



FL Studio

Manuel de prise en main

IMPORTANT – – A titre de sauvegarde,
inscrivez ici le numéro de série de votre CD personnel:

Les informations présentées dans ce document peuvent être sujettes à modifications sans préavis et n'engagent aucunement Image Line Software. Le logiciel décrit dans ce mode d'emploi est fourni sous accord de licence ou de non divulgation. Le logiciel ne peut être utilisé ou copié qu'en accord avec les termes de la licence. Toute copie de ce logiciel en dehors du cadre défini par l'accord est contraire à la loi, quel que soit le support. Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme ou moyen que ce soit : électronique, mécanique, y compris la photocopie et l'enregistrement, pour quelque motif que ce soit, sans l'autorisation écrite expresse d'Image Line Software.

FL Studio et Fruityloops sont des marques déposées d'Image Line Software. Les autres noms de produits et de sociétés sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Image Line Software est une division d'Image Line BVBA.

Visitez Image Line Software à l'adresse suivante

<http://www.image-line.com>

Visitez FL Studio sur internet à l'adresse suivante

<http://www.flstudio.com/>.

Copyright © 2000-2008 Image Line Software.

FL Studio Copyright © 2000-2008 Image Line Software.

Tous droits réservés.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|---|----|
| BIENVENUE DANS FL STUDIO | 4 |
| INSTRUCTIONS D'INSTALLATION | 6 |
| PREMIER LANCEMENT | 7 |
| FAISONS UN PEU DE BRUIT..... | 11 |
| HELP!..... | 11 |
| POUR COMMENCER..... | 12 |
| FENÊTRE CANAUX ET SÉQUENCEUR PAS À PAS | 12 |
| ÉDITION DES CANAUX..... | 14 |
| AJUSTEMENT DES PROPRIÉTÉS DE NOTE | 21 |
| LA PLAYLIST | 25 |
| INSTRUMENTS | 28 |
| MIXAGE & EFFETS..... | 47 |
| ENREGISTREMENT LIVE DES MOUVEMENTS (AUTOMATION) | 55 |
| L'ÉDITEUR D'ÉVÉNEMENTS..... | 58 |
| LE PIANO ROLL | 63 |
| PISTES AUDIO..... | 68 |
| ENREGISTREMENT AUDIO | 69 |
| ÉDITEUR D'ONDE INTÉGRÉ..... | 70 |
| PARTAGE DE VOTRE TRAVAIL..... | 75 |
| CONTRÔLEURS EXTERNES..... | 77 |
| CRÉDITS..... | 85 |
| INDEX | 86 |



BIENVENUE DANS FL STUDIO

Ce guide est une introduction générale à FL Studio. Veuillez presser F1 alors que le programme est en cours pour afficher le manuel détaillé en ligne.

Mises à jour gratuites à vie pour l'édition que vous possédez : Saviez-vous que les utilisateurs ayant acheté FL Studio 2 (il y a longtemps en 1999), ont reçu à ce jour FL Studio 3, 4, 5, 6 et 7 totalement gratuitement ! Étant donné que le coût moyen d'une mise à jour est de 199€ pour les logiciels musicaux, cela représente environ 1000€ de mises à jour gratuites. **Les possesseurs de la version boîte** peuvent visiter notre boutique en ligne et, pour le prix d'une paire de pizzas et d'un pack de 6 boissons, obtenir aussi des mises à jour gratuites à vie. Si vous avez acheté via internet par téléchargement, alors vous avez déjà les mises à jour gratuites à vie incluses ... envoyez-nous la pizza ! Comment sommes-nous restés en activité plus de 10 ans ? Vous noterez que nous avons inclus plusieurs plugins de démonstration dans le programme et nous misons sur la satisfaction des clients qui les achèteront (DirectWave, Maximus, Poizone, Sytrus, Toxic III etc) ainsi que du contenu. Notre philosophie est que vous ne devez payer que pour ce que vous utilisez, et jamais pour des corrections de bogues (salut à nos concurrents ?!). Visitez <http://www.image-line.com> pour voir ce que nous avons à offrir.

Parmi plus de 1000 fonctions sympas de FL Studio, en voici quelques-unes :

- Enregistrement : Audio (microphones, guitares, synthés), automation (mouvements de boutons / souris) et notes (mélodies polyphoniques) en live, puis modification.
- Branchement facile du matériel : Faites un clic droit sur la commande d'interface de FL, sélectionnez link ("coupler") et bougez le contrôleur de votre équipement, c'est tout.
- Piano Roll : Le piano-roll le plus poussé du secteur. Des vues par note pour les plugins natifs FL. Une suite complète d'outils d'édition et de composition créative.
- Séquenceur pas à pas : séquençage rapide et intuitif à base de patterns parfait pour les percussions.
- Éditeur d'onde/enregistreur Edison : Enregistrez, analysez, éditez et transformez l'audio. Avec découpage des temps ("beat slicing").
- Partage : importez/exportez des fichiers .wav (wave), .mp3 (mpeg layer 3), .ogg (Ogg Vorbis), .mid (MIDI) et autres.
- Rapide : Bien sûr, le légendaire flux de production FL Studio demeure, le chemin le plus rapide de votre cerveau à vos enceintes !



Lemon Boy est dans la place : Eh, les gars ! Des problèmes ? Pas de panique, avant de bombarder d'e-mails l'assistance technique FL Studio, cherchez moi. J'apparais ici et là avec des réponses susceptibles de vous aider face aux problèmes les plus courants. Bien sûr, n'oubliez pas de presser F1 dans FL Studio pour ouvrir l'aide en ligne ni de visiter les forums en ligne à l'adresse <http://forum.image-line.com/> .





INSTRUCTIONS D'INSTALLATION

La procédure d'installation de FL Studio diffère légèrement selon que vous avez acheté le produit en ligne ou en boîte avec un CD et ce manuel. Voici quoi faire :

A. Si vous avez acheté votre copie de FL Studio en **version boîte**, suivez ces étapes :

1. **Lisez le CD.** Insérez le CD-ROM fourni dans le lecteur de CD-ROM. Si l'exécution automatique (auto-run) est activée, le menu du CD apparaîtra automatiquement. Sinon, faites un clic droit sur votre lecteur de CD-ROM dans Windows Explorer et validez l'exécution automatique (**Autorun**).
2. **Lancez l'installation.** Sélectionnez le lien d'installation FL Studio. La fenêtre d'installation apparaît. Suivez les instructions à l'écran.
3. **Le numéro de série.** Durant l'installation, un numéro de série vous sera demandé. Il est imprimé sur le boîtier du CD-ROM ou sur le manuel. Notez-le pour l'utiliser ultérieurement et en conserver une copie.
4. **Enregistrement en ligne.** Après avoir terminé avec succès l'installation, vous pouvez vous enregistrer en ligne pour obtenir l'accès aux fonctions supplémentaires du site internet FL Studio et à sa communauté. Revenez au menu du CD-ROM (rechargez comme décrit à l'**étape 1** si nécessaire), et cliquez sur le lien nommé "Click here to register to the FL Studio community" ou suivez ce lien :
<http://register.flstudio.com/box>.

NOTE: L'enregistrement est votre assurance contre la perte des CD !

B. Si vous avez acquis votre copie de FL Studio **en ligne**, suivez ces étapes :

1. **Téléchargez et installez la démonstration (Demo).** Téléchargez et installez la version démo de FL Studio. Il est recommandé de ne PAS l'installer par dessus des versions précédentes de FL Studio ou FruityLoops.
2. **Appliquez un code d'enregistrement (Regcode).** A l'adresse <http://my.flstudio.com> saisissez votre nom et le mot de passe reçu par e-mail après l'achat. Cliquez sur le bouton sous votre regcode pour ouvrir une fenêtre.
3. **Surveillez vos e-mails.** L'équipe FL Studio vous enverra un e-mail avec un lien. Vérifiez que votre messagerie peut accepter nos emails (domaine: e-officedirect.com). Veuillez suivre attentivement les instructions.
4. **Lancez le programme.** Faites redémarrer FL Studio s'il est déjà lancé et vous pourrez sauvegarder vos projets.
5. **Ajoutez le site internet à vos favoris.** Le site internet FL Studio



<http://www.flstudio.com> est une ressource impressionnante. Visitez-le souvent pour voir ce qu'il y a de nouveau.

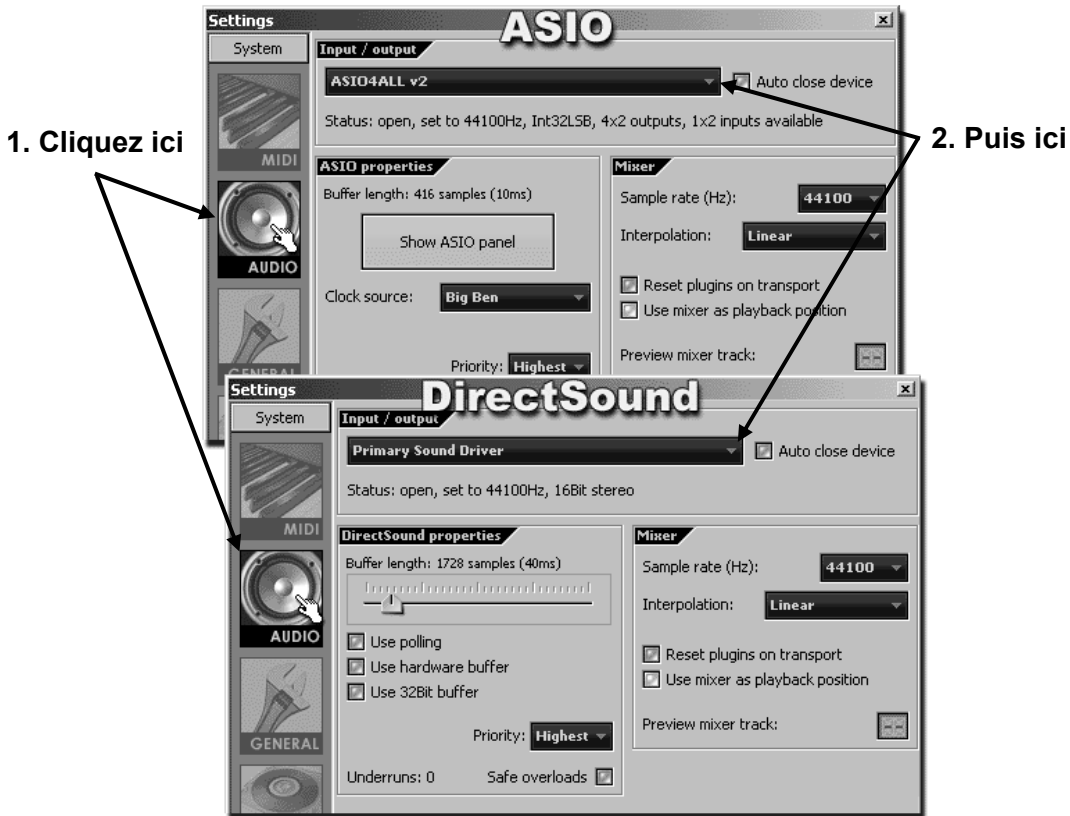
6. **Lisez ce guide.** Dès que vous aurez lancé FL Studio, vous serez confronté à d'étranges boîtes de dialogues et messages. Passez à la section suivante de ce guide pour savoir quoi faire ensuite. Consultez aussi l'aide en ligne complète qui est fournie avec FL Studio.

En cas de problèmes, veuillez consulter notre base de connaissances interrogeable – (<http://support.flstudio.com/knowledgebase/base.php>) et nos forums d'assistance (<http://forum.image-line.com/index.php>). Pour une assistance relative à la commande ou à l'enregistrement, veuillez créer un ticket idoine sur notre site internet <http://support.flstudio.com>.

PREMIER LANCEMENT

OK, ainsi vous avez terminé l'installation et lancé FL Studio. Cette section explique ce que vous verrez.

1. **Fenêtre Settings (configuration du système).** Lors de la première utilisation de FL Studio, il est possible que la fenêtre représentée ci-dessous s'affiche à l'écran (sinon, utilisez F10 pour l'ouvrir). Utilisez les cases de sélection pour choisir votre carte son et vos contrôleurs physiques. D'abord, vous pouvez regarder la fenêtre MIDI, mais pour le moment, le plus important est la fenêtre Audio, accessible comme indiqué ci-dessous.



2. **Sélectionnez un pilote de carte son** dans le menu déroulant. Sélectionnez un pilote ASIO si possible (identifié par le mot “ASIO” dans son nom), car cela permet des latences plus faibles pour une moindre charge de processeur par rapport aux pilotes DirectSound. Si votre carte son ne prend pas en charge l’ASIO de façon “native”, le pilote ASIO générique ASIO4ALL (<http://asio4all.com>) peut vous convenir. Si vous ne savez pas lequel choisir, gardez la sélection par défaut. Si vous rencontrez des problèmes par la suite, il sera toujours temps de revenir à cette fenêtre (en appuyant sur **F10**) pour essayer les autres options.

Le terme “**carte son**” est employé très librement; il peut s’agir d’une carte son séparée dans votre PC, d’une puce sur votre carte mère ou d’une interface externe branchée en USB/FireWire etc. La carte son est tout dispositif qui permet d’entendre le son par les haut-parleurs de votre PC. Le **pilote de carte son** est l’interface logicielle entre le système d’exploitation Windows et la carte son. Il indique à FL Studio les entrées/sorties de la carte et les fréquences d’échantillonnage qu’elle accepte.





3. **Buffer Length (taille de mémoire tampon).** Vous n'avez pas besoin de connaître la plupart des éléments de cette fenêtre, mais vous **devez savoir** ce que fait la taille de mémoire tampon ou Buffer Length. La mémoire tampon ou Buffer audio est un stockage temporaire de données audio attendant d'être envoyées à la carte son. Cela permet à FL Studio de réguler les pics momentanés de charge du processeur. Si le Buffer audio est vide parce que votre processeur n'arrive pas à le remplir assez vite, votre carte son produira des bruits désagréables de pop, clic ou transitoire (une sous-alimentation de la mémoire tampon connue sous le nom de **buffer underrun**). Il est important de noter que cela ne peut se produire QUE lors d'une lecture en temps réel, pas dans des fichiers audio exportés. Agrandir le buffer réduit ces sous-alimentations au prix d'une sensation de moindre réactivité de FL Studio lors du travail en live. Essayez empiriquement de trouver une taille de Buffer suffisamment basse pour que FL Studio reste réactif mais pas au point de ne pas pouvoir maintenir un contenu en mémoire tampon. 10 ms (440 échantillons) est le point où la réactivité est encore correcte et sous lequel la charge du processeur commence à sérieusement grimper. Pour un pilote DirectSound standard, les options "Use Polling" et "Use hardware buffer" peuvent améliorer la latence de certains systèmes d'exploitation (2 options x 2 états = 4 combinaisons, essayez-les toutes), vous pouvez espérer des réglages de Buffer de 20-40 ms.
4. **La fenêtre principale.** Après avoir fermé la fenêtre Settings, vous verrez une fenêtre similaire à celle-ci-dessous. Le bureau de FL Studio est basé sur plusieurs fenêtres, dont la plupart sont flottantes (avec recouvrement), redimensionnables, agrandissables et commutables aussi quand une fenêtre mentionnée ci-dessous n'est pas visible, vous pouvez la rappeler à l'aide de la barre d'outils des raccourcis-clavier (ou des touches de fonction notées entre parenthèses ci-dessous). Les trois principales fenêtres impliquées dans la création musicale avec FL Studio sont - **Channels** (canaux : F6), **Mixer** (table de mixage : F9) et **Playlist** (liste de lecture : F5).



Channel window

Mixer



Playlist

Didacticiels vidéo ! Une illustration vaut 1000 mots, alors que dire d'une vidéo, peut-être des MILLIARDS...une fois enregistré, faites un tour sur le site internet FL et regardez des heures de didacticiels vidéo sympas, vraiment utiles, alors je CRIE –

<http://tutorials.flstudio.com>





FAISONS UN PEU DE BRUIT

Pressez le bouton **Play** (notez aussi que le bouton de gauche est en mode **SONG**). Vous entendrez le morceau de démo. Si ce n'est pas la première fois que vous ouvrez FL Studio, vous devez recharger ce morceau de démonstration. Ouvrez le navigateur (F8), faites un clic gauche sur le dossier "Projects" et un clic droit sur **NewStuff.flp**, puis sélectionnez "**Open**" dans le menu. Vous pouvez aussi faire glisser le fichier flp sur le bureau, cela l'ouvrira aussi. Les fichiers FLP sont des fichiers de projet FL Studio qui sauvegardent des morceaux entiers.



A L'AIDE (menu HELP) !

Ce guide n'est là que pour vous aider à prendre en main le logiciel – ce n'est pas un mode d'emploi exhaustif détaillant tout ce que FL Studio peut faire (ce qui est le rôle de l'aide en ligne (F1) ou de la bible FL Studio). Voyons en bref les principaux composants de FL Studio :

1. **Barre d'information.** Elle est située dans la fenêtre principale juste sous la barre de menu (en haut à gauche de l'image de la page précédente). Quand votre souris survole n'importe quelle commande de FL Studio, ce panneau affiche une brève description de ce que fait cette commande. La barre d'information indique également le **raccourci clavier** qui active cette fonction. Le raccourci est affiché sur la droite. Presser ce raccourci clavier a le même effet que presser le bouton correspondant.

Barre
d'information



2. **Aide en ligne.** FL Studio est aussi fourni avec une aide en ligne de référence complète. Utilisez juste le **Menu Help** et sélectionnez **Contents**. Cette aide est également contextuelle – sélectionnez une fenêtre et pressez F1 sur votre clavier. L'aide recherchée s'affiche automatiquement. Vous remarquerez trois onglets, CONTENTS (l'aide), INDEX et SEARCH (recherché). Les deux derniers peuvent être **interrogés par mots-clés**, essayez !
3. **Boucles de didacticiels.** Cliquez sur **File >Open**, recherchez et ouvrez le dossier **Tutorials**. Ces boucles présentent la marche à suivre pour réaliser différentes opérations dans FL Studio.
4. **Le site Internet.** FL Studio possède un immense site internet à l'adresse <http://www.flstudio.com>. Ce site comporte une section d'assistance avec des **FAQ** (questions fréquemment posées), un **forum de discussion**, des **didacticiels en ligne**, des **didacticiels vidéo**, une **section d'échange de morceaux** et le site d'échantillons (samples) **Samplefusion**.



Si vous avez des questions, consultez les forums de discussion pour voir si des réponses y ont déjà été apportées, ou sinon posez vos propres questions.

POUR COMMENCER

La section suivante vous guidera au travers de quelques-unes des fonctionnalités basiques (ou non) que vous emploierez pour faire de la musique avec FL Studio. Consacrez toutefois un peu de temps au fichier d'aide en ligne (pressez **F1** dans FL Studio) et travaillez sur les sections **Setup Wizard** (assistant de configuration) et **Introduction to FL Studio** (Introduction à FL Studio).

HEY! Ne sautez pas cette étape. Ce guide sera beaucoup plus efficace si vous le lisez d'un bout à l'autre.



FENÊTRE CANAUX ET SÉQUENCEUR PAS À PAS

Lorsque vous lancez FL Studio pour la première fois, la fenêtre Canaux (Channels) s'affiche à l'écran (voir la section "Premier lancement"). Les canaux sont des instruments qui peuvent envoyer de l'audio à n'importe quelle voie de la table de mixage, ou qui peuvent aussi servir à appeler les réglages de canaux (**Channels Settings**) ou le **Piano Roll**. La fenêtre des canaux contient aussi le **séquenceur pas à pas**, avec une grille par défaut convenant au déclenchement d'échantillons de percussion. Le Piano Roll (page 63) convient mieux aux compositions plus complexes.

1. **À quoi servent les canaux ?** Les canaux sont représentés horizontalement (voir ci-dessous) et contiennent chacun un son unique. Chaque séquenceur pas à pas de canal comprend par défaut 16 pas. Si vous vous intéressez au solfège, sachez que chaque pas correspond à une double-croche. Dans le cas contraire, sachez que chaque groupe de quatre pas correspond à un temps, donc 16 pas correspondent aux quatre temps d'une boucle de batterie basique.



2. **À quoi servent les pas ?** Quand vous cliquez sur un pas, il s'allume, indiquant à FL Studio de déclencher l'instrument chargé dans ce canal à cet endroit de la mesure/boucle. Ici, les 1er, 5ème, 9ème et 13ème pas du canal DNC_Kick sont allumés, demandant à FL Studio de jouer les sons de grosse caisse quatre fois par boucle (si on assimile les groupes de quatre pas à des temps, FL Studio joue ces sons au début de chaque temps). Essayez de changer le motif des pas du canal DNC_Kick (pour désactiver un pas, faites un **clik droit** dessus). Une fois les pas allumés comme dans l'illustration ci-dessous, pressez le bouton de lecture pour entendre ce que vous avez créé.



3. **À quoi servent les Patterns ?** Toutes les données de note continues dans la pile des canaux d'instrument en fenêtre des canaux forment ce que l'on appelle un "Pattern". Vous pouvez changer de Pattern avec le sélecteur "PAT" du panneau Transport. Si vous le faites, les données de note visibles dans le Pattern actuel changent pour refléter le Pattern sélectionné. Pour n'entendre que ce Pattern (plutôt que toute la liste de lecture ou Playlist), vérifiez que le bouton à l'avant du panneau Transport est en mode "PAT". Les Patterns servent dans la Playlist comme blocs ou clips de Pattern.





4. **Jouez avec les réglages de canal.** Une fois le Pattern configuré, faites des essais avec les réglages de canal situés à gauche. Les deux potentiomètres (**molettes**) règlent le volume et le panoramique du canal correspondant, la diode verte indiquant si le canal est activé ou désactivé. Le panoramique correspond à la commande de balance sur votre chaîne stéréo. Tournez-le pour déplacer le son entre gauche et droite dans le champ stéréo. Pour ramener un potentiomètre à sa position par défaut, faites un **clic droit** dessus et sélectionnez **Reset**.
5. **Créez votre propre rythme.** Le rythme de cet exemple ne vous plaît pas ? Pas de problème, créez le vôtre ! Dans les sections suivantes, nous verrons justement comment charger de **nouveaux échantillons (Samples)**, définir des **mélodies** et modifier le son de chaque canal (et même de chaque pas) à l'aide des **Plugins d'effets**.

ÉDITION DES CANAUX

Dans cette section, nous vous indiquerons comment modifier le son des échantillons dans chaque canal d'échantillonneur. FL Studio propose un tel éventail de réglages qu'il est possible à deux personnes de créer des boucles radicalement différentes à partir d'échantillons pourtant identiques (techniquement parlant, chaque canal comprend un **Instrument**, qui peut être basé sur des échantillons ou être un plugin de synthétiseur). Alors qu'il existe des échantillonneurs dédiés comme FPC (percussion) & DirectWave (instruments), l'échantillonneur à simple canal est un outil polyvalent et utile.

Attendez ! Qu'est-ce qu'un "échantillon" ? C'est un son enregistré dans un fichier. Chaque canal de FL Studio exploite par défaut un échantillon unique contenant en général une note (comme un son de caisse claire ou une note de basse), mais parfois des rythmes, voire des morceaux entiers. **Les échantillons sont souvent faits de fichiers ".wav", mais FL Studio accepte aussi les fichiers ".mp3" et ".ogg".**



1. **Chargez un nouvel échantillon. Regardez dans le navigateur.** Une façon de charger les échantillons consiste à utiliser le **navigateur** (l'autre fenêtre que vous avez vue en ouvrant pour la première fois FL Studio dans la section "Premier lancement" précédente). C'est un navigateur spécial pour sélectionner et charger les fichiers échantillons, boucles et presets. Pour trouver le son DNC_Kick, cliquez sur Packs, puis sur Dance. Un clic gauche sur un échantillon le fera jouer, un clic droit l'ouvrira dans le canal sélectionné, et vous pouvez aussi le faire glisser et le déposer dans le séquenceur pas à pas (sélectionnez un canal en cliquant sur la diode verte **Sélecteur de canal** à droite du nom de canal comme illustré ci-dessus).



Cliquez ici

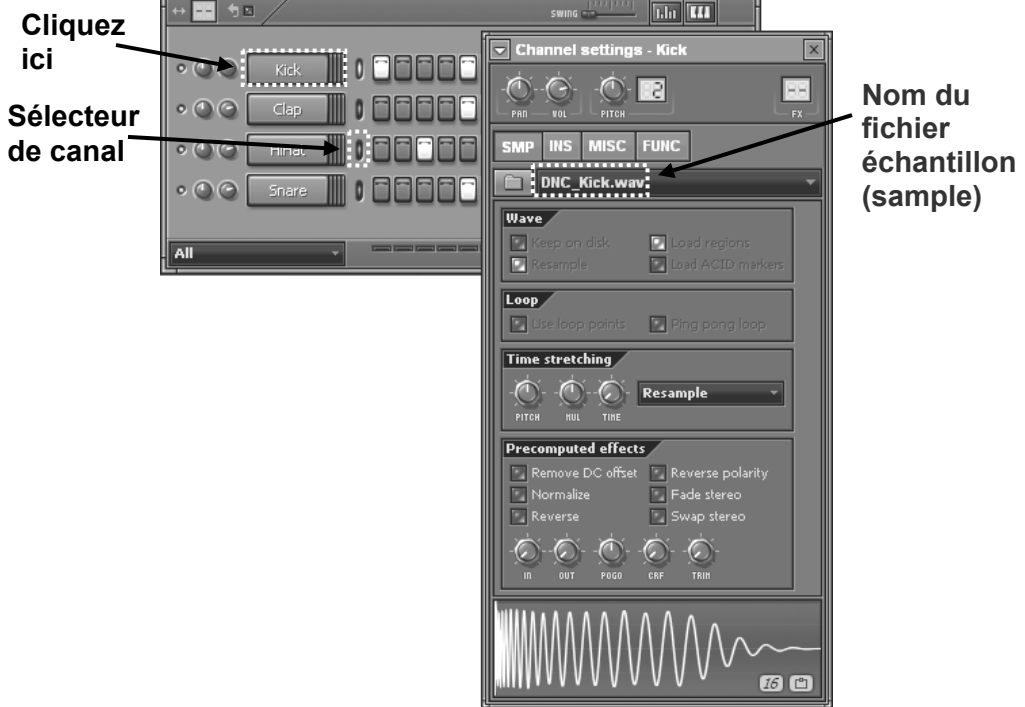
Puis ici

Et ici

Vous avez perdu le navigateur ? Pas de problème. Les cinq gros boutons de la barre d'outils ci-dessous ouvrent et ferment diverses fenêtres, dont le navigateur et le séquenceur pas à pas. (Ne vous souciez pas encore des autres, tout s'éclaircira avec le temps...)



2. **Ouvrez la boîte de dialogue Channel Settings (clic gauche sur un bouton de canal).** OK, modifions l'échantillon de grosse caisse. Chargez le son "DNC_Kick" (ci-dessous) et ouvrez la fenêtre **Channel Settings** de ce canal d'un clic gauche sur le bouton de nom. Un autre moyen de changer d'échantillon, c'est l'icône de fichier à gauche de la fenêtre de nom d'échantillon (ci-dessous). Elle ouvre un navigateur sur le répertoire contenant le fichier "DNC_Kick.wav" et plusieurs autres échantillons de grosse caisse. Quand vous cliquez sur ceux-ci, FL Studio les joue automatiquement. Essayez d'ouvrir certains de ces échantillons et d'écouter l'effet d'une nouvelle grosse caisse sur le son de la boucle.



Sauvegardez ! Si vous avez créé un chef-d'œuvre et voulez le conserver, n'oubliez pas de sauvegarder. "Save new version" est une fonction pratique pour cela qui ajoute un suffixe 1,2,3...etc à la fin du nom de FLP pour que vous conserviez vos anciennes versions.



3. **Jouez avec les effets des échantillons.** Ok, la meilleure chose à faire maintenant est de lancer la boucle et de jouer avec les commandes du panneau d'échantillon (SMP) dans la boîte de dialogue Channel Settings pour écouter l'influence de ces réglages sur le son. Voici une courte description de quelques-unes d'entre elles. Reportez-vous à l'aide en ligne pour obtenir de plus amples informations.

Vol, Pan : Ces molettes de volume et de panoramique sont également présentes sur chaque canal dans la fenêtre principale. Le réglage est répercuté en temps réel sur les molettes de la fenêtre principale.

Remove DC Offset : Utilisez cette option pour corriger le décalage "vertical" des échantillons (voir fenêtre d'onde ci-dessous).

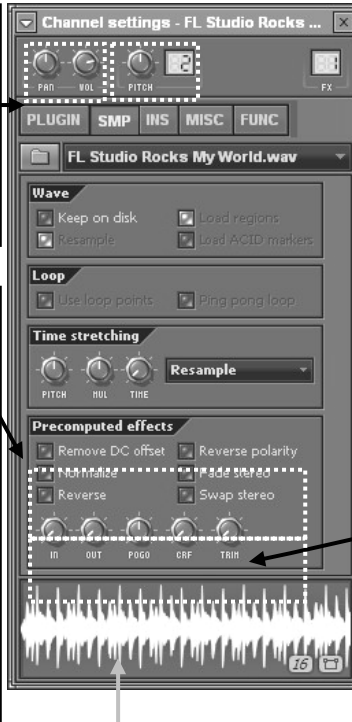
Reverse Polarity : "Renverse" verticalement la forme d'onde.

Normalize : Maximise le volume de l'échantillon sans distorsion.

Fade Stereo : Crée un fondu stéréo du canal gauche au canal droit de l'échantillon.

Reverse : Inverse l'échantillon.

Swap Stereo : Echange les canaux gauche et droit de l'échantillon.



Fade In (IN) : Applique un fondu montant rapide à l'échantillon (à fond à gauche, il est désactivé).

Fade Out (OUT) : Applique un fondu descendant rapide à l'échantillon (à fond à gauche, il est désactivé).

Pitch bend (POGO) : Applique une variation de hauteur (pitch bend) à l'échantillon. Utile avec des échantillons de batterie.

Crossfade Loop (CRF) : Permet un fondu-enchaîné (crossfade) de l'échantillon pour créer des bouclages transparents (à fond à gauche, il est désactivé).

Trim Threshold (TRIM) : FL Studio coupe le silence en fin d'échantillon pour libérer de la RAM sans modifier le son. Cette commande détermine le seuil de volume sous lequel FL Studio considère le son comme du "silence".

Fenêtre d'onde : Affiche la forme de l'échantillon sonore. Cliquez ici pour entendre l'échantillon avec tous les effets. Sert aussi au glisser-déposer pour charger des échantillons.

Vous n'entendez pas de différence ? Si vous pressez un bouton ou tournez une commande mais n'entendez aucune différence, essayez sur un autre canal. Exemple : Un réglage peut avoir un effet nul sur une grosse caisse mais considérable sur le son d'une caisse claire. Si vous n'entendez pas de différence, arrêtez la lecture de la boucle et isolez un son en cliquant sur sa forme d'onde dans la fenêtre d'onde. L'effet sera davantage perceptible sans les autres instruments.





4. **Ajoutez de l'écho.** Ouvrez la fenêtre Channel Settings de l'échantillon DNC_Kick et cliquez sur l'onglet **FUNC** pour afficher la fenêtre ci-dessous. Les commandes de la section supérieure (Echo delay / fat mode) permettent de définir un effet d'écho particulièrement utile à un instrument seul. Commencez par augmenter le réglage **FEED** d'un quart de tour ; écoutez le résultat sur le son de grosse caisse... Modifiez l'écho à l'aide des autres réglages... Vous pouvez aussi alterner entre divers modes d'écho et "fat" en cliquant sur la barre de titre de la section Echo Delay (par défaut, Classic Echo). Vous en saurez plus sur ces différents effets dans le manuel en ligne...

Feed : Volume de l'écho (vitesse à laquelle l'écho disparaît).

Ping Pong : Fait basculer le son de l'écho entre gauche et droite (rend très bien au casque).

Arpeggiator : La description de cet effet est donnée dans la section **Instruments** de ce manuel.



Pan, Cut, et Res ont le même rôle que celles du panneau *échantillon* mais les effets montent quand l'écho s'affaiblit.

Pitch contrôle la hauteur de l'écho. Si vous tournez cette commande à droite, l'écho est plus aigu à la fin de l'effet.

Ech : Nombre d'échos de l'instrument joués avant que l'écho ne s'arrête.

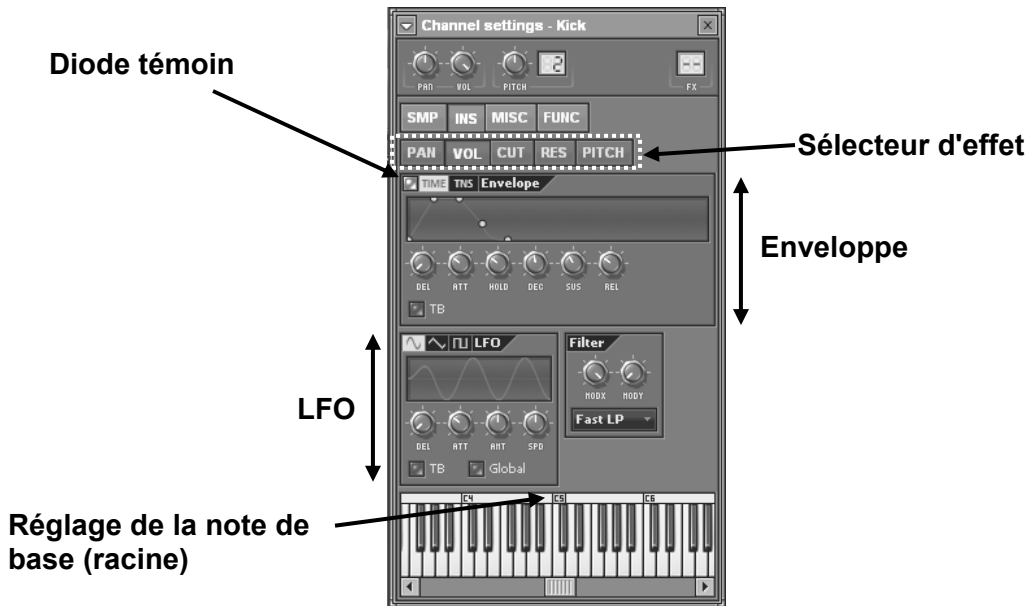
Time : Détermine l'intervalle (en pas) entre chaque écho. L'intervalle maximum est de 16 pas.

Réglage précis du paramètre Time de l'écho : Le réglage "Time" est particulièrement précis afin de vous permettre de définir exactement l'écho souhaité. Pour obtenir un écho en rythme, tournez ce potentiomètre en regardant la barre d'information. Pour entendre un écho tous les trois pas, tournez le potentiomètre jusqu'à ce que "3:00" soit affiché à l'écran.





5. **Jouez sur les réglages des instruments.** Regardons rapidement le panneau **INS** avant d'aller plus loin (il y a aussi des choses à lire sur **MISC**, voir l'aide **FL** dans **Help**). Cliquez sur l'onglet **INS** pour accéder aux **réglages d'instruments**. Cet onglet vous permet d'appliquer des **enveloppes** et des **LFO** aux réglages de **volume**, de **panoramique**, de **coupure** et de **résonance** du filtre, ainsi qu'aux réglages de **hauteur** de votre échantillon.



6. **Qu'est-ce qu'une enveloppe ?** Une enveloppe fait varier la valeur d'un paramètre durant la vie d'un son. L'application la plus classique est l'**enveloppe de volume** qui fait monter puis chuter le volume du son. On peut aussi appliquer une enveloppe à la hauteur, à la fréquence de coupure du filtre, à la résonance. En termes d'enveloppe de volume (**VOL**), le délai (**DEL**) fixe le temps qui s'écoule avant que l'enveloppe ne démarre, l'attaque (**ATT**) est la vitesse de fondu entrant, le maintien (**HOLD**) détermine le temps pendant lequel le son est joué au volume maximal, et le déclin (**DEC**), le sustain (**SUS**), et le relâchement (**REL**) contrôlent la disparition du son. Jouez avec les boutons et regardez le dessin changer en dessous d'eux.
7. **Qu'est-ce qu'un LFO ?** LFO signifie **Low Frequency Oscillator** (oscillateur basse fréquence). Il agit comme une enveloppe mais en se répétant indéfiniment pendant qu'une note est jouée. Il sert le plus souvent à faire osciller en haut et en bas un effet particulier pendant la durée d'un son. L'amplitude (**AMT**) détermine la profondeur de l'oscillation, la vitesse (**SPD**) la rapidité de l'oscillation, le délai (**DEL**) le temps avant le début de l'oscillation, l'attaque (**ATT**) la rapidité à laquelle l'oscillation atteint son intensité maximale. Modifiez les réglages à l'aide des potentiomètres et regardez le graphique changer.



Comment les utiliser ? Utilisez le sélecteur d'effets (voir illustration ci-dessus) pour sélectionner l'effet, puis tournez les potentiomètres de l'enveloppe et/ou du LFO. Cliquez sur la diode témoin d'activité pour activer/désactiver l'enveloppe sur chaque effet. Ramenez le potentiomètre Amount (AMT) au centre (orienté vers le haut) pour désactiver le LFO.

8. **Pourquoi je n'entends pas l'effet ?** Si vous êtes toujours sur la grosse caisse, vous aurez effectivement du mal à percevoir l'influence du LFO, même si celle de l'enveloppe est perceptible. Ces effets sont plus notables sur les échantillons plus longs.

On va pouvoir passer aux choses sérieuses !

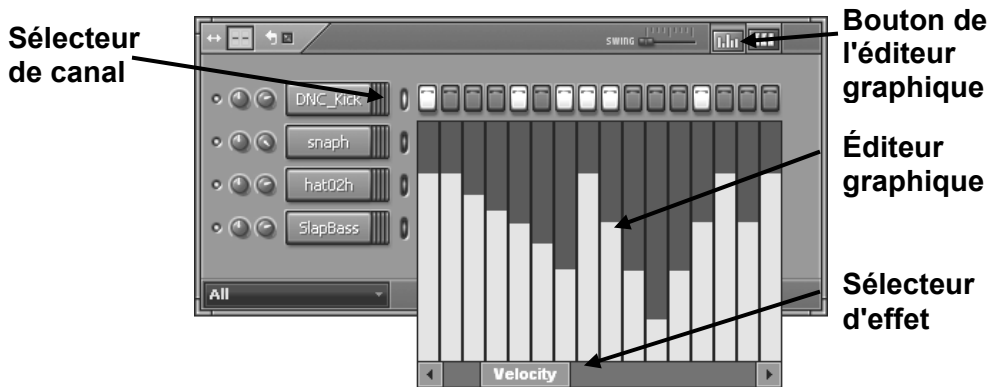




AJUSTEMENT DES PROPRIÉTÉS DE NOTE

Vous connaissez maintenant de nombreux moyens offerts par FL Studio pour régler et modeler vos sons. Dans cette section, nous allons vous montrer comment certains de ces effets peuvent être appliqués séparément sur chaque pas. Nous vous montrerons aussi comment programmer des mélodies. Notez que si vous avez **Fruityloops edition ou supérieur**, nous vous recommandons fortement d'**employer le Piano Roll au lieu du séquenceur pas à pas** pour le travail mélodique (voir page 63).

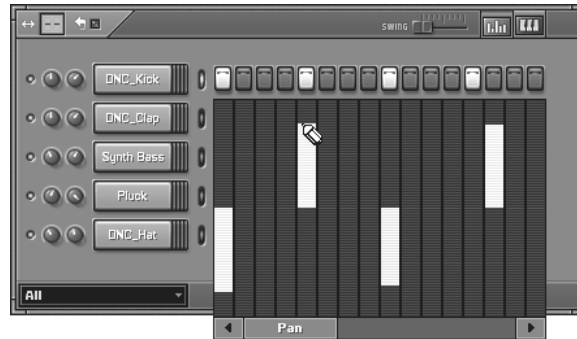
1. **L'éditeur graphique.** L'un des outils les plus simples à prendre en main est sans doute l'**éditeur graphique**. Sélectionnez tout d'abord le canal à éditer en cliquant sur le nom de ce canal ou en cliquant sur la diode verte de sélection à droite du nom du canal. Appuyez ensuite sur le bouton **de l'éditeur graphique** qui le fait s'afficher comme ci-dessous.



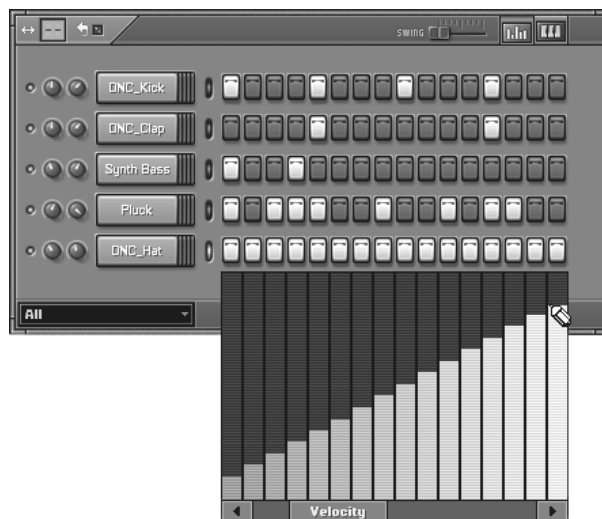
2. **Sélecteur d'effet.** Essayez de cliquer et de tirer sur le **Sélecteur d'effet** sous le graphique pour voir quels effets peuvent être édités graphiquement. Vous verrez **Pan**, **Velocity** (un autre nom pour le Volume), **Filter Cut** (coupure du filtre), **Filter Res** (résonance du filtre), **Pitch** (hauteur) et **Shift** (décalage). Si certains effets ont déjà été évoqués en section "Édition des canaux", ici la différence est que vous pouvez également éditer les valeurs d'effet pour chaque pas. Chaque barre détermine la valeur de l'effet pour la simple note représentée au-dessus (ou au-dessous).



3. **Panoramique de la grosse caisse.** Essayez de reproduire les réglages de panoramique ci-dessous. Le graphique du panoramique est centré au milieu. Les valeurs s'éditent en cliquant au niveau souhaité dans la barre associée à chaque note. Une fois obtenu le résultat ci-dessous, le son de la grosse caisse basculera d'une enceinte à l'autre. Le résultat est excellent si vous combinez ce réglage avec l'écho à 3 pas ajouté dans la section précédente...

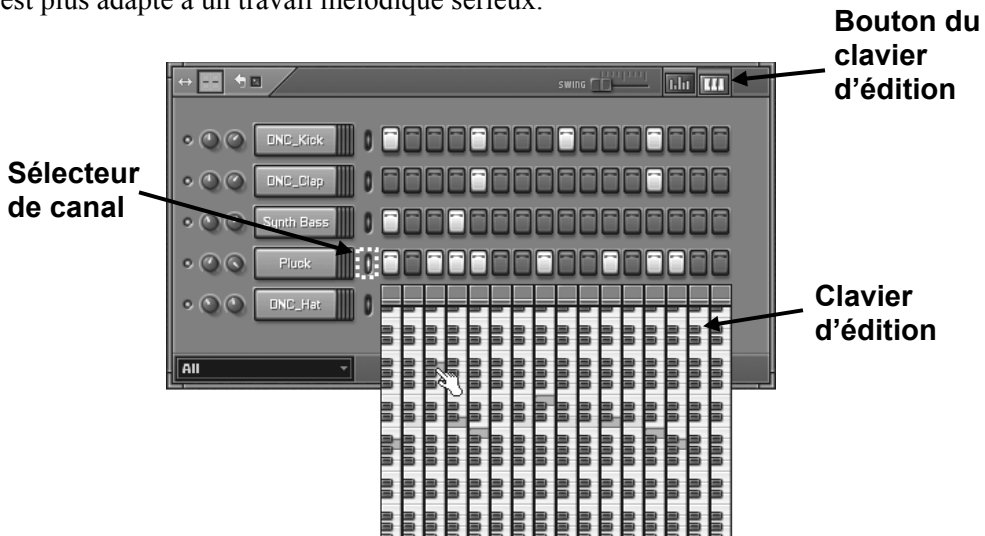


4. **Essayez le volume (dynamique ou "Velocity").** Vous pouvez appliquer des effets de fondus entrant et sortant sur un Pattern avec le graphique Velocity. Essayez de remplir tous les pas, ouvrez l'éditeur graphique sur Velocity puis apportez des variations comme celles ci-dessous (clic gauche sur les barres puis tirez vers le haut/bas). Quand vous pressez Play (en mode pattern), vous entendez le volume monter à chaque pas. Ce graphique n'est pas centré au milieu comme le panoramique mais va de zéro (en bas) à une valeur maximale (en haut). Ces variations peuvent très bien sonner en combinaison avec des variations de fréquence de coupure (Cutoff) et de résonance (Resonance). **Astuce :** Pour tracer une pente régulière dans l'éditeur graphique, faites un clic droit sur la première barre puis faites glisser la souris vers la droite pour définir d'un coup les valeurs de toutes les barres.



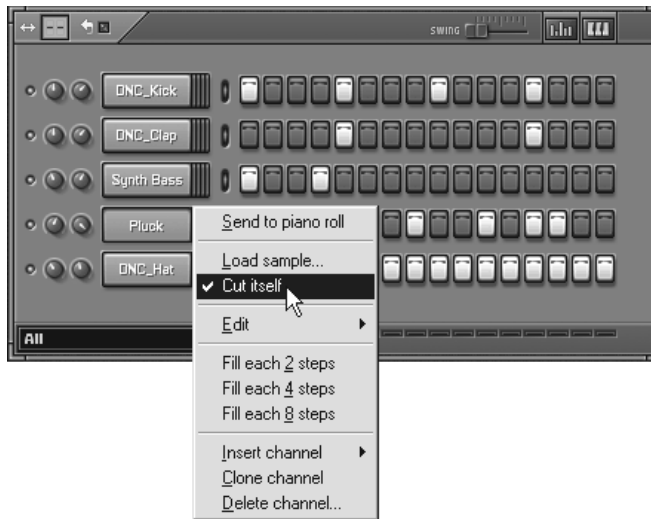


5. **Jouez avec les autres effets.** Faites des essais avec les autres effets de l'éditeur graphique. La coupure (**Filter Cut**) et la résonance du filtre (**Filter Res**) peuvent servir à ajouter ou retrancher des valeurs aux réglages principaux de coupure et résonance du filtre définis dans l'onglet INS de la boîte de dialogue Channel Settings (voir la section "Édition des canaux"). **Pitch** permet de jouer l'échantillon plus haut ou plus bas, comme la molette Pitch de la boîte de dialogue Channel Settings. **Shift** peut être utilisé pour décaler un pas plus près du pas suivant (les meilleurs musiciens pourront utiliser ce paramètre pour donner du groove à leurs rythmes).
6. **Faites des mélodies.** Généralement, le Piano Roll est le meilleur endroit pour la composition mélodique (clic droit sur un bouton de canal), toutefois si vous avez chargé un instrument mélodique (comme l'instrument "3OSC"), le clavier d'édition peut aussi servir. Pour **charger "3OSC"**, faites un clic droit sur un bouton d'instrument et utilisez la commande "**replace**" du menu contextuel. Pour éditer les notes de cette mélodie, cliquez sur le bouton du **clavier d'édition** alors que le canal 3OSC est sélectionné comme ci-dessous. Un clavier vertical s'affiche pour chaque pas. Espérons maintenant que vous en savez un minimum sur les claviers (sinon, il est temps de prendre quelques leçons !). Vous pouvez éditer chaque note en faisant un **clic gauche** sur les touches du clavier. Faites un **clic droit** pour désactiver la note. Quand la boucle ne joue pas, cliquer sur une note la fait jouer. Mais une fois encore, le Piano Roll est plus adapté à un travail mélodique sérieux.





7. **Conseil super important.** Quand vous souhaitez créer une mélodie à partir de longs échantillons, il est souvent préférable de la configurer pour que chaque note coupe la précédente. La façon de faire la plus simple consiste en un **clik droit** sur le **nom du canal** dans le séquenceur pas à pas suivi d'une sélection de l'option **Cut Itself** du menu contextuel. Notez que le canal **Ins_Round** a cette option sélectionnée. Essayez de la désélectionner, mais vous êtes prévenu – les résultats peuvent être médiocres !



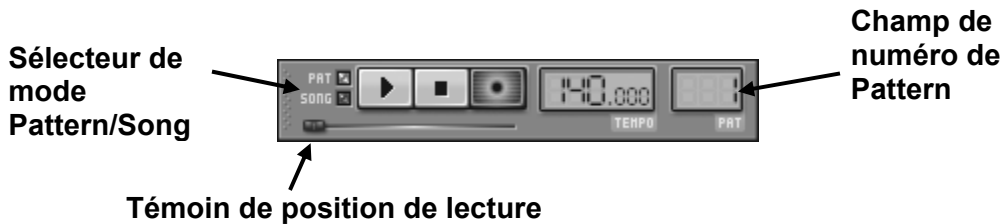
Grande nouvelle ! Vous pouvez annuler la dernière action ! Faites cela depuis le menu Edit ou avec CTRL-Z.



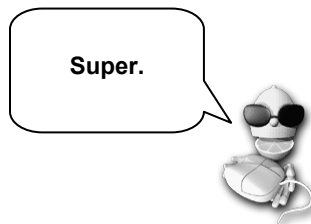
LA PLAYLIST (des Patterns aux morceaux)

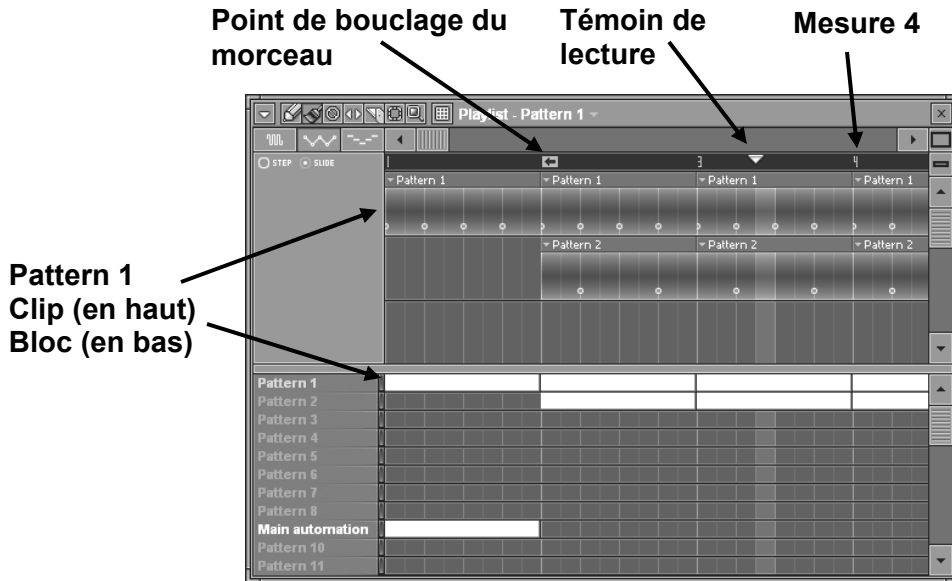
Vous avez maintenant vu les bases de ce qui peut être fait avec les sons échantillonnés (échantillons ou "samples") d'un même Pattern. Cette section vous montrera comment programmer plusieurs Patterns et les associer à l'intérieur d'une boucle plus longue.

1. **Le sélecteur de Pattern.** FL Studio vous permet de créer 999 Patterns différents. Dans les sections précédentes, vous ne travailliez qu'avec le Pattern 1 mais vous pouvez accéder à d'autres Patterns en changeant le numéro dans le champ de **numéro de Pattern**. Utilisez votre souris pour tirer sur le sélecteur de Pattern ou utilisez les touches numériques "1" à "9" ou "+" et "-"). Vous trouverez ces commandes dans la barre d'outils en haut de la fenêtre principale de FL Studio. Faites un clic droit sur le sélecteur de Pattern pour afficher tous les Patterns qui contiennent des données.



2. **Contrôlez la liste de lecture ou Playlist.** Cette fenêtre peut être ouverte en utilisant le bouton situé sous la barre d'information, en appuyant sur la touche **F5**, ou en faisant un clic droit sur le bouton **Song/Pat** de la fenêtre principale (voir ci-dessus). Essayez et une fenêtre ressemblant à celle ci-dessous devrait s'afficher à l'écran. Cette fenêtre s'apparente à celle des Patterns, à ceci près que les pas sont associés à des Patterns entiers et plus à des canaux individuels, et que la longueur des barres reflète la longueur des Patterns. Assurez-vous que l'option **Song** est sélectionnée et appuyez sur **Play**. Vous devriez alors voir le **témoin de lecture** de la Playlist se déplacer et entendre les Patterns qu'elle joue (utilisez NewStuff.flp). Quand le témoin atteint la fin des pas, il revient au **point de bouclage du morceau** et la lecture continue. Essayez de déplacer le point de bouclage (faites un clic droit à l'endroit où vous souhaitez le placer) et écoutez le résultat (si vous sélectionnez l'option **Pat**, FL Studio se contente de répéter le Pattern courant dans le séquenceur pas à pas).

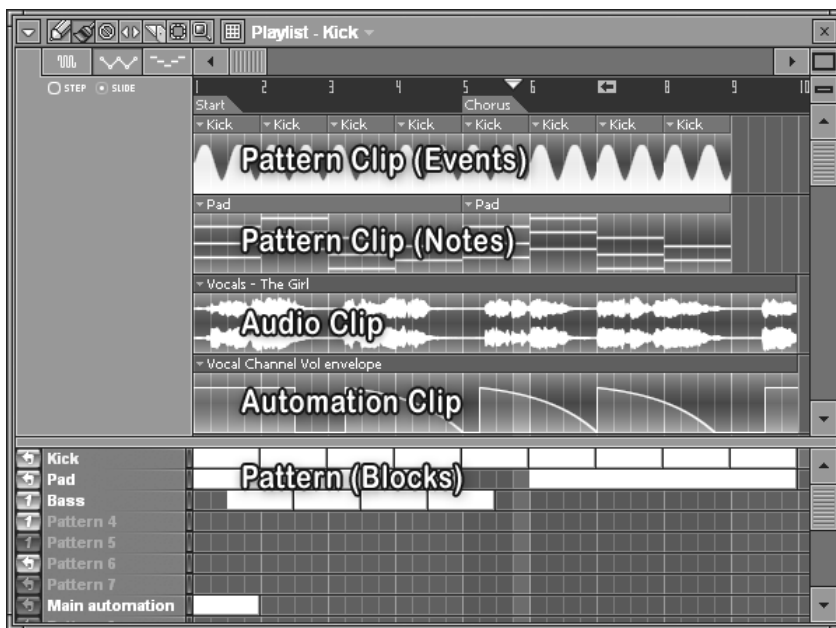




3. **En haut ou en bas ?** La Playlist a une zone supérieure et une zone inférieure. On peut les échanger avec les options de menu dans la Playlist, mais nous considérerons que vos pistes de clips sont au-dessus des pistes de blocs (comme ci-dessus). Les pistes de clips sont une caractéristique de FL Studio (Producer edition uniquement). **Nous avons fait quelque chose de bizarre alors faites attention !** Un Pattern peut être placé dans une piste de clips OU dans une piste de blocs. Dans l'exemple ci-dessus, nous avons placé chaque Pattern À LA FOIS dans la piste de clips et dans la piste de blocs pour que vous puissiez voir où placer les Patterns, mais vous n'avez besoin que de l'une ou de l'autre pour faire jouer le Pattern.
4. **À quoi ça sert ?** Vous pouvez à présent assembler des Patterns pour constituer un morceau ("Song"). Cette fenêtre vous permet de modifier les mélodies, de changer les rythmes, d'insérer des transitions et de réutiliser certaines séquences plus loin dans le morceau. Les pistes de clips affichent plus d'informations sur les données que contiennent Patterns & clips. Les blocs sont plus minimalistes. C'est à vous de voir comment vous voulez travailler. De nombreux compositeurs utilisent des blocs de Patterns distincts pour la batterie, la basse, la guitare solo, etc. pour pouvoir les travailler séparément avant d'assembler le morceau dans la Playlist. Un bon moyen de voir une Playlist exploitée à fond est de regarder NewStuff.flp ou les flp du dossier "Cool Stuff" avec le navigateur.



5. **Types de données :** Chaque piste de clips (partie haute) peut contenir un nombre illimité de clips d'automation, de clips de Pattern et de clips audio. Pour ajouter une nouvelle occurrence d'un clip, cliquez simplement à un endroit vide dans les pistes. Essayez de déplacer les ondes ou de les couper avec le cutter. Dans l'aide en ligne, vous trouverez d'autres projets didacticiels vous expliquant comment les utiliser ainsi que plein d'informations (dans FL Studio, pressez F1). D'autres informations sont disponibles dans le chapitre Pistes audio. Vous pouvez appliquer des enveloppes d'automation (par ex. pour un fondu entrant/sortant de clip audio) sur ces clips audio.



J'y suis ! Il y a les données de note, d'échantillon et d'automation et toutes celles-ci peuvent être organisées en blocs (partie basse) ou en clips (partie haute) de la Playlist...facile...je pense... Qu'est-ce que c'était déjà ?!

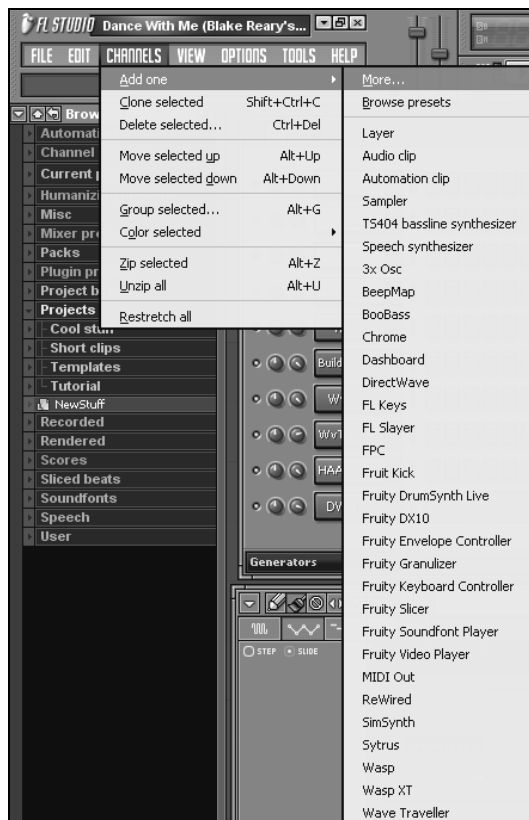




INSTRUMENTS (des échantillons aux synthétiseurs)

Jusqu'à présent, nous n'avons travaillé qu'avec des **canaux d'échantillons**. Mais sachez que FL Studio offre également des canaux contenant des sons créés en temps réel par des synthétiseurs logiciels comme **Sytrus**, **Wasp**, **SimSynth Live** etc.. Pour utiliser la bonne terminologie, chaque canal contient un **instrument** (plus généralement appelé un "générateur") qui peut être un échantillon, un plug-in de synthétiseur ou un autre type d'instrument combiné aux effets définis dans la boîte de dialogue Channel Settings. La combinaison de ces générateurs avec les canaux d'échantillons offre un surcroît de puissance majeur à FL Studio !

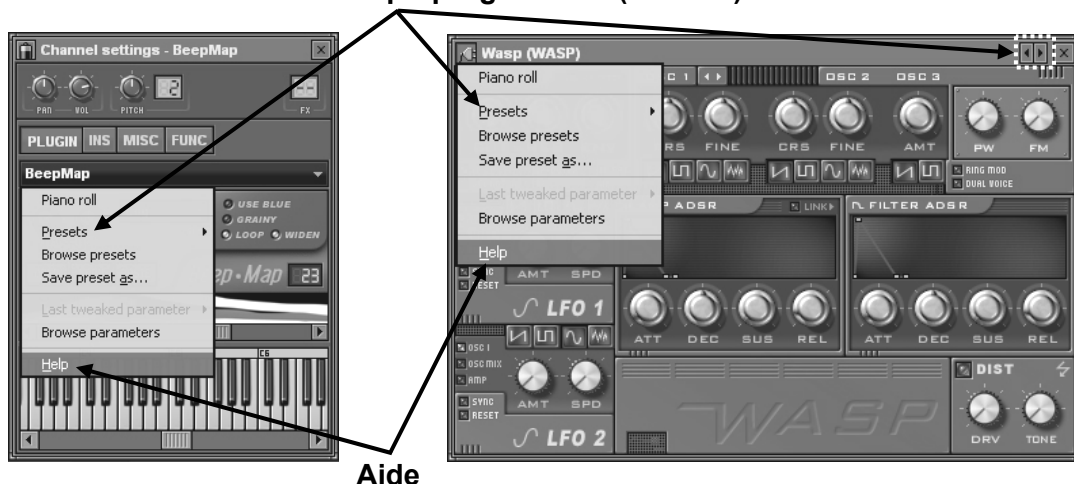
1. **Ajout d'un canal de synthétiseur.** Pour ajouter un canal contenant un synthétiseur, cliquez sur **Channels > Add One** comme ci-dessous et choisissez un des nombreux instruments disponibles : clips audio, clips d'automation, **3xOsc**, **BeepMap**, **BooBass**, **Buzz Generator Adapter**, **Chrome**, **Dashboard**, **DirectWave**, **FL Keys**, **FL Slayer**, **FPC**, **Fruit Kick**, **Fruity DrumSynth Live**, **Fruity DX10**, **Fruity SoundFont Player**, **Sytrus**, **Plucked!**, **SimSynth**, **Wasp** et beaucoup d'autres (la liste des instruments grandit à chaque version !).





2. **Qu'attendre ?** Le nouveau canal s'affiche dans le séquenceur pas à pas et la **fenêtre de configuration** de l'instrument apparaît aussi. Si la fenêtre de configuration est suffisamment petite, elle apparaît dans une boîte de dialogue Channel Settings (3xOsc, BeepMap, Fruit Kick, Fruity SoundFont Player, Plucked!). Sinon, elle s'affiche dans une fenêtre distincte (BooBass, Buzz Generator, FPC, Fruity DrumSynth Live, Fruity DX10, SimSynth Live, Wasp, Sytrus, Poizone, ToxicIII).
3. **Comment les utiliser ?** Il est important de savoir que la plupart des instruments disposent de leur propre aide. Si la fenêtre de configuration de l'instrument est imbriquée dans la fenêtre Channel Settings, cliquez sur le nom du canal. Si elle est dans sa propre fenêtre, cliquez sur le coin de la fenêtre de dialogue.

Sons préprogrammés (Presets)



Aide

4. **Sons Presets.** De nombreux synthétiseurs (BeepMap, Buzz Generator, Fruit Kick, Fruity DrumSynth Live, Fruity DX10, SimSynth Live, Wasp,...) ont des sons préprogrammés (Presets). Dans la plupart des cas, vous pouvez les sélectionner depuis la section **Presets** du menu représenté ci-dessus ou en cliquant sur les petites flèches dans le coin supérieur droit de la fenêtre (voir illustration ci-dessus).
5. **Boîte de dialogue Channel Settings.** Tous ces instruments ont une boîte de dialogue Channel Settings que vous pouvez afficher en cliquant sur le nom du canal, tout comme pour les canaux d'instrument à d'échantillon. Mais comme chaque instrument est différent, tous leurs panneaux ne sont pas les mêmes comme c'est le cas pour les instruments à échantillon. Par exemple, le TS404 a les onglets SMP, MISC et FUNC, tandis que le BeepMap offre les onglets INS, MISC et FUNC.
6. **Que font ces instruments ?** OK, voici l'aspect de **quelques-uns** des instruments. Veuillez noter que certains de ces instruments doivent être **achetés séparément**. Si vous ne les avez



pas achetés, vous n'aurez qu'une version de démonstration pour écouter les sons de l'instrument en question mais ces canaux ne seront pas sauvegardés dans votre projet FL Studio. **Certains instruments (et effets) de démonstration produisent un son sifflant doux intermittent. Si vous entendez quelque chose qui sonne comme un océan, vous avez probablement une démo chargée quelque part dans votre projet.**

- a. **3xOsc.** C'est un instrument simple permettant de combiner trois **oscillateurs** générant chacun un son. Les sons en eux mêmes ne sont pas trop excitants, mais constituent une excellente base de départ à combiner avec les effets de l'onglet INS ou avec d'autres plugins d'effets (expliqués dans un autre chapitre) particulièrement si vous êtes novice en synthèse.



- b. **BeepMap.** Celui-ci est bizarre. Il interprète les fichiers d'images Bitmap pour les transformer en son; les résultats sont surprenants et réussis. C'est le type de synthèse employé par Aphex Twin pour intégrer à une piste son image qui s'affiche quand la piste est envoyée à un analyseur de spectre.



- c. **BooBass.** Un petit générateur de basse pratique du même développeur que SimSynth.



- d. **Chrome.** Un plugin de visualisation qui vous permet de déclencher des événements graphiques à l'aide du Piano roll, d'un contrôleur physique ou de clips d'automation. Comprend une caméra, un sélecteur de scène et une grande variété de paramètres de scène différents.



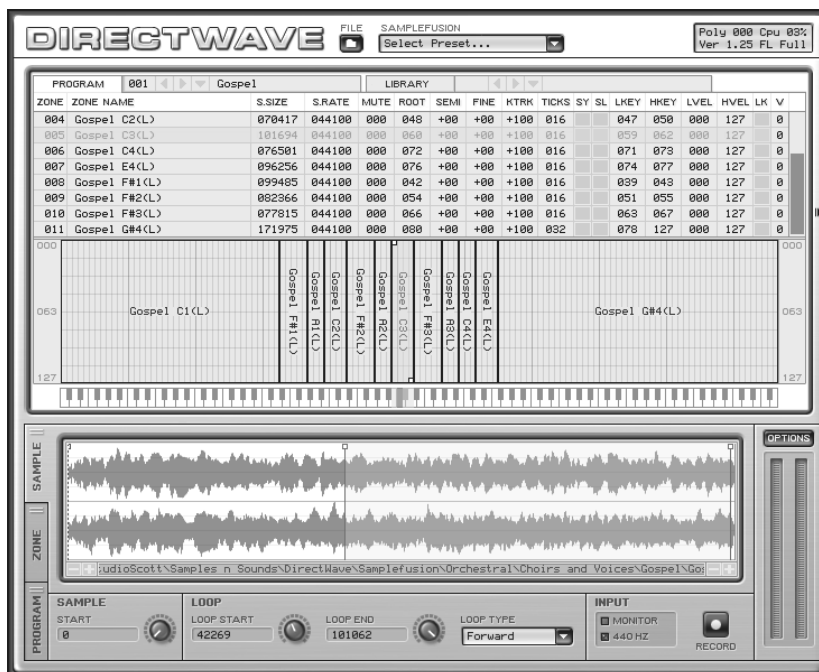
- e. **Dashboard.** Vous permet de créer vos propres interfaces MIDI et de commande interne (consultez l'aide en ligne pour voir de quelles commandes internes il s'agit).



- f. **FL Keys.** Un simulateur de piano réaliste avec emploi optimisé du processeur et de la mémoire.



- g. **DirectWave.** Un puissant échantillonneur disposant d'une section de synthèse entièrement programmable, avec tous les "plus" habituels d'un échantillonneur. Direct Wave peut aussi "échantillonner" (enregistrer le son) quand il est chargé comme effet dans une piste du mixer.





- h. **FL Slayer.** Un simulateur de guitare électrique réaliste équipé d'une section ampli de qualité et d'un rack d'effets vous permettant de recréer un son complet de guitare sans autres plugins.



- i. **FPC (FL Pad Controller).** Un plugin similaire à l'unité physique MPC d'Akai, codé & optimisé pour la plate-forme FL Studio. FPC est une boîte à rythmes multicouche/dynamique autonome qui facilite la création, l'édition et le changement de kits de batterie à la volée. FPC accepte 16 patches multicouches pour les banques A et B.



- j. **Fruit Kick.** Un instrument grosse caisse.



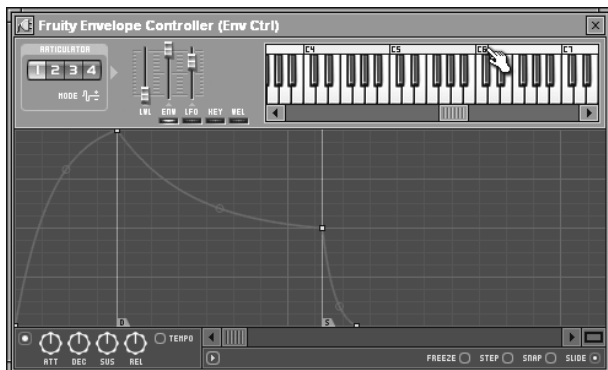
- k. **Fruity DrumSynth Live.** Un plugin synthétiseur de batterie vous permettant de définir des "pêches" de batterie et de les piloter par un clavier.



- l. **Fruity DX10.** Un synthétiseur FM polyphonique 8 voix (ce qui signifie 8 notes à la fois). Il est conçu pour produire des sons de haute qualité sans trop solliciter le processeur central.



- m. **Fruity Envelope Controller.** Vous permet de déclencher des enveloppes qui peuvent être associées à des paramètres de FL Studio. Comprend un éditeur d'enveloppe similaire à celui employé dans Sytrus et FPC.



- n. **Fruity Granulizer.** Donne des sons sympas, changeants à partir de vos échantillons, comme quand l'échantillon "Funk Soul Bruvva" ralentit dans "Rockefeller Skank" de Fatboy Slim.



- o. **Morphine.** Un puissant synthétiseur additif à l'architecture logique, souple, qui vous permet de créer n'importe quel son. Vous pouvez faire cela directement en réglant manuellement les harmoniques ou en prenant en entrée n'importe quel échantillon et en le resynthétisant en une des 4 voix indépendantes.



- p. **Toxic III.** Dispose d'un moteur de synthèse hybride, combinant le meilleur de la FM et de la synthèse soustractive. Avec des filtres chauds modélisant leurs équivalents analogiques et un jeu d'effets intégrés, Toxic c'est à la fois la commodité, la simplicité et une superbe qualité sonore.



- q. **Fruity Keyboard Controller.** Une commande d'automation qui ne produit aucun son par elle-même, mais peut être utilisée comme bouton de commande et curseur dans FL Studio, en affectant depuis le Piano roll ou le séquenceur pas à pas la hauteur et la dynamique de note à tout paramètre automatisable ou plugin de tierce partie.



- r. **Fruity Slicer.** Il vous permet de découper une rythmique et de jouer des coups de batterie individuellement au clavier. Vous pouvez faire des breaks sympas vraiment vite avec cet outil (vous aurez plus d'informations sur son fonctionnement plus loin dans la section BeatSlicer).



- s. **Fruity SoundFont Player.** Un instrument lecteur d'échantillon sophistiqué qui fonctionne avec la collection SoundFont2.



- t. **Fruity Vibrator.** Vous pouvez ajouter des vibrations à vos morceaux avec n'importe quel fichier Force Feedback (.ffe). Ces fichiers peuvent être créés avec l'outil Microsoft Force Editor du kit DirectX Developer SDK.



- u. **Poizone.** Un synthétiseur logiciel soustractif conçu pour vous donner des résultats de qualité professionnelle, sans pour autant nécessiter un apprentissage qui entraverait votre créativité. Le concept à l'origine de PoiZone est la création d'un synthétiseur ayant le plus petit nombre de commandes mais fournissant une flexibilité et des caractéristiques maximales.



- v. **Plucked!** Synthétiseur dédié aux sons d'instruments à cordes: guitare, harpe, mandoline, etc.



- w. **SimSynth Live.** Synthétiseur numérique très complet. Utilisez ce bébé en vue de créer de gros sons analogiques pour vos titres de dance et de trance.



- x. **SynthMaker.** Accrochez-vous ! SynthMaker est une application de programmation audio servant à créer des instruments et effets virtuels sans avoir à écrire de code basique. Les instruments et effets créés dans SynthMaker peuvent être utilisés dans FL Studio comme plugins "natifs" et partagés avec d'autres utilisateurs de SynthMaker.



- y. **Sytrus.** Sytrus est le synthétiseur le plus polyvalent de l'arsenal FL Studio, combinant modulation de fréquence (FM), modulation en anneau (RM), modélisation de cordes



pincées et synthèse soustractive, et disposant d'un puissant éditeur d'enveloppe. Le synthé comprend un mode unisson éditable et performant et une section d'effets complète.



- z. **TS404.** Une remarquable machine "techno" pour la création de lignes de synthé et de basse, au son similaire à celui de la classique TB-303 (regardez "more" dans la fenêtre contextuelle Add one).



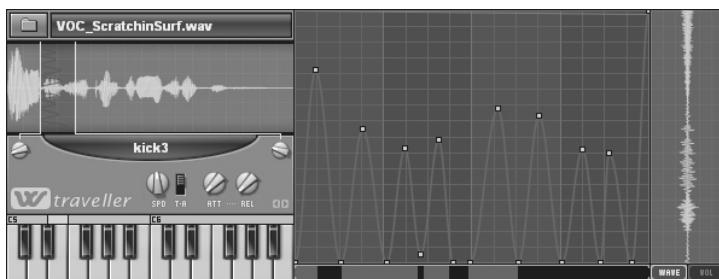
- aa. **Wasp.** Autre synthétiseur numérique très complet. Celui-ci est mieux adapté pour la



création de sons rapides, orientés techno (d'où son nom).



bb. WaveTraveller. Crée des scratches réalistes avec un contrôle total sur les plus petits détails !



cc. Layer. Ce n'est pas vraiment un instrument, mais c'est sympa. Il vous permet de créer un canal master pour piloter d'un coup plusieurs canaux.

dd. MIDI Out. Ce n'est pas non plus un instrument. Il vous permet d'envoyer un signal de commande MIDI à un appareil MIDI externe (ou interne).

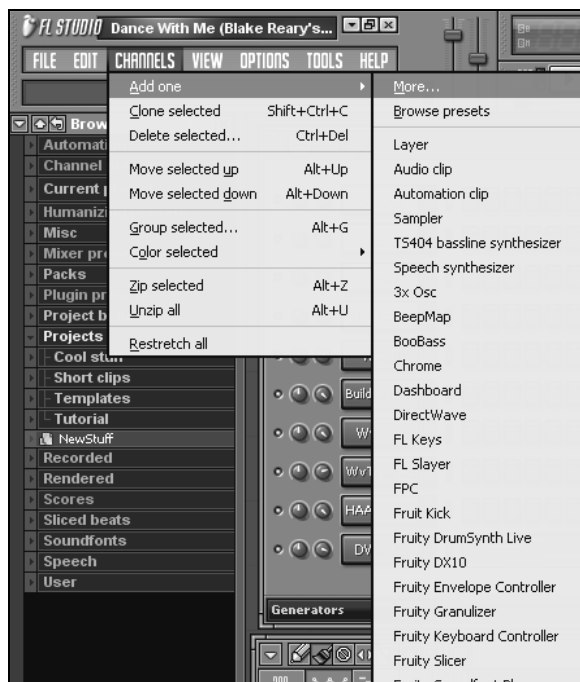




ee. **Speech Synthesizer.** C'est un assistant pour ajouter des lignes vocales synthétisées à vos morceaux (voir p.39).

ff. **Autres.** Il existe aussi d'autres instruments, voir l'aide de FL Studio (F1).

7. **Et encore d'autres instruments !** Avec le Fruity Wrapper, vous pouvez ajouter n'importe quel plugin synthétiseur VST ou DX téléchargé ou acheté. Dans le menu **Channels**, sélectionnez **Add One > More**. Cela produira une liste des plugins disponibles comme ci-dessous. Vous pouvez choisir n'importe lequel de ceux sous l'en-tête **Fruity Generator Plugins** en double-cliquant dessus. Le "F" encadré près du nom de plugin identifie un "Favori" qui apparaît dans le menu Add One ("ajouter") ci-dessous.



8. **Plugins VST et DX.** Vous avez peut-être remarqué le **Fruity Wrapper** dans la liste de plugins ci-dessus. Le wrapper n'est pas à proprement parler un instrument mais procure l'interface entre FL Studio et les plugins **VST** ou **DXi**. Mais vous n'avez pas besoin de l'ouvrir – si vous double-cliquez sur un des plugins VST, il ouvrira automatiquement le Wrapper pour vous. Vous pouvez remarquer que certains plugins d'instruments (et d'effets) ne disposent pas de leur propre interface, voir le plugin gratuit DX10 ci-dessous. Il utilise l'interface générique du "wrapper". Les autres ont une interface d'aspect plus professionnel, comme Poizone.



DX10, interface générique.

Toxic III, interface personnalisée.



9. **Les autres plugins VST.** Je sais ce que vous pensez – quid des autres plugins VST dans la liste ? Ce sont soit des synthétiseurs, soit des effets (FX), et la plupart de ceux avec lesquels démarrer sont des FX (nous expliquons comment les utiliser plus loin en section **Mixage & Effets**). Il n'y a malheureusement pas de moyen fiable pour que FL Studio différencie plugins d'effets et de synthés, aussi devez-vous mémoriser qui fait quoi. Si vous essayez d'ouvrir un plugin VST et n'obtenez qu'un message d'erreur et le wrapper vide ci-contre, il s'agit sans doute d'un plugin d'effet (FX).

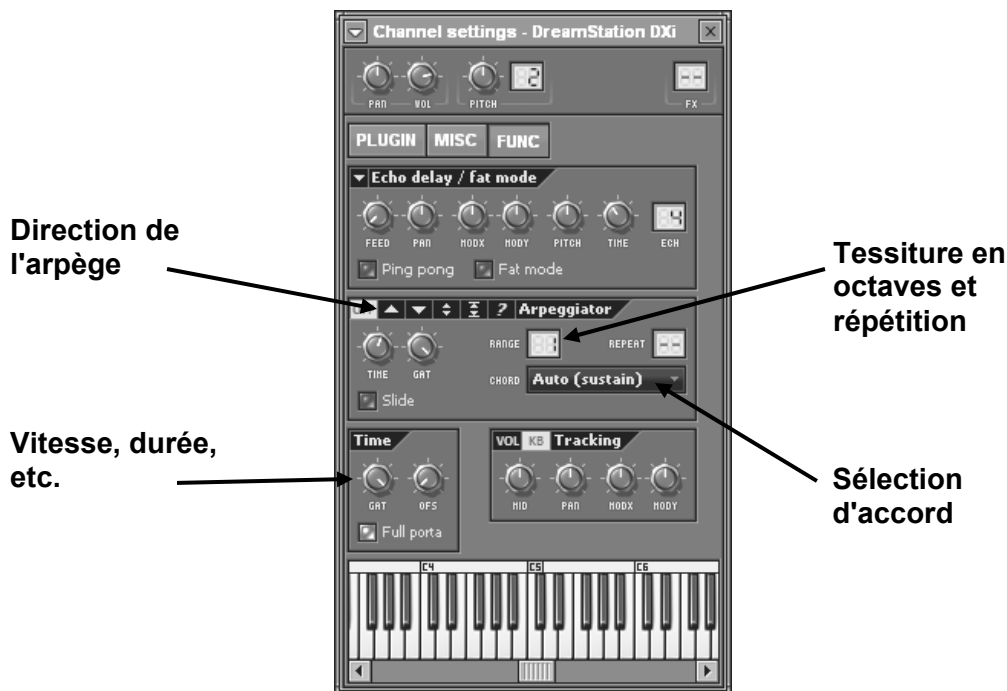


10. **Faut-il m'enregistrer ?** Certains de ces produits sont développés par des partenaires de FL Studio et doivent par conséquent être enregistrés afin d'en déverrouiller toutes les fonctions.



Consultez le site internet <http://www.flstudio.com> pour plus d'informations sur l'endroit où envoyer votre argent si durement gagné.

11. **Où puis-je en trouver d'autres ?** Il existe des *centaines* de plugins de synthétiseurs disponibles au téléchargement. Certains sont gratuits, d'autres payants. Recherchez les bonnes affaires sur <http://www.flstudio.com> ou <http://www.image-line.com>. S'il est un site que vous devez mettre dans vos favoris, c'est bien <http://www.kvraudio.com> - un site énorme avec tous les plugins VST que vous pouvez vouloir (les nouveaux plugins VST doivent être placés dans le dossier partagé **Program Files\Image-Line\ VST** de votre disque dur).
12. **L'arpégiateur (Arpeggiator).** Maintenant que nous avons présenté les instruments synthés, nous pouvons vous dire à quoi sert la section **Arpeggiator** de la boîte de dialogue Channel Settings. Ouvrez un canal de synthétiseur (SimSynth Live, par exemple) et ouvrez l'onglet **FUNC** de la boîte de dialogue Channel Settings. **Cliquez sur la flèche orientée vers le haut et sélectionnez un accord.** Placez-vous à présent dans un nouveau Pattern, ajoutez une note SimSynth unique et appuyez sur Play. À la place de la note unique, vous entendez la répétition d'un arpège. Cool, non ? Vous pouvez obtenir plus d'informations sur ce sujet dans l'aide en ligne.

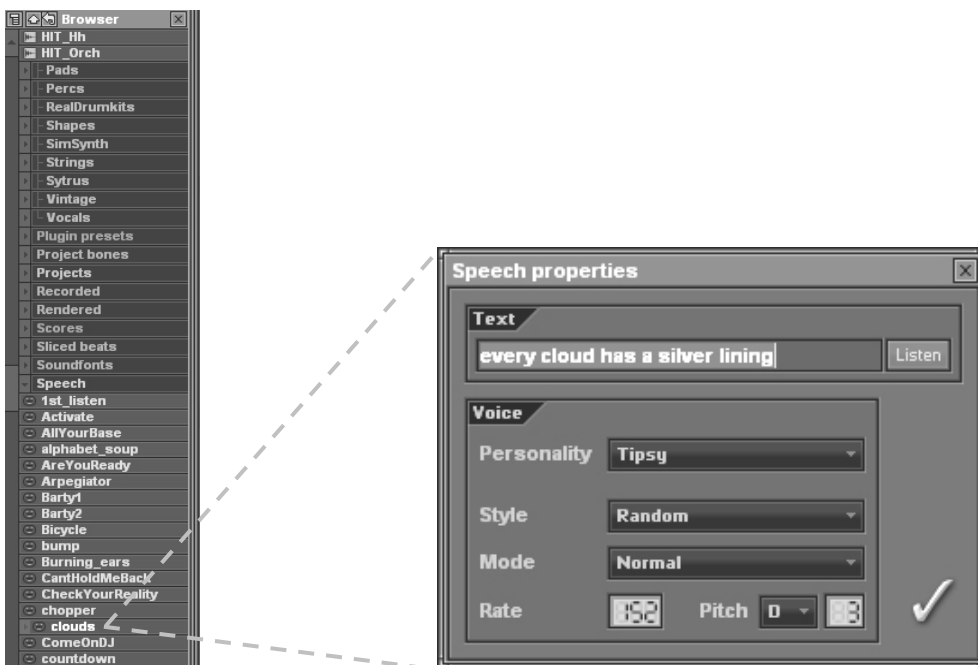




Ne vous privez pas les gars ! Il vous faut tous ces générateurs. Raclez les fonds de tiroir et achetez-les dès que possible. **Celui qui démarquera sans doute le plus vos pistes est Sytrus et tant que vous y êtes, n'oubliez pas Maximus, ce plugin Maximizer déchire !**



13. **Speech!** Oui, vous avez bien lu. Vous pouvez maintenant converser avec FL Studio grâce à la prise en charge intégrée de la synthèse vocale. Son accès le plus simple consiste à regarder sous “speech” dans l’explorateur d’échantillons, et à faire glisser un des fichiers qui s’y trouvent dans le séquenceur pas à pas. Vous obtiendrez une fenêtre de dialogue comme ci-dessous. Vous n’avez qu’à remplacer le texte, choisir une personnalité, un style, une vitesse (rate), et une hauteur (pitch). Cliquez sur le bouton “listen” pour écouter comment cela sonne. Quand vous avez fini, pressez la “coche” pour ajouter un canal d’échantillon. Vous pouvez aussi glisser un fichier de speech dans un canal Granulizer, Fruity Scratcher ou Fruity Slicer. Amusez-vous.





Vous pouvez avoir à écrire certains mots en phonétique pour avoir le son voulu... Vous pouvez aussi avoir un rendu chanté en fixant l'augmentation de hauteur (en demi-tons) entre parenthèses après les mots. Essayez de saisir "all your(2) base(3) are(2) beelong to us" dans la fenêtre ci-dessus (utilisez un style monotone).





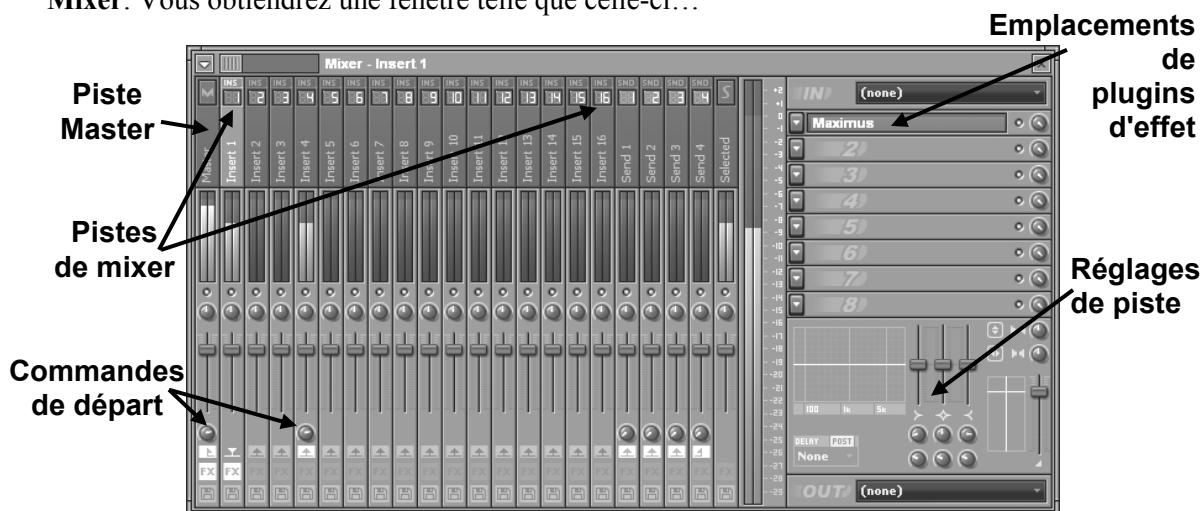
MIXAGE & EFFETS

IMPORTANT : Ce guide est un guide de prise en main général commun à toutes les éditions de FL Studio. Certaines fonctions n'existent toutefois que dans certaines éditions. FL Studio Fruityloops Edition n'a pas les fonctionnalités de curseurs de réglage de piste. Veuillez consulter notre site <http://www.flstudio.com> pour connaître les conditions de mise à niveau.

Une grande caractéristique de FL Studio Producer Edition est la fenêtre Mixer. De là, vous pouvez mixer plus de 64 pistes et même les associer pour créer des groupes de mixage complexes. Respirez un grand coup !

Une des meilleures fonctions du mixer est la possibilité d'ajouter des effets aux sons venant des canaux. Ces effets vont de simples **changements de volume** à des effets plus sophistiqués comme **chorus**, **reverb**, **phaser**, **delay**, **flange** et **EQ**, entre autres (vous pouvez aussi ajouter des instruments, mémos, contrôleurs, moniteurs et plein de choses utiles !).

Ouvrez la fenêtre Mixer. Appelez la fenêtre **Mixer** en pressant **F9** ou en allant sur **View > Mixer**. Vous obtiendrez une fenêtre telle que celle-ci...



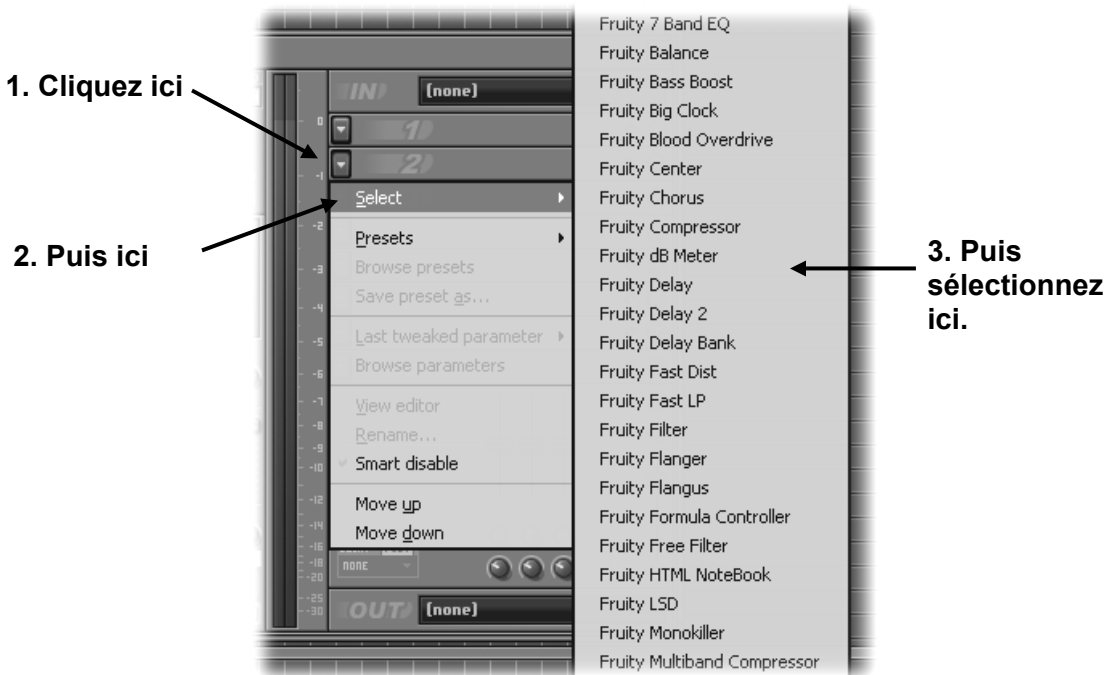
Que voyez-vous ? A gauche se trouvent les pistes de mixer. Vous avez une **piste Master** (M dans l'en-tête), 64 **pistes ordinaires**, 4 **pistes de départ (Send)** dédiées et 1 **piste sélectionnée**, bien que toute piste de mixer puisse servir de départ. On peut sélectionner le bord du mixer et le tirer pour afficher jusqu'à 64 pistes de mixer à la fois, sinon un curseur situé dans le coin supérieur gauche du mixer permet de faire défiler les pistes. La piste Master est sélectionnée par défaut (bien que ci-dessus la piste 1 soit sélectionnée comme indiqué par la couleur plus claire). Chaque piste peut accueillir huit plugins d'effet ou FX (en haut à droite). Quand vous sélectionnez une autre piste (en cliquant dessus), les réglages de piste et de banque d'effets changent pour refléter les valeurs propres à cette nouvelle piste.



Les panneaux de réglages de piste affichent quelques propriétés de chaque piste. Les réglages de volume et de balance stéréo sont associés aux commandes correspondantes sous chaque piste. Les autres éléments du panneau de réglages de piste sont le correcteur (EQ ou égaliseur), la commande d'“amplitude” stéréo et un indicateur de niveau sonore (affichant le volume de sortie de la piste).

Commutez les plugins On et Off / Mixage avec et sans effets. Cliquez sur la diode verte à côté de chaque plugin pour le commuter on et off. Essayez cela pendant que la boucle est reproduite pour entendre la différence. Vous pouvez aussi tourner le potentiomètre à côté de la diode pour mixer le son “sec” (sans effet) et le son avec effet.

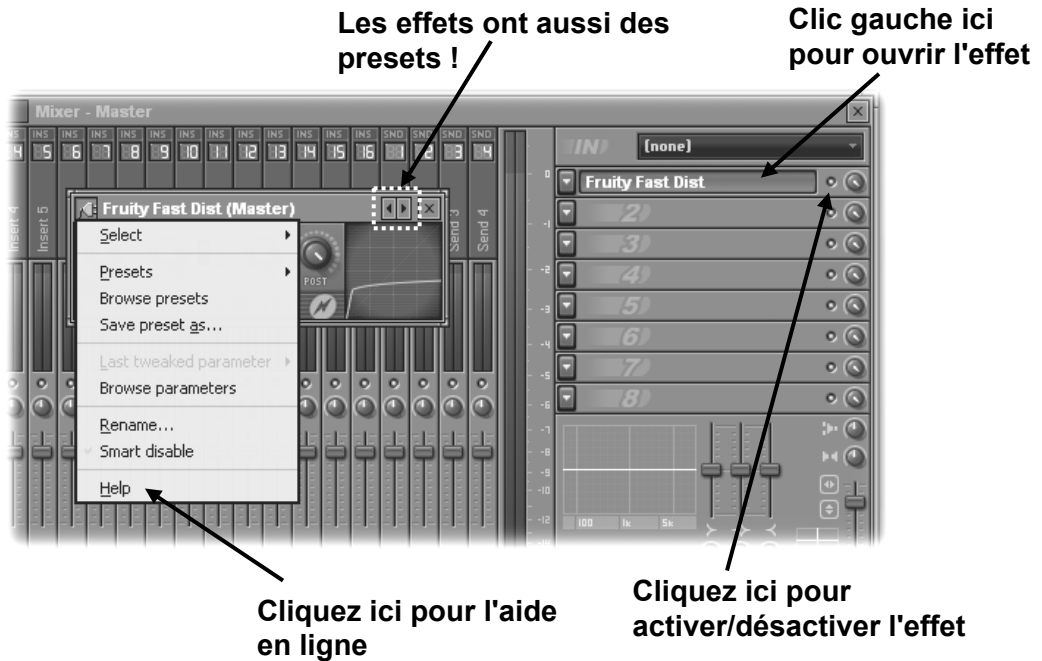
Sélectionnez les plugins. Pour ajouter de nouveaux plugins, cliquez sur la flèche où vous voulez ajouter le nouveau plugin et choisissez dans la liste des favoris (**Favorites List**) ou choisissez **Select** pour accéder à la liste entière et configurer vos favoris.



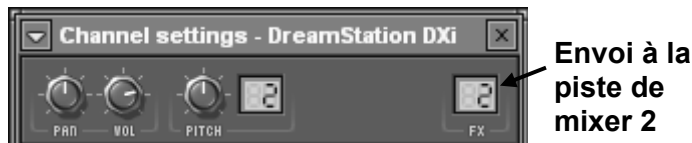
Réglage des plugins. Faites un clic droit sur le plugin pour ouvrir et fermer sa fenêtre de réglages. Certains plugins présentent une interface simple comme **Fruity Fast Dist** représenté ci-dessous. D'autres ont des commandes plus originales. La plupart des plugins possèdent leur



propre rubrique d'aide comme ci-dessous, nous ne nous attarderons donc pas ici sur l'emploi de leurs commandes. Mais à présent, pourquoi ne pas jouer avec eux pour voir ce qu'ils font ?



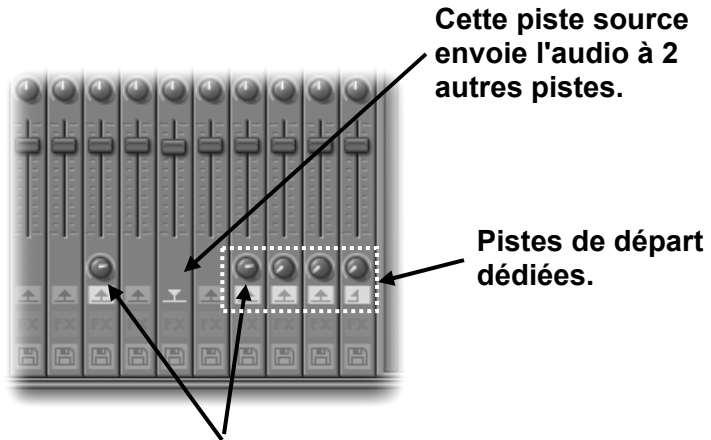
Transmission de sons aux plugins. La case en haut à droite du panneau Channel Settings (ci-dessous) est un "départ" de piste de mixer. Les effets placés sur la piste Master du mixer sont appliqués à tous les sons du morceau. À l'inverse, les effets des pistes 1-64 du mixer ne sont appliqués qu'aux échantillons et aux synthétiseurs pour lesquels cette piste de mixer est sélectionnée dans leur **boîte de dialogue Channel Settings**.



À quoi servent les pistes de départ (Send) ? À économiser ! Il existe 4 pistes spéciales de départ ayant pour entrée d'autres pistes du mixer plutôt que des canaux d'instrument. Supposons que vous souhaitiez appliquer la même Fruity Reverb à la guitare et à la batterie, mais avec en plus un Fruity Delay sur la guitare et une correction tonale sur la batterie. Facile. Envoyez le signal de batterie à la piste ordinaire 2 du mixer où vous avez placé le correcteur (EQ). Envoyez le signal de guitare à la piste ordinaire 3 du mixer où vous avez placé le Fruity Delay. Placez la réverbération sur la piste de départ (Send) 1 et tournez le potentiomètre de départ (Send) 1 des



pistes de mixer 2 et 3 pour envoyer le signal de sortie de ces pistes à la piste de départ 1. La même réverbération est à présent appliquée à la guitare et à la batterie et vous n'avez utilisé qu'un seul plugin de réverbération. Les potentiomètres de départ (Send) se trouvent **sous la piste recevant l'entrée pas celle de départ**. Une flèche descendante orange indique la piste source.



Ces deux pistes reçoivent l'entrée, notez les positions de commandes donnant le volume du signal entrant, cliquez sur la flèche montante pour afficher/masquer les commandes de départ

Modification de l'ordre des plugins. L'ordre dans lequel vous ajoutez les plugins d'effets détermine leur ordre d'application sur le signal. Représentez-vous cela comme suit – le signal entre par le haut de la colonne d'effets et sort par le bas. Donc un Delay au dessus d'une Reverb signifie que le Delay baigne dans la Reverb. La Reverb avant le Delay signifie que la queue de Reverb est hachée et retardée. Pour faciliter l'établissement de l'ordre des effets, FL Studio est équipé d'une fonction très simple permettant de déplacer un effet vers le haut ou vers le bas dans la chaîne des effets. **Un raccourci rapide consiste à placer le curseur de votre souris sur l'emplacement de l'effet FX et à tourner la molette de votre souris. Vous n'avez pas de molette ? Cliquez sur le menu FX et pressez "u" ou "d" au clavier pour déplacer l'effet.**

Placez votre souris sur le nom de l'effet et tournez la molette de la souris OU cliquez avec le bouton gauche et pressez "u" ou "d"





Que font les différents plugins ? Comme indiqué précédemment, une aide en ligne est disponible pour chacun des plugins FL Studio; voici néanmoins un bref aperçu de leurs possibilités -

Buzz Effect Adapter. Cet adaptateur permet de charger n'importe quel effet Buzz Machine. FL Studio est livré avec certains déjà installés, mais vous en aurez plus sur <http://www.BuzzMachines.com>.

Edison. Outil entièrement intégré pour l'**édition** et l'**enregistrement** audio. Edison se charge dans un "slot" ou emplacement d'effet (dans n'importe quelle piste de mixer) et de là il enregistre ou reproduit l'audio (voir page 69 pour plus d'informations).

EQUO. Banque de 8 égaliseurs graphiques avec morphing entre banques, particulièrement adaptée à l'automation.

Fruity 7 Band EQ. Correcteur ("égaliseur") pour votre son (comme sur la chaîne stéréo de papa à la maison).

Fruity Balance. Permet de changer le panoramique et le volume pendant un enregistrement live.

Fruity Bass Boost. Accentue les basses pour un super gros son.

Fruity Big Clock. Affiche une énorme horloge indiquant le temps de lecture écoulé.

Fruity Blood Overdrive. Applique une distorsion sur les canaux sélectionnés.

Fruity Center. Supprime en temps réel le bruit lié aux composantes continues (DC Offset).

Fruity Chorus. Ajoute un doux effet de chorus.

Fruity Compressor. Uniformise la dynamique du signal. Apparemment, Fatboy Slim applique une compression massive pour obtenir ses sons de batterie particuliers...

Fruity dB Meter. Affiche un grand indicateur de niveau.

Fruity Delay. Applique un véritable écho (pas une simple répétition d'échantillons comme l'écho du canal).

Fruity Delay 2. Fruity Delay de nouvelle génération. Ajoute panoramique et autres effets.



Fruity Delay Bank. Banque de 8 banques identiques, chacune pouvant alimenter la suivante dans la chaîne pour créer des effets complexes de delay et de filtrage.

Fruity Fast LP. Filtre passe-bas sollicitant peu les ressources du processeur (coupure et résonance).

Fruity Fast Dist. Un effet remarquable de distorsion légère ne sollicitant quasiment pas le processeur.

Fruity Filter. Filtre à coupure et résonance sollicitant davantage les ressources du processeur.

Fruity Flanger. Si vous demandez, c'est que vous ne l'avez pas entendu. Très apprécié des guitaristes, cet effet de type LFO donne une sensation sympa à tout morceau.

Fruity Flangus. Un effet très utile, pour enrichir le panorama stéréo de vos instruments, ajouter un chorus de haute qualité et simuler une synthèse à l'unisson.

Fruity Formula Controller. Contrôleur interne original que vous pouvez coupler à d'autres potentiomètres et curseurs dans FL Studio. Plus d'informations dans la section Automation...

Fruity Free Filter. Encore un autre filtre - un classique 12 dB à la place d'un filtre variable comme Fruity Filter (quoi que cela puisse signifier).

Fruity HTML Notebook. Ajoute des notes à votre boucle, au format html, ou bien votre propre page web !

Fruity Love Philter. Le plus puissant plugin de filtrage de FL Studio. Consiste en 8 unités de filtrage identiques, chacune capable d'alimenter la suivante dans la chaîne. Crée des effets complexes de delay, gate et filtrage.

Fruity LSD. Permet à FL Studio d'accéder au synthétiseur DirectMusic fourni avec DirectX 8. Notez que DirectX 8.0 ou ultérieur doit être installé sur votre machine. LSD agit comme un périphérique MIDI externe, qui peut être piloté depuis un canal de générateur MIDI Out (voir la section précédente sur les générateurs).

Fruity Limiter. Maximiseur, compresseur et limiteur simple bande.

Maximus Multiband Maximizer. Compresseur-limiteur 3 bandes. Puissante maximisation (DÉMO uniquement).

Fruity Multiband Compressor. Compresseur stéréo 3 bandes à filtres RII ButterWorth ou



RIF à phase linéaire pour diviser le signal entrant en trois bandes en vue du traitement. Une fonctionnalité de limiteur est aussi incluse.

Fruity Mute 2. Réduit au silence (Mute) les canaux pendant l'enregistrement live.

Fruity Notebook. Conservez vos notes ici ! C'est le plugin utilisé dans les boucles de didacticiel fournies avec le logiciel.

Fruity PanOMatic. Utile pour panoramiquer progressivement le son de part et d'autre.

Fruity Parametric EQ. Correcteur paramétrique créé pour FL Studio. Les correcteurs ordinaires ne permettent de régler que le niveau de bandes de fréquences préétablies, mais avec un correcteur paramétrique, vous choisissez la bande de fréquences à corriger.

Fruity Parametric EQ 2. Plugin de correcteur paramétrique 7 bandes sophistiqué avec analyse spectrale. La fréquence et la largeur de chaque bande est réglable, ainsi que le type de bande. Utile lorsque vous avez besoin d'une correction précise.

Fruity Peak Controller. C'est un autre contrôleur interne. Vous en saurez plus en section Automation ci-dessous.

Fruity Phase Inverter. Inverseur de phase stéréo (gauche et droite).

Fruity Phaser. Comme un Flanger, mais encore plus sympa.

Fruity Reeverb. Effet de réverbération bien plus agréable que celui obtenu depuis la boîte de dialogue Channel Settings.

Fruity Reverb 2. Nouveau plugin de réverbération amélioré avec un son de plus haute qualité et plus de commandes que la réverbération d'origine.

Fruity Scratcher. Chargez un échantillon et scratchez-le à mort. Ce plugin est plutôt un instrument car il produit du son par lui-même et ne se contente pas de modifier un canal.

Fruity Send. Placez ce plugin entre deux autres plugins pour diviser le signal et l'envoyer à un des quatre canaux de départ (Send) d'effet.

Fruity Soft Clipper. Filtre limiteur doux peu gourmand en puissance de traitement. Il vous permet d'éviter l'écrêtage et la distorsion par une légère compression du signal entrant.

Fruity Spectroman. Ouvre un analyseur de spectre pour visualiser la répartition spectrale des sons de votre piste.



Fruity Squeeze. Plugin de diminution de résolution (bits), distorsion et filtrage. Fruity Squeeze ajoutera un caractère tonal râpeux aux sons entrants et est particulièrement efficace quand il est appliqué aux boucles de batterie.

Fruity Stereo Enhancer. Apporte une très belle séparation stéréo et d'autres effets.

Fruity Vocoder. Un vocoder sophistiqué avec de nombreux paramètres réglables et une latence nulle (c'est-à-dire que les sons traités ne sont pas "en retard"). Cet effet exige beaucoup du processeur de machines plus lentes mais a une précision et des fonctions uniques.

Fruity WaveShaper. Effet de distorsion d'onde qui associe les valeurs d'entrée et de sortie selon un graphique basé sur des courbes flexibles à "points d'inflexion".

Fruity X-Y Controller. Encore un autre contrôleur interne sur lequel vous en saurez plus en section Automation ci-après.

Presets d'effets. Si un plugin intègre des presets, vous pouvez y accéder depuis la section **presets** du menu des effets (voir ci-avant), ou avec les petites flèches comme pour les plugins de synthétiseur. Vous pouvez créer vos propres presets en cliquant sur Save preset. En faisant ainsi, FL Studio enregistre les positions de toutes les commandes de plugin pour que vous puissiez retrouver exactement le même son par la suite. Si vous avez sauvegardé vos presets dans le répertoire que FL Studio suggère, ils réapparaîtront dans le menu sous **presets**.

Obtenir de nouveaux plugins. Une remarquable sélection de plugins d'effets est fournie avec votre ensemble FL Studio. Mais des développeurs en créent sans cesse de nouveaux et vous pouvez vous en procurer un grand nombre sur Internet. Certains sont gratuits, d'autres vous coûteront de l'argent. Surfez sur le web pour voir ce que vous pouvez trouver ! L'aide en ligne (poussez F1 dans FL Studio) contient des guides pas à pas détaillés sur la façon d'installer et d'utiliser ces plugins de tierce partie.

À propos du processeur. "WAOUHH !! Je peux utiliser autant de plugins que je veux ?!" En fait, non. Chaque plugin utilise une certaine quantité des ressources du processeur de votre ordinateur; certains plus que d'autres. Le nombre de plugins utilisables avant que votre processeur ne soit à bout de souffle dépend de sa cadence (ces fameux Mégahertz...) mais aussi de la quantité de mémoire vive installée. Il n'existe pas de formule pour calculer le nombre de plugins que peut gérer votre machine, mais si le son saccade juste après avoir ajouté un plugin, c'est que vous en avez trop. N'oubliez pas non plus les **canaux de départ (Send)**. Ils peuvent aider à réduire le nombre total de plugins activés. N'oubliez pas non plus que régler la taille de la mémoire tampon (Buffer Length) peut souvent résoudre vos problèmes de processeur (voir la section "Voyons ce qui s'affiche à l'écran ?").



ENREGISTREMENT LIVE DES MOUVEMENTS (Automation)

Ouvrez la boîte de dialogue Channel Settings pour un instrument et cliquez sur l'onglet **INS**. Saviez-vous que vous pouvez enregistrer tout mouvement fait sur n'importe quelle commande ? C'est ce qu'on appelle une automation et c'est la clé pour donner de la vie à vos morceaux...

Cliquez sur
l'onglet INS



Regardez ce
potentiomètre
bouger !

1. **Sélectionnez un pattern d'automation.** Attention, c'est important. Une automation est facilement mal placée aussi vaut-il mieux l'enregistrer entièrement dans un seul Pattern, c'est pourquoi nous en avons pré-baptisé un "Main automation" dans la liste de lecture ou Playlist. Vous devez placer ce Pattern dans la liste de lecture, au début du morceau à lire avec les réglages de l'automation. Quand vous maîtriserez mieux tout cela, vous pourrez déroger à cette règle, mais pour le moment faites au plus simple.



N'oubliez pas de sélectionner le bon Pattern ET d'activer le mode d'enregistrement d'automation ! (cliquez avec le bouton droit sur le bouton d'enregistrement et cochez).



2. **Enregistrement d'une automation.** La chose la plus simple à faire est de créer un nouveau flip (**File > New**), d'y déposer quelques boucles de batterie, de placer le morceau en lecture et de vous entraîner à jouer avec les potentiomètres PAN et VOL du canal de la caisse claire (par exemple). Lorsque vous pensez avoir un réglage intéressant, **assurez-vous que le Pattern d'automation principal est sélectionné et que l'enregistrement d'automation est activé** dans le menu obtenu par clic droit sur le bouton d'enregistrement, puis cliquez sur le bouton d'**enregistrement** représenté ci-dessous. Vous pouvez d'abord entendre un **décompte** de trois temps, si la diode de décompte 321 est allumée. Lancez le morceau et appliquez vos fameux réglages. Le morceau est lu une fois puis s'arrête. Désactivez l'enregistrement et appuyez sur Play. Vous venez d'enregistrer votre première **automation** !

Mode de morceau joué
depuis la Playlist

Bouton d'enregistrement

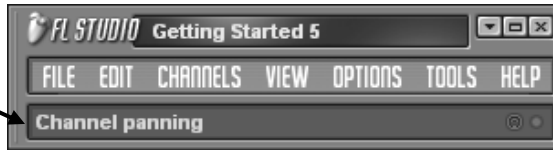
Décompte d'intro



3. **Réduisez la mémoire tampon.** Si vous avez noté un retard entre vos réglages et la réponse de FL Studio, vous pouvez devoir baisser la taille de votre mémoire tampon (pressez **F10** et sélectionnez l'onglet **Audio**). Plus le curseur est bas, plus la réponse de FL Studio est rapide. Mais ne choisissez pas une valeur trop faible sans quoi le son risque d'être haché (Section "Voyons ce qui s'affiche à l'écran ?").
4. **Note importante.** Quand l'enregistrement est activé et la boucle en lecture, bouger un potentiomètre supprime tous les mouvements précédemment enregistrés entre ce point et la fin du morceau. Cela peut être frustrant, si bien qu'il est en général préférable de définir approximativement une automation puis d'affiner les réglages dans l'éditeur d'événements (**Event Editor**) décrit en section suivante.
5. **Que pouvez-vous enregistrer ?** Les réglages de la plupart des potentiomètres et curseurs peuvent être enregistrés dans une automation, y compris ceux des plugins. Certains ne peuvent cependant pas l'être. Le moyen le plus simple pour connaître les réglages enregistrables consiste à faire glisser le pointeur de la souris sur une commande et à observer le champ d'information. Si des témoins rouges s'affichent, alors le réglage peut être enregistré dans une automation.
6. **Où sont mes données ?** Toutes les automatisations sont enregistrées dans le Pattern actuellement sélectionné. Pour les voir dans le contexte, placez le clip du Pattern dans la zone de piste, un mini-graphique s'affichera.



Description



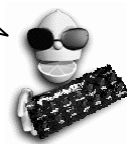
Points rouges



Plugins. Vous pouvez enregistrer une automation pour la plupart des plugins, mais pas pour tous. Faites des essais.

Le conseil de LemonBoy pour l'automation...

1. Vérifiez toujours quel est le Pattern sélectionné avant d'enregistrer l'automation. L'automation sera enregistrée dans le Pattern sélectionné.
2. Faites un clic droit sur le bouton d'enregistrement pour vérifier que l'automation est cochée.
3. Organisez votre morceau comme vous le voulez avant de commencer l'enregistrement de l'automation. Une fois les événements enregistrés, il est difficile de changer l'organisation d'une Playlist d'une façon qui sonne toujours bien.
4. Sauvegardez toujours une copie de votre boucle avant d'enregistrer une automation. Vous pourrez ainsi retrouver une copie intacte de la boucle si l'automation n'est pas réussie ou si vous changez d'avis.
5. Sauvegardez régulièrement la boucle lorsque vous enregistrez des automations. Ainsi, si vous faites une erreur et effacez certains événements, vous pourrez toujours récupérer la version précédente.
6. Utilisez un contrôleur MIDI externe pour vous simplifier la tâche (voir la section consacrée aux contrôleurs externes pour plus d'informations !).

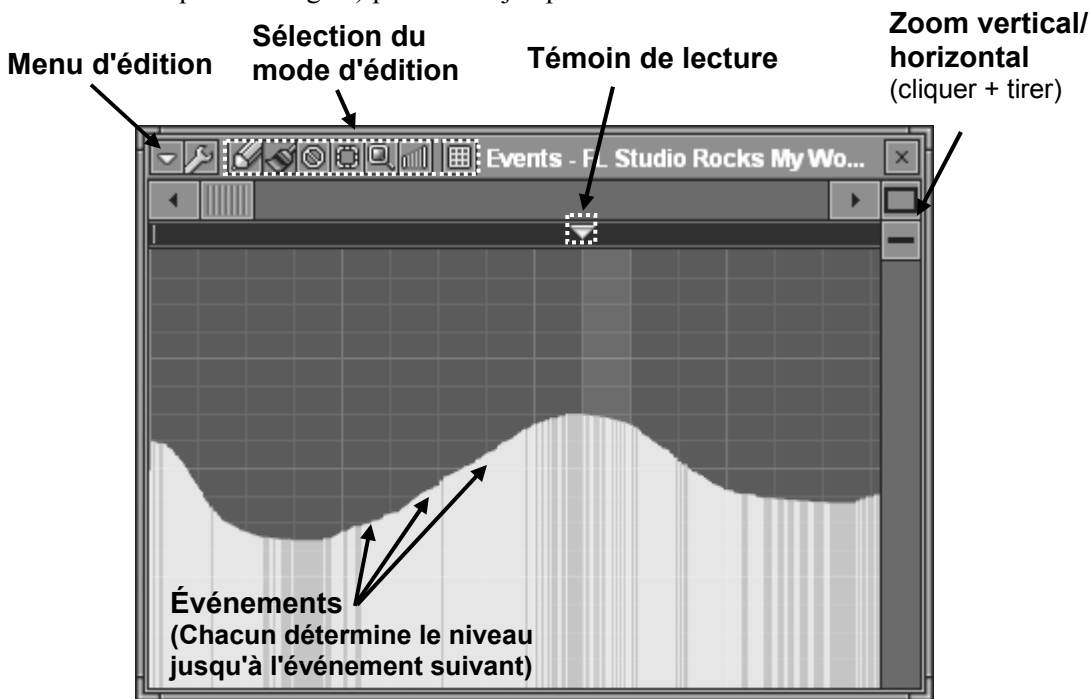










L'ÉDITEUR D'ÉVÉNEMENTS

À moins d'être un vrai pro et d'avoir une mémoire tampon à 0 ms, vous ne serez peut-être pas totalement satisfait par vos automatisations. C'est là que l'éditeur d'événements entre en jeu. À chaque fois que vous tournez un potentiomètre durant l'enregistrement d'une automation, le nouveau réglage est sauvegardé comme un "Événement" associé à ce potentiomètre et à cet instant dans la boucle. Grâce à l'éditeur d'événements, vous disposez d'un contrôle total sur la manière dont le son est modifié durant la lecture. **NOTE** : Sous le menu Edit, vous trouverez une option pour convertir les données d'événements en clips d'automation.

1. **Enregistrez une automation sur un potentiomètre en particulier.** Par ex. le potentiomètre PAN sur l'échantillon de caisse claire. Supposons que vous l'avez fait en section précédente.
2. **Arrêtez FL Studio et ouvrez l'éditeur d'événements.** Après clic droit sur le potentiomètre automatisé, sélectionnez **Edit Events** dans le menu contextuel. La fenêtre affichée ressemble à celle de l'éditeur graphique déjà décrit, sauf que ce graphique permet de contrôler le réglage d'un potentiomètre ou d'un curseur en un point précis du morceau (OK, c'est en fait un peu plus compliqué que ça. Vous vous rappelez quand nous vous avons dit de conserver toutes vos automatisations dans un même Pattern (Pattern 2) à placer une fois au début du morceau ? Si vous avez bien suivi ces consignes, les mesures de l'éditeur d'événements correspondent à celles de la liste de lecture. Sinon, à vous de jouer !). L'autre différence essentielle est que cet éditeur-ci permet de définir des **Événements** (bandes verticales correspondant à la valeur de la commande que vous réglez) persistants jusqu'à l'événement suivant.



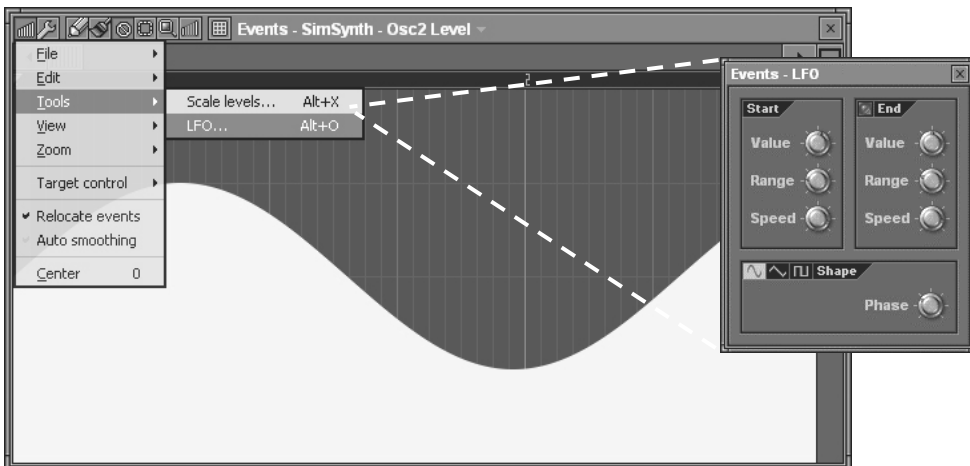


3. **Modes d'édition des événements.** L'éditeur d'événements peut fonctionner selon plusieurs modes, détaillés ci-dessous :
- a. **Mode Draw (dessin).** Dans ce mode, le pointeur prend la forme d'un crayon . Vous pouvez ajouter des événements en faisant un clic gauche dans la fenêtre principale. Vous pouvez également faire un clic gauche et faire glisser le pointeur pour définir plusieurs événements, ou faire un clic droit pour tracer une ligne d'événements.
 - b. **Mode Brush (pinceau).** Ce mode  ressemble beaucoup au mode Draw, mais ignore les à-coups de la souris.
 - c. **Mode Delete (suppression).** Cliquez sur le symbole  (supprimer) pour activer ce mode. Vous pouvez alors cliquer sur des événements pour les supprimer ou garder le bouton de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour supprimer plusieurs événements (les événements sont matérialisés par des bandes brillantes dans la fenêtre principale).
 - d. **Mode Smooth (interpolation).** Cliquez sur le symbole  de lissage (interpolation) pour activer ce mode. Vous pouvez garder le bouton de la souris enfoncé et faire glisser le pointeur pour surligner une section. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la courbe des événements est "lissée" et perd son aspect haché. Essayez ! Vous pouvez aussi activer **Auto-Smoothing** dans le menu d'édition Edit, pour que les événements dessinés en mode Draw soient automatiquement lissés.
 - e. **Mode Select (sélection).** Cliquez sur le symbole  pour activer ce mode. Lorsque vous gardez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le pointeur, un champ rouge de surlignage apparaît sur la barre de la tête de lecture. Vous pouvez aussi faire un clic droit sur la barre de la tête de lecture pour étendre le champ sélectionné dans n'importe quel mode. Vous pouvez couper cette zone et zoomer dessus depuis le **Menu Edit**.
 - f. **Mode Zoom.** Le mode zoom  vous permet de sélectionner une zone dans l'éditeur d'événements pour l'agrandir automatiquement à la taille d'affichage.
4. **Divers.** Voici quelques points à connaître quant à l'éditeur d'événements.
- a. **Annuler (Undo).** Une forme d'annulation limitée est disponible dans l'éditeur d'événements. Cliquez sur **CTRL-Z** pour annuler la dernière opération.
 - b. **Positionnement de l'événement initial.** Il est possible qu'après avoir enregistré une automation, le réglage d'une commande n'ait pas lieu précisément au bon moment lorsque la boucle est lue. Vous pouvez corriger cela en tournant le potentiomètre au



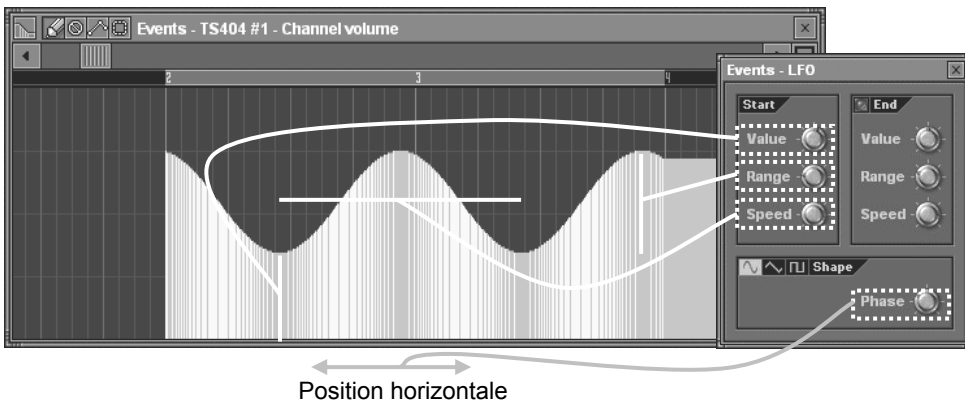
niveau de la bonne position initiale, puis en faisant un clic sur le potentiomètre et enfin en sélectionnant **Init Events With This Position**. Cela détermine le tout premier événement afin que le mouvement commence toujours de l'endroit voulu.

- c. **Apprenez à maîtriser cela.** Il faut un certain temps de pratique pour maîtriser l'éditeur d'événements et faire en sorte que vos morceaux aient exactement le son souhaité, mais cela en vaut la peine. Continuez de vous entraîner jusqu'à ce que tout aille bien !
 - d. **L'automation modifie les réglages fixes.** Si des événements sont associés au réglage d'une commande, vous ne pouvez plus vous contenter de la régler dans l'attente qu'elle garde ce réglage. Vous devez passer par l'éditeur d'événements ou enregistrer une nouvelle automation pour modifier le réglage.
5. **Présentation des événements de LFO.** Nous vous avons indiqué plus haut comment utiliser le **LFO** (Oscillateur basse fréquence) sur les canaux du TS404 (également disponible pour les canaux d'échantillons dans l'onglet INS). Cependant, il est parfois difficile de contrôler la manière dont l'oscillation va s'harmoniser avec le morceau. Ce problème peut être réglé grâce aux événements de LFO, qui vous permettent de simuler une oscillation parfaite à l'intérieur de l'éditeur d'événements.
6. **Utilisation des événements de LFO.** Ouvrez l'éditeur d'événements d'une commande. Assurez-vous que le Pattern sélectionné est le bon. Sélectionnez à présent la plage sur laquelle l'oscillation doit être appliquée à l'aide du mode Select ou par un clic droit dans la barre de la tête de lecture. Appuyez à présent sur **ctrl-I** ou sélectionnez **LFO** dans le **menu Tools**. Cela ouvrira la fenêtre **LFO Settings** et appliquera immédiatement le LFO sur la zone sélectionnée. Voir l'exemple ci-dessous.



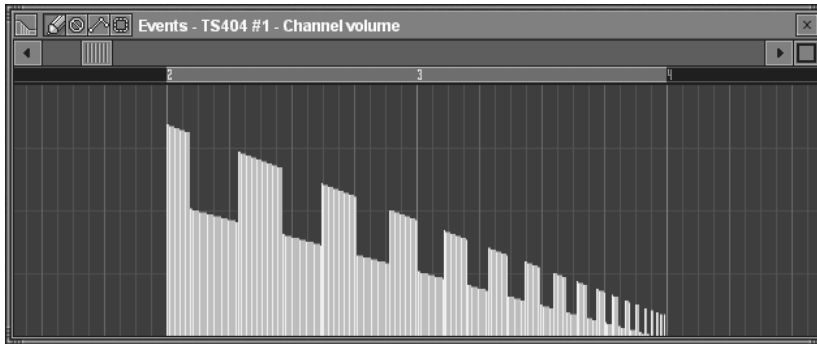


7. **Jouez avec les réglages principaux de LFO.** Notez que cette boîte de dialogue comporte trois sections. Vous pouvez obtenir des effets très sympas en modifiant les réglages des sections **Start** et **Shape**. La section **Start** vous permet d'éditer les paramètres **Value** (hauteur), **Range** (Profondeur), et **Speed** (longueur) des ondes. La section **Shape** vous permet d'éditer la forme des ondes (sinusoïdale, en dents de scie, carrée) et leur phase (décale les ondes à gauche et à droite).



8. **Et la section *End* ?** Si vous souhaitez que l'effet du LFO évolue dans le temps, activez la section **End** en cliquant sur le bouton rouge. Une fois le témoin allumé, vous pouvez modifier les paramètres de début (gauche) et de fin (droite) du LFO, et FL Studio se chargera de moduler progressivement les réglages entre le début et la fin. Cela vous permet d'appliquer des effets sympas de LFO changeant comme celui représenté ci-dessous. Dans cette illustration, la forme d'onde carrée du LFO commence sur la deuxième mesure et se termine sur la quatrième. Au fur et à mesure de l'avancée du LFO, la vitesse d'oscillation (**Speed**) augmente tandis que la hauteur (**Value**) et la profondeur (**Range**) diminuent du début à la fin.





9. **Qu'y a-t-il dans le menu Edit ?** Dans le menu Edit, vous pouvez supprimer tous les événements (**Edit > Delete All**), sélectionner tous les événements (**Edit > Select All**) et modifier la couleur et l'apparence de l'éditeur (**Settings**). Vous pouvez également activer/désactiver le magnétisme de la grille (**Snap**). Le magnétisme aligne automatiquement les objets que vous déplacez dans la Playlist ou le Piano Roll, par exemple, pour que leur placement se fasse toujours exactement sur un temps ou une mesure. La résolution (finesse) du magnétisme peut être modifiée dans la barre d'outils principale (voir ci-dessous). Essayez différents réglages pour comprendre l'influence de ce réglage sur le placement des sélections et des événements. L'intervalle le plus fin est **Tick**, qui cause un calage sur des points extrêmement fins entre les notes. Si vous sélectionnez **Auto**, FL Studio décide pour vous de la meilleure position de calage. Notez qu'il existe des réglages locaux de magnétisme pour l'éditeur d'événements, la Playlist et le Piano Roll aussi chacun peut-il avoir une valeur différente.



← **Résolution globale du magnétisme**

Encore quelques conseils

* Le magnétisme SNAP ci-dessus est "global"; il existe un magnétisme local pour le l'éditeur d'événements, le Piano Roll et la liste de lecture, qui peuvent être réglés indépendamment.

* Vous pouvez annuler une opération sur un LFO avec Ctrl-Z.

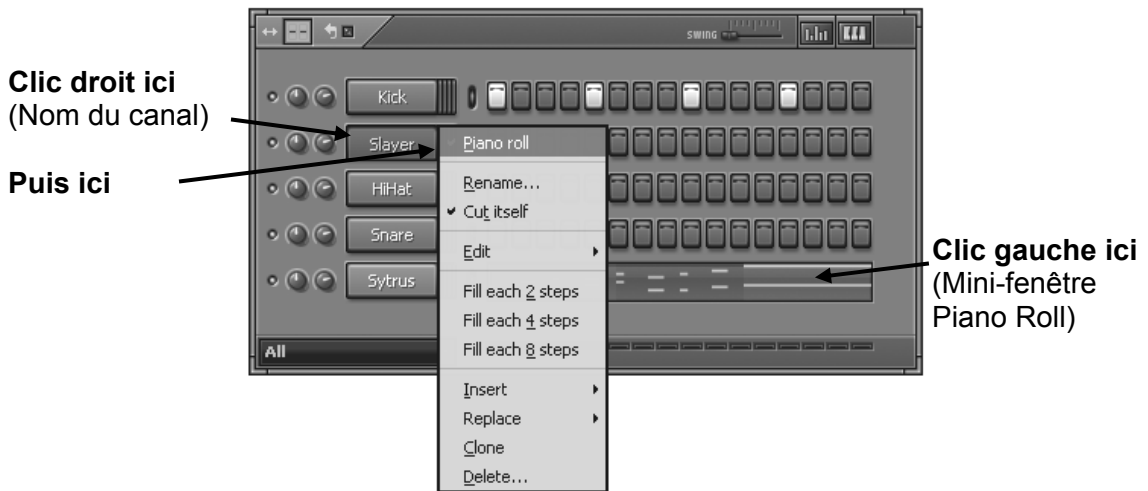




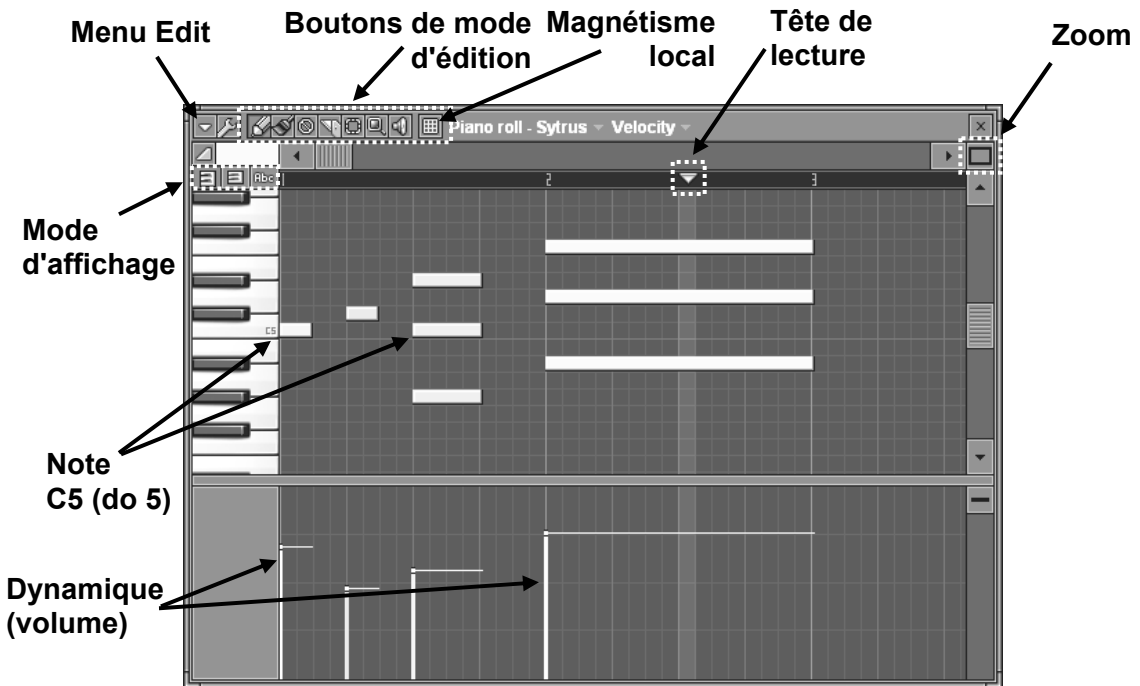
LE PIANO ROLL (Notes)

Vous avez peut être constaté qu'il existe certaines choses que le séquenceur pas à pas ne fait pas très bien. Il est en effet difficile à utiliser sur les mélodies de plus d'une mesure ou lorsque vous souhaitez jouer des accords à partir d'un échantillon d'une seule note. Enfin, s'il est pratique de glisser d'une note à l'autre avec le TS404, cela s'avère impossible sur d'autres types de canaux. La fenêtre Piano Roll pallie à tous ces problèmes !

1. **Ouvrez le Piano Roll.** Chargez **NewStuff.flp** et sélectionnez un Pattern affichant quelques barres vertes comme ci-dessous. Notez que le séquenceur pas à pas se présente sous un aspect très différent. Ces canaux contiennent des données de Piano Roll et plus des pas ordinaires. Vous pouvez ouvrir l'éditeur **Piano Roll** de chacun de ces canaux en faisant un **clic droit sur le nom du canal** ou un **clic gauche dans la mini-fenêtre Piano Roll**. Ouvrez la fenêtre Piano Roll du canal **Ins_Round**.



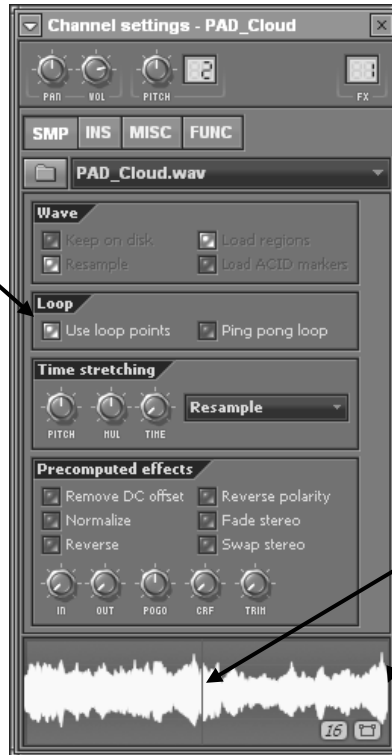
2. **Ce qui s'affiche à l'écran.** À première vue, cette fenêtre ressemble à l'éditeur d'événements. Vous voyez la **tête de lecture**, les **boutons de mode d'édition** et de **menu d'édition** ? Cependant les "événements" de la fenêtre Piano Roll correspondent ici à des notes jouées à des moments précis et non plus aux réglages de niveau de différentes commandes de FL Studio. Chaque bande verte horizontale indique le début et la fin d'une note et le **clavier** affiché à gauche la hauteur de chaque note. La note désignée ci-dessous est un C5 (do de la 5ème octave), commençant sur le 2ème temps de la 1ère mesure et durant 3/4 de temps.



3. **Quels types de canaux peuvent avoir des Piano Rolls ?** Cette fonction est disponible avec tous les types d'instrument. Retenez toutefois ceci concernant les **canaux d'échantillons**. Vous pouvez utiliser le Piano Roll sur n'importe quel canal d'échantillon, ce qui est pratique pour la programmation de percussions, mais les accords et les notes tenues fonctionneront toujours mieux si vous utilisez des **échantillons en boucle**. Les points de bouclage permettent de lire indéfiniment l'échantillon et ainsi de créer un son tenu tant que la note est maintenue (longueur des barres vertes ci-dessus). Si vous n'avez pas d'échantillon mis en boucle, vous pouvez toujours utiliser le Piano Roll, mais n'oubliez pas que vos notes risquent de ne pas durer aussi longtemps que vous le voudriez.



Emploi des points de bouclage



C'est de mieux en mieux tout ça !



Points de bouclage

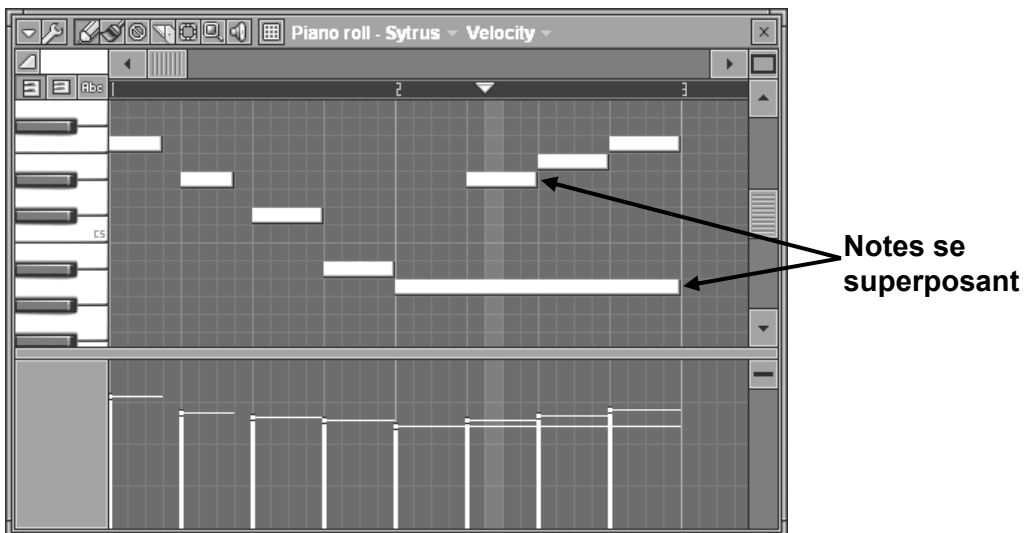
4. Principes de base de l'édition en Piano Roll -

- Ajout de notes.** Pour programmer une note, vérifiez que vous êtes bien en mode Draw (dessin) en cliquant sur le **bouton de mode Draw** (voir la section Editeur d'événements) ou le **bouton de mode Brush** (pinceau), cliquez sur la zone des notes, là où la note doit commencer. Puis saisissez la fin de la note et étirez cette dernière à la longueur voulue. Si la boucle n'est pas en lecture, vous devez entendre la note que vous programmez quand vous la déplacez. La longueur de la note sera celle de la dernière note placée. Pour modifier la longueur d'une note, saisissez le bord droit de la bande verte et tirez-le.
- Magnétisme des notes.** La note peut se caler à un endroit que vous ne voulez pas. Dans ce cas, modifiez le **magnétisme de la grille** dans la barre d'outils principale comme vous l'avez fait avec l'éditeur d'événements (voir section précédente). Si malgré cela vous ne parvenez pas à régler la longueur de la note comme souhaitée, maintenez la touche ALT pour supplanter le magnétisme et tirez la note (délicatement !).
- Couleur des notes.** Vous voyez la rangée composée de 4 boutons de couleur sous les boutons de mode d'édition ? Ils vous permettent de choisir la couleur des notes que vous programmez. Cela peut sembler ridicule maintenant, mais le codage par couleur peut vraiment vous aider à vous y retrouver dans les notes que vous avez programmées. De



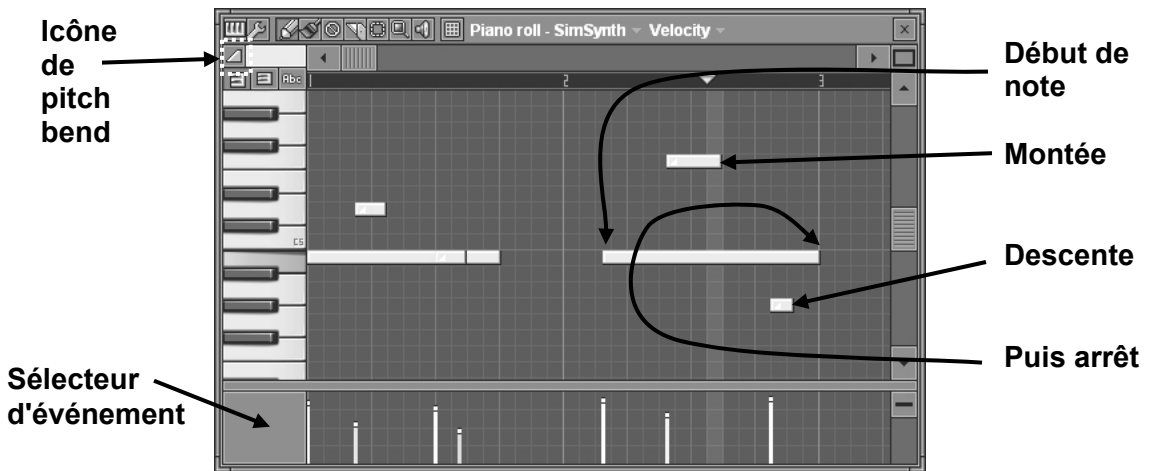
plus, le menu Edit vous permet par ailleurs de sélectionner par couleur (**Select By Color**) et donc de ne supprimer ou copier et coller que les notes d'une même couleur.

- d. **Suppression de notes.** Deux méthodes s'offrent à vous – **clik droit** sur la note à supprimer ou passage en mode de suppression en cliquant sur le bouton du **mode Delete** (suppression) (voir la section Éditeur d'événements).
 - e. **Annulation des changements.** Tout comme dans l'éditeur d'événements, vous pouvez annuler ("undo") une opération depuis le **menu Edit** ou en appuyant sur **Ctrl-Z**.
 - f. **Couper, copier et coller des notes.** Activez le mode Select en cliquant sur le **bouton du mode Select** (voir la section Éditeur d'événements) puis cliquez et tirez pour surligner certaines notes. Utilisez ensuite les options Cut (**Couper**), Copy (**Copier**), Paste (**Coller**) du menu Edit ou les touches **Ctrl-X**, **Ctrl-C** et **Ctrl-V**. Le collage peut s'avérer plus capricieux qu'il n'y paraît. Les notes sont collées selon leur position d'origine, sur la première mesure affichée à l'écran. Donc pour coller des notes de la mesure 1 à la 2, sélectionnez les notes de la mesure 1 et appuyez sur Ctrl-C pour copier, puis faites défiler jusqu'à la mesure 2 et appuyez sur Ctrl-V. Si les notes ne s'affichent pas, elles sont sans doute sur la mesure 1. Appuyez sur Ctrl-Z pour annuler et recommencez l'opération.
5. **Accords et harmonies.** L'une des fonctions les plus intéressantes du Piano Roll est la possibilité de jouer des notes simultanément pour créer des accords et des harmonies. Il vous faudra une certaine sensibilité musicale pour tirer profit de cette fonction, même si FL Studio vous facilite les choses grâce à l'option **Chord** du **menu Edit**. Sélectionnez le type d'accord souhaité puis activez le **mode Draw**. Vous pouvez maintenant ajouter des accords complets.





6. **Pitch-Bend sur les notes.** C'est un effet très sympa, mais qui ne fonctionne que sur les plugins natifs de FL Studio comme Sytrus (pour faire varier la hauteur d'un instrument VST, vous pouvez automatiser la commande de hauteur du canal dans lequel il est chargé). Si vous cliquez sur l'**icône de pente** en haut à gauche juste sous le bouton du menu Edit, vous pouvez insérer des notes à pitch-bend (aussi appelées **notes glissées**). Pour voir comment cela fonctionne, ajoutez une longue note dans le graphique puis placez une note avec Pitch Bend au-dessus ou au-dessous. Veillez à ce que les deux notes se chevauchent. La longue note est jouée jusqu'à ce qu'elle atteigne la portion en Pitch Bend. La hauteur de la note monte alors en direction de la note "Slide" et reste à cette hauteur jusqu'à la fin de la note originale. Plus la note "Slide" est longue, plus l'effet de Pitch Bend est long.



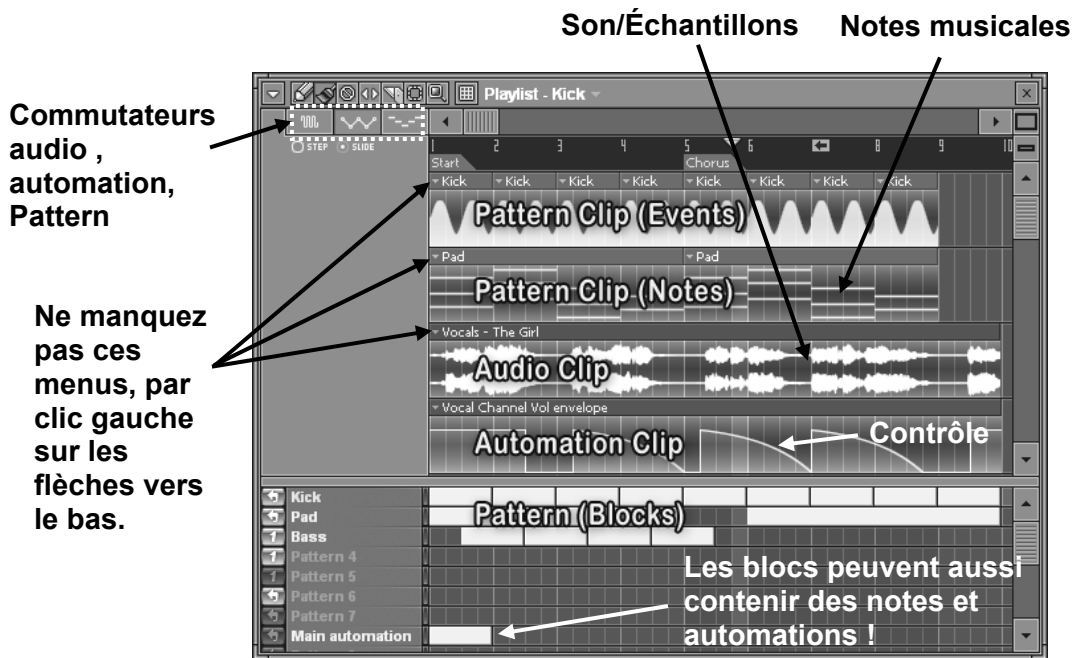
7. **Réglage des notes.** Vous vous souvenez de l'éditeur graphique du séquenceur pas à pas ? Il permettait de régler individuellement le volume, la coupure et la résonance du filtre, etc. pour chaque note. Des fonctions similaires existent au bas du Piano Roll. Quand vous programmez une note, vous obtenez en bas une colonne qui indique le niveau du paramètre choisi dans le menu déroulant de gauche (**Sélecteur d'événement** ci-dessus). Une fois les notes ajoutées, vous pouvez modifier la valeur de leurs paramètres en tirant sur le haut de ces colonnes avec la souris. Vous pouvez régler **Velocity** (volume), **Pan** (panoramique), **Cutoff** (fréquence de coupure), **Resonance** et **Pitch** (hauteur). Vous pouvez même utiliser cette fenêtre comme éditeur d'événements des réglages de panoramique, de hauteur et de volume d'un canal. **NOTE :** Vous pouvez aussi changer les propriétés d'une note en double-cliquant dessus.
8. **Importation de morceaux MIDI.** Dans l'option **MIDI** du menu **File**, vous trouverez deux méthodes d'importation directe de fichiers MIDI dans le Piano Roll. Il existe des tonnes de fichiers MIDI pour diverses mélodies populaires entendues ça et là. Vous pouvez maintenant les aspirer directement dans FL Studio et les utiliser dans vos morceaux. N'est-ce pas sympa ?



CLIPS AUDIO, DE PATTERN & D'AUTOMATION

IMPORTANT : Ce guide est un guide de prise en main général commun à toutes les éditions de FL Studio. Certaines fonctions n'existent toutefois que dans certaines éditions. FL Studio Fruityloops Edition n'a pas de piste audio ni d'éditeur d'onde intégré. Veuillez consulter notre site <http://www.flstudio.com> pour connaître les conditions de mise à niveau.

FL Studio Producer Edition vous permet de travailler avec des clips audio, de Pattern et d'automation.



La section haute de la Playlist peut contenir les données audio, de note et d'automation. Les pistes sur lesquelles sont placés ces clips ne sont pas exigeantes, vous pouvez y placer n'importe quel type de clip n'importe où, vous pouvez même les superposer. La zone "piste" est un endroit remarquable pour organiser et éditer votre morceau. Il est aussi possible de couper et de diviser n'importe quel type de clip en plusieurs morceaux et de les réarranger, tout cela de façon non destructive, sympa !

Chaque clip de la fenêtre des pistes aura un instrument de canal associé. Clips audio : ce sont des versions spéciales des canaux d'échantillons. Clips d'automation : ce sont des plug-ins de contrôleur interne dédiés. Clips de pattern : ce sont des données de pattern.



Chaque canal de clip audio/automation ajouté dans le séquenceur pas à pas devient disponible dans les pistes audio et vice versa – faire glisser un échantillon sur les pistes audio génère un canal de clip audio (à moins qu'un canal ayant le même échantillon existe déjà). Les pistes audio vous procurent un moyen visuel facile d'arranger un jeu de grands clips audio, tout en visualisant la forme d'onde dans les pistes. Vous pouvez couper et diviser les clips audio en plusieurs morceaux et les arranger indépendamment sur les pistes audio.

Pour placer un clip audio, passez en mode crayon ou pinceau et faites un clic gauche sur la piste audio (si aucun canal de clip audio n'existe, vous verrez s'ouvrir un dialogue dans lequel vous pouvez rechercher l'échantillon à employer). Le mode pinceau vous permet de dessiner d'un coup de multiples occurrences du clip audio (tenez enfoncé le bouton de la souris et faites glisser cette dernière).

Pour effacer un clip audio, cliquez dessus avec le bouton droit de votre souris ou utilisez le bouton gauche de la souris en mode effacement (erase).

Pour basculer une occurrence de clip audio sur la lecture d'un autre canal de clip audio, ouvrez le menu clip (clic gauche sur la flèche dans le coin supérieur gauche du clip) et depuis le menu de sélection de canal (Select Channel), choisissez le canal de clip audio vers lequel basculer.

Pour ouvrir la fenêtre Channel Settings du canal associé à l'occurrence du clip audio, ouvrez le menu clip et sélectionnez Channel Settings.

Depuis le menu clip, sélectionnez Preview (pré-écoute) pour entendre l'échantillon du clip audio (poussez le bouton Stop du panneau de Transport pour arrêter la pré-écoute).

Les clips d'automation peuvent automatiser tout paramètre éditable sur la totalité du morceau (plutôt qu'une automation par événement). Un emploi commun de ces clips d'automation est de réaliser un fondu entrant/sortant pour un clip audio en automatisant son volume. Toutefois, les clips d'automation vont beaucoup plus loin que le contrôle du volume des clips. N'hésitez pas à tester leur emploi. Utilisez le commutateur approprié pour alterner la gestion entre clips audio, clips d'automation et clips de Pattern.

ENREGISTREMENT AUDIO

Qu'en est-il de l'enregistrement audio ? **Il vous faudra FL Studio Producer edition ou supérieur** ainsi qu'un **pilote de carte son ASIO** pour enregistrer directement l'audio dans FL Studio. C'est un domaine immense (mais gratifiant) qui est soigneusement couverte par le mode d'emploi en ligne. Poussez F1 dans FL Studio et cliquez sur la section "Recording Audio, Notes & Automation" dans Contents, puis sur la page "Audio Recording".

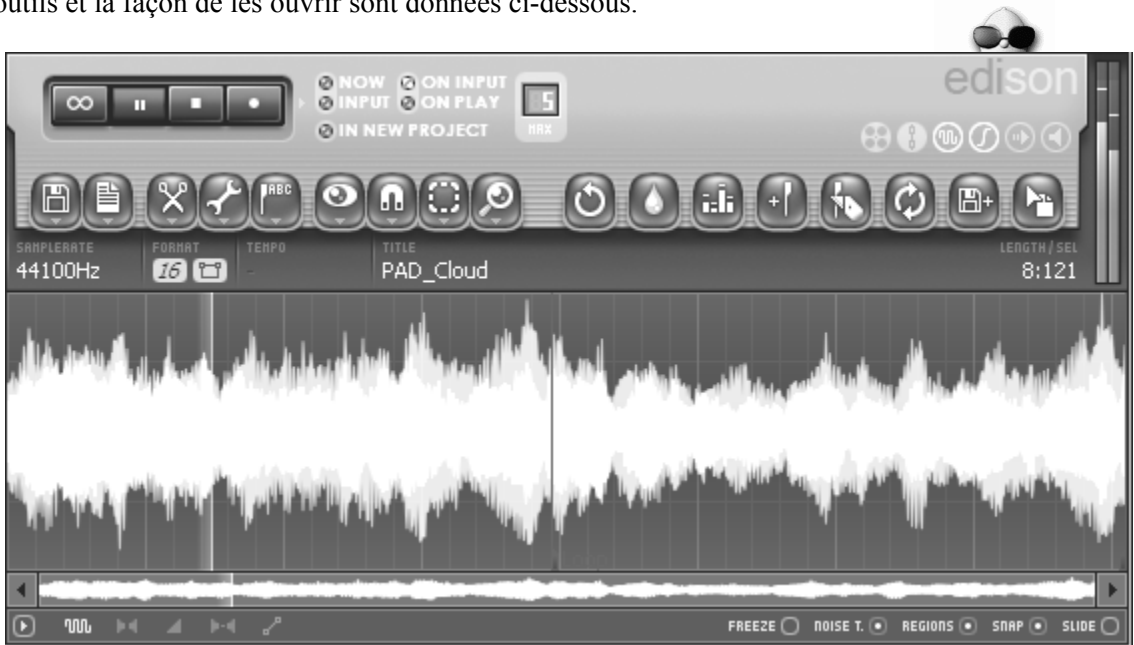


ÉDITEUR D'ONDE/ENREGISTREUR EDISON

IMPORTANT : Ce guide est un guide de prise en main général commun à toutes les éditions de FL Studio. Certaines fonctions n'existent toutefois que dans certaines éditions. FL Studio Fruityloops Edition n'a pas de piste audio ni d'éditeur d'onde intégré. Veuillez consulter notre site <http://www.flstudio.com> pour connaître les conditions de mise à niveau.

Edison est un éditeur audio et un enregistreur de pistes-mixer entièrement intégré. Edison se charge dans un slot (emplacement) d'effet (dans n'importe quelle piste de mixer) d'où il enregistre ou reproduit l'audio. Vous pouvez charger autant d'occurrences d'Edison que nécessaire dans n'importe quel nombre de pistes de mixer ou slots d'effet. Pour ouvrir Edison, pressez Ctrl+E dans un canal d'échantillon, ou chargez-le depuis le menu des effets dans les pistes de mixer.

De nombreux outils puissants sont disponibles dans Edison. Une brève description de certains outils et la façon de les ouvrir sont données ci-dessous.




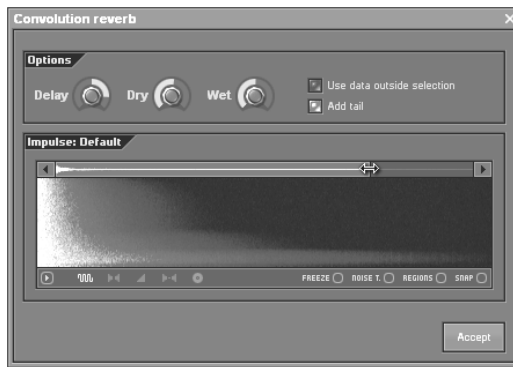
L'**outil Amp** d'Edison fonctionne comme les commandes de piste du mixer, incluant séparation stéréo, panoramique, volumes des canaux L et R couplés et indépendants. Pour ouvrir l'outil, pressez Alt+A dans Edison ou utilisez **Tools>Amp>Amp option**.

Le moteur de **Reverb à convolution** d'Edison fonctionne en multipliant deux signaux audio dans le domaine des fréquences comme une sorte de "moyenne mobile". Un effet reverb est obtenu quand un fichier d'"impulsion" entre en convolution avec le fichier d'onde d'origine. Les fichiers

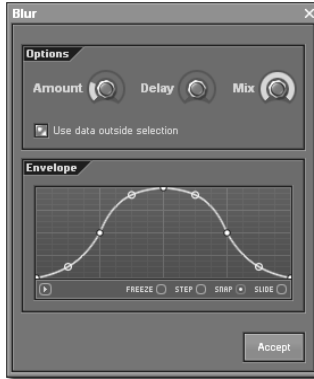


d'impulsions de reverb sont créés en enregistrant des sons courts et nets dans des espaces réel ou au travers d'unités de réverbération. Le son enregistré est alors une empreinte acoustique de l'espace réverbérant. Cette technique est équivalente à l'échantillonnage d'un instrument et est très performante, vous permettant d'"emprunter" les impulsions d'équipements très onéreux ou d'espaces réels vous n'auriez jamais la chance d'enregistrer. Une reverb à convolution sonnera comme l'espace ou matériel d'origine (avec les réglages particuliers utilisés). Bien sûr, internet déborde d'impulsions gratuites à télécharger pour votre plaisir (voir "Ressources d'impulsions" ci-dessous).


Pour ouvrir le dialogue, vous pouvez faire un clic gauche sur le bouton de reverb à convolution , presser Ctrl+R dans Edison, ou utiliser l'option **Tools > Spectral > Convolution Reverb**. Une fois qu'une impulsion est chargée, vous pouvez accomplir toutes les fonctions d'édition d'Edison dans la fenêtre de prévisualisation spectrale. Faites un clic droit sur la prévisualisation spectral pour ouvrir les options d'édition.

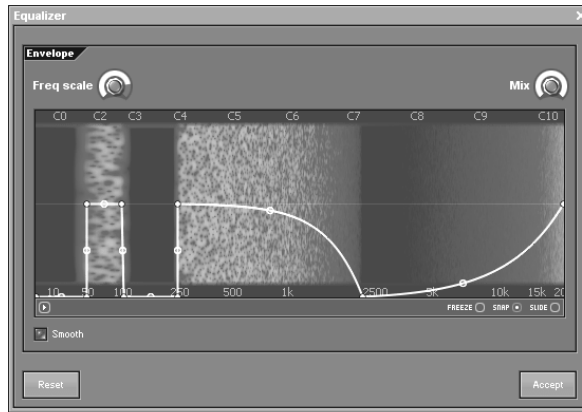


L'**outil Blur** d'Edison fonctionne comme la reverb à convolution, en multipliant un son d'impulsion (dans ce cas un bruit) par la forme d'onde. La fonction de l'impulsion est multipliée en croix avec la source selon une moyenne mobile, pour estomper ou "brouiller" le son. La multiplication est déterminée par une enveloppe que l'utilisateur peut choisir. Pour préserver une plus grande quantité des qualités d'origine du son, utilisez des enveloppes à forme plus étroite.




L'**outil Equalizer** accentue ou coupe les fréquences conformément à une enveloppe de correction définie par l'utilisateur. L'exemple ci-dessous montre l'effet de la courbe de correction sélectionnée sur un échantillon de bruit blanc. La fréquence est affichée sur l'axe horizontal, le temps sur l'axe vertical (l'échantillon commence en haut et finit en bas) tandis que l'intensité/saturation de la couleur représente l'amplitude de fréquence.

Pour ouvrir l'outil, vous pouvez faire un clic gauche sur le bouton d'outil EQ , presser Ctrl+E dans Edison, ou utiliser l'option **Tools > Spectral > EQ**.



L'**outil Time Stretch / Pitch Shift** vous permet de modifier indépendamment la durée, la hauteur et les formants d'un échantillon. Edison et plus généralement les canaux d'échantillons et l'outil Slicer utilisent les algorithmes élastique Pro de zplane pour offrir un étirement temporel (time stretch) / transposition (pitch shift) répondant aux normes des productions professionnelles et des applications broadcast.

Pour ouvrir l'outil, vous pouvez faire un clic gauche sur le bouton d'outil Time , presser

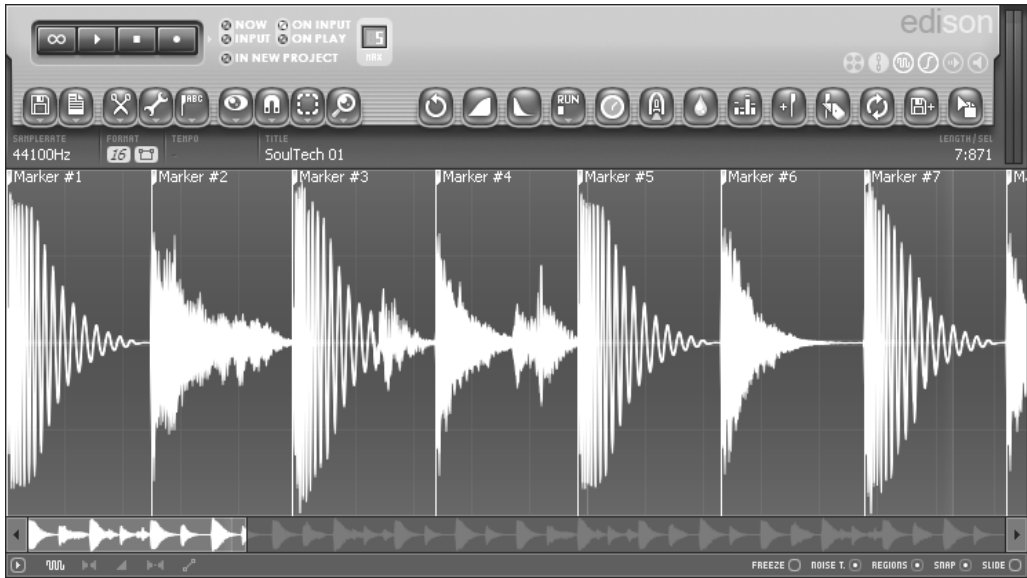


Alt+T dans Edison, ou utiliser l'option **Tools > Time > Time stretch / Pitch shift**. Pour ouvrir la boîte de dialogue paste-stretch (coller-étirer), pressez Ctrl+Alt+V ou utilisez l'option **Tools > Edit > Paste stretch**. La boîte de dialogue paste-stretch n'est disponible qu'après avoir coupé ou copié une sélection d'échantillon.

L'accordeur de boucle ou **Loop Tuner** d'Edison vous permet de supprimer les clics, pops ou coups d'une boucle. Le Loop Tuner n'est pas un outil de détection automatique de boucle, il est destiné à adoucir les boucles qui ont déjà été définies. Sachez que pour effectuer le processus de lissage de boucle, certains réglages déplacent automatiquement le point de début de boucle. Pour préserver le point de départ de votre boucle, réglez les paramètres Crossfade et Snap au minimum.



Beat slicing. Edison possède un éventail d'outils de découpage temporel (beat slicing) et étirement de boucles de batterie (**Tools > Time > Drum(loop) stretch**) qui vous permettrons de créer vos propres rythmes découpés.



Super ! Frappe-moi avec tes baguettes ! Je vis pour le rythme. Beats rapides, beats lents, gros beats...

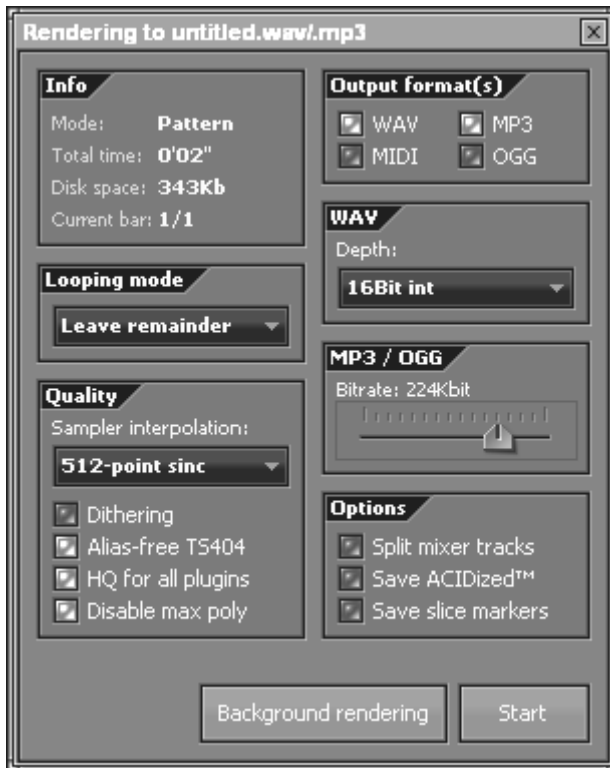




PARTAGE DE VOTRE TRAVAIL

Votre morceau est à présent terminé – vous souhaitez sans doute le sortir de FL Studio pour pouvoir le graver sur CD, le poster sur internet ou l'éditer dans un autre programme. La fonction **Export** est là pour ça, voici comment l'utiliser.

1. **Exportation au format Wav, Ogg ou MP3.** Cette option est accessible depuis le menu **File** principal. Que vous choisissiez le format Wav, Ogg ou MP3, le système vous demande le nom du fichier et la boîte de dialogue ci-dessous s'affiche. Vous y trouverez de nombreuses options, et nous n'avons pas assez d'espace pour entrer dans les détails. Pour une explication de chaque bouton, allez avec F1 dans l'aide en ligne, tout y est.



Mazette ! Ça a l'air compliqué...



2. **Format Wav, Ogg ou Mp3 ?** Wav est un format de fichier de son brut. Les fichiers sont de grande taille mais offrent un son d'excellente qualité (comptez environ 10 Mo par minute selon le réglage du paramètre de résolution Bit Depth). **Les fichiers Wav 16 bits à 44,1 kHz peuvent être gravés sur CD.** MP3/Ogg sont des formats compressés donnant de plus petits



fichiers, mais la qualité audio peut s'en trouver légèrement altérée (comptez environ 1 Mo par minute selon le réglage du paramètre de taux de compression ou débit numérique **Bit Rate**). Si les fichiers doivent être partagés sur Internet, MP3/Ogg sont des bons choix.

3. **Faut-il utiliser la fonction "Background Rendering" (conversion en tâche de fond) ?** La conversion peut prendre longtemps et monopoliser votre processeur, surtout si vous optez pour des options de qualité élevée (comme ci-dessus) dans la section **Quality**. En cliquant sur Background Rendering, la fenêtre FL Studio est réduite et le rendu est calculé en tâche de fond. Cela prend plus longtemps...mais il y a plein de choses à voir sur internet en attendant.
4. **Exportation des boucles comme fichier compressé (Zip).** Elle est particulièrement utile si vous souhaitez transférer vos fichiers FL Studio sur le Web. Cette fonction compresse en un fichier Zip le fichier FL Studio désigné et tous les échantillons utilisés par ce fichier.
5. **Options Project Bones et Project Data Files.** Ces options vous permettent de sauvegarder de nombreuses informations concernant votre piste. L'option **Project Bones** sauvegarde un fichier avec tous vos presets, informations d'automation etc. pour les recharger ultérieurement. **Project Data Files** sauvegarde en un même emplacement de votre disque dur tous les échantillons et autres données brutes utilisées.
6. **Où mettre vos morceaux en ligne ?** Il existe de nombreux sites sur lesquels les artistes peuvent gratuitement proposer leurs fichiers MP3. <http://www.mp3.com> est sans doute le plus connu, mais les morceaux des amateurs y sont généralement cachés derrière les morceaux plus en vogue et placés là à des fins commerciales. <http://sectionz.com> est une bonne option si vous souhaitez avoir un retour de la part d'autres musiciens utilisant FL Studio. Le site réunit d'autres musiciens qui comme vous aiment donner leur point de vue sur les morceaux proposés. Si vous n'êtes intéressé par aucune de ces options, vous pouvez toujours créer votre propre site auprès d'un des nombreux services d'hébergement gratuits. Bonne chance !
7. **Collab?** Quand vous enregistrez votre version boîte sur notre site <http://www.flstudio.com> (ou si vous avez commandé votre version sur notre site FL Studio), vous obtenez un identifiant et un mot de passe uniques et personnels pour accéder à la zone de notre site réservée aux utilisateurs. Mais cela vous permet aussi d'employer notre utilitaire en ligne COLLAB (*pour collaboration*) qui permet de communiquer et de collaborer avec d'autres utilisateurs de FL Studio, de partager vos morceaux en ligne sur nos serveurs Internet Collab.

Pour partager votre travail avec le public, envisagez de faire **votre propre site web** !

Essayez **EZGenerator Web Site Builder** (*prononcez easy generator*), l'outil que nous employons pour faire et entretenir nos sites web.

C'est un autre logiciel de haute qualité développé par Image Line Software !

Version d'essai gratuite sur :
<http://www.ezgenerator.com>





CONTRÔLEURS EXTERNES

Saviez-vous que vous aviez déjà au moins deux "contrôleurs externes" branchés à votre PC ? Votre clavier de saisie et votre souris. Ils ne produisent pas de sons mais envoient des signaux de commande à votre PC quand vous pressez des touches ou bougez votre souris. De même, les contrôleurs USB/MIDI externes sont juste des dispositifs envoyant des signaux de commande à votre PC, même s'ils sont conçus pour jouer comme un clavier de piano, bouger comme une table de mixage, une platine tourne-disque ou tout équipement servant à faire/mixer de la musique. Avec un contrôleur branché, vous pouvez piloter les commandes et commutateurs de FL Studio, ou jouer d'un plugin d'instrument comme d'un synthétiseur. Le seul piège est que le contrôleur n'est pas dédié à des fonctions particulières, vous devez indiquer à l'avance à FL Studio ce que doit faire chaque commande du contrôleur (c'est comme affecter des touches de votre clavier pour contrôler un jeu, un inconvénient mineur en contrepartie du luxe de pouvoir changer en même temps la fréquence de coupure et la résonance d'un filtre !). Chaque commande du contrôleur peut être associée à un curseur/bouton différent de FL Studio. Si vous avez un contrôleur, cette section vous indiquera comment le faire fonctionner avec FL Studio. Si vous n'en avez pas, procurez-vous en un. Si vous ne savez pas lequel choisir, envisagez un petit clavier MIDI de 2 octaves avec quelques commandes, vous ne le regretterez pas ! Nous présenterons *d'abord* quelques-uns des contrôleurs les plus répandus, puis nous vous dirons comment les configurer.

1. Quelques exemples de contrôleurs.

Oxygen 8 – Bon exemple de combinaison de clavier musical et de contrôleur à boutons. Il procure 2 octaves de notes, 8 boutons rotatifs assignables aux boutons et curseurs de FL, des commandes de transport pour lancer/arrêter FL Studio et se branche au PC en USB. Facile !



Je pense que j'ai
besoin d'un peu
d'Oxygen !!!





Evolution U-Control. Sinon, le U-Control n'a que des boutons et curseurs. 24 boutons et 9 curseurs donnent un grand contrôle. Il se branche aussi au PC par USB. Trop facile !



Autres contrôleurs. - Si vous prenez la chose au sérieux et n'avez que le ciel pour limite, le Keystation Pro-88 a plus de commandes que vous n'en aurez sans doute besoin. De même, si vous possédez déjà un autre équipement MIDI, comme la MPC AKAI (ci-dessous), elle peut aussi contrôler FL (la MPC est le complément parfait de notre plugin FPC !)



Whao ! C'est comme apporter une arme à feu dans un combat à l'arme blanche ! Vous êtes sûr que cette chose ne peut pas faire de sons toute seule ?



La légendaire MPC AKAI + FPC = bonheur ☺



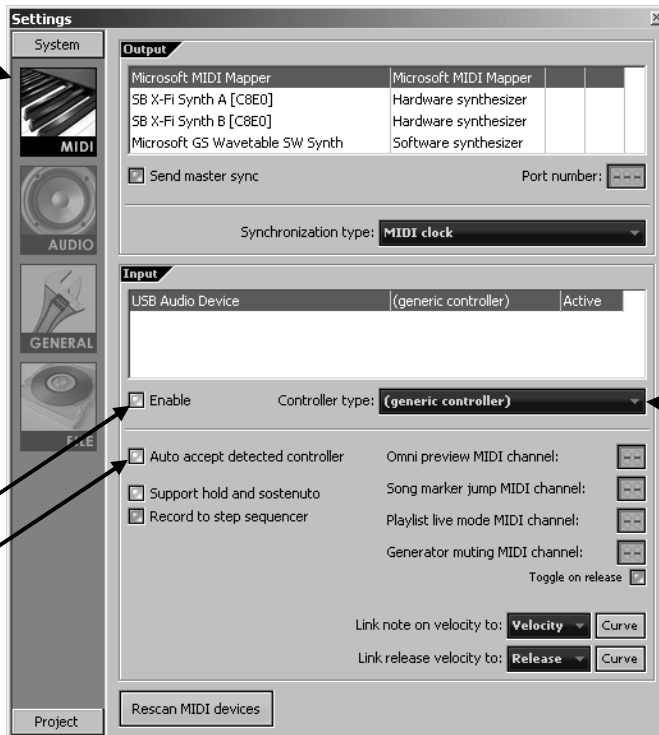
2. Configuration de votre contrôleur.

- a. **Branchez votre contrôleur à votre PC (USB ou MIDI).** Les connecteurs MIDI sont d'un format plus ancien et un peu plus compliqué que l'USB aussi allons-nous y consacrer un peu plus de temps – Regardez à l'arrière de votre ordinateur. Si vous voyez deux ou trois connecteurs ronds à 5 broches intitulés "MIDI", cela fait l'affaire. Sinon, recherchez un port trapézoïdal à 15 broches pour joystick. Si vous disposez des connecteurs ronds, il vous faut un câble pour relier la prise "MIDI Out" de votre contrôleur à la prise "MIDI In" de votre ordinateur. Si vous n'avez qu'un connecteur pour manette de jeu, il vous faudra un câble spécial ayant deux fiches MIDI rondes d'un côté et une fiche trapézoïdale de l'autre. Ces deux types de câbles devraient être disponibles dans tout magasin de musique spécialisé dans les claviers et synthétiseurs (si vous les demandez dans un magasin d'informatique, vous risquez de rencontrer une certaine méconnaissance).
- b. **Mettez le contrôleur sous tension et lancez FL Studio.** Pressez **F10** pour ouvrir la fenêtre des réglages du système. Si vous avez un Oxygen 8 ou U-Control, sélectionnez simplement "Generic Controller" (contrôleur générique) dans le champ "Controller type" (type de contrôleur). Tournez les boutons de votre contrôleur. Si tout est ok, vous devez voir une petite diode "Midi" rouge clignoter près de la barre de conseil de FL Studio quand vous agissez. Si c'est bon, parfait ! Sauter les étapes c à e. Sinon, continuez.

1. Cliquez ici

3. Puis ici

4. Et ici



2. Puis ici et sélectionnez generic controller.



La petite
rouge ?
Allumée

- c. Vérifiez que dans le menu **Options** l'option **Enable MIDI Remote Control** est bien cochée. Si elle ne l'est pas, cliquez dessus et regardez si le témoin MIDI s'allume. Lisez ce qui suit si le témoin ne s'allume toujours pas.



HERETIC

Client : Salut, j'ai besoin d'un clavier de commande pour FL Studio.

Revendeur de matériel informatique :
DVORAK ou AZERTY ?

- d. **Configurez votre périphérique d'entrée MIDI.** Si le témoin reste éteint lorsque vous tournez les commandes du contrôleur, ouvrez la fenêtre **MIDI Settings** (depuis le menu **Options** ou en pressant **F10**). Cochez la case **Remote Control Input**. Si vous y voyez le mot "none" (aucune), vous devez choisir une entrée. Généralement, vous disposerez d'un certain nombre de choix à tester pour trouver le bon.

Prêt à
envoyer
la
sauce ?



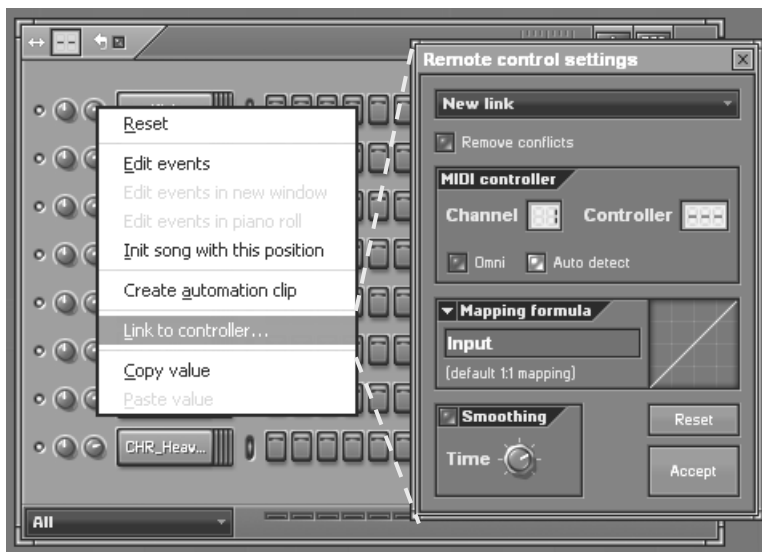


- e. **Guide de dépannage: Checklist.** Si le témoin rouge est toujours éteint lorsque vous actionnez les commandes du contrôleur, voici une liste des points à vérifier.

- * Avez-vous réglé le bon type de contrôleur à l'étape b ?
- * Avez-vous activé l'option "Enable MIDI Remote Control" à l'étape c ?
- * Avez-vous sélectionné la bonne entrée MIDI à l'étape d ?
- * Votre contrôleur USB est-il détecté OU vos câbles d'entrée et de sortie MIDI sont-ils inversés ?
- * Avez-vous branché le contrôleur à la prise secteur ?

La partie amusante – Association d'une commande à votre contrôleur :

- a. **Faites un clic droit sur la commande que vous souhaitez associer au contrôleur.** Dans ce cas, nous essaierons la commande générale du volume d'un canal d'échantillon. Faites ensuite un **clic droit** sur la commande et sélectionnez **Link to controller** pour afficher la fenêtre **Remote controlling settings**.

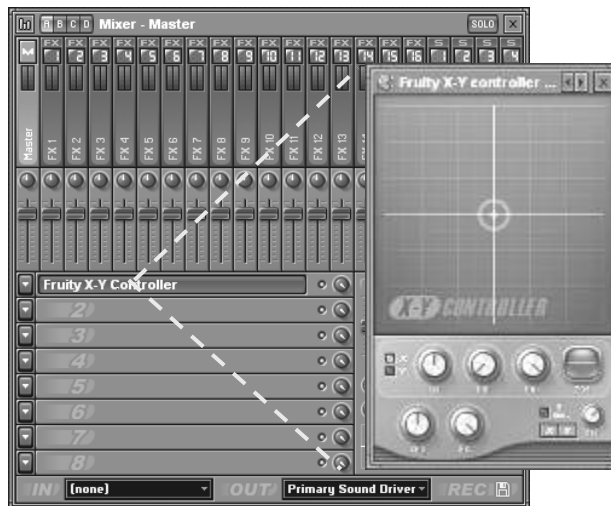


- b. **Tournez un bouton du contrôleur.** La fenêtre **Remote controlling settings** doit disparaître et la commande de volume de canal doit maintenant bouger en réponse aux mouvements de votre bouton physique. Vous y êtes !
- c. **Réduisez la mémoire tampon autant que possible.** Précédemment, nous avons expliqué le curseur de taille de mémoire tampon ou "buffer length" (accédez à ce paramètre en appuyant sur **F10** puis en cliquant sur l'onglet **Audio**). Ce curseur détermine le délai entre le moment où vous tournez une commande et celui où le son joué par FL Studio

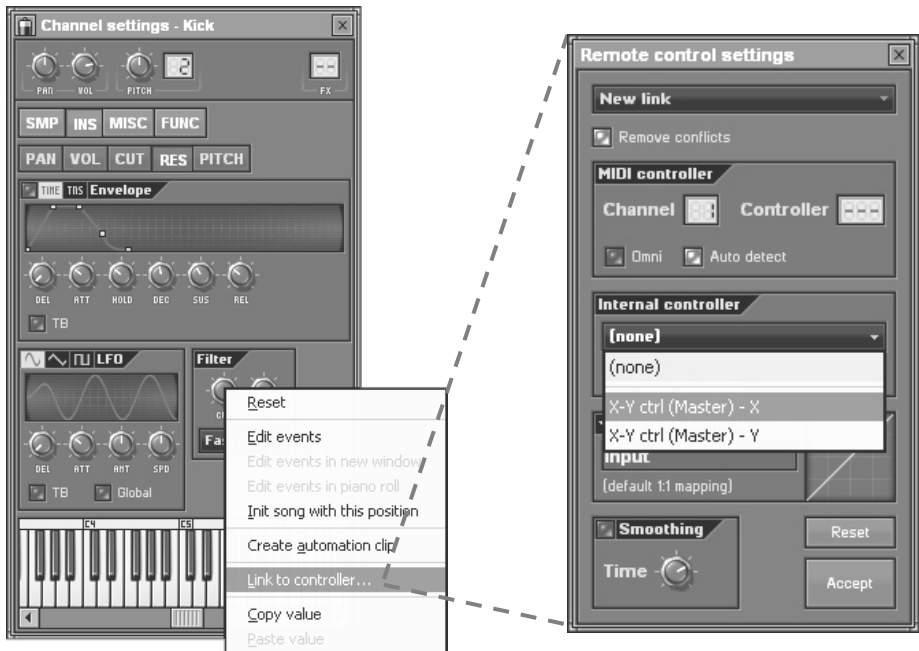


change. Vous voulez donc qu'il soit faible. Toutefois, avec un réglage trop bas, le son sera saccadé. Recherchez le juste milieu. Si vous ne pouvez régler la mémoire tampon sur une valeur suffisamment faible, j'ai bien peur qu'il ne vous faille un ordinateur plus rapide. Désolé...

3. **Quelles commandes peuvent être affectées au contrôleur ?** Pratiquement toutes. Pour mémoire, toutes celles éditables en **Automation**. Rappel : Pour savoir si une commande peut être affectée à un contrôleur MIDI ou être enregistrée en automation, placez le pointeur de la souris dessus et assurez-vous que les deux témoins rouges s'allument dans le champ d'information.
4. **Et les contrôleurs internes ?** Enfin, nous pouvons vous parler des plugins de commande interne référencés en section Effets (Formula Controller, Peak Controller et X-Y Controller). Ce sont des plugins avec des commandes ("contrôleurs") qui peuvent piloter d'autres commandes. Vous suivez ? Prenons comme exemple le Fruity X-Y Controller. Ouvrez la fenêtre plugins (F9) et placez un Fruity X-Y Controller sur la piste master du mixer.



- a. Le Fruity X-Y Controller vous permet de piloter deux potentiomètres à la fois en associant l'un d'eux à la dimension X (horizontale) dimension et l'autre à la dimension Y (verticale). Quand vous saisissez le cercle de la fenêtre principale et le déplacerez, les deux commandes auxquelles il est associé changeront. C'est particulièrement pratique pour piloter à la fois la fréquence de coupure et la résonance.



- b. Associez le potentiomètre Cutoff à la valeur X du contrôleur interne, comme ci-dessus. Associez maintenant le potentiomètre Resonance à la valeur Y. Puis ouvrez la fenêtre Fruity X-Y Controller, lancez la boucle, et déplacez le cercle pour écouter les changements simultanés de Cutoff et de Resonance. Cool, non ?



Voilà, c'est tout. Amusez-vous !
N'oubliez pas qu'une aide en ligne plus complète est présente dans FLStudio (F1) et en ligne sur <http://www.FLStudio.com>.





CRÉDITS

Architecte logiciel en chef

Didier Dambrin (gol)

Ingénieur logiciel senior

Frédéric Vanmol (reflex)

Ingénieurs logiciel consultants

Maxx Claster

Luis Serrano

Conception sonore & séquençage

Ammeris Gill

Blake Reary

Site Web

Jean-Marie Cannie

Frank Van Biesen

Guide de prise en main

Scott Fisher

Sam Scott

Frank Van Biesen

Didacticiels, aide, manuels

Scott Fisher (Scott Fisher)

Stanislav Vasilev (mmlabs)

Frank Bongers (LemonBoy!)

Robert Conde (Jaha, Doo-D-Rox)

Sam Scott (hERETIC, Burton Coggles)

Personnel d'Image-Line

Jean-Marie Cannie

Frank Van Biesen

Didier Dambrin

Frederic Vanmol

Ief Goossens

Miroslav Krajcovic

Jean-Philip Cannie

Erika De Mulder

Myriam Dupont

(Crédits et remerciements complets dans le produit lui-même.)

**Une salve d'applaudissements
pour l'équipe FLStudio... mais
attendez un peu que j'aie un
microphone pour pouvoir
l'enregistrer dans FL Studio!**





INDEX

3

3xOsc, 29, 30, 31

A

accords, 46
aide en ligne, 17, 46, 80
amplitude (AMT), 19
analyseur de spectre, 32
arpeggiator, 18, 46
attaque (ATT), 19

B

balance, 53
barre d'information, 11, 89
basse, 53
BeatSlicer, 38
BeepMap, 29, 30, 31, 32
bit rate, 81
BooBass, 29, 30, 32
bouton play, 11
buffer length, 9
BuzzMachines.com, 53

C

canal layer, 41, 43
channel settings, 30, 31, 51
 panneau de fonctions, 18, 46
 panneau Ins (instrument), 19, 58
 panneau Misc (divers), 19
chorus, 49, 53
compression, 53
contrôleurs internes, 89
cutoff & resonance, 18, 23

D

delay (DEL), 19
delay (écho), 18, 19, 49, 51, 54
distorsion, 54

E

échantillons, 21

écho (delay), 18, 19, 49, 51, 54
Edison – Éditeur d'onde, 75
éditeur d'événements, 61, 62, 63
éditeur graphique, 22
effets Buzz, 53
effets Fruity, 14, 45
égaliseur, 49, 53, 55
enregistrement live, 53, 55
événement initial, 63
événements (initial), 63

F

feed, 18
filtres, 24, 54
flanger, 49, 54
flstudio.com, 2, 11, 44, 45, 46, 91
forum de discussion, 12
Fruit Kick, 29, 30, 31, 34, 35
Fruity DrumSynth Live, 29, 30, 31, 35
Fruity DX10, 29, 30, 31, 35
Fruity Granulizer, 36
Fruity Scratcher, 56
Fruity Send, 56
Fruity Slicer, 38
Fruity Soft Clipper, 56
Fruity SoundFont Player, 29, 30, 38
Fruity Vibrator, 39
Fruity Wrapper, 44
Fruity X-Y Controller, 56

G

générateurs Buzz, 29, 30, 31

H

hERETIC, 87
HTML Notebook, 54

I

inversion de phase, 55

K

kvr-vst.com, 46



L

Lemon Boy, 12, 14, 18, 48, 60, 82, 84, 87, 91, 92
LFO, 21, 63

M

magnétisme des notes, 69
maintien, 19
mémoire tampon DirectSound, 9
MIDI
 canal MIDI Out, 43, 85
 contrôleurs, 82, 87, 88
 pilotes, 7
 settings, 87
MP3, 80
mp3.com, 81
mute, 55

N

navigateur, 14
navigateur d'échantillons, 14
NewStuff.flp, 11
notebooks, 55

P

packages de boucles zippés, 81
pan, 18, 22
pas, 12, 22, 66
phaser, 49, 55
piano roll, 66, 68, 72
ping pong, 18
pistes d'effet, 51
pitch, 18
playlist, 26
Plucked!, 29, 30, 40
plugin, 14, 52
plugin VST, 44
point de bouclage, 68
presets, 31, 56
project data files, 81

R

réglages Audio, 59, 89
réglages d'environnement, 9

relâchement (REL), 19
remote control input, 87
résolution, 80
resonance & cutoff, 18, 23
reverb, 49

S

samples, 14
SectionZ.com, 81
sélecteur de pattern, 26
séquenceur pas à pas, 47
shift, 22
SimSynth
 Live, 29, 30, 31, 40
SoundFonts, 29, 30, 38
Speech Synthétiseur, 47
sustain (SUS), 19

T

tick, 65
TS-404, 29, 30, 42

U

U-Control, 84
undo, 62

V

velocity (volume), 22, 23
volume, 49

W

Wasp, 29, 30, 31, 42
wav
 exportation au format wav, 80
Windows, 9

Z

zoom, 61, 68