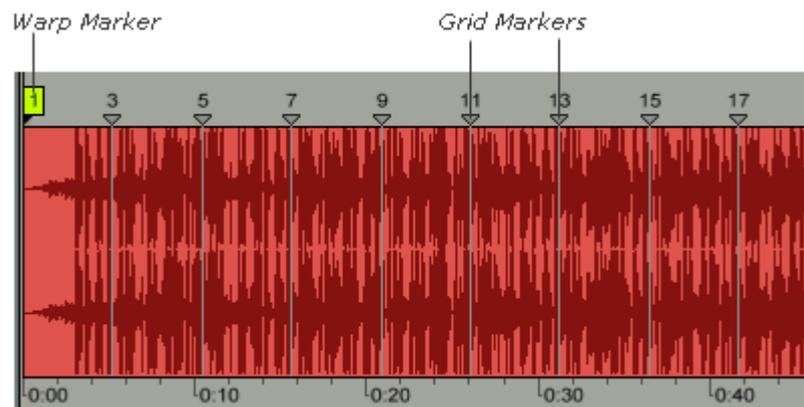


Assign Tap Tempo to a Key

5. Après le tapement du tempo, activer le warp de votre clip.

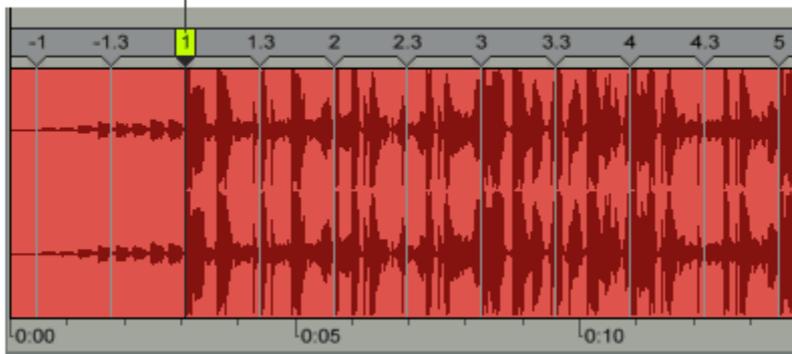


6. Vous noterez les marqueurs numérotés au-dessus de l'affichage de forme d'onde. Ces marqueurs déterminent les barres et les battements pour la façon dont le moteur de warp de Live joue la chanson. Le premier marqueur, qui est vert, s'appelle un marqueur de warp. Les autres marqueurs sont des marqueurs de grille.

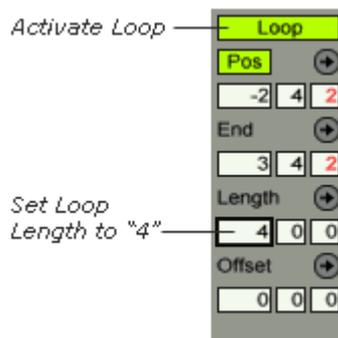


7. Tirez le marqueur de warp « 1 » jusqu'à la première rythmique du morceau. C'est généralement facile à trouver une fois que le kick vient rejoindre le rythme.

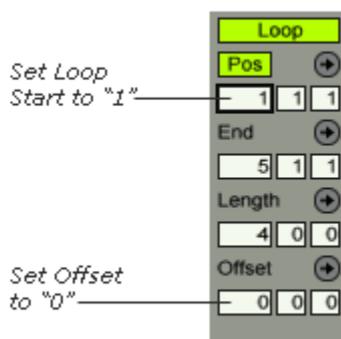
Drag Warp Marker "1" to the First Beat



8. Actionner l'activateur de boucle dans la section sample de l'ecran clip et mettez « 4 » a gauche de Length pour créer une boucle de quatre-barre.

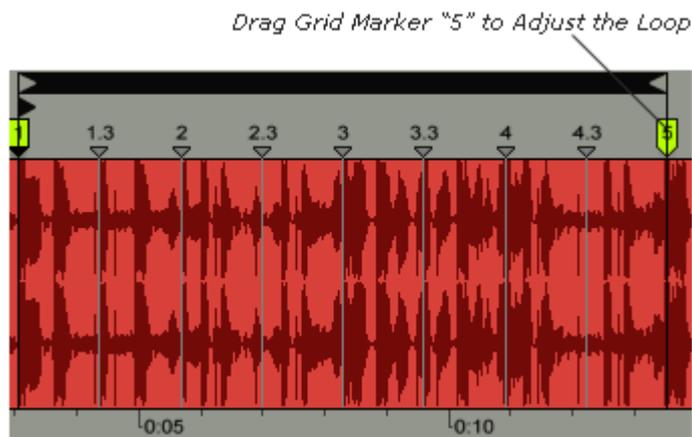


9. Mettez « 1 » sur le marqueur gauche du "start loop" de sorte que le marqueur warp de début de boucle/région du clip soit sur le marqueur « 1 ». Aussi mettre « 0 » dans le offset est nécessaire.

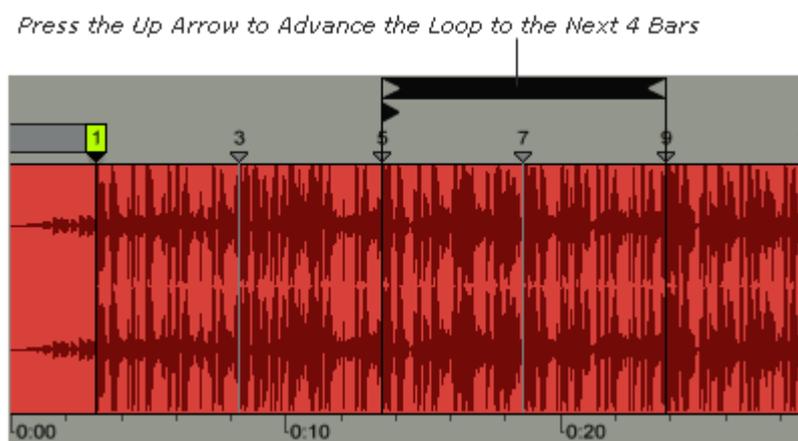


10. Écouter la boucle pour voir si le tempo que vous avez tapé était correct. Si l'extrémité de la boucle n'est pas tout à fait exacte, vous pouvez faire des ajustements mineurs en cliquant et en traînant le marqueur de grille marqué « 5 » à l'extrémité de la boucle. Vous pouvez aussi vérifier l'exactitude du marqueur warp « 1 ». Pour ce faire, il faut zoomer un peu. Pour zoomer, placer votre indicateur de souris au-dessus de l'affichage wave jusqu'à ce que vous voyiez une icône de loupe apparaître ; alors cliquez

et bouger en haut et en bas pour zoomer respectivement en avant ou en arrière.

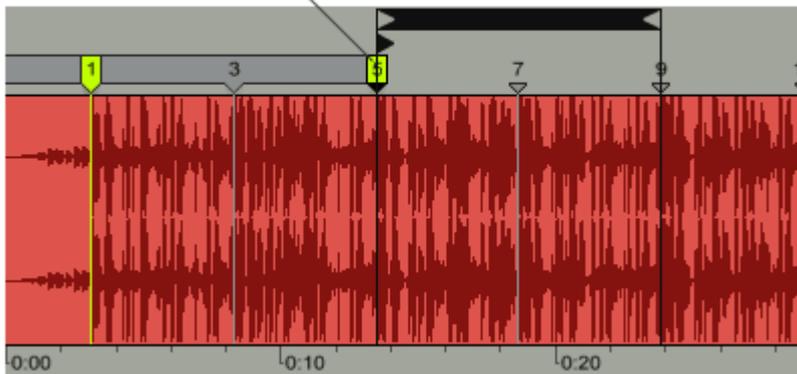


11. Une fois que la boucle est correcte, cliquer sur la barre entre les marqueurs de début et fin de boucle, et appuyer sur la flèche du haut de votre clavier d'ordinateur. Ceci fait avancer la boucle/région du clip aux quatre prochaines barres. Écouter la boucle pour vérifier qu'elle soit correcte.



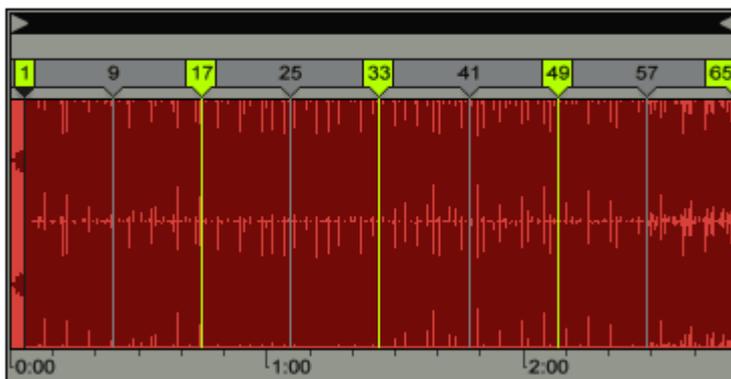
12. Si la boucle n'est pas correcte, vous pouvez créer un Marqueur Warp au marqueur de grille « 5 » en double-cliquant sur le marqueur. Verrouiller le marqueur warp dans la position actuelle pour qu'ils ne soit pas affectés si vous remplacez des marqueurs avant ou après eux. Vous pouvez maintenant tirer le marqueur de grille marqué « 9 » pour corriger la boucle sans affecter vos travaux précédents.

Create a Warp Marker to Lock a Beat's Position



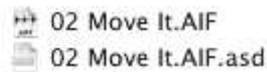
13. Répéter le processus jusqu'à ce que vous ayez marqué la chanson entière. Vous pouvez employer une plus grande longueur de boucle si la chanson a un tempo régulier. La chanson ci-dessous a été marquée en utilisant une longueur de boucle de 16 barres. Quand ceci faits, vous pouvez également placer la longueur de boucle pour sélectionner la chanson entière, ou peut-être arrêter le bouton de boucle complètement.

The Entire Song is Now Warped



14. L'étape finale est de sauver les arrangements pour le clip. Les arrangements warp seront archivés dans le dossier de l'analyse du clip (.asd file). Une fois que les arrangements du clip sont sauvés, ce dernier sera prêt à quand vous le ferez glisser dans votre Set Live. En d'autres termes, vous devrez seulement placer le tempo dans le domaine de tempo de projet, et Live synchronisera automatiquement les clips au tempo vous choisirez. Ne pas oublier de sauver chaque clip !

Click the Save Button to Save Your Settings



Clip Settings are Saved in the .asd File

Etape technique

Voici quelques trucs et astuces pour vous aider a retrouver votre chemin :

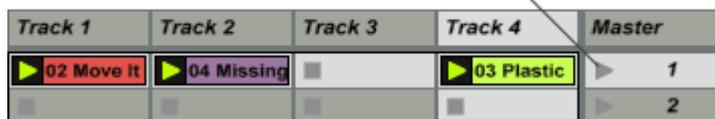
1. Les lancements de clip dans Live peuvent être quantifié en utilisant le menu global de quantification. Ceci peut vous aider à aligner des très simplement ; reglez la quantification à la valeur désirée et lancent le clip.



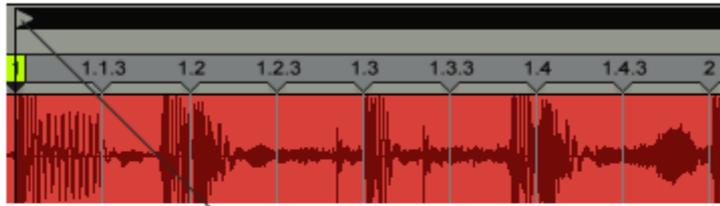
The Global Quantization Menu

2. Les scènes permettent de lancer une rangée entière de clip simultanément avec un simple bouton. Ceci peut être utile pour se déplacer entre plusieurs variations d'un mixage complexe.

Scene Launch Button



3. Le marqueur offset de boucle ou le marqueur de début de région indique le point de départ du clip. Vous pouvez penser aux marqueurs de début offset ou de région de boucle comme qu'étant semblable au diamant des platines ; partout où vous vous le placez, le clip se placera dessus et continuera . Employer le marqueur offset de boucle quand un clip fait une boucle et le marqueur de début de région pour les clip qui ne sont pas des boucles.



The Region Start Marker

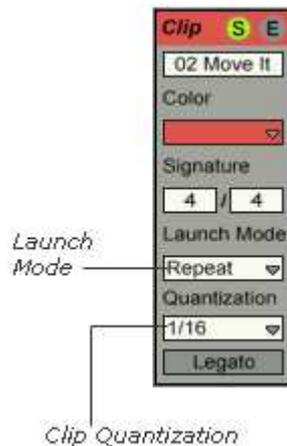


4. Le mode warp de Live au mode rythme, qui est idéal pour la plupart de musique rythmique. Rythmes, tonalités et modes de texture: chacun offre un contrôle indépendant de la vitesse, ou des notes, des clips. Ceci signifie que vous pouvez changer le pitch sans changer la vitesse du clip en utilisant le bouton de transposition (montré ci-dessous). Si vous voulez que vos clip jouent comme sur une platine, utilisez le mode re-pitch. Le mode re-pitch ralentit ou accélère le clip par rapport au tempo et ne corrige pas le pitch comme le font les autres modes warp. Expérimentez pour trouver les meilleurs arrangements pour chaque clip.



Warp Mode Chooser

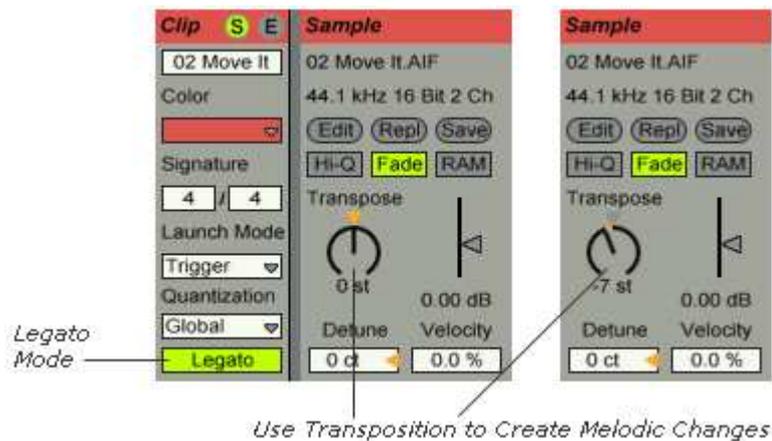
5. Chaque clip à des arrangements indépendants pour le mode de quantification et le Launch mode dans la fenetre du clip, suivant les indications de la figure ci-dessous. Essayer de placer un clip à 1/16ème quantification de note avec le repeat du Launch mode ; cliquez sur le bouton Launch mode et aller vers le bas, écoutez la première 1/16ème note du clip repeat jusqu'à ce que vous libérez le bouton du Launch mode.



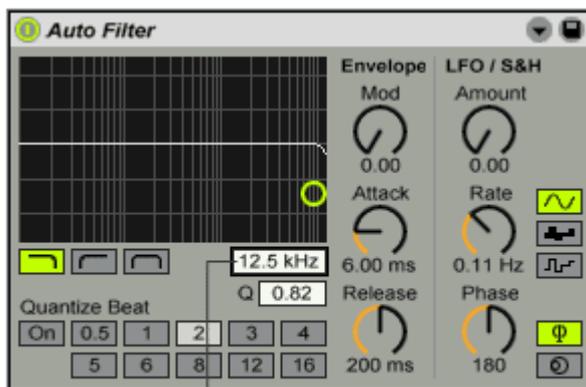
6. Placer le même clip dans deux fentes de la même voie. Changer le début ou la boucle de région offset en différentes positions sur chaque clip ; alterner en lançant les deux clips pour exécuter des effets de alternance de rythmes. Vous pouvez également placer les deux clips sur des pistes séparées, les lancer, et assigner le crossfader de sorte que vous puissiez commuter entre elles sans les redeclencher.



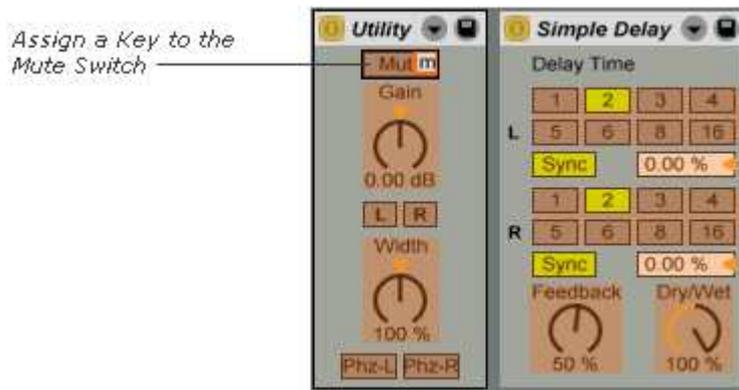
7. Vous pouvez placer la transposition différemment sur chaque copie d'une clip pour changer la progression mélodique de la chanson. Activer le mode de legato pour chaque clip sur une piste particulière pour empêcher la chanson de se redeclencher quand vous commutez entre les variations.



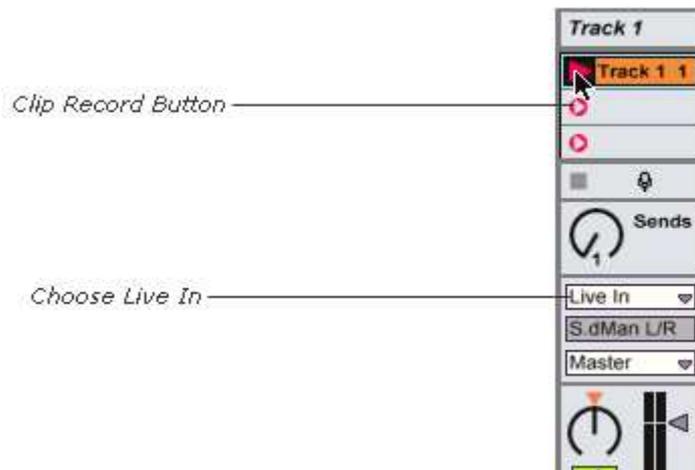
8. Essayer les autres effets de Live. Le filtre automatique sur la piste Master fournit un filtre analogique virtuel pour le mixage entier. Assigner une commande MIDI à la fréquence de filtre pour plus de fun.



9. L'effet delay de Live peut être synchroniser au tempo de projet. Mettre un simple delay sur une piste retour, placez le rythme désiré dans la section Delay Time et placez le Dry/Wet à 100%. Tourner les boutons send pour les pistes que vous souhaitez traiter avec le delay jusqu'à un niveau approprié. Placer l'effet utility sur la piste send avant le Simple Delay, (vous pouvez faire glisser des effets pour les commander à nouveau) et assigner une key au bouton Mute. Basculer le bouton Mute entre On et Off pour envoyer des passages particuliers des pistes par le Delay sans tuer l'extrémité de la sortie du Delay.



10. Lire une platine, un micro ou un instrument par une piste de Live. Choisir « live in » comme type d'entrée d'In/Out. Prendre le signal du préampli de votre platine, microphone ou instrument et le brancher à votre l'entrée de votre interface audio. Permettre la surveillance pour entendre l'entrée par la piste. Vous pouvez également prélever l'entrée par l'enregistrement dans l'ecran de session. Les sampler et boucler vos scratches, vocals ou instruments. Note : Seulement quand le « moniteur de Live » est activé dans les préférences la section audio peut être dirigé sur l'entrée pour des effets en Live.



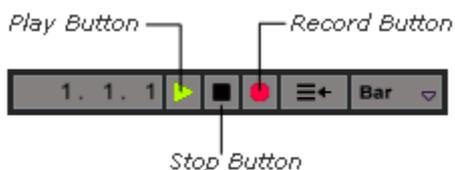
11. Assigner le tempo de projet Live à une commande MIDI pour permettre des variations de tempo dans tout votre ensemble. Vous pouvez réduire le tempo dans la piste Master de l'écran d'arrangement en choisissant le « mixer » à partir du device et le « tempo du morceau » depuis la commande. Placer le tempo désiré dans l'emplacement minimum/maximum.

Unfold Track Button



Narrow the Tempo Range

12. Enregistrer le Set DJ entier depuis l'écran d'arrangement de sorte que vous puissiez l'éditer à la perfection plus tard. Tout est enregistré y compris les clips, les mouvements de crossfader, les effets et les changements de tempo. Appuyer simplement le bouton record avant de lancer toutes les clip dans l'écran session, Et Live enregistrera chaque mouvement.



Live 3 : Marqueurs Warp - Introduction

1. Le principe du Warp

Ableton Live a été créé autour d'étonnantes performances en temps réel, pitch shifting, time compressor et une technologie audio fluide d'extension appelée le « moteur Warp. » Ce moteur warp en laisse Live jouer des dossiers audio de n'importe quelle longueur d'échantillon à n'importe quelle vitesse et pitch. Une des premières choses qu'on note quand on découvre Live est sa capacité de changer le tempo d'un morceau en cours. Si vous n'avez pas noté ceci encore, jouer la session de démo et modifiez le tempo dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Click and drag to change tempo



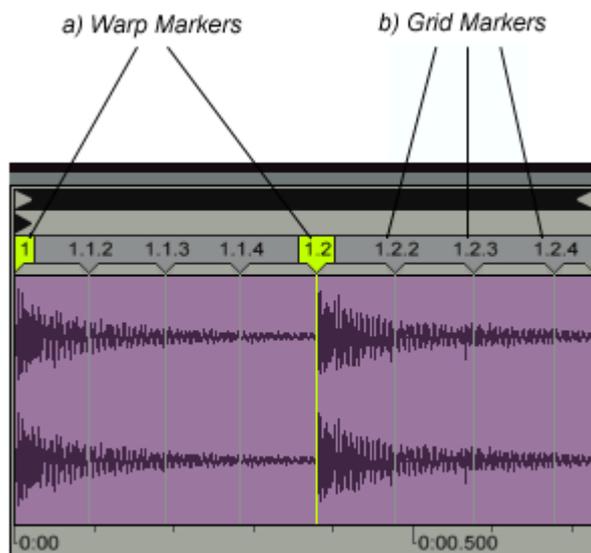
Vous entendez combien il est facile pour Live d'accélérer et ralentir l'audio ? C'est une capacité de Live de faire des changements avec le moteur warp pendant la lecture qui donne au programme sa vraie puissance.

Donc, si l'audio peut être changé tellement facilement, l'accélération ou le ralentissement des sections du dossier audio devrait être possible, aussi. En effet, ces ajustements sont

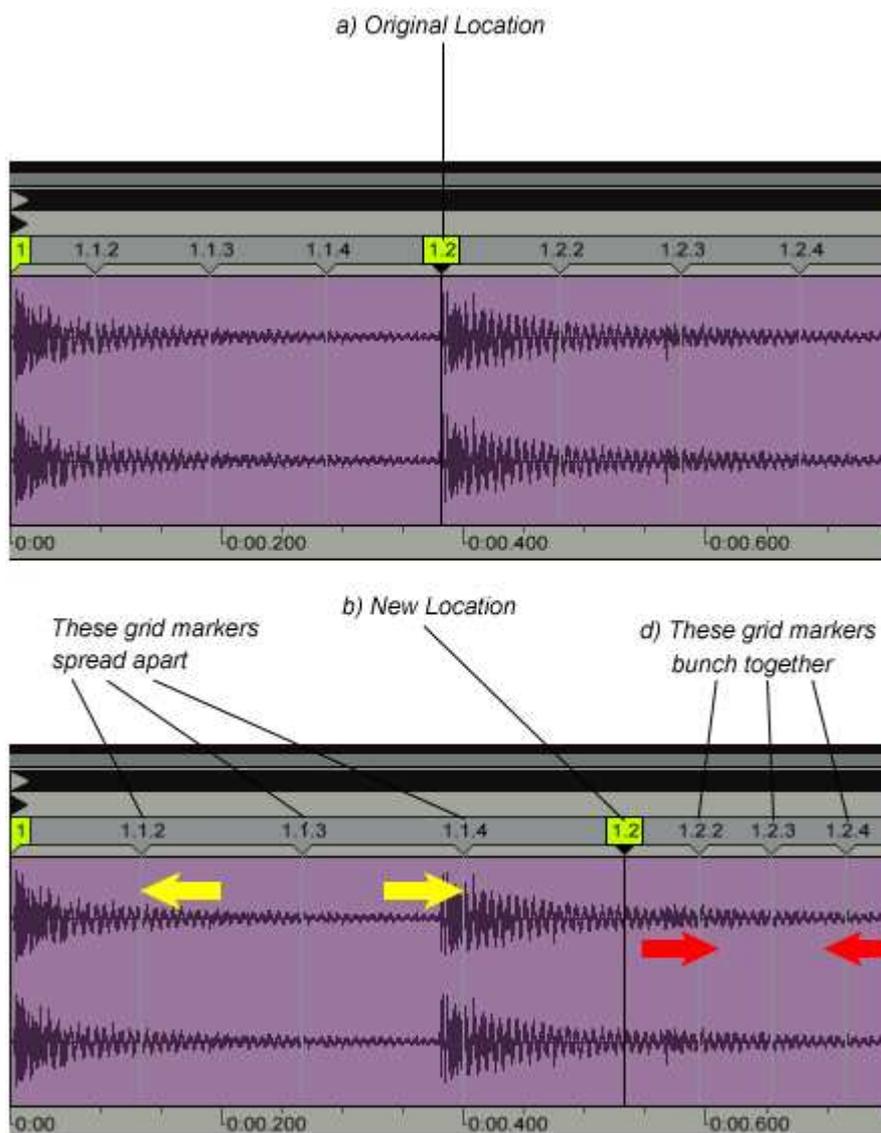
facilement réalisables, et avec seulement quelques clics de souris.
Présentation : Le marqueur Warp !

2. Créer ou casser

Les marqueurs warp sont utilisés pour marquer des rythmes dans un dossier audio. Le système de marqueur warp se compose réellement de deux parties. Dans l'illustration ci-dessous, vous verrez (a) les marqueurs verts de warp et (b) les marqueurs de grille. Un marqueur warp est réellement une forme spéciale des marqueurs de grille. Un marqueur de grille peut être changé dans un marqueur warp ou vice versa. Pour voir comment ce changement est réalisé, ajouter un clip à l'écran de session et double-cliquez un des marqueurs de grille. Il deviendra vert, de ce fait devenant un marqueur de chaîne. Double-cliquez encore, et il redeviendra de nouveau à un marqueur de grille.

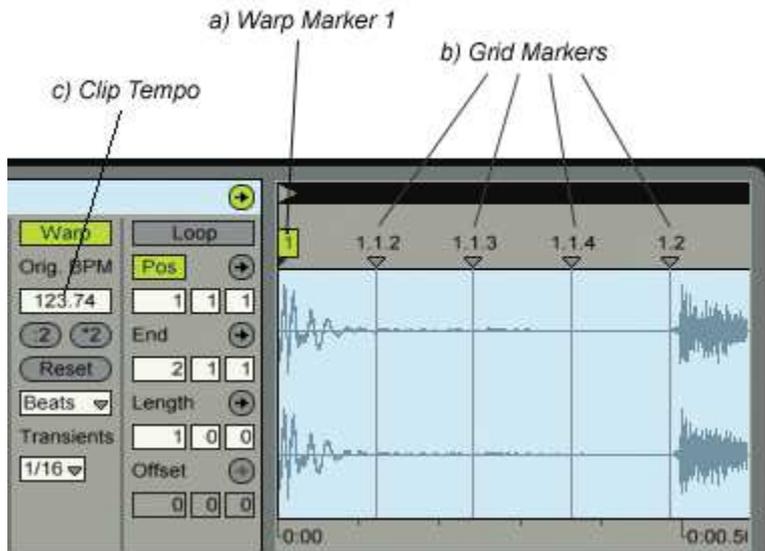


Ainsi quelle est la différence entre les marqueurs de grille et les marqueurs warp ? Bien, la différence principale est que vous pouvez déplacer la position d'un marqueur warp, mais les marqueurs de grille sont automatiquement placés par Live. Si vous déplacez des marqueurs warp autour dans votre clip, les marqueurs de grille se déplaceront également entre ces marqueurs warp. Comme vous pouvez voir ci-dessous, quand un marqueur de chaîne est déplacé (a) d'un endroit (b) à un autre, les marqueurs de grilles voisin(c) bougeront (d) plus loin ou (e) plus proche ensemble. Essayer d'expérimenter en déplaçant ces derniers pour se familiariser avec ce rapport.



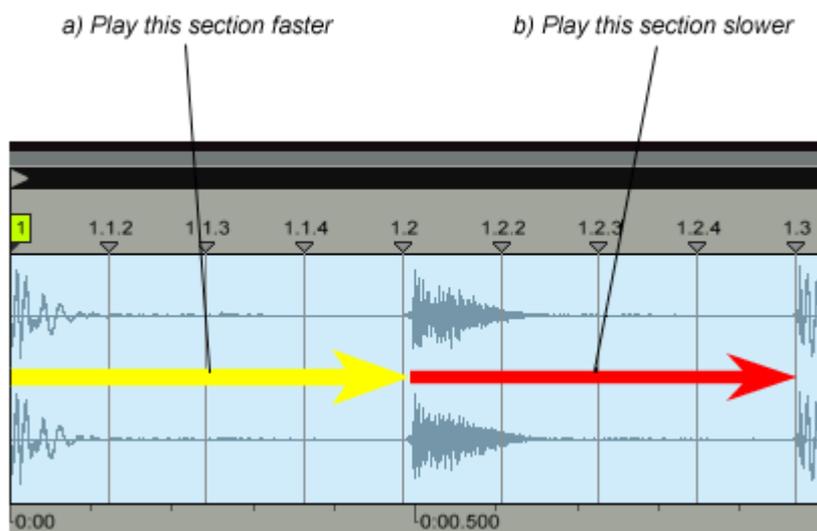
3. Marque moi en haut

Nous avons vu à quoi un marqueur warp et de grille ressemblaient, et savons-nous comment faire, déplacer et les détruire, mais qu'est-il leur but ? Tout simplement, marqueurs de grille et warp sont employés pour montrer l'endroit des rythmes dans un clip. L'illustration ci-dessous montre une boucle simple de batterie avec (a) le marqueur 1 warp engagé (le marqueur 1 est toujours activé) et tous (b) marqueurs de grille placés sur (c) le tempo du clip. Vous pouvez expérimenter avec l'arrangement de tempo du clip pour voir comment les marqueurs de grille se déplacent en conséquence. Note : Si le champ original du tempo de l'agrafe n'est pas en activité, cliquer sur le marqueur warp 1 pour l'activer.

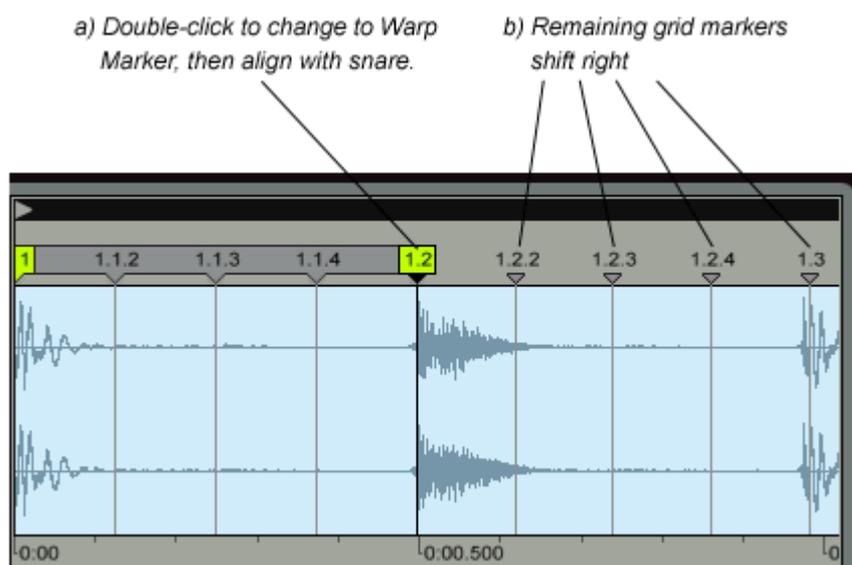


Ainsi, comme nous pouvons voir dans l'illustration ci-dessus, le snare qui a été joué sur le battement 1.2 est tardif. Ce rythme a été joué par un vrai batteur, et il s'est avéré justement frapper snare « dans la poche, » une limite pour jouer un peu en retard. Tandis que ce rythme est bien pour lui-même, nous courrons dans des problèmes quand nous commençons à poser d'autres rythmes ou clip avec celui-ci. Les autres clips auront leurs rythmes directement sur 2, mais le snare de ce clip sera légèrement tardif, a cause d'un double coup ou « flam. »

Ce que nous devons faire est de déplacer le snare de sorte qu'il joue juste peu un plus tôt. Nous pouvons faire ceci par accélération du battement 1 au battement 1.2 (voir (a) ci-dessous), de ce fait utilisez Live pour arriver au snare plus tôt, qui l'introduira dans le temps. Nous devons également ralentir le rythme de 1.2 à 1.3 (voir (b) ci-dessous) pour nous assurer que tout après que le rythme 1.3 demeure au même endroit, qui est déjà correct. Tandis que cela peut ressembler à un procédé compliqué, le système de marqueur warp rend ceci possible avec seulement quelques clics.

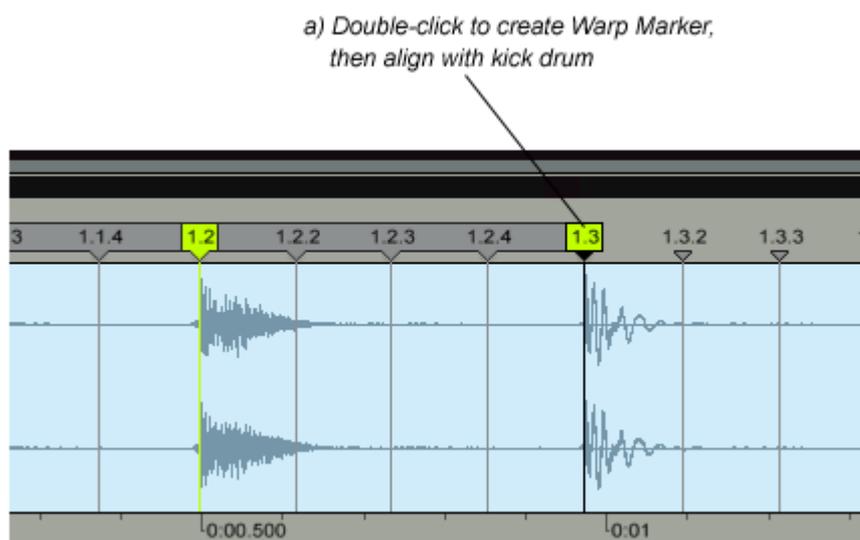


Si nous double-cliquons sur le marqueur 1.2 de grille, ce deviendra un marqueur warp et deviendra vert. Nous pouvons maintenant (a) cliquer et déplacer ce marqueur warp vers la droite jusqu'à ce qu'il soit aligné avec le snare. En plaçant le marqueur 1.2 warp à cet endroit, nous avons indiqué la position correcte du rythme 1.2 dans ce clip. Live jouera automatiquement plus rapidement du battement 1 au battement 1.2, de ce fait arrivant à ce nouvel endroit au bon moment.



Tandis que nous avons maintenant fixé snare sur le rythme 1.2, nous avons décaler les marqueurs de grille après le marqueur 1.2 warp vers la droite (voir (b) ci-dessus). Maintenant, les rythmes du clip sont plus tôt ! Pour fixer ceci, nous convertirons le marqueur 1.3 de grille en marqueur warp et le déplacerons à gauche jusqu'à ce qu'il soit en conformité avec le kick sur le rythme 1.3 (voir (a) ci-dessus). Ceci fera jouer Live plus lentement le rythme 1.2 au

rythme 1.3, qui place le reste du clip de nouveau dans le temps.

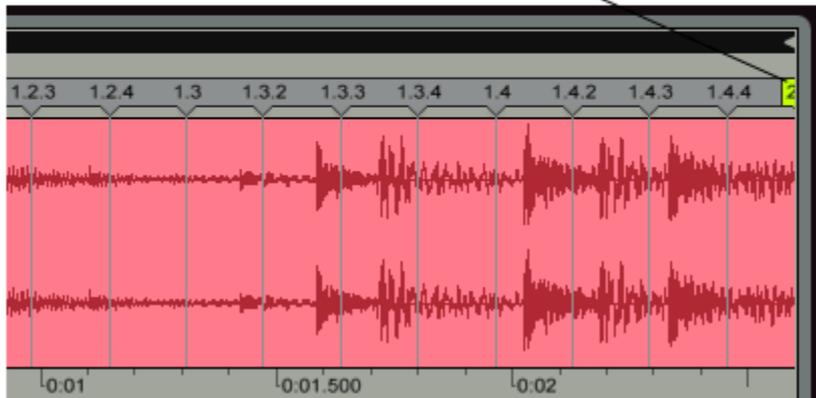


Tandis que les régler les problèmes de synchronisation de gauche à droite peuvent sembler être l'approche la plus logique, il y a toujours une manière légèrement plus efficace de warper un clip. Dans l'exemple précédent, quand nous avons réglé le premier problème de synchronisation au rythme 1.2, nous avons par distraction causé un autre problème de synchronisation, puisque tous les marqueurs de grille après le battement 1.2 se sont déplacés quand nous avons placé notre premier marqueur warp. Ainsi, une méthode plus efficace serait de fermer le marqueur de grille au battement 1.3, qui est déjà à l'endroit approprié, avant de fixer le problème de synchronisation au rythme 1.2. De cette façon, quand nous modifions la place du rythme 1.2, le rythme 1.3 et tous les marqueurs suivants de grille resteront en place.

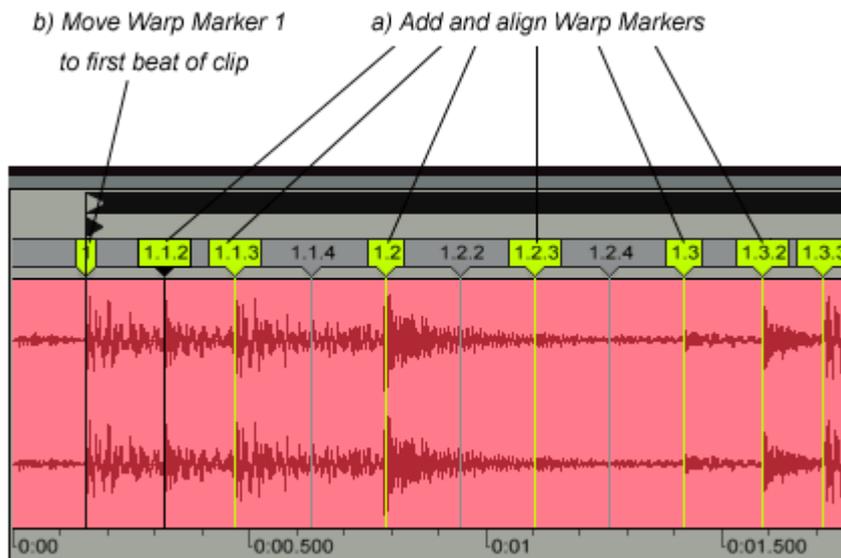
4. Révision principal

L'exemple suivant est peu un plus complexe. Au-dessous, nous pouvons voir un grand nombre de problèmes de synchronisation. Pas seulement le batteur jouant avec un style très détendu, mais les dossiers de sons avant le battement 1 ! Pour fixer ceci, nous utiliserons la façon droite-à-gauche discutée ci-dessus. Nous commencerons en marquant le dernier rythme du dossier (voir (a) ci-dessous). Maintenant, aucun changement que nous pourrions faire ne fera changer la longueur du dossier car les marqueurs de grille étant placés du bon côté de l'écran.

a) Create final Warp Marker to maintain clip length



Nous allons maintenant convertir quelques marqueurs de grille en marqueurs warp et les placerons dans leurs endroits appropriés (voir (a) ci-dessous). Une fois que ces marqueurs de chaîne seront en place, nous déplacerons le marqueur 1 de chaîne (sur le côté gauche de l'écran) au rythme de la pattern de batterie(voir (b) ci-dessous).



Voilà ! En seulement quelques clics, nous avons identifié le début de la boucle, l'extrémité de la boucle et les divers rythmes composant l'intervalle. Cette boucle sera jouée maintenant dans la synchro parfaite avec la boucle de notre premier exemple.

5. Clair pour une vitesse de Warp

C'est de cette manière que nous employons des marqueurs de chaîne pour introduire nos diverses boucles synchro entre elles. Tandis que les exemples que nous avons examinés ont utilisé les

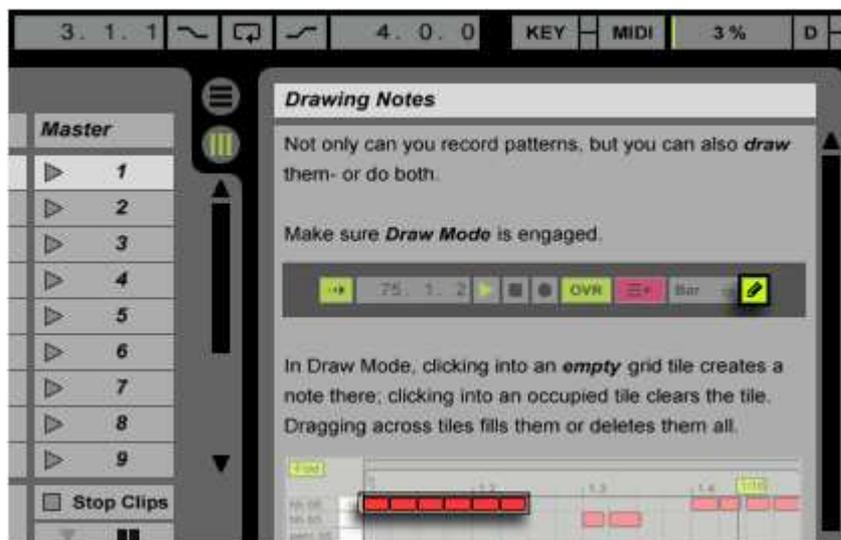
boucles courtes de batterie, ce procédé de marqueur de chaîne s'appliquera aux clips de n'importe quelle longueur. Ce même procédé peut être utilisé pour appliquer une chanson entière dans une synchronisation correcte. Voir le cours d'instruction « DJing avec Live 3 : Cinquante platines et un microphone » sur le site Web d'Ableton pour un excellent exemple de ce procédé.

Live 4: Passez au midi

Live 4 offre beaucoup de nouveaux dispositifs excitants pour augmenter et inspirer vos productions musicales. Un des nouveaux dispositifs les plus notables est l'ajout de l'enregistrement MIDI, séquencage et édition. Ceci signifie que vos instruments de MIDI hardware ou software peuvent maintenant devenir une partie intégrale d'approche en temps réel unique de Live pour faire de la musique. Ainsi, maintenant que le MIDI est en jeu, les trucs et astuces de ce mois exploreront certains des dispositifs de connection MIDI dans Live 4.

Leçons de Live

Avant que nous commençons, je voudrais parler des cours d'instruction étape-par-étape nouveaux et intégrés au programme, qui sont convenablement appelés des leçons. Si vous êtes un débutant ou êtes déjà bien familiarisé avec Live, les leçons fournissent beaucoup d'astuces utiles et permettent de connaître le programme extrêmement facilement.



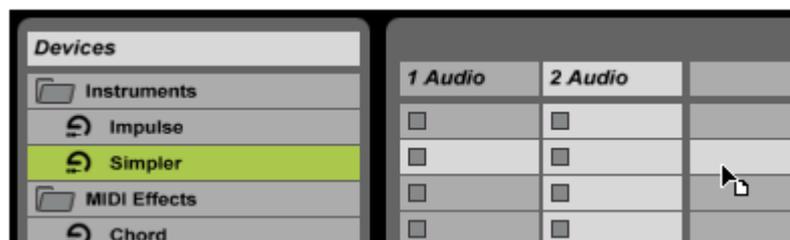
Les leçons sont accessibles par l'intermédiaire du menu d'aide de Live. Voici une brève vue d'ensemble de ce qui est proposé dans chaque leçon :

- o Faire de la musique avec Live: L'écran de session de Live et beaucoup d'autres aspects fondamentaux qui font que Live soit unique.
- o Édition des arrangements : Édition et navigation dans l'écran d'arrangement de Live, y compris quelques astuces d'édition sympa.
- o Le MIDI, les instruments et les effets : Beaucoup de passionnantes fonctions MIDI, y compris des clips MIDI plus simples, des pistes MIDI, des effets MIDI et le nouvel arrangement puissant de sortie. (Je recommande fortement cette leçon, car elle complète une grande partie des astuces de ce mois)
- o Créer des modèles de batterie avec Live : L'impulsion, dessin et édition MIDI, en utilisant le clavier d'ordinateur pour jouer en MIDI, et une palette d'autres possibilités. (Encore, fortement recommandé et beaucoup d'explication sur les astuces de ce mois.)
- o Enregistrement et automation : Audio de l'écran d'arrangements et enregistrement MIDI, automation, sorties, et beaucoup d'autres dispositifs, et aussi quelques astuces pratiques.

MIDI 101

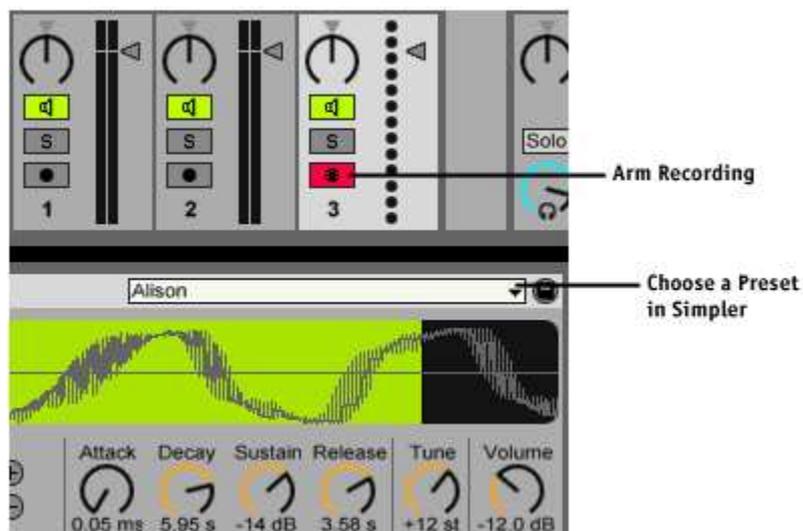
Il est facile d'utiliser le MIDI dans Live 4 pourtant extrêmement puissant et flexible. Commençons par quelques bases à acquérir.

Dans Live 4, le MIDI est stocké et enregistré dans des clips MIDI des pistes MIDI. Créer une piste MIDI peut être réalisé en choisissant « insérer une piste MIDI » à partir du menu d'insertion. Cependant, si vous travaillez avec les instruments virtuels, vous pouvez créer une nouvelle piste du MIDI simplement en faisant glisser un instrument du navigateur et en le déposant dans l'espace vide des écrans de session ou d'arrangement. Essayer de faire glisser une copie du Simplifier un espace vide pour créer une nouvelle piste MIDI.



Armer l'enregistrement pour la piste et choisir un preset du Simplifier. Maintenant vous pouvez jouer des notes sur votre clavier MIDI ou n'importe quel autre contrôleur pour auditionner

l'instrument.



Quoi, pas de contrôleur MIDI ? Aucun problème, le clavier d'ordinateur peut jouer des notes du MIDI aussi. A, S, D... joue les notes blanches de clavier, et Q, W, E,... reproduisent les notes noires. Les touches Z et X transposent eleve ou descendent les notes d'une octave, respectivement.

Maintenant, dans l'ecran de session, créer un clip MIDI dans une piste MIDI pour accueillir le Simplr en double-cliquant dans un emplacement vide de clip. Le nouveau clip MIDI est automatiquement placée pour être une boucle vide d'un-barre, dans laquelle nous pouvons enregistrer afin de creer une pattern ou une sequence.



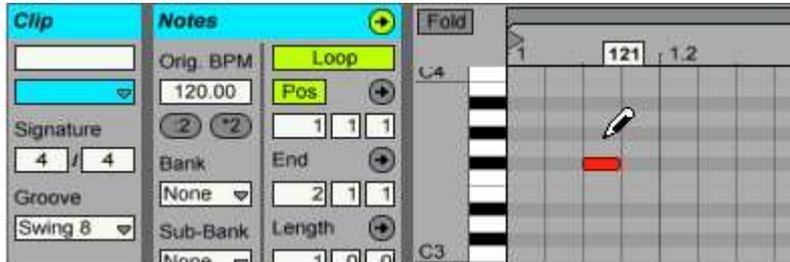
Vous pouvez changer la longueur du clip etirant le marqueur de boucle/région a l'extrémité ou en dactylographiant une nouvelle longueur dans le domaine de longueur de boucle, voir ci-dessous.



Parfois ce peut être plus amusant de dessiner des données du MIDI plutôt que de jouer d'un contrôleur MIDI. Vous pouvez dessiner des notes dans le rédacteur MIDI en activant le mode dessin, comme montré ci-dessous.



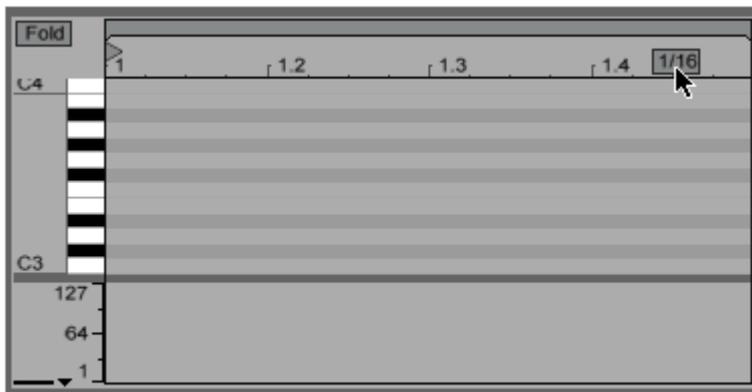
Double-cliquer sur le clip MIDI que vous venez de créer pour faire apparaître l'éditeur MIDI, et cliquer simplement dans la grille pour dessiner des notes.



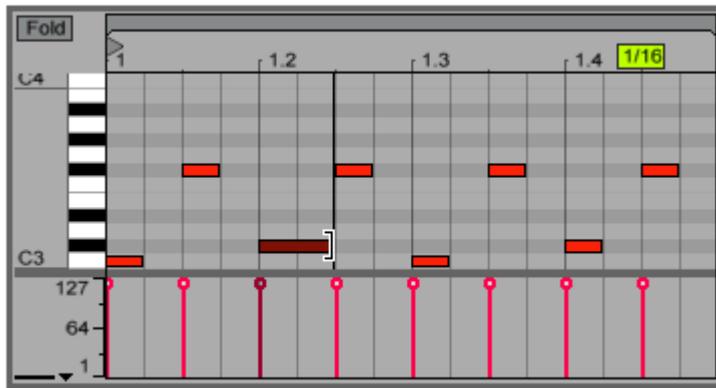
Voici quelques astuces rapides pour vous familiariser avec l'éditeur MIDI:

o En dessinant des notes, vous pouvez simultanément dessiner des valeurs de vitesse en déplaçant vers le haut ou le bas la souris. Cliquer pour créer une note, glisser vers le haut ou le bas sans lâcher le bouton de souris pour ajuster la vitesse.

o Les notes tirées se dessinent sur la grille, qui est basée en zoom. Vous pouvez rétrécir, élargir ou commuter la grille aux triplets par l'intermédiaire du menu d'options. Vous pouvez activer et mettre la grille en cliquant sur l'affichage de grille dans le coin droit supérieur de l'éditeur MIDI, montré ci-dessous.

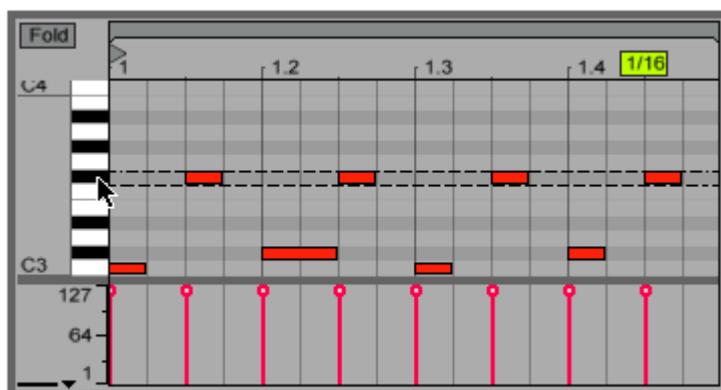


Desactivez le mode dessin pour déplacer et étirer les notes en cliquant et en tirant. Vous pouvez maintenir la touche commande (MAC) / Alt (PC) pendant que vous traînez pour quadriller temporairement la grille.



oVous pouvez déplacer des notes à gauche, a droite, en haut ou en bas dans l'affichage en utilisant les touches de déplacement du clavier de votre d'ordinateur.

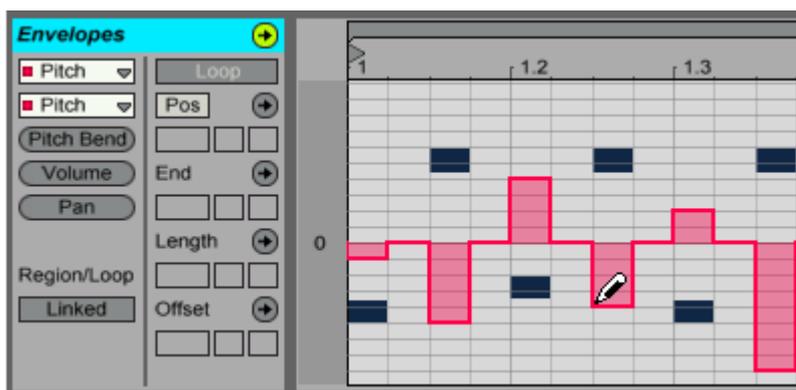
oPour modifier un parametres pour toutes les notes d'un clip (pour ajuster uniformément la velocity, par exemple), clic sur sa touche associée du piano roll, comme montré ci-dessous.



Simplement efficace

Live 4 présente également quelques effets MIDI en temps réel passionnants. Avec ces effets, vous pouvez faire n'importe quoi de vos créations pour les rendre complètement folles. Essayer certaines de ces astuces:

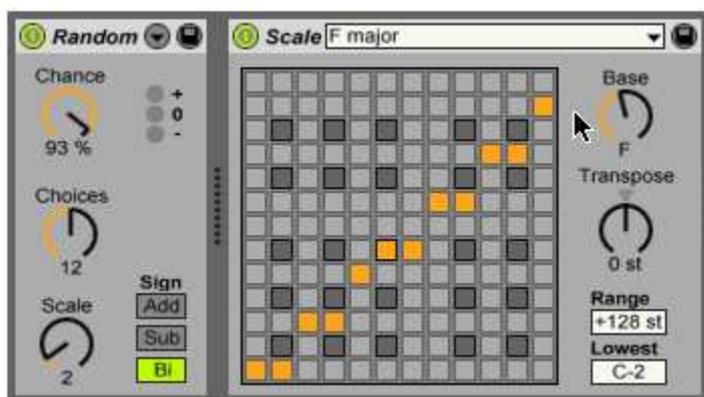
oL'effet pitch est vraiment amusant une fois utilisé avec une enveloppe de clip. Placez le dans une piste MIDI, et choisissez le pitch a partir de la fenetre d'enveloppe de clip. Maintenant, vous pouvez dessiner des transpositions sans devoir déplacer des notes. Essayer les enveloppes de clip avec d'autres effets.



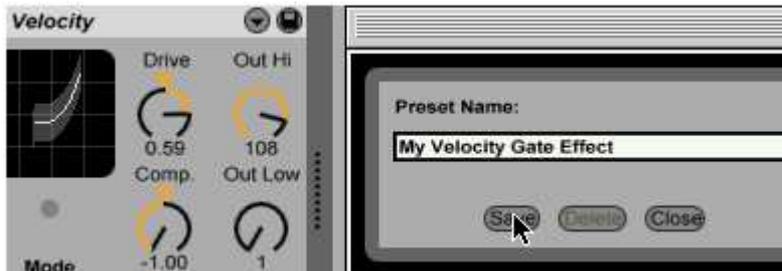
oL'effet chord est grand pour le jeu d'un clavier avec un "doigt". Essayez avec quelques presets et appuyez sur une touche. Ah, be beaux accords...



oL'effet random modifie le pitch aléatoirement. Si vous manquez d'inspiration, cet effet peut vous donner quelques bonnes idées. Aléatoire utilisé en même temps que le scale, qui reorganise les notes entrantes sur une utilisation indefinisable du scale, peut donner des choses intéressante hors de control.



oVous pouvez sauver vos propres pré réglages pour les effets MIDI, ainsi si vous trouvez des arrangements que vous aimez, soyez sûr de les sauver.



Sélectionner un échantillon, n'importe quel échantillon

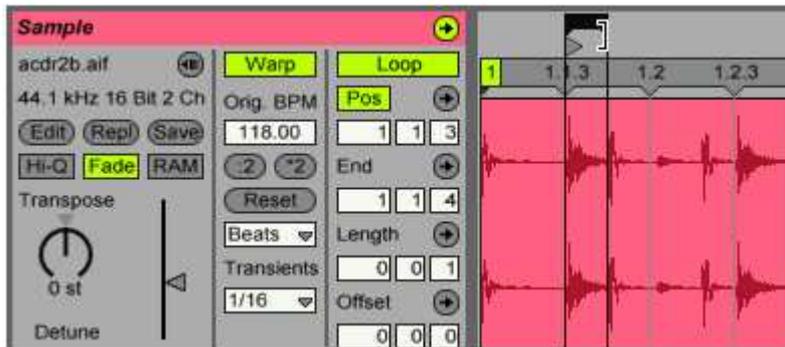
Whoa, que faire avec les nouveaux instruments, demandez-vous ? Un prélèvement de sample du Simplier et la manipulation d'une percussion de l'impulsion ne sont pas si compliqués.

Samplers avec le Simplier est facile et simple. Plus tôt nous avons employé un preset du Simplier, mais les presets sont juste le commencement. Le Simplier te permet de traîner des clips du navigateur ou de votre ensemble dans son affichage et de les manoeuvrer des manières passionnantes.

Utilisation le Simplier, vous pouvez faire une boucle de tout ce qui est imaginable et le jouer en polyphonie. Essayer cet astuce : Placer une boucle courte sur un long son et moduler le point de début du sample pour balayer par échantillon. Ou, essayez de modifier la longueur de boucle. Vous pouvez avoir bien plus de fun en faisant des opérations MIDI pour commander et tordre le Simplier en temps réel avec des boutons MIDI.



Avec l'impulsion, créer des batteries et des percussions n'a jamais été aussi simple. L'impulsion fonctionne avec la même philosophie de sélectionner glisser que le Simplier. Voici une de mes astuces préférés dans Live 4 : Prendre une boucle de batterie et sélectionner un son particulier avec les marqueurs de boucle/région de clip, comme montré ci-dessous.



Maintenant, trainer le clip dans une fente d'impulsion. Isoler un autre bruit du même clip, et traîner le résultat à une autre fente dans l'impulsion. Répéter le processus autant de fois que nécessaire sur la boucle dans un kit d'impulsion. Soyez sur de sauvegarder votre nouveau kit en tant que preset si vous voulez l'employer dans d'autres Sets Live.



D'ailleurs, l'impulse trace automatiquement la carte A, S, D... des touches de votre PC, ainsi vous pouvez créer des groove qui galopent.

En dehors des lignes

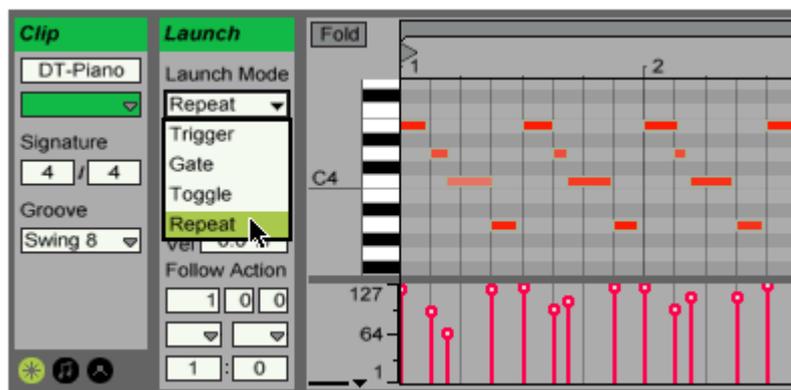
Travailler avec des clip MIDI ouvrent beaucoup de possibilités. La prise MIDI hors de son contexte linéaire conventionnel peut rapidement changer votre manière de faire de la musique. Créer et combiner des patterns dans l'écran de session pour créer des sequences et entasser vos idées. L'écran de session de Live est maintenant une plate-forme de création pour le MIDI, comme elle l'a toujours été pour l'audio.

Voici quelques choses à essayer avec les enveloppes de clip de l'écran de session:

oAssigner un clip MIDI a un potard de votre clavier MIDI. Ceci te permet immédiatement de transposer son contenu et de proposer des progressions sympa. Utiliser un potard inutilisée autrement pour les notes, telle que l'octave supérieure ou inférieure de votre clavier, de sorte que vous puissiez encore jouer des notes librement quand quand vous enregistrer de nouveaux clips MIDI.



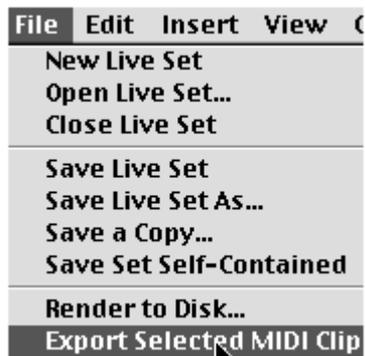
oPlacer le Launch mode sur repeat d'un clip, et l'assigner à une touche du clavier d'ordinateur ou à un controlleur MIDI pour l'activation.



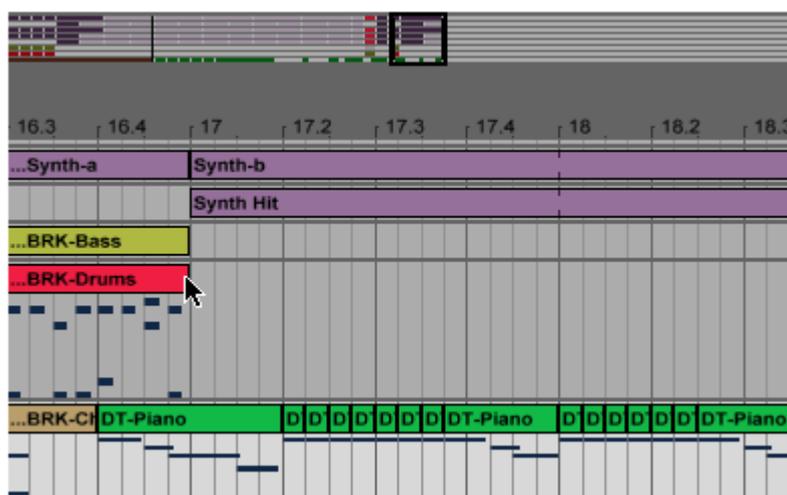
oEssayer le mode legato couplé avec des variations de clip MIDI dans la même piste pour les commuter entre elles. Ceci fonctionne bien avec des boucles et des mélodies de batteries.



oConstruisez votre propre librairie de clip MIDI. Exporter vos clip MIDI préféré comme des fichiers MIDI standards de sorte que vous en puissiez les placer dans vos Sets Live.



oEt ne pas oublier que toutes vos actions peuvent être enregistrées dans l'écran d'arrangement pour une édition plus approfondie...



Sorties : Flexibilité créatrice

Le nouveau et puissant cheminement de Live 4 vous permet de d'élever vos mixage a un autre niveau. Les différentes sorties de rythmes des instruments, sous-mixage, raccordement, resampling flexible, et beaucoup plus, sont possibles avec les nouvelles options de cheminement disponibles dans Live 4.

De OUT à IN

La clef de cette puissance peut être trouvée dans « patchbay » de Live, de l'écran In/Out. L'écran In/Out est accessible par l'intermédiaire du mixer de l'écran de session en cliquant sur le bouton voir/cacher In/Out.



L'écran In/Out contrôle tous les cheminement et monitoring. Vous verrez l' « Audio From », l' « Audio To », le « MIDI From » et le « MIDI To » comme choix pour déterminer comment des signaux sont raccordés entre les pistes ou le hardware externe. En outre, il y a les boutons "ON", « Auto » et "OFF" pour contrôler les actions de la monitoring de la piste.

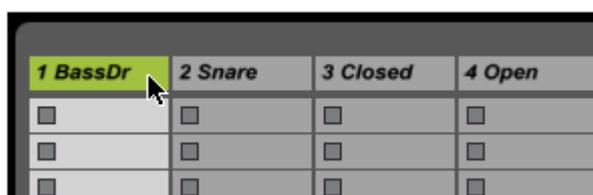


La combinaison de ces commandes simples peut apporter des options très utiles et innovante à vos productions musical.

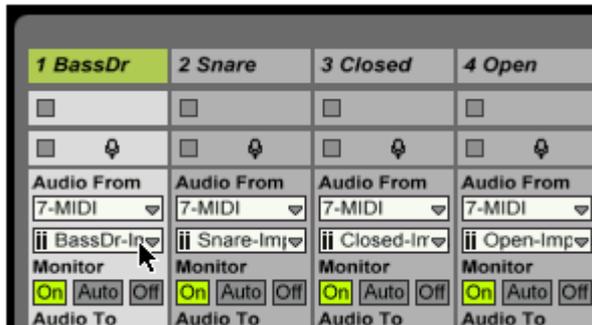
Les maintenir séparés

Ainsi vous avez créé un pattern de batterie en utilisant l'impulsion. Cependant, quelque chose n'est excitant à son sujet maintenant que vous l'avez écouté plusieurs fois. Le groove est sympa, mais le kick sonne trop faible, le snare est un peu plat et les hit-hat ne grésillent pas autant que vous aviez imaginé à l'origine. Ça dont vous avez besoin est d'un mixage avancé, qui est facilement réalisable par différents sons d'impulsion en séparant les pistes pour ajouter quelques effets.

Créer quatre nouvelles pistes audio et les appeler « BassDrum », « snare », « closed hat » et « open hat », ou quelque chose de semblable, de sorte que vous puissiez maintenir tout organisé.



Choisir maintenant la piste MIDI qui contient l'impulse, dans ce cas-ci 7-MIDI, dans « Audio » placer l'entrée sur la piste « BassDrum ». Dans le choix d'entrée, ci-dessous, choisir la fente individuelle contenant votre échantillon de kick dans l'impulse pour isoler le son de la piste. Répéter ce processus pour que les autres pistes isolent le snare et les hit-hat.



La dernière étape est de d'activer le bouton "ON" de sorte que vous puissiez entendre l'entrée.

Maintenant ajoutez un compresseur sur la piste « BassDrum » et un delay sur la piste « snare ». Nous ajouterons également un EQ quatre aux hit-hat, mais au lieu d'utiliser deux EQ quatre, un pour chaque piste de hit-hat, attribuons les « closed hat » et « closed hat » à un à rail unique. Pour faire ceci, créer une autre piste audio et l'appeler « All Hats » et sur « closed hat » et « open hat » régler les pistes audio sur la piste « All Hats ».



Sur les « All Hats » dépister, placer un EQ quatre et régler selon vos goûts.

Pendant que vous commencez à ajouter d'autres instruments, vous pouvez constater que percus doivent être tournés vers le bas dans le mixage. Ceci peut être difficile avec tant de pistes. Pour faire ceci, créer une piste et un submix sur votre drumkit entier. Nommer la piste « All drums par exemple ». Maintenant, dirigez

l'Audio des différentes pistes « BassDrums », « snare » et « All hats », vers la nouvelle piste « All drums ». Se rappeler de conserver « Open Hats » et « Closed Hats » vers «All Hats » pour maintenir votre EQ quatre dans le mixage.

1 BassDr	2 Snare	3 Closed	4 Open	5 All Hats	6 All Drums
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
Audio From 7-MIDI	Audio From 7-MIDI	Audio From 7-MIDI	Audio From 7-MIDI	Audio From No Input	Audio From No Input
ii BassDr-In	ii Snare-Im	ii Closed-Im	ii Open-Im		
Monitor On Auto Off					
Audio To 6-All Drums	Audio To 6-All Drums	Audio To 5-All Hats	Audio To 5-All Hats	Audio To 6-All Drums	Audio To Master
Track In					

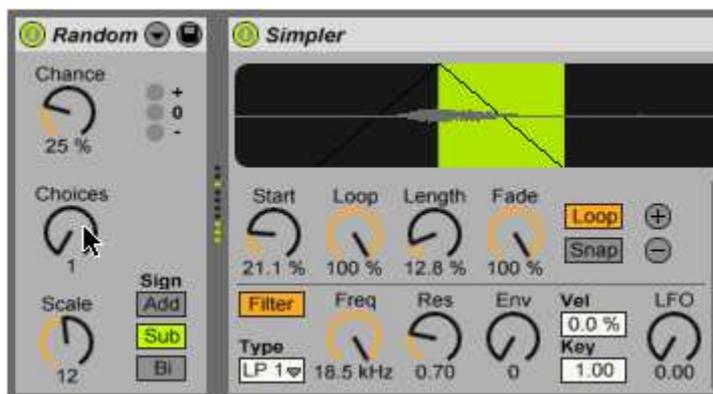
En conclusion, choisir la piste « All drums » dans la piste Audio de l'impulse de sorte que vos sons restant dans le kit soient bien conduits de mixage de batterie.

5 All Hats	6 All Drums	7 MIDI
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Great Patti
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 5 <input checked="" type="checkbox"/> 4
Audio From No Input	Audio From No Input	MIDI From All Ins
		ii All Chann
Monitor On Auto Off	Monitor On Auto Off	Monitor On Auto
Audio To 6-All Drums	Audio To Master	Audio To 6-All Drums
Track In		Track In

Maintenant toutes les percussions sont dirigées vers ce rail unique. Ceci vous permettra de commander facilement le volume du kit entier de batterie dans le reste du mixage sans devoir déplacer les faders de toutes les pistes individuellement. C'est également utile si vous voulez traiter le mixage entier de batterie par un effet tel qu'une reverb.

Un Simpler aléatoire

Créer une piste MIDI et ajouter le Simpler. Enregistrer une pattern et appliquer dans l'effet aléatoire pour créer une certaine variation.



Maintenant, créer une autre piste et ajouter un couple des notes additionnelles a la pattern en choisissant la piste Simpler en sortie MIDI. Ceci enverra la pattern additionnel au Simpler et le jouera avec la premiere dans la piste du Simpler. Pour cet exemple nous ne voulons pas que l'effet aléatoire change les nouvelles notes que nous attribuons au Simpler, ainsi choisir « Simpler » dans le choix de sortie au lieu de « track in ».



Ceci conduira les notes de notre pattern additionnel directement au Simpler, déviant l'effet aléatoire. Cela signifie que la pattern placer dans la piste sera randomisé, mais la pattern de l'autre piste ne le sera pas.

Enlever une charge

Une fois que vous avez mixez votre batterie la manière que vous la voulez, vous pouvez décider d'enregistrer les résultats comme dossier audio pour libérer votre UC ou pour la tordre avec des enveloppes de clip et pour la warper avec des marqueurs. Pour réaliser ceci, créer une piste audio et choisir « All drums » dans l'audio à partir choix de sortie et enregistrer le mixage entier de batterie ainsi que les effets.



Vous pouvez saisir l'audio de n'importe où, qui vous permet de prélever pratiquement n'importe quelle source. Vous pouvez créer beaucoup de nouveaux sons de cette façon.

Ces moments spéciaux

Vous pouvez également enregistrer des données MIDI entre les pistes comme pour l'audio. Supposer que vous avez un clip MIDI d'un instrument et vous avez utilisé certains d'effets MIDI de Live pour le modifier.



Vous aimez les résultats et les voudriez que ceci soit un nouveau clip MIDI.



Établir simplement une autre piste MIDI pour enregistrer les

résultats comme nouveau clip MIDI.

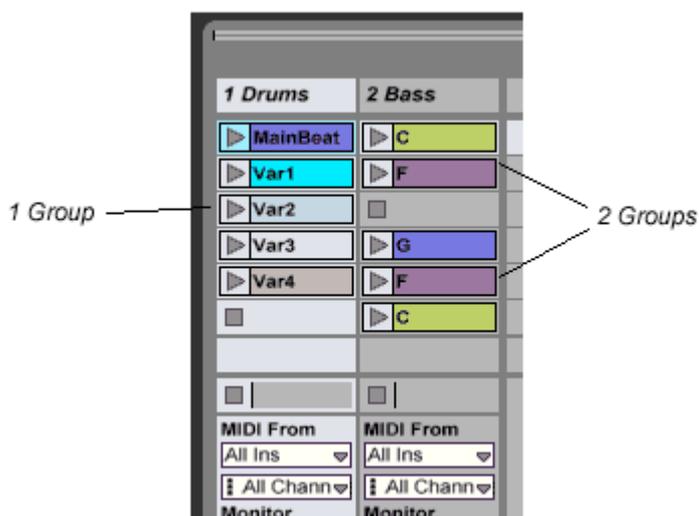
À ce jour je suis sûr que vous commencez à voir la puissance des nouvelles possibilités de cheminement dans Live 4. Vous pouvez améliorer votre installation et augmenter la créativité de vos mixages très facilement avec le cheminement. Allez-y ainsi, expérimentez et trouvez quelques nouvelles astuces vous même.

Actions de suivi : Programmation de votre musique

Chacun sait qu'un des plus grands nouveaux dispositifs dans live 4 est l'addition du MIDI. Une autre est l'installation de conduite augmentée, et les deux instruments, impulse et Simpler, ont causé beaucoup d'excitation. Mais avec toute les modifications que ces dispositifs ont reçu, certains peut avoir manqué ce que je trouve pour être l'une des améliorations les plus étonnantes à vivre de tous : Suivre les actions. N'importe qui, du débutant au pro, peut voir comment l'appui du MIDI et les instruments virtuels font une capture d'une composition, mais la vraie beauté du suivi des actions peut seulement être évidente à ceux particulièrement au courant de l'utilisation de Live comme outil d'improvisation et de réarrangement. Tandis que l'utilisation de suivent les actions peuvent prendre beaucoup (infini ?) les formes, les règles aux lesquelles suivre les actions adhèrent sont peu et simples. Ceci signifie qu'une fois que vous comprenez leurs paramètres, vous pourrez inventer toutes sortes de nouvelles utilisations pour suivre vos propres actions.

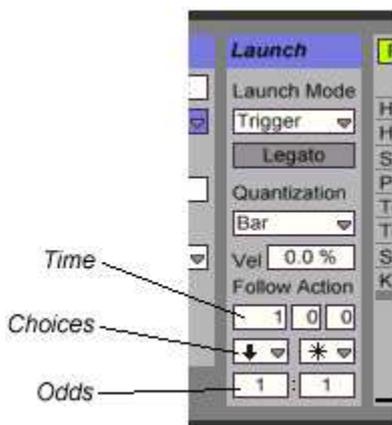
L'anatomie de l'action suivi

En un mot, une action suivi est quand un clip lance des autres après une quantité de temps prédéterminée. Ce, naturellement, est une explication trop simplifiée, mais c'est un bon point pour commencer. Pour commencer, les actions suivis travaillent sur les clips disposées comme groupes. Un groupe est défini comme un ensemble de clips disposées directement au-dessus et au-dessous les uns des autres dans une piste. Dans la figure ci-dessous, les cinq clip de la piste de batterie sont dans un groupe, alors que les cinq clips dans la piste basse sont dans deux groupes.



Dans la figure ci-dessus, le premier clip dans la piste de batterie est « MainBeat. » Cette clip peut lancer les quatre clips en dessous les uns après les autres en utilisant une action suivi. Dans la prochaine piste, le premier clip, le clip « C. » est seulement capable de lancer le clip « F » immédiatement au-dessous avec une action de suivi, parce qu'ils sont les deux seules clips du groupe. Cependant les trois autres clips sur la piste sont seulement une fente plus bas, ils sont un groupe séparé et ne peuvent pas être lancées du groupe supérieur.

Définir qui coupe et qui lancera les autres se fait à partir de la fenêtre de clip. Les paramètres d'action suivi sont coupés en trois groupes : le moment d'attente avant d'exécuter une action de suivi, les deux choix potentiels pour l'action de suivi, et la chance.



Temps : C'est la quantité de temps (barres, battements, 16ths) qui s'écoulera du point où le clip est lancée jusqu'au point où l'action de suivi sera effectuée. Dans la figure ci-dessus, l'agrafe jouera pour une barre (indépendamment de la durée réel du clip), et alors l'action de suivi sera effectuée.

Choix : Les deux choix au-dessous des champs de Temps d'action de suivi sont employés pour choisir les deux actions de suivi pour le clip. Une de ces dernières actions de suivi, quel soit du côté gauche ou droite, sera exécuté après que l'ensemble du temps se soit écoulée.

Chance : Ces nombres définissent la chance pour l'action de suivi soit effectué. Dans la figure ci-dessus, les deux actions de suivi sont placés avec la chance 1:1. Ceci signifie qu'il y a une chance de 50% que Live exécute l'action. La chance défini avec n'importe quel nombre, de 0 à 999. Une valeur de 0 ne créera jamais de changement.

Les actions de suivi

Les actions de suivi elles-mêmes sont choisies parmi les deux choix au-dessous des champs de Temps d'action de suivi. Les options sont montrées dans la figure ci-dessous.



No action : Cette option est l'option par défaut pour toutes les clips. Si vous choisissez cet option, rien se produira (c.-à-d., aucune autre clip ne sera lancée), et le clip jouera normalement.

Stop : Une fois déclenché, l'action de suivi fera cesser le clip. Pourquoi voudriez-vous faire ceci ? Peut-être vous avez une 1 boucle de barre que vous voulez jouer pour 8 barres chaque fois qu'il est lancé...

Play Again : Cette option relance l'agrafe courante. Les utilisations pour cette option seront expliquées plus tard.

Previous/Next: Ceci lance le clip précédent ou suivant le clip. Si Live joue le clip précédent dans un groupe et exécute « précédent, » il déclenchera le clip inférieure du groupe, et vice-versa.

First/Last : Ceci lance le premier ou dernier clip d'un groupe. Si le

clip sélectionné est paramétré sur « First » le premier clip sera lancé

Any : Cette action de suivi lance un clip au hasard avec la probabilité que ce soit le clip qui joue actuellement.

Dans notre exemple, vous pouvez voir que notre clip est établie avec deux possibilités d'action de suivi, « Next » et « Any ». La chance qu'une de ces actions de suivi se produise est 1:1. Ceci signifie qu'une barre après que l'agrafe soit déclenchée, il y a une chance de 50% que le clip passe à celui au-dessous de celui lancé. L'autre moitié du temps, un clip aléatoire sera effectué.

Exemple de pratique en matière de guitare

Veillez télécharger le Set Live de cette section [ici --> http://www.ableton.com/r2/pages/tips/200411/Guitar_Practice.als](http://www.ableton.com/r2/pages/tips/200411/Guitar_Practice.als). C'est un petit Set (MIDI seulement) qui illustre comment automatiser les actions de suivi dans l'écran de session. Après ouverture du Set, lancez la première scène (marquée « First »).



Ce Set contient deux pistes, les « Drums » et la « Basse. » Les clips dans la piste de Drum sont lancés aléatoirement, alors que les clips de la piste basse sont lancés dans l'ordre. Double-cliquer sur le clip « MainBeat ». Vous verrez que c'est le clip de notre exemple précédent. Stoppez le live et relancez la scène 1. Une barre après le début du Live, vous devriez voir un autre clip de batterie que celui joué au début. C'est un résultat de l'action de suivi établie pour le premier clip. Regardez les arrangements des autres clips dans la piste Drums. Vous verrez qu'ils déclenchent tous le clip supérieur du groupe la moitié du temps tandis que, l'autre moitié du temps, un clip aléatoire est lancé. Le résultat audible lentement, moins de répétition d'une boucle est plus « naturel. » Vous entendrez qu'il y a un snare supplémentaire et des

kicks supplémentaires de temps en temps.

La seconde piste à également des actions de suivi mais avec différents résultats. Chaque clip de cette piste a la chance de 1:0, qu'il y ai une variation. Puisque cette action de suivi « Next », chaque déclenchement de clip avec le bouton de déclenchement va faire recommencer le cycle. Il est intéressant de noter que tout les clips dans la piste basse sont longue d'une barre, mais cette action la fera durer plus longtemps. C'est parce que l'action suivi Temps a été augmentée pour ces clips. Regardez dans les arrangements de chaque clip pour voir si vous pouvez les trouver. La combinaison de ces deux pistes jouant ensemble a comme conséquence une progression blues, utile comme fond pour pratiquer la guitare. La progression basse se répétera tandis que les groove de batterie continueront normalement. Ajouter des clips plus variables à la piste Drums aura comme conséquence un son plus aléatoire.

Complements et variations de batterie

Une de mes commande préférées d'action de suivi est complément de batterie. J'ai de nombreux clip de compléments de tambour dans mes chansons, mais j'ai toujours été gêné que j'aie dû relancer le rythme principal après que j'aie lancé le complément. Pourquoi le début de rythme ne peut-il pas être automatiquement fait sur un clavier portable Casio ? Avec les actions de suivi, il peut.

Télécharger le Set de compléments de batterie, localisé [ici --> http://www.ableton.com/r2/pages/tips/2004_11/Drums_Fills.als](http://www.ableton.com/r2/pages/tips/2004_11/Drums_Fills.als).
Charger le set et lancer première scène.



Ce Set se compose d'une piste de batterie. Lancer la scène supérieure, vous commencez avec le clip « MainBeat », qui est maintenant une boucle infini. Essayer d'appuyer sur les touches Q, W, E, R, et T fr votre clavier : Vous verrez que chaque touche est assignée à un des clips complémentaire du groupe. En appuyant sur une touche, vous lancez le complément, qui relance

alors le MainBeat encore après le jeu. Essayez. Lancez les clips dans n'importe quel ordre, le MainBeat commencera toujours en début de barre. Si vous lancez un complément, il jouera seulement après MainBeat.

La raison de ce fonctionnement est contenue dans la fenêtre de lancement pour chacun des cinq clips complémentaire, comme montré ci-dessous.



D'abord, la quantification de lancement a été placée à 1/8, nous permettant de déclencher les compléments dans une barre. Deuxièmement, l'action de suivi Temps a été abaissée à un seizième de note. Cela signifie que l'action de suivi est effectuée l'une seizième note après que le clip soit lancée. Dans ce cas-ci, seul l'action de suivi « First » peut re-déclencher le Mainbeat.

Ainsi, pourquoi le Mainbeat commence-t-il toujours sur le rythme complémentaire, alors que l'action de suivi des déclenchements est placée à un seizième de note ? Puisque le clip MainBeat a sa quantification de lancement réglée à la « barre, » et que l'action de suivi déclenche MainBeat avant les compléments, MainBeat obéit son propre arrangement de quantification de lancement. Si MainBeat était établi avec une quantification de lancement de 2 barres, il attendrait jusqu'au complément de chaque autre mesure pour se relancer après. (La seule exception à ceci est l'arrangement global de quantification. Une fois sélectionné, un clip commencera à jouer immédiatement que vous ayez lancé une action de suivi, mais attendez que l'arrangement global de quantification soit lancée manuellement.)

Comme vous pouvez le voir, les actions de suivi donne un souffle de vie nouveau à la fenêtre de session de Live, offrant des méthodes pour automatiser votre exécution tout en maintenant la commande. Avec un outil si simple, les applications sont presque sans fin. Combien d'autres utilisations d'actions de suivi pouvez

vous réaliser ?

Pour d'idée sur les suivi d'actions, voir le manuel de référence de Live, qui peut être ouvert par l'intermédiaire du menu d'aide du programme.

Édition de l'acoustique avec Live

Ceux qui utilise Live régulièrement savent probablement que le programme excelle à vous laisser tordre vos sons dans tout en laissant les dossiers audio originaux intacts. Ceci est nommé l'édition non destructive. Vous pouvez changer toutes sortes de choses au sujet d'un clip, telle que la transposition, les samples offset, les enveloppes de volume et plus, avec le fait de rassurer à l'esprit que vous ne faites jamais le mal irréparable à vos fichiers source (il y a une chance sur un millions pour que ça arrive!). L'édition non destructive est également efficace quand vous utilisez les fichiers de votre disc dur, puisque vous pouvez avoir des clips multiples dans votre Set avec différents arrangements, mettant en référence tout un fichier de source simple.

Il y aura des périodes, cependant, quand l'édition non destructive n'est pas adéquate pour changer les fichiers source de manière permanente. Peut-être vous avez un échantillon de guitare qui contient le bruit gênant avant que la partie de guitare commence. Vous pourriez, naturellement, simplement employer une enveloppe clip de volume pour amortir le bruit, mais ceci signifierait que vous devriez faire la même chose chaque fois que vous avez ajouté cet échantillon à un autre Set Live. D'une part, si vous enlevez le bruit à partir du dossier lui-même, vous ne devrez plus jamais vous inquiéter à son sujet.

Actuellement, Live effectue seulement l'édition non destructive. Dans les exemples suivants, vous verrez que comme vous commencez à commettre des changements à l'audio, vous finirez toujours par créer de nouveaux dossiers audio plutôt que de recouvrir les originaux. L'avantage de ceci est que vous aurez toujours accès aux originaux si vous avez besoin d'eux encore.

Rebondir une piste, Resample et rendre

Disons que nous avons amorti le bruit non désiré dans clip avec une enveloppe de volume. Ce clip retient maintenant juste la manière que nous la voulons. Afin d'appliquer notre changement à un échantillon sur le disque, nous devons re-enregistrer ce clip comme nouveau clip, créant de ce fait un nouvel échantillon. Il y a

trois manières de faire ceci dans l'utilisation de Live dans l'écran de session et n'importe quelle option convenant à votre pattern de production musical a besoin :

Rebond de piste

La manière la plus propre d'enregistrer de manière permanente des changements à un clip est d'enregistrer le rendement de la piste du clip directement dans une autre piste, un processus parfois désigné sous le nom rebondissant. La figure ci-dessous montre une installation dans laquelle l'entrée de la piste 2 « écoute » le rendement de la piste 1 (notons que « 1-Audio » est choisi parmi le type entré dans les choix de la piste 2).



Après que vous ayez recréé ce cheminement installé pour votre scénario, lancer le clip et s'assurer que le rendement de la piste 1 ne coupe pas (le rouge apparaîtra dans son mètre), et puis appuyez sur la touche "ARRÊT" dans la barre de commande (ou appuyez sur la barre d'espace). Le live s'arete, mais le clip recommencera au début au prochain jeu du Live. Armer la voie 2 et cliquer sur le bouton rond d'enregistrement du clip dans la grille du clip. Un nouveau clip commencera à enregistrer, en remplaçant le clip originale en même temps, comme montré ci-dessus. Une fois que vous avez enregistré la durée du clip, appuyer sur la barre d'espace ou sur la touche "ARRÊT".

Resampling

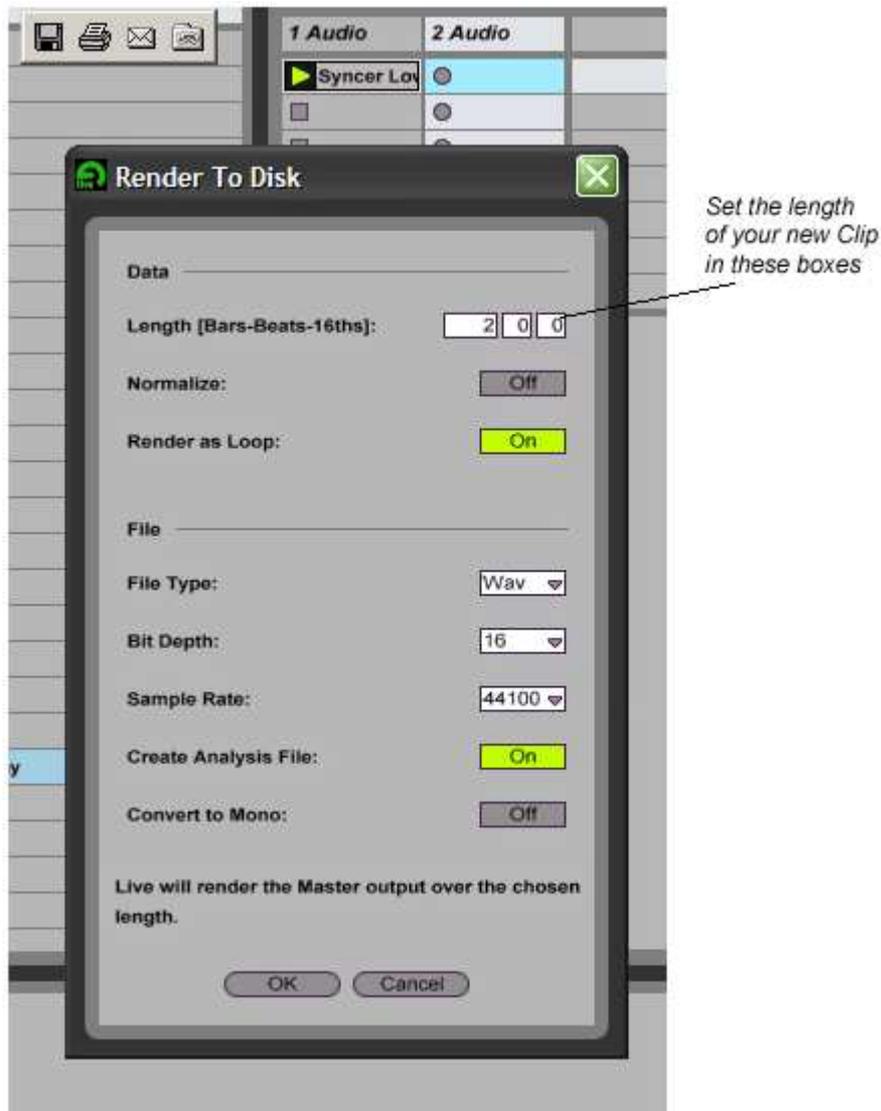
Une autre manière d'enregistrer un nouvel échantillon dans Live est de resamplé la piste principale, qui a l'avantage de vous permettre d'enregistrer tous les effets placés dans les pistes de retour. (Avec la méthode précédente, les seuls effets enregistrés avec le nouvel échantillon sont ceux placés dans la piste du clip originale). La figure ci-dessous montre cette installation ; noter que « Resampling » est maintenant choisi comme type d'entrée de la piste 2. Après l'installation du cheminement comme montré, le processus d'enregistrement est le même que décrit plus tôt pour le rebondissement.



Rendre au disque

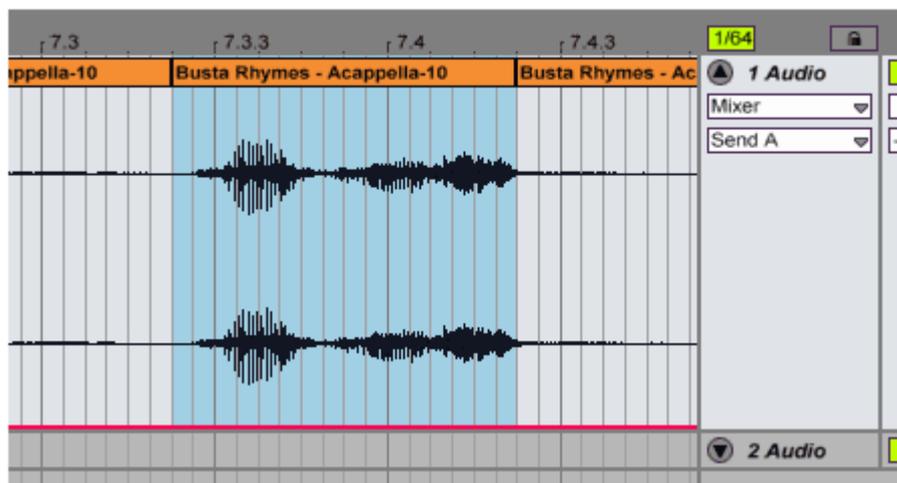
Une option finale pour créer un nouvel échantillon dans l'écran de session est fournie par le rendu à la commande de disque trouvée dans le menu de dossier de Live, qui enregistre également le rendement principal. L'avantage de cette méthode est que vous pouvez numériquement indiquer la longueur de votre enregistrement pour vous n'avez pas à arrêter l'enregistrement manuellement une fois vous avez atteint la longueur désirée. Cependant, quand l'enregistrement est complet, un clip du dossier

rendu ne sera pas ajoutée à votre ensemble de Live automatiquement, ainsi pour employer le nouvel échantillon, vous devrez traîner le dossier du navigateur dans votre jeu.



Consolider un édition vocale

Quand j'exécute, j'ajouterai de temps en temps une piste voie d'acapella pour une saveur supplémentaire. Mais, selon l'occasion, je peux devoir « atténuer » certains des vocals. Par exemple, la piste représentée sur la figure ci-dessous par Busta Rhymes contient certaines « mots vulgaires. » Nous pouvons facilement créer une version polie de cette piste en renversant le blasphème de chaque mot vient.



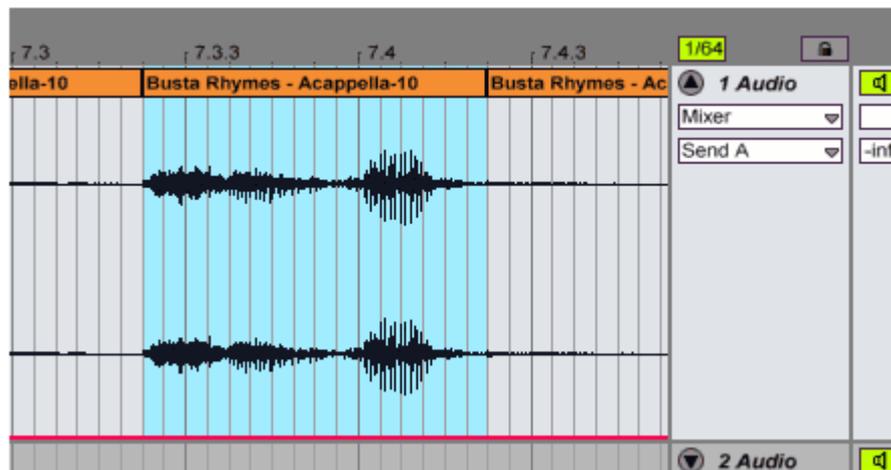
Pour commencer, nous déplaçons le clip de Busta sur la fenêtre d'arrangement, où nous pouvons commencer à couper les mots non désirés. Dans la figure, j'ai isolé un mot de la piste vocale en employant CTRL (CMND) + E pour dédoubler l'agrafe en deux endroits. Maintenant, j'ai trois agrafes, mettant en référence tout le même échantillon mais jouant différentes sections.

Je veux renverser le deuxième clip parce qu'il contient le blasphème, mais je ne cliquerai pas le bouton reverse de la fenêtre clip. Pourquoi ? Cliquer sur inverse causera sur Live un traitement de la longueur entière de l'échantillon et prendra un moment au processus.

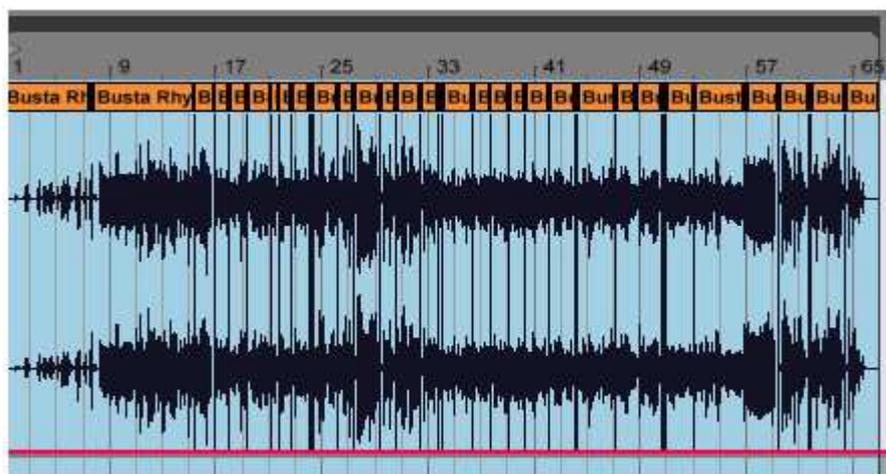
L'astuce est de créer un nouveau dossier juste pour que notre clip de blasphème soit mis en référence, et nous faisons ceci avec le menu d'édition pour consolider la commande. Pour ceux qui sont peu familiarisés avec la consolidation, elle prend tout les clips dans une marge donnée d'une piste d'arrangement et les condense dans un clip. Live fait ceci en enregistrant un nouveau clip audio constitué de tout les clip dans la marge choisie le temps de la piste. Une fois que la consolidation est complète, les clips originaux sont enlevés de l'arrangement (bien que l'échantillon original ne soit pas supprimé du disc dur) et seul le nouveau clip restera.

Consolider des travaux sur tout nombre de clip de n'importe quel nombre d'échantillons de source dans une piste. Cependant, dans ce cas-ci nous utiliseront la consolidation sur juste un clip. Si nous choisissons le deuxième clip dans la piste d'acapella et appuyons sur CTRL (CMND) + J (consolident), on enregistrera un nouveau clip qui se compose seulement de l'audio contenue dans la longueur de ce clip. Maintenant, il y aura deux dossiers audio sur

notre disque dur, une qui est l'acapella original (un long dossier) et l'autre qui sont juste un mauvais mot (un court, petit dossier). Le résultat final est que si nous renversons maintenant le clip nouvellement consolidée, l'inverse sera calculé presque immédiatement.

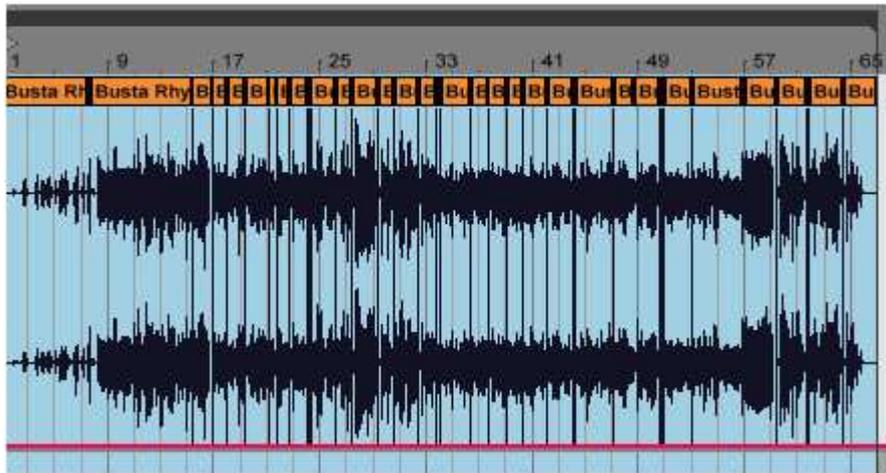


Après avoir effectués ce processus pour isoler toutes « métaphores colorées » dans la piste, elle ressemblera probablement à quelque chose comme ce qui est montré ci-dessous.



Il doit y avoir environ 40 différents éditions répandus dans toute cette piste. Consolider maintenant deviendra plus maniable : Choisir la longueur de la piste et appuyez sur CTRL (CMND) + J pour compiler toutes ces petits clips dans un plus grand clip, comme montré ci-dessous. Le résultat peut être maintenant copié dans la fenêtre de session. Comme rappel, nous pouvons ajouter le mot « net » à la fin du nom de fichier, et le clip plus poli de l'acapella sera prêt à être utilisé la prochaine fois que nous aurons besoin d'elle. Se rappeler que même après toute cette édition, la version originale demeure intacte, ainsi nous pouvons encore

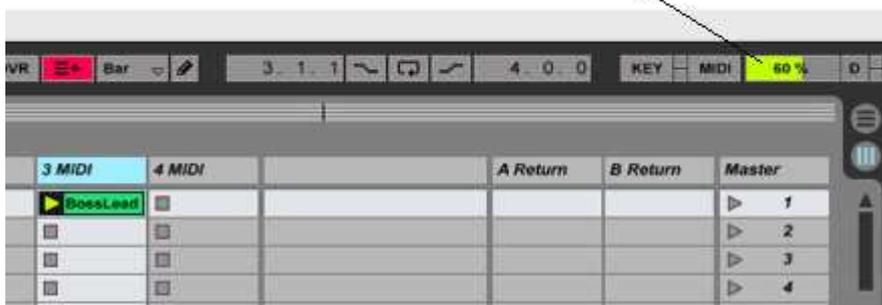
l'employer de temps en temps, aussi !



Allegement du CPU

Le rendu des nouveaux dossiers audio peut aider à garder votre utilisation d'unité centrale de traitement sous la commande. Si vous utilisez un instrument virtuel particulièrement complexe dans votre piste, elle peut prendre une grande partie de votre puissance CPU. Souvent, particulièrement si vous employez des effets avec l'instrument, le jeu d'un dossier audio sera plus facile pour Live de produire des sons en temps réel avec un instrument. Dans ce cas-ci, le rendu de la pièce à un dossier nous permettra d'enlever l'instrument et ses effets quand ils seront prêts, libérant ainsi la puissance du CPU.

This is a beefy instrument—it's taking 60% CPU to process!



Le processus est identique que le re-enregistrement de la guitare dans notre premier exemple : Créer une nouvelle piste audio et placer son entrée sur la piste contenant votre instrument virtuel ; enregistrer la pattern instrumental dans un nouveau clip audio comme d'habitude ; après enregistrement de la partie dans une nouvelle piste, les dispositifs peuvent être enlevés de l'original.

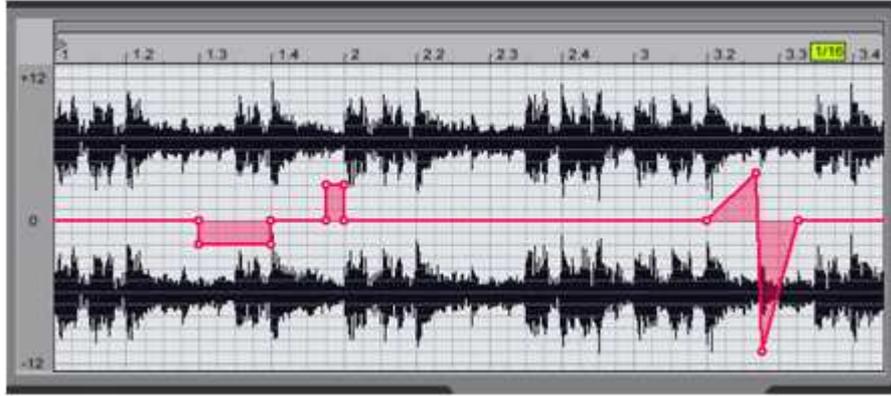
Playing this Audio Clip only takes 2% CPU--much better.



Cet astuce est vraiment utile quand la partie est produite par plus d'un instrument. Dans la figure ci-dessous, j'ai un pattern de batterie qui est joué par deux instruments différents. L'attaque de Waldorf est employée pour le kick et le hit hat, Battery 2 de Native Instrument fournit des snares et des cymbales, et deux clips audio sont posés dessus. Resamplez tout de ceci dans un nouveau clip fournira une économie significative de la puissance du CPU. Dans la figure, vous pouvez voir que l'entrée de la piste 6 est placée sur « Resampling, » ainsi il enregistrera le mixage entier des batteries dans un clip. Pour une meilleure flexibilité, j'ai enregistré des versions multiples du rythme, chacun avec une combinaison différente des instruments allégés.



Le resampling peut être employé pour augmenter le nombre d'instruments virtuels, car il y a un certain nombre de coups secs et de modulations expressifs qui peuvent seulement être exécutés sur les clips audio. Par exemple, l'information de transposition MIDI semble différente en décalant le lancement d'un dossier audio vers le haut ou vers le bas (voir la figure ci-dessous pour voir comment ceci pourrait fonctionner). La transposition MIDI fait jouer l'instrument avec différentes notes, mais l'audio de décalage exige le resynthetisation, qui a son propre caractère sonore distinctif. Une fois que vous avez créé une pattern MIDI, vous pouvez resampler comme illustré dans les exemples précédents, et éditer alors le clip audio. Essayer de mixer les clip audio modifiés avec les pièces originales MIDI pour créer des sons vraiment gros et complexes !



En résumé, ne pas avoir peur de créer de nouveaux clips audio dans Live ! Vous n'endommagerez jamais aucun de vos dossiers originaux au-delà de la réparation, et vous pouvez tomber sur quelques sons intéressants. En outre, Live est tout à fait apte à maintenir votre disque dur propre si vous séparez bien l'audio du resampling dans votre Set, Live vous demandera si vous voulez sauvegarder ou supprimer. Surtout, l'utilisation judicieuse de la consolidation et de resampling maintiendra votre CPU à un niveau bas, vous laissant l'abondance de la capacité de traitement supplémentaire pour une meilleure créativité.

Operator: victime de l'importance du LFO

Dans cette partie des astuces et trucs d'Ableton Live, nous explorerons certaines des possibilités de la section du LFO de l'opérateur. Le LFO (oscillateurs de basse fréquence) ont été l'outil préféré des synthétiseurs de sons pendant beaucoup d'années ; elles sont utiles pour créer les changements périodiques de timbre et de volume semblables à ceux trouvés dans les instruments audio, mais elles sont également maniables pour des effets d'un autre monde et des sons étranges très space. Dans les exemples suivants, nous créerons des sons aliens en utilisant les commandes du LFO de l'opérateur et d'autres dispositifs uniques. La synthèse FM n'a jamais été aussi facile ! Comme nous travaillons par des exemples, maintenez vos yeux et oreilles ouverts pour l'inspiration - vous vous dirigerez bientôt au loin dans de nouvelles directions créatrices, ouvrant vos propres textures sonores.

LFO identifié

La fréquence de forme d'onde d'un LFO est habituellement si lente que si nous devons écouter son rendement, nous percevons comme une impulsion rythmique plutôt qu'une tonalité lancée. Pendant des décennies, les synthétiseurs ont utilisé ces

oscillateurs lents pour influencer (ou moduler) les autres paramètres des synthétiseurs, tels que le pitch et le volume. Une fois conduit au lancement, un LFO sert à simuler le vibrato, et quand un LFO influence l'amplitude (volume), il crée le tremolo. Le moteur du LFO de l'opérateur fournit plusieurs des effets plus familiers de LFO, aussi bien que plusieurs qui sont nouveaux et « non conventionnels. »

Modules

Pour comprendre clairement comment le moteur du LFO de l'opérateur fonctionne, jetons d'abord un coup d'oeil au module fondamental de la synthèse FM : l'algorithme. L'opérateur produit des sons avec ses quatre oscillateurs - à entendre séparément ou en association. L'algorithme détermine comment les oscillateurs sont combinés et si ils lesquels se modulent entre eux. Selon votre choix d'algorithme, les effets de modulation du LFO sur les oscillateurs seront distinctement différents. L'algorithme le plus basique est purement une « addition » d'un, sur lequel chacun des quatre oscillateurs est des « porteurs, » signifiant que nous entendons chacune de leurs différentes sorties comme son, s'ils sont tous allumés. En utilisant cet algorithme, ces quatre sources sonores sont indépendante les unes des autre et n'affectent pas le contenu harmonique de chacun.

Pour commencé, ajouter l'opérateur à votre ensemble avec ses presets d'usine choisi par défaut, et activer la section globale de l'enveloppe, montrée ci-dessous, en cliquant dessus.



Après, choisir l'algorithme qui montre les quatre boîtes d'oscillateur alignées côte à côte.



Activer seulement deux oscillateurs, A et B, tout en modifiant les oscillateurs C et D. Noter que les réglages au niveau de

l'oscillateur B est à -inf dB. Cliquer sur la commande level du b et taper sur la touche d'effacement de votre clavier d'ordinateur pour normaliser rapidement cette valeur.



Dans la section d'enveloppe du LFO, cliquer le bouton carré au-dessous du « LFO » l'activer. Augmenter les valeurs à environ du rate vers 10 heures et celle du mod a midi.



Le lancement des sorties de l'opérateur fera maintenant un son doux montant et descendant selon les oscillateurs de modulation A et B. Par défaut le LFO est appliqué à tous. Changeons cela maintenant ; dans l'affichage, enlever la destination plaçant sur tout sauf l'oscillateur A, comme montré ici :



Les oscillateurs A et B produisent maintenant deux des modulations, mais maintenant le lancement de l'oscillateur B reste stationnaire, alors que les champs de l'oscillateur A montent et descendent par la modulation du LFO.

Laissez tous les arrangements tel qu'ils sont, vont de nouveau à la section globale de l'enveloppe et commutent l'algorithme de nouveau par défaut, comme montré ci-dessous :



La différence sonore est apparente. Deux lancements

indépendants sont maintenant devenus un son simple et plus plat, le LFO influençant le contenu harmonique au lieu de créer le champ précédemment audible de lancement. Cette capacité d'une forme d'onde inaudible de « modulateur » est de changer le contenu harmonique de la forme d'onde audible du « porteur » se trouvant au noyau même de la synthèse FM (modulation de fréquence). Le LFO fait produire ce changement périodiquement avec le temps. L'expérience pour changer les commandes de valeurs du mod et du LFO, et écoutez l'influence du LFO sur ce son simple. Essayer en outre de changer le niveau (volume) de l'oscillateur B, qui changera l'influence audible de l'oscillateur s'il est au-dessus de l'oscillateur A.



Pouvez-vous m'entendre ?

Le moteur du LFO de l'opérateur peut être utilisé réellement comme cinquième oscillateur dans la gamme audible. Comme cité précédemment, si le rendement réel d'un LFO pourrait être entendu, cela ressemblerait à des impulsions rythmiques plutôt que d'un lancement reconnaissable - la forme d'onde claque réellement le tympan trop faiblement pour que nos cerveaux « entendent » la tonalité ! Mais, si la fréquence de la forme d'onde est augmentée, cela peut devenir une tonalité audible. La même chose est vraie dans l'opérateur ; bien que le LFO de l'opérateur ne soit directement jamais entendu, quand la forme d'onde du LFO répète plus de 40-50 fois par seconde (Hertz, ou hz) est dirigée à un oscillateur audible du « porteur », ce battement rythmique accélère à un taux auquel nous ne pouvons pas discerner les différents « champs » et n'entendons pas les changements secondaire superposé au-dessus de l'oscillateur original. Suivre cet exemple :

Remettre à zéro l'algorithme de sorte que les oscillateurs soient côte à côte, et essayer cet exemple commencez par l'arrangement le sine LFO (la destination du LFO devrait encore être placée seulement à l'oscillateur A). Commuter le L (bas) arrangement de valeur (montré ici dans le rouge) à H (haut). Jouer une note et commencer à ajuster le taux.



Au début de la piste H, la fréquence du LFO est encore trop faible pour être entendue. Cependant, à mesure que vous augmentez le taux, elle enveloppera la gamme lancée, ayant pour résultat l'équivalent d'ajouter un autre oscillateur ! En outre, la quantité de mod agira maintenant essentiellement en tant que commande de volume de cet oscillateur fantôme, et évalué en tant que commande de lancement.

Tours d'esprit de LFO

Un autre résultat potentiellement intéressant du phénomène ci-dessus est l'influence du LFO imposée à un oscillateur inaudible du « modulateur ». Cela exige encore des algorithmes de commutation. Laissez vos arrangements comme ils sont, et commuterez l'algorithme de nouveau par défaut. À mesure que le LFO augmente dans la vitesse à 40-50 hertz, nos oreilles n'entendront plus les champs périodiques aussi différents du résultat, mais à la place, un changement harmonique de la forme d'onde statique audible. Vérifions ceci hors des arrangements en employant (encore dans l'opérateur) les valeurs du L et du H (. Expérimentez le potards avec de L et de H montré dans le rouge tout en ajustant le taux.



Le jeu des notes dans l'octave extrême s'étend tandis que l'ajustement de ces paramètres indiquera quelques textures sonores atonales et ne changeront pas à la différence de ceux produits par un modulateur d'anneau. L'augmentation de l'arrangement de mod fera un effet plus prononcé.

Potard de forme

Voici un exemple notamment plus complexe en quelques étapes (pour entendre les changements, jouer les notes dans diverses octaves comme nous procédons) :

Laissez tous vos arrangements courants d'opérateur comme ils sont. Maintenant, activez les oscillateurs C et D, et placez leurs niveaux au dB à -13 et au -18dB, respectivement. Comme cité

précédemment, l'ajustement des niveaux des oscillateurs « de modulation » ajuste réellement la quantité d'influence audible qu'ils ont sur le « porteur, » ou oscillateur.



Commuter le type de LFO à la place, s'assurer que le L taux est choisi, et ajuster votre taux et mod sur environ 12 heures, comme montré ci-dessous.



Jouer quelques notes, et vous entendrez que le champ de la vague sine du LFO a été remplacé avec la vague carrée plus violente et plus brusque (un effet sci-fi fréquemment utilisé).

Maintenant, dans la section d'affichage du LFO, réactivez les destinations de LFO pour les oscillateurs B, C et D, comme montré ici :



Comme vous jouez, tourner les destinations marche-arrêt pour indiquer leurs influences variables sur le son. Essayez d'activer et mettre différentes combinaisons de boutons de l'oscillateur.



Dans la plupart de nos exemples, nous avons employé le LFO sine pour travailler les propriétés de la forme d'onde audible. Expérimentez en essayant tous les choix disponibles de forme d'onde de LFO. La forme d'onde d'échantillon a été choisie ici :



Récupération de la commande

Tout ces ajustements de bouton ou tout simplement les boutons peuvent naturellement être commandés par l'intermédiaire du MIDI en utilisant les possibilités de Live de gérer le MIDI. En outre, assigner à un contrôleur MIDI, tel qu'une roue de mod, la commande de valeur du LFO vous donne un outil pour décaler le contenu harmonique en temps réel. Le screenshot suivant montre trois commandes différentes et leurs fonctions :



Appareil unique

L'opérateur offre l'option rare de former les paramètres du LFO en changeant son enveloppe. Pour des démarreurs, placer la valeur du LFO et le mod de nouveau à quelque part autour 12 heures, et s'assurer que le commutateur de gamme est placé au L. Expérimenter alors en saisissant l'initiale, l'attaque, l'affaiblissement et les poignées de dégagement, et les déplacer tout en écoutant les résultats. Tout en maintenant ces touches sur votre contrôleur, se rappeler d'essayer d'actionner et mettre les carré de destination de LFO et les boutons de puissance d'oscillateur. Auditionner les différents algorithmes ! Changer la forme du LFO ! Basculer le commutateur de L et de H ! Impressionner vos amis !



Naturellement toutes les fonctions d'oscillateur sont jouable en

toute heure. Essayer d'expérimenter avec le commutateur de valeur fixé par oscillateur et les coarse/fini. Ce screenshot montre encore plus d'arrangements divers



Une boucle logique : Modes d'arrangement et leurs modèles uniques de comportement

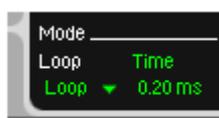
Une autre fonction unique de l'opérateur LFO est la capacité de répéter l'enveloppe de LFO périodiquement. Ceci vous donne la capacité « gerer » le résultat du LFO avec des points d'enveloppe pour créer une rythmique plus complex.

Pour des démarreurs, les placer de nouveau côte à côte sur l'algorithme, active l'oscillateur A seulement, basculer le commutateur de chaîne de LFO à L, et mettez la forme de LFO à la place. Imiter les arrangements de taux, de mod et d'enveloppe montrés ci-dessous.

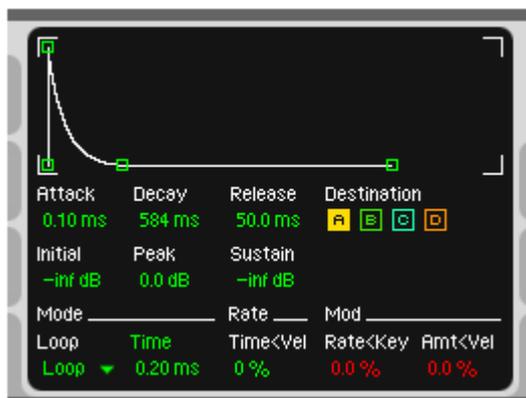


Vous devriez entendre qu'une onde de sine retentit comme une alarme simple s'elevant avec le temps.

Maintenant, avec la section de LFO de l'enveloppse toujours choisie, changer le mode de boucle sur boucle, et ajuster le Temps, comme montré ci-dessous :



Saisir la poignée de l'affaiblissement du LFO, et la placer en bas à gauche jusqu'à ce que vous obteniez une forme comme ceci (maintenir une touche sur votre contrôleur de sorte que vous puissiez entendre les changements intervenir) :



L'expérience avec l'arrangement de temps et l'enveloppe du LFO se délabrent (c'est le point auquel l'enveloppe fait une boucle). Il est également important de préciser que la boucle peut facilement s'appliquer à la synchro du rythme ou au tempo de chanson ! Essayer ceci :



Changer la valeur de répétition, mettre en marche vos autres oscillateurs, et commencer à expérimenter avec divers autres algorithmes.

Un pitch en delay

L'enveloppe typiquement réservée pour le lancement d'oscillateur, appelé l'enveloppe de lancement, peut également être dirigé spécifiquement au LFO. Le résultat te donne encore une autre manière de commander le temps d'excédent du taux du LFO (fréquence). Vous pouvez dessiner les changements de valeur graphiquement en changeant les paramètres de l'enveloppe de lancement. Essayer cet exemple :

Remettre à zéro l'opérateur aux arrangements de preset par défaut, choisissez la section globale de l'opérateur, et choisissez par défaut, l'algorithme « empilé ». Allumer le LFO, et placer les commandes de valeur du mod à 12 heures, conduisant le LFO à l'oscillateur A seulement. Cette fois, essayent la forme de SwDown, et tournez le volume de l'oscillateur B jusqu'à environ -

17dB, comme montré ci-dessous :

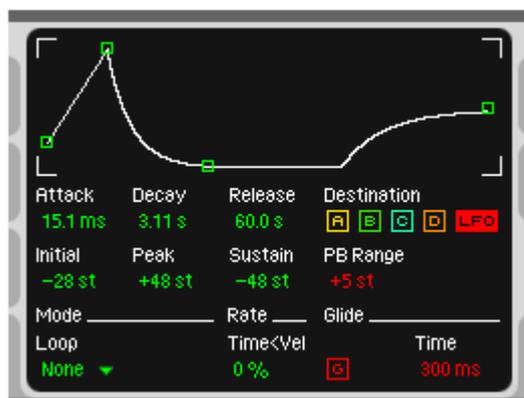


Les niveaux de volume des oscillateurs inaudibles de « modulateur » peuvent être considérés en tant que commandes de quantité de modulation en vue de leur influence sur les oscillateurs audibles du « porteur ». Souvent, les « volumes » inférieurs dans ces exemples fonctionnent mieux pour des résultats plus modérés.

Le screenshot suivant montre où nous sommes actuellement :

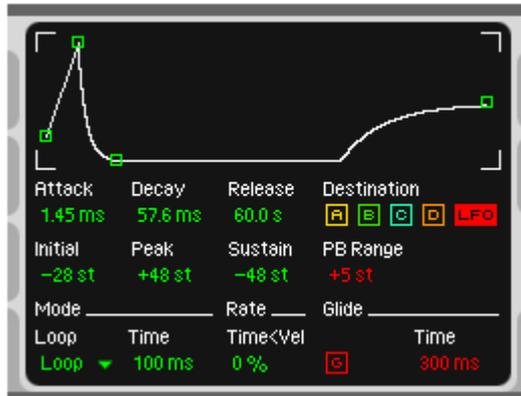


Après, mettre en marche le bouton carré de la puissance de l'enveloppe de lancement, qui active alternativement l'enveloppe de lancement dans l'affichage. Arrêter toutes les destinations d'oscillateur, mais maintenir le LFO activé, comme montré ici.



Les valeurs initiale, d'attaque et d'affaiblissement peuvent également être placées en cliquant sur leurs montants respectifs de valeur et en entrant les valeurs numériquement. L'enveloppe

de lancement crée maintenant un changement très dynamique de valeur sur chaque événement de note. Le prochain exemple utilise l'outil de boucle d'enveloppe que nous avons discuté précédemment :



Noter que l'arrangement de boucle a été allumé avec un taux de 100ms, et de l'attaque et de l'affaiblissement de l'enveloppe de lancement des arrangements se sont raccourcis pour créer un résultat pas à la différence de cela d'un compteur séquentiel de tension de commande. Se rappeler, les boucles d'enveloppe sont synced facilement aux battements ou à l'horloge de chanson.

Clôturer la rencontre

J'espère que cet partie des trucs et astuces de Live aura éclairci le mondes mystérieux de la FM, LFO et vus d'ensemble dans ce nouveau domaine. Les exemples présentés ici sont seulement le commencement. La règle d'or est d'expérimenter ! Se rappeler également de sauvegarder votre travail regulierement en tant que vos propres preset d'opérateur si vous proposez quelque chose qui vous convient vraiment (cliquer sur l'icône en forme de disque dans le coin droit supérieur de l'instrument).

Pour ceux qui ont obtenu des sons « perdus dans l'espace » pendant cette transmission, c'est probablement un bon signe que vos expériences avec l'opérateur et son LFO soient déjà en cours quelque part

Traduit de l'anglais par ER-4 pour Samplestation.net

