

MANUEL UTILISATEUR

_ACID V

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun

Kevin Molcard

GESTION DE PROJET

Raynald Dantigny

GESTION DE PRODUIT

Edouard Madeuf (lead)

Christophe Luong

Sebastien Rochard

DÉVELOPPEMENT

Simon Conan

Alexandre Adam

Pierre Mazurier

Alessandro De Cecco

Stefano D'Angelo

Yann Burrer

Fabien Meyrat

Hugo Caracalla

Pierre-Lin Laneyrie

Loris De Marco

Samuel Lemaire

Mauro De Bari

Baptiste Aubry

Cyril Lepinette

Pauline Alexandre

Geoffrey Gormond

Mathieu Nocenti

Patrick Perea

Samuel Limier

Marius Lasfargue

Raynald Dantigny

Stéphane Albanese

Fanny Roche

Marc Antigny

Corentin Comte

Pascal Douillard

Rasmus Kürstein

Marie Pauli

Christophe Luong

Kevin Arcas

DESIGN

Maxence Berthiot (lead)

Edouard Madeuf

Shaun Ellwood

SOUND DESIGN

Lily Jordy

Quentin Feuillard

Florian Marin

Jean-Michel Blanchet

Maxime Audfray

ASSURANCE QUALITÉ

Germain Marzin

Julien Viannenc

Bastien Hervieux

Nicolas Stermann

Arnaud Barbier

Roger Schumann

Adam Chrustowski

Nicolas Naudin

Mathieu Bosshardt

Thomas Barbier

Enrique Vela

Rémi Pelet

Aurélien Mortha

Adrien Soyer

Benjamin Renard

Jonathan Gabrièle

MANUEL UTILISATEUR

Stephen Fortner (auteur)

Natalia Giraldo (Espagnol)

Charlotte Métais (Français)

Jimmy Michon

Minoru Koike (Japonais)

Holger Steinbrink (Allemand)

BÉTA TESTS

Marco Koshdukai Correia

Gustavo Bravetti

Richard Courtel

Davide Puxeddu

Chuck Zwicky

Chuck Capsis

Ken Flux Pierce

Andrew Macaulay

Terry Marsden

Jay Janssen

Apollo Negri

Kirke Godfrey

Fernando Manuel

Jeff Cecil

Olivier Malhomme

Jam El Mar

Rodrigues

George Ware

Bastiaan Barth (Solidtrax)

Andrew Capon

Stephen Wey

Adrian Dybowski (Navi
Retlav)

David Birdwell
Gary Morgan

Andrew Enderson
Mat Herbert

© ARTURIA SA – 2023 – Tous droits réservés.

26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

Les informations fournies dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-divulgence. Le contrat de licence logiciel spécifie les termes et conditions de son utilisation licite. Ce manuel ne peut être reproduit ou transmis sous n'importe quelle forme ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'utilisateur, sans la permission écrite de la société ARTURIA S.A.

Tous les autres produits, logos ou noms de sociétés cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Product version: 1.O.O

Revision date: 27 September 2023

Merci d'avoir acheté Acid V !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement d'Acid V d'Arturia, l'un de nos nombreux instruments virtuels puissants.

Assurez-vous d'enregistrer votre logiciel dès que possible ! Au moment de l'achat d'Acid V, un numéro de série ainsi qu'un code d'activation vous ont été envoyés par e-mail. Ils sont requis pour effectuer le processus d'enregistrement en ligne.

Informations importantes

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations figurant dans ce manuel sont considérées comme correctes au moment de l'impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications sans préavis et sans obligation de mettre à jour l'équipement acheté.

IMPORTANT :

Le logiciel, lorsqu'utilisé avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte d'audition permanente. NE PAS faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable.

En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

AVERTISSEMENT CONCERNANT L'ÉPILEPSIE - Veuillez lire ce qui suit avant d'utiliser Acid V

Certaines personnes, lorsqu'elles sont exposées à certaines lumières clignotantes ou à des motifs lumineux de la vie quotidienne, sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou de perdre connaissance. Cela peut se produire même si la personne n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou n'a jamais fait de crises d'épilepsie. Veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce logiciel si vous ou un membre de votre famille avez déjà eu des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de conscience) lors de l'exposition à des lumières clignotantes.

Cessez d'utiliser le logiciel et consultez votre médecin *immédiatement* si vous ressentez l'un des symptômes suivants en cours d'utilisation de ce logiciel : vertiges, vision trouble, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, désorientation, ou tout mouvement involontaire ou convulsion.

Précautions à prendre pendant l'utilisation

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Asseyez-vous à une bonne distance de l'écran.
- Évitez d'utiliser le périphérique si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi.
- Veillez à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Reposez-vous au moins 10 à 15 minutes par heure d'utilisation.

Introduction

Félicitations pour l'achat d'Acid V d'Arturia !

Ce qui nous anime et qui s'applique à tous nos produits, c'est de vous offrir le meilleur des deux mondes dans un seul périphérique, et de vous laisser choisir la façon dont vous vous en servirez. Vous pouvez vous concentrer sur le panneau matériel et profiter d'une expérience de type matériel vintage améliorée, ou explorer le panneau avancé (Advanced) et découvrir des possibilités sonores et de performance qui dépassent largement les capacités du synthé original.

Au fabuleux mélange d'ancien et de nouveau, et à la belle musique qu'il va vous permettre de créer !

Paix, amour et musique,

L'équipe Arturia

N'oubliez pas de vous rendre sur le site internet www.arturia.com pour en savoir plus sur tous nos instruments matériels et logiciels géniaux. Ce sont des outils inspirants et indispensables pour de nombreux musiciens à travers le monde.

Table des Matières

1. BIENVENUE SUR ACID V !	4
1.1. L'ascension et la chute du TB-303	5
1.2. Pourquoi un 303 virtuel ?	6
1.3. Résumé des fonctions d'Acid V	7
1.4. Dix morceaux du TB-303 à découvrir	8
2. ACTIVATION ET PREMIERS PAS	9
2.1. Enregistrer, activer et installer Acid V	9
2.2. Configuration initiale pour une utilisation autonome	10
2.2.1. Audio Midi Settings : Windows	10
2.2.2. Audio Midi Settings : macOS	13
2.2.3. Utiliser Acid V en tant que plugin	13
2.3. Utiliser Acid V pour la première fois	14
3. CONTRÔLES PRINCIPAUX	15
3.1. Comportements communs	15
3.1.1. Fenêtres contextuelles de valeurs	15
3.1.2. Descriptions des paramètres	16
3.1.3. Ajustements fins	16
3.1.4. Réinitialisation par un double clic	16
3.2. Contrôles sonores centraux	17
3.2.1. Waveform	17
3.2.2. Pitch	17
3.2.3. Cutoff	17
3.2.4. Resonance	17
3.2.5. Env Mod	18
3.2.6. Decay	18
3.2.7. Accent	18
3.2.8. À propos de l'enveloppe du 303	18
3.3. Sub Oscillator	19
3.3.1. Octave	19
3.3.2. Waveform	19
3.3.3. Volume	19
3.4. Vibrato	19
3.5. Partie Distortion	20
3.5.1. Potentiomètre Drive	20
3.5.2. Dry/Wet	20
3.5.3. Types de distortion	21
3.6. Le panneau Pattern	22
3.6.1. Les boutons de mode et le clavier	22
3.6.2. Bouton Hold	23
3.6.3. Jeu legato et ordre des notes	23
3.6.4. Slide, Accent et Vibrato	24
3.6.5. Écran d'infos Pattern	24
3.7. Paramètres d'harmonisation avancés	25
3.7.1. Bass Boost	25
3.7.2. PW	25
3.7.3. Accent Attack	25
3.7.4. Cutoff Range	25
3.7.5. Pitch Tracking	26
3.7.6. Noise Gain	26
3.7.7. Clipper	26
4. VUE AVANCÉE PARTIE 1 - SEQUENCER	27
4.1. Mode Sequencer	27
4.1.1. Cadenas du Sequencer	27
4.2. Créer ou éditer une séquence	28
4.2.1. Définir la longueur d'un pattern	28
4.2.2. Ajouter et retirer des pas	29
4.2.3. Ajuster l'octave	29
4.2.4. Randomiseurs	29
4.2.5. Slide, Accent et Vibrato	30
4.2.6. Gestion des séquences	31

4.2.7. Sequence Browser.....	32
4.2.8. Sequence Scales.....	33
4.2.9. Rate et Gate time.....	34
4.2.10. Swing.....	35
4.2.11. Ordre de lecture des notes.....	35
4.2.12. Steps et Shift.....	36
4.2.13. Mode Polymeric.....	36
4.2.14. Transmutation.....	37
4.3. Mode Arpeggiator.....	38
4.3.1. Contrôles en commun avec le mode Sequencer.....	38
4.3.2. Réglage du Mode Arp.....	39
4.3.3. Qu'en est-il de la gamme d'octaves ?.....	40
5. VUE AVANCÉE PARTIE 2 - MODULATEURS.....	41
5.1. Assigner un Modulateur.....	41
5.1.1. Quantités de modulation.....	42
5.2. Fonctionnement des Modulateurs.....	44
5.2.1. Points d'arrêt et poignées.....	44
5.2.2. Presets de modulation.....	45
5.2.3. Copie d'une modulation.....	46
5.2.4. Polarity, Mode et Retrigger.....	46
5.2.5. Rate et Tempo Sync.....	47
5.2.6. Scale.....	48
6. VUE AVANCÉE PARTIE 3 - EFFECTS.....	49
6.1. Routage des effets.....	49
6.2. Sélectionner un effet.....	50
6.3. Presets d'effets.....	51
6.4. Copie d'un effet.....	51
6.5. Types d'effets.....	52
6.5.1. Curseur Dry/Wet.....	52
6.5.2. Sync au tempo des effets.....	52
6.5.3. Reverb.....	53
6.5.4. Delay.....	54
6.5.5. Tape Echo.....	55
6.5.6. PS Delay.....	56
6.5.7. Compressor.....	57
6.5.8. Multiband.....	58
6.5.9. Multi Filter.....	60
6.5.10. Param EQ.....	61
6.5.11. Distortion.....	62
6.5.12. Bitcrusher.....	64
6.5.13. Super Unison.....	65
6.5.14. Chorus.....	66
6.5.15. Chorus JUN-6.....	67
6.5.16. Flanger.....	68
6.5.17. BL-20 Flanger.....	69
6.5.18. Phaser.....	70
6.5.19. Stereo Pan.....	71
7. INTERFACE UTILISATEUR.....	72
7.1. Barre d'outils supérieure.....	73
7.1.1. Menu Principal.....	73
7.1.2. Accès au navigateur de presets et panneau de nom.....	76
7.1.3. Volume de sortie.....	78
7.1.4. Bouton Advanced.....	78
7.1.5. Icône roue dentée.....	78
7.2. Barre d'outils inférieure.....	78
7.2.1. Descriptions des paramètres.....	79
7.2.2. Double de Hold.....	79
7.2.3. Undo/Redo et History.....	80
7.2.4. Indicateur de CPU.....	80
7.2.5. Contrôles Macro.....	81
7.2.6. Poignée de redimensionnement.....	81
7.2.7. Bouton Max View.....	82

7.3. Le panneau latéral.....	82
7.3.1. Onglet Settings.....	83
7.3.2. Onglet MIDI.....	83
7.3.3. Onglet Macro.....	88
7.3.4. Tutoriels.....	90
8. LE NAVIGATEUR DE PRESETS	91
8.1. Recherche et Résultats.....	91
8.2. Filtrer en utilisant des tags.....	92
8.2.1. Types.....	92
8.2.2. Styles.....	93
8.2.3. Banks.....	93
8.3. Fenêtre Search Results.....	94
8.3.1. Trier l'ordre des presets.....	94
8.3.2. Effacer des tags.....	95
8.3.3. Liker des presets.....	95
8.4. Barre latérale.....	96
8.4.1. My Sound Banks.....	96
8.4.2. My Favorites.....	97
8.4.3. My Playlists.....	97
8.5. Partie Preset Info.....	98
8.5.1. Éditer les infos pour des presets multiples.....	99
8.6. Choix de preset : autres méthodes.....	100
8.7. Potentiomètres Macro.....	100
8.8. Playlists.....	101
8.8.1. Créer votre première playlist.....	101
8.8.2. Ajouter une playlist.....	102
8.8.3. Ajouter un preset.....	102
8.8.4. Réorganiser les presets.....	103
8.8.5. Retirer un preset.....	103
8.8.6. New Song et Gestion des playlists.....	104
9. Contrat de licence logiciel.....	105

1. BIENVENUE SUR ACID V !

Arturia tient à vous remercier d'avoir acheté notre Acid V. Il s'agit d'une récréation fidèle du TB-303 Bass Line désormais légendaire, un petit synthé de basse et module de séquenceur sans prétention qui fut un échec commercial avant de gagner une popularité fulgurante aux mains d'explorateurs sonores d'acid, de techno et de house.



Comme pour tous les instruments de la V Collection Arturia, nous commençons par prêter une attention méticuleuse aux détails concernant le comportement du matériel original, jusqu'au niveau du circuit. Puis, nous ajoutons des fonctionnalités qui enrichissent l'instrument et qui ont toute leur place dans des environnements actuels de production musicale informatisée.

1.1. L'ascension et la chute du TB-303



Le TB-303 original. Image via Wikimedia Commons

En 1981, le géant japonais des claviers Roland souhaitait produire un synthétiseur de basse auto-séquéncé capable de remplacer un bassiste dans un groupe. Étant donné que le responsable de la conception était Tadao Kikumoto, qui avait également conçu la boîte à rythmes TR-909, les espoirs étaient grands.

Cependant, la clientèle cible initiale, c'est-à-dire les auteurs-compositeurs-interprètes et les groupes, était un peu perplexe. Son oscillateur analogique monophonique produisait une onde dent de scie ou carrée, alimentée par un filtre passe-bas de 24 dB par octave à la résonance très prononcée. En d'autres termes, il ne sonnait pas du tout comme une guitare basse, quel que soit le réglage des contrôles. Au lieu de cela, il produisait un son « gluant », caoutchouteux, presque nasal, quelque part entre une guimbarde (que l'on peut entendre au début de « Join Together » des Who) et un Mini aminci.

De plus, les musiciens auxquels il était destiné trouvaient son interface basée sur les patterns peu intuitive, avec cette nécessité constante de basculer entre les modes de jeu et de composition. Il ne convenait pas non plus aux joueurs de synthé de l'époque, qui voulaient de la polyphonie et des bibliothèques de sons de plus en plus étendues. Le TB-303 vivra donc sa première vie commerciale principalement dans les bacs à bonnes affaires jusqu'à ce qu'il soit abandonné en 1984.

Au cours des dix années suivantes, un miracle va se produire. Les producteurs de musique électronique *aimaient* sa sonorité excentrique et ont découvert qu'à partir de la fin des années 1980, ils pouvaient acheter des machines pour presque rien. L'entrée Sync et la sortie CV/Gate leur permettaient de le synchroniser rythmiquement avec leurs boîtes à rythmes. L'émergence des styles acid, techno et house (en particulier dans les scènes musicales underground de Detroit et Chicago, entre autres) a vu le TB-303 utilisé dans un nombre croissant de morceaux. Si vous étiez sur une piste de danse entre, disons, 1987 et 2000, entendre ce grincement gluant signifiait que les choses allaient vraiment se réchauffer.

Aujourd'hui, les TB-303 originaux en parfait état se vendent parfois à plus de 3 000 dollars (~ 2 700 €) sur le marché de l'occasion. Ainsi, le TB-303 est désormais en bonne compagnie de nombreux instruments électriques qui ne sonnaient pas du tout comme ils étaient censés le faire (par exemple, le B-3 était censé imiter un orgue liturgique ; le piano électrique à tiges, un piano acoustique), mais qui ont trouvé leur véritable voix parce que leur vrai public les a trouvés.

1.2. Pourquoi un 303 virtuel ?



L'un des avantages les plus pratiques du passage au virtuel est d'éviter la hausse des prix et la rareté des machines d'origine. De plus, si vous en trouvez un, il y a l'inconvénient et la complexité de le synchroniser et de le faire fonctionner dans une configuration de production ou de performance basée sur les DAW. (Pour les sans-DAW et les obsédés d'Eurorack pour qui c'est facile, c'est une autre histoire. Vous feriez mieux d'aller acheter un [RackBrute](#), m'voyez ?)

Acid V présente la disposition familière du clavier à touches caoutchoutées du 303, mais en dessous se trouve la vue avancée, qui inclut un séquenceur/arpégiateur très intuitif avec jusqu'à 64 pas. Depuis ce panneau, vous pouvez placer les accents, les slides et le vibrato (séparément pour chaque pas, bien sûr) qui étaient la marque de fabrique du son du 303. Vous pouvez parcourir, enregistrer et charger des séquences d'usine et utilisateur, ou importer les vôtres. Un simple clic exporte votre séquence sous forme de données MIDI pour une manipulation ultérieure sur votre DAW. Il n'est pas nécessaire de jongler entre les pistes et les patterns sur l'original car les boutons Slide, Accent et Vibrato du panneau principal agissent comme des surcharges, chacun ajoutant son effet à la séquence.

Vous pouvez également désactiver le séquenceur interne et enregistrer Acid V en mode externe, comme vous le feriez avec n'importe quel autre instrument virtuel : c'est vous qui choisissez.

Acid V vous permet de contrôler plus finement le son du 303 grâce à des contrôles étendus et « sous le capot » tels que l'amplification des basses, la largeur d'impulsion variable et la distortion utilisant des algorithmes issus de notre vaste FX Collection. Oh, et vous a-t-on dit qu'il disposait d'un sub-oscillateur pour un renforcement des basses impossible à obtenir sur l'original ?

Une collection de Presets de nos meilleurs sound designers couvre l'intégralité des styles de musique électronique qui ont fait du son du 303 ce qu'il est aujourd'hui.

Bien sûr, toutes les nouvelles fonctionnalités du monde sont secondaires comparées à l'authenticité du son. Il s'avère que nous avons un penchant pour cela...

1.3. Résumé des fonctions d'Acid V

L'arsenal sonore d'Acid V comporte divers éléments, tels que :

- L'oscillateur authentique du 303 avec les formes d'onde dent de scie et impulsion
- Modélisation fidèle du filtre en échelle (ladder) à diode 303 avec coupure et résonance
- Fonctions d'harmonisation avancées telles que l'amplification des basses fréquences, la largeur d'impulsion variable, l'attaque de l'accent, la plage du potentiomètre de coupure du filtre, le bruit du circuit, le suivi de la hauteur et le niveau d'écrêtage
- Sub-oscillateur avec options d'ondes impulsion, dent de scie et sinusoïdale ; plage de trois octaves
- Module de distorsion intégré avec 14 algorithmes soigneusement sélectionnés
- Vibrato avec vitesse et profondeur ajustables
- Séquenceur/arpégiateur avancés avec :
 - Slides, accents et octaves plus vibratos classiques du 303
 - Génération et modification de séquences sur la vue avancée
 - Mode Polymeric de sorte que les longueurs de séquences de vos notes, accents, swings, vibratos et octaves puissent être indépendantes
 - 64 pas maximum
 - Séquençage de mode externe d'Acid V sur votre DAW
 - Importation et exportation de séquences
 - Des tonnes et des tonnes de séquences et de patterns d'usine
- Grande bibliothèque de presets
- Longueur de pas par piste (polymétrie) indépendante en option sur le séquenceur/arpégiateur
- Modes Sequencer On et Off pour du séquençage de pattern à la 303 ou une utilisation linéaire plus conventionnelle sur un DAW
- Des dizaines de presets de séquenceur avec la possibilité de verrouiller le séquenceur sur un preset tout en changeant de patches
- Quatre emplacements d'effets comprenant une sélection de 17 effets de notre dernière V Collection
- Catégories d'effets incluant Spatial, Distortion, Dynamics, Modulation et Filter/EQ
- Trois modulateurs avancés avec workflow intuitif pour créer des mouvements complexes

1.4. Dix morceaux du TB-303 à découvrir

En manque d'inspiration ? Les listes type « top dix » sont toujours subjectives, mais voici dix morceaux ayant inscrit le son du TB-303 dans l'histoire. Chacun d'entre eux devrait être facile à trouver sur les plateformes de streaming de type Apple Music, Spotify ou YouTube Music.

Chanson	Artiste	Commentaires
Rip It Up	Orange Juice	Première chanson utilisant le 303 à se hisser dans le top dix du UK Singles chart (classement officiel hebdomadaire des singles au Royaume-Uni)
Acid Tracks	Phuture	À partir de 1987 ; l'un des titres phares de la scène acid-house émergente de Chicago
Raga Bhairav	Charanjit Singh	En 1982, les mélodies des Raga indiens ont été combinées avec des rythmes d'acid !
Voodoo Ray	A Guy Called Gerald	Le 303 est plus utilisé comme boucle mélodique ou supérieure que comme basse
What Time Is Love?	The KLF	Le gros son rave des années 1990 par les maîtres du genre
Breathe Deeper	Tame Impala	Synthpop du milieu des années 2000, parfait exemple de la renaissance du 303
Try Again	Aaliyah	Grand exemple d'acid bass dans le hip-hop ; produit par Timbaland
Da Funk	Daft Punk	Écoutez le pont à partir de 2:38 pour un maximum d'acid-ité.
In the Heat of the Night	Imagination	Le funk doux des années 80 fait sonner le 303 presque comme une basse fretless : sa fonction d'origine !
Everybody Needs a 303	Fatboy Slim	Grâce à Acid V, tout le monde peut en avoir un !

Nous avons bien conscience que nous en avons sûrement oublié quelques-uns et pas des moindres. Ouf, il n'y a pas de parties commentaires sur les manuels utilisateur ! Il est temps de se plonger dans le plaisir d'utilisation d'Acid V.

2. ACTIVATION ET PREMIERS PAS

2.1. Enregistrer, activer et installer Acid V

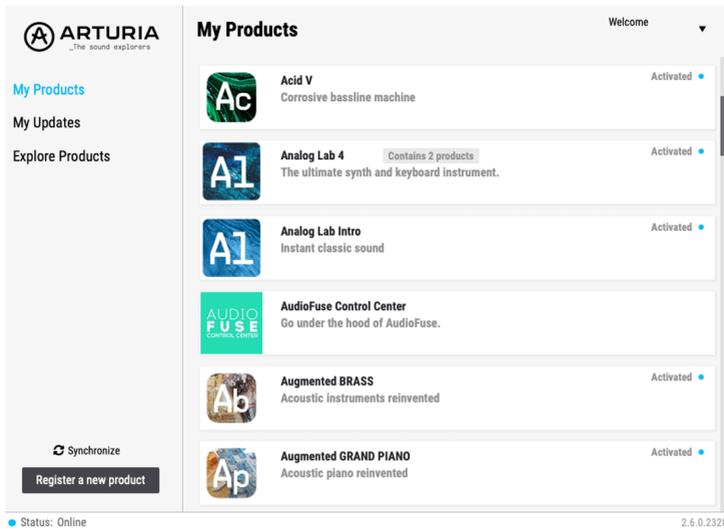
Acid V fonctionne sur les ordinateurs équipés de Windows 8.1 ou supérieur et de macOS 10.13 ou supérieur. Il est possible de l'utiliser en version autonome, ou en tant que plugin sur votre DAW (Digital Audio Workstation - Poste de travail audionumérique) préféré au format Audio Units, AAX, VST2 ou VST3.



Avant d'installer ou d'enregistrer le logiciel, il vous faudra créer un compte My Arturia à l'aide d'une adresse e-mail et d'un mot de passe de votre choix ici : <https://www.arturia.com/createanaccount/>

Bien que la gestion de l'enregistrement, de l'activation et d'autres tâches puissent être faites en ligne, il est bien plus facile de télécharger et d'utiliser l'application Arturia Software Center. Vous la trouverez ici : <https://www.arturia.com/support/downloads&manuals>

Pour installer l'Arturia Software Center, saisissez votre adresse e-mail et votre mot de passe. L'application fera office d'emplacement central pour tous les enregistrements et activations de vos logiciels Arturia. Elle vous aidera également à installer et à mettre à jour votre ou vos logiciel(s) en gardant un œil sur les versions actuelles.



Arturia Software Center

Il est possible d'enregistrer, d'activer et d'installer votre produit dans l'Arturia Software Center. Pour ce faire, cliquez sur le bouton **Register a new product**, puis sur la case **Activer** et sur **Install** de votre logiciel. Au cours du processus d'enregistrement, il vous faudra saisir le numéro de série et le code de déverrouillage reçus à l'achat de votre logiciel.

Vous pouvez également le faire en ligne en vous connectant à votre compte et en suivant les instructions suivantes : <http://www.arturia.com/register>

Une fois Acid V enregistré, activé et installé, il est temps de le faire communiquer avec votre ordinateur.

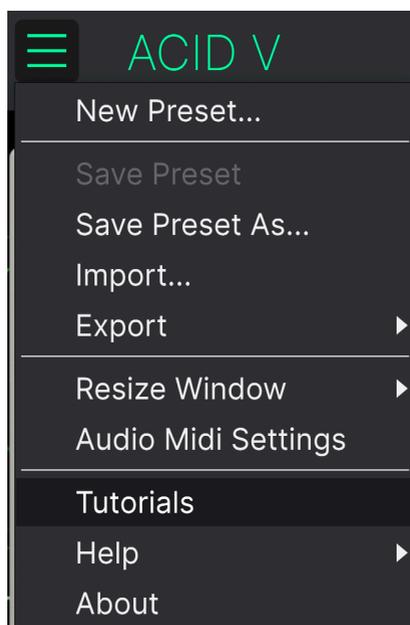
2.2. Configuration initiale pour une utilisation autonome

Si vous voulez vous servir d'Acid V en mode autonome, il faudra vous assurer que son entrée/sortie MIDI et que ses sorties audio sont bien routées depuis et vers le logiciel. En général, il vous suffira de le faire une fois, à moins que vous ne changiez de contrôleur MIDI ou d'interface audio/MIDI. Le processus de configuration est le même sur Windows et macOS.

i ! Cette partie ne s'applique qu'aux lecteurs prévoyant d'utiliser Acid V en mode autonome. Si vous comptez vous servir d'Acid V en tant que plugin sur un DAW ou un logiciel de musique, vous pouvez passer cette partie sans problème : votre logiciel de musique hôte gère ces réglages.

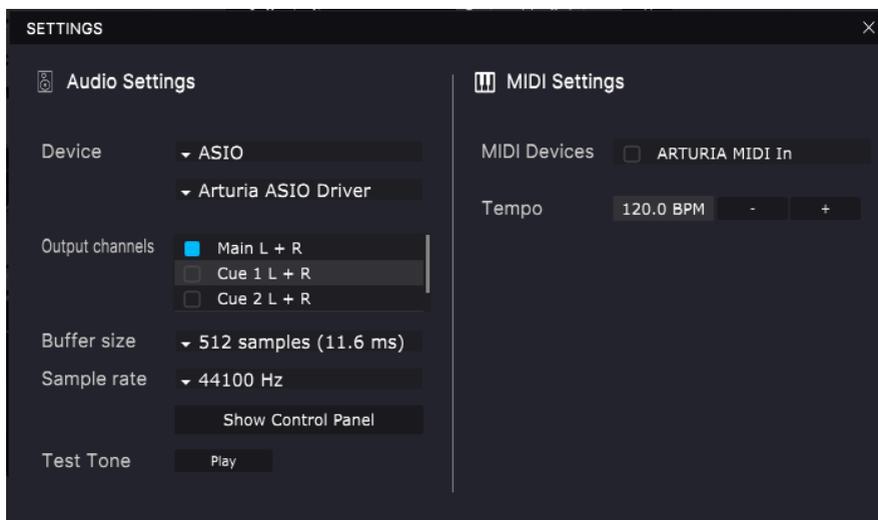
2.2.1. Audio Midi Settings : Windows

Un menu déroulant est disponible en haut à gauche de l'application Acid V. Il contient plusieurs options de configuration.



Le menu principal d'Acid V

Cliquez sur **Audio Midi Settings** pour ouvrir la fenêtre suivante. Elle fonctionne de la même manière sur Windows et sur macOS, même si les noms des périphériques disponibles dépendront du matériel que vous utilisez. N'oubliez pas que cette option n'est disponible (et requise) que sur la version autonome d'Acid V.



En partant du haut, voici les options disponibles :

- **Device** vous permet de choisir le pilote audio et le périphérique qui va gérer la lecture d'Acid V. Il peut s'agir du pilote interne de votre ordinateur, d'un pilote ASIO générique ou d'un pilote d'interface ou de carte son externe. Selon votre sélection, le nom de votre interface matérielle devrait apparaître dans le champ.
- **Output Channels** vous donne la possibilité de sélectionner quelle sortie disponible sera utilisée pour router l'audio hors de l'instrument. Cette zone de sélection ne s'affichera pas si vous n'avez que deux sorties. Si vous en avez davantage, il est possible de sélectionner une paire de sorties spécifique.
- **Input Channels** vous permet normalement de sélectionner les entrées d'un instrument virtuel pour router ou traiter l'audio externe. Ce n'est pas pertinent sur Acid V car il ne contient pas d'entrée audio.
- Le menu **Buffer Size** vous permet de sélectionner la taille du tampon audio qu'utilise votre ordinateur pour calculer le son. La latence est affichée en millisecondes après le réglage Buffer Size.

i ! Un buffer plus petit implique une latence plus faible, c'est-à-dire un delay plus court entre le moment où vous appuyez sur une touche et celui où vous entendez la note, mais il sollicite davantage votre processeur et peut provoquer des bruits parasites. Un plus grand buffer permet de réduire la charge du processeur, car l'ordinateur a plus de temps pour réfléchir, mais elle peut entraîner un retard notable entre le moment où vous jouez une note et celui où vous l'entendez. Un ordinateur rapide et moderne devrait facilement pouvoir fonctionner avec une taille de buffer de 256 ou même 128 samples sans bruits parasites. Si vous en entendez, augmentez la taille du buffer jusqu'à ce qu'ils cessent.

- Le menu **Sample Rate** vous donne la possibilité de définir la fréquence d'échantillonnage à laquelle l'audio est envoyé hors de l'instrument.



! Ici, les options dépendront de ce que votre périphérique audio peut prendre en charge : la majorité des périphériques peuvent fonctionner à 44,1 kHz ou 48 kHz, ce qui est tout à fait convenable pour la plupart des utilisations. Si votre utilisation requiert une fréquence d'échantillonnage plus élevée (jusqu'à 96 kHz), Acid V la prendra volontiers en charge.

- Le bouton **Show Control Panel** passera au panneau de contrôle du système, quel que soit le dispositif audio sélectionné.



! Notez que ce bouton n'est disponible que sur la version Windows.

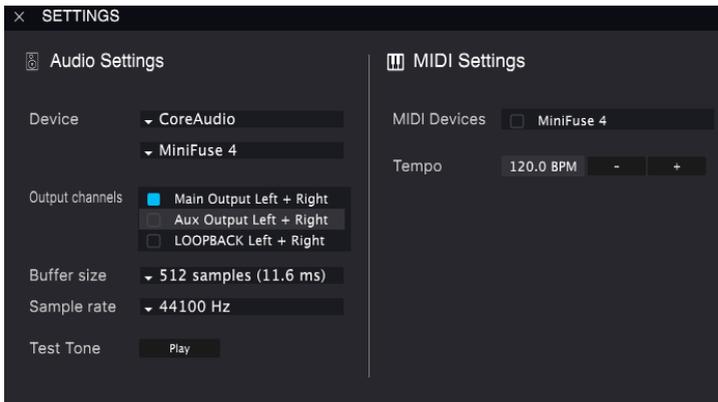
- **Test Tone** envoie une courte tonalité de test lorsque vous cliquez sur le bouton **Play**. Il sert à régler les problèmes audio. Cette fonctionnalité peut servir à confirmer que l'instrument est correctement routé à votre interface audio et que le son est lu au bon endroit (vos haut-parleurs ou votre casque par exemple).
- La partie **MIDI Devices** affichera les éventuels périphériques MIDI connectés à votre ordinateur. Pour contrôler l'instrument, cochez la case pour accepter le MIDI du ou des appareil(s) que vous souhaitez utiliser. Les cases à cocher vous permettent de sélectionner plusieurs périphériques MIDI en même temps.



! En mode autonome, Acid V écoute tous les canaux MIDI, afin que vous n'ayez pas besoin de définir un canal.

- **Tempo** détermine un tempo de base pour les fonctionnalités d'Acid V telles que le LFO et la synchronisation des effets. En utilisant Acid V en tant que plugin, l'instrument obtient des informations sur le tempo de la part de votre logiciel hôte.

2.2.2. Audio Midi Settings : macOS



Audio Settings & MIDI Settings sous macOS

Le menu permettant de configurer les périphériques audio et MIDI sur macOS est accessible de la même façon que sur Windows et le processus de configuration est presque le même. Toutes les options fonctionnent de façon similaire à celles de Windows. La seule différence : la gestion du routage de tous les périphériques macOS, dont les interfaces audio externes, se fait à l'aide du pilote CoreAudio intégré. Dans le deuxième menu déroulant sous **Device**, choisissez le périphérique audio que vous voulez utiliser.

2.2.3. Utiliser Acid V en tant que plugin



L'interface d'Acid V en mode plugin et en mode standalone est la même.

Acid V est disponible en tant que plugin en formats VST2, VST3, Audio Unit (AU) et AAX pour une utilisation sur tous les logiciels DAW principaux tels que Ableton Live, Cubase, Logic, Pro Tools, Studio One, etc.

En utilisant Acid V comme plugin, tous les réglages audio et MIDI sont gérés par votre logiciel de musique hôte. Si vous avez des questions sur le chargement et l'utilisation des plugins, veuillez consulter la documentation de votre logiciel de musique hôte.

Il est possible de charger Acid V en tant qu'instrument plugin dans votre logiciel hôte, et son interface ainsi que ses réglages fonctionnent de la même manière qu'en mode autonome (voir ci-dessous), mis à part quelques différences :

- Acid V va se synchroniser au tempo hôte/BPM de votre DAW, quand la synchronisation est souhaitée
- Vous pouvez automatiser de nombreux paramètres à l'aide du système d'automatisation de votre DAW
- Il est possible d'utiliser plus d'une instance d'Acid V dans un projet DAW
- Vous pouvez faire passer les sorties d'Acid V par tous les effets audio supplémentaires disponibles sur votre DAW tel que les delay, chorus, filtres, etc.
- Vous avez la possibilité de router les sorties audio d'Acid V de manière créative dans votre DAW à l'aide du système de routage audio propre à votre DAW.

2.3. Utiliser Acid V pour la première fois

Maintenant qu'Acid V est opérationnel, faisons un petit tour d'essai !

Si ce n'est pas déjà fait, lancez Acid V en plugin ou comme instrument autonome. Si un contrôleur MIDI est configuré/installé, servez-vous-en pour jouer des notes sur Acid V. Vous devriez peut-être commencer par activer vos contrôleurs MIDI dans les MIDI Settings (voir ci-dessus). Vous pouvez aussi vous servir de votre souris ou du clavier de votre ordinateur pour jouer sur les touches à l'écran. Le grand bouton **Hold** à l'écran vous permet de retirer votre souris de l'écran ou d'une touche, tout en laissant libre cours à la séquence.

Les flèches vers le haut et vers le bas en haut de la fenêtre de l'instrument vous permettent de passer en revue tous les presets disponibles sur Acid V. Essayez d'en tester quelques-uns jusqu'à en trouver un à votre goût. Une fois trouvé, ajustez des contrôles à l'écran pour voir la façon dont ils affectent le son.

Utilisez les contrôles sans stress : toute action de sauvegarde (expliquée plus tard dans ce manuel) ne peut être effectuée que par vous, aucun risque donc de mettre la pagaille dans les presets d'usine d'Acid V.

Nous espérons que ce chapitre vous a fait prendre un bon départ. Maintenant que vous êtes paré, le reste du manuel vous aidera à parcourir toutes les fonctionnalités d'Acid V, partie par partie. Une fois votre lecture terminée, nous espérons que vous aurez compris toutes les capacités d'Acid V et que vous saurez l'utiliser pour créer de la musique sensationnelle !

3. CONTRÔLES PRINCIPAUX



À partir de là, vous pouvez contrôler tous les aspects essentiels d'Acid V : ses sons et la sélection de ses modes séquençage de patterns, arpégiateur et externe. Il est possible de sélectionner des séquences depuis le navigateur de patterns et de les transposer à l'aide du clavier à l'écran. Puisque les capacités des patterns sont au cœur du 3O3, ne manquons pas de préciser que vous ne *programmez* pas vraiment les patterns ici. Cette tâche s'effectue sur les contrôles de l'Arpeggiator/Sequencer de la [Vue Avancée \[p.27\]](#). Ici, l'interface principale sert à *jouer* et à ajuster vos sons.

3.1. Comportements communs

Tous les instruments virtuels Arturia partagent des comportements de contrôle communs qui facilitent l'édition sonore.

3.1.1. Fenêtres contextuelles de valeurs



Déplacez un contrôle ou passez votre curseur dessus et un bandeau contextuel ou une « infobulle » affichera sa valeur.

3.1.2. Descriptions des paramètres



Actionner ou passer la souris sur un contrôle affichera aussi son nom complet et une courte description de sa fonction dans le coin gauche de la [barre d'outils inférieure \[p.78\]](#).

3.1.3. Ajustements fins

Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé ou la touche Ctrl tout en faisant glisser un potentiomètre pour l'ajuster plus lentement. Ceci vous aide à saisir des valeurs précises. Si votre souris est dotée d'une molette, vous pouvez maintenir la touche Ctrl (Windows) ou Cmd (macOS) et vous servir de la molette pour effectuer un ajustement précis.

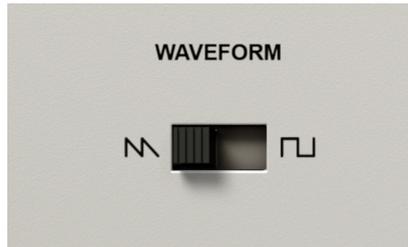
3.1.4. Réinitialisation par un double clic

Double-cliquez sur un potentiomètre pour le réinitialiser à son réglage d'usine par défaut.

3.2. Contrôles sonores centraux

Voici la partie synthé principale d'Acid V, qui reproduit le moteur sonore monophonique du TB-303.

3.2.1. Waveform



Un simple interrupteur à bascule qui sélectionne une dent de scie buzzy (vibrante) ou une onde carrée plus creuse. Sur le périphérique original, cet interrupteur se trouvait sur le panneau arrière.

3.2.2. Pitch



Ce potentiomètre définit la hauteur de base de l'oscillateur. Il est bipolaire et varie entre -12 à +12 demi-tons. À sa position par défaut de 12 heures, le *La* médian est égal à 440 Hz.

3.2.3. Cutoff

Ce potentiomètre contrôle la fréquence de coupure du filtre résonant de 24 dB par octave.

3.2.4. Resonance

Nous avons modélisé avec précision la résonance du 303 original et Acid V peut effectivement devenir très acide ! Augmentez ce potentiomètre pour voir de quoi nous parlons.

3.2.5. Env Mod



Le potentiomètre Env Mod règle la quantité de modulation d'enveloppe appliquée à la coupure du filtre par les potentiomètres Decay et Accent.

3.2.6. Decay

Il ajuste le Decay de l'enveloppe du filtre uniquement.

3.2.7. Accent

En fait, vous accentuez une note, soit en cochant une case pour son pas sur le [Sequencer \[p.27\]](#) ou via la [vélocité MIDI \[p.83\]](#) externe. Lorsqu'une note est accentuée, il se passe deux choses : Elle devient plus forte (bruyante) et le decay de l'enveloppe du filtre se raccourcit, ce qui donne une diminution plus prononcée. Le potentiomètre Accent détermine le degré auquel chacun de ces éléments se produit.

3.2.8. À propos de l'enveloppe du 303

Les générateurs d'enveloppes sur le TB-303 original sont tellement simples qu'ils peuvent embrouiller les joueurs de synthés traditionnels. Il y en a deux : un pour le volume et un pour le filtre, mais les potentiomètres Decay et Env Mod décrits plus haut n'affectent que l'enveloppe du filtre. Les formes d'enveloppe de volume et de filtre étaient plus ou moins de simples gates, sans phases d'Attack et de Release ajustables. Avec la plupart des sons de basse synthétiques, le caractère et l'émotion viennent de la rapidité avec laquelle le ton passe de plus clair à plus terne, de plus d'harmoniques à moins d'harmoniques, ou si ce mouvement se produit du tout. Ainsi, puisque le 303 original devait être un instrument bon marché, son fabricant a choisi de se concentrer sur le contrôle de l'enveloppe de cet aspect essentiel du son. Par conséquent, le potentiomètre Accent ajuste réellement deux choses en même temps : le niveau de l'enveloppe de volume (VCA) et le temps de decay de l'enveloppe du filtre.

3.3. Sub Oscillator



Les utilisateurs du TB-303 original, ou de toute émulation matérielle ou logicielle récente axée exclusivement sur l'authenticité, auraient peut-être souhaité pouvoir épaissir les basses fréquences. Après tout, il y avait écrit « Bass Line » sur le côté droit de l'original. Le sub-oscillateur d'Acid V exauce ce vœu à l'aide de trois réglages simples :

3.3.1. Octave

Ce potentiomètre détermine si la hauteur du sub-oscillateur est la même que la hauteur principale, ou une octave en dessous, ou deux.

3.3.2. Waveform

Acid V offre une variété de formes d'onde carrée, dent de scie, sinusoïdale pour le sub-oscillateur.

3.3.3. Volume

Montez le son ! (Ou baissez-le si vous voulez un caractère plus proche du 303 original. Nous ne sommes pas là pour juger, mais simplement pour vous donner ce que vous voulez).

3.4. Vibrato



Du vibrato sur une machine de basse ? Bien entendu : les bassistes s'en servent à petite dose sur certaines notes. Le vibrato d'Acid V fonctionne de la même manière, en s'appliquant uniquement aux notes du [Sequencer \[p.27\]](#) dont les pas ont la case Vibrato cochée. Les potentiomètres **Speed** et **Amount** contrôlent ces aspects du vibrato uniquement pour les notes où il s'applique.

3.5. Partie Distortion



En allant au-delà de la saleté inhérente au son du 303, le circuit de distorsion d'Acid V se sert d'un ensemble d'algorithmes provenant de notre FX Collection unique, sélectionné spécialement pour améliorer le son du 303.

3.5.1. Potentiomètre Drive

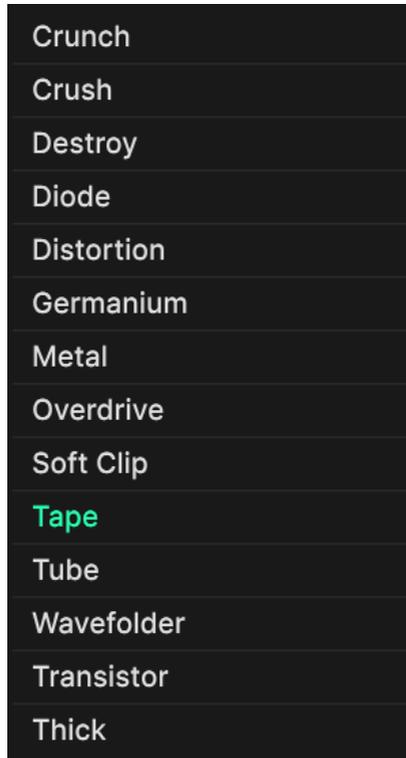
Il définit l'entrée ou le « pré-gain ». En d'autres termes, c'est l'intensité du signal entrant qui détermine l'effet de distorsion.

3.5.2. Dry/Wet

Équilibre les sons déformés et non déformés.

3.5.3. Types de distorsion

Sélectionnez un algorithme de distorsion en naviguant à l'aide des flèches gauche et droite, ou en cliquant sur la barre du nom de l'algorithme pour ouvrir ce menu :



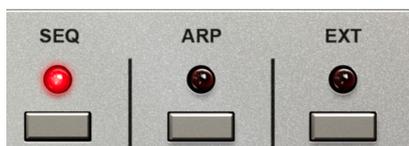
Un effet de distorsion basé sur un algorithme est aussi disponible dans la [partie Effects \[p.49\]](#). Les deux disposent d'ensembles d'algorithmes légèrement différents et peuvent être utilisés ensemble. Il est aussi intéressant de noter que la distorsion basée sur les effets peut devenir encore plus agressive. Nous vous encourageons à explorer ces types de distorsion et à choisir ceux qui conviennent le mieux à votre musique : chacun est soit un peu soit très différent l'un de l'autre.

3.6. Le panneau Pattern



C'est là que les choses sérieuses commencent ! Cette zone ressemble au clavier à touches caoutchoutées du 303 original, mais fonctionne quelque peu différemment. En réalité, il s'agit d'une version simplifiée d'un séquenceur. En tout cas nous l'espérons, puisque vous ne créez pas de patterns ni d'arpéggiations ici. Encore une fois, cela se passe sur le [séquenceur \[p.27\]](#) qui détermine la façon dont ils seront joués.

3.6.1. Les boutons de mode et le clavier



Nous devrions commencer par ceux-ci, car ils déterminent comment se comporte la puissance de modulation de pattern d'Acid V.

3.6.1.1. Seq mode

Quand il est sélectionné, le séquenceur sous-jacent est actif et le fait de jouer des notes sur les touches caoutchoutées à l'écran ou sur un contrôleur MIDI connecté transpose la clé harmonique de la séquence.

3.6.1.2. Arp mode

En mode Arpeggiator, le séquenceur jusqu'à 64 pas se transforme en arpégiateur (avec le même nombre de pas) avec plusieurs [modes \[p.38\]](#) d'ordre de notes. Désormais, jouer une ou plusieurs notes sur votre contrôleur MIDI déterminera les notes dans l'arpège.

3.6.1.3. Ext mode

Le mode externe désactive les propres capacités de patterns d'Acid V si vous voulez le séquenceur dans un DAW, déclenchez-le depuis un séquenceur MIDI externe, ou contentez-vous de brancher votre contrôleur MIDI et de vous en servir comme d'un monosynthé de basse super cool.

3.6.2. Bouton Hold



Dans l'absolu, ce bouton fonctionne comme une pédale de sustain et libère vos mains. En modes Seq et Arp, le pattern continuera à jouer après avoir appuyé sur une touche (à l'écran ou sur un contrôleur), puis sur une nouvelle touche pour la transposer.

En mode Ext, le bouton Hold ne fonctionne pas, puisque nous partons du principe que vous utiliserez une pédale de sustain ou un bouton Hold physique. Cependant, si l'une des vues avancées (Advanced) est ouverte, le panneau Pattern et le bouton Hold vont s'éteindre. C'est pourquoi nous avons placé un [bouton Hold supplémentaire \[p.79\]](#) sur la barre d'outils inférieure pour que vos patterns continuent à fonctionner.



♪ N'oubliez pas qu'Acid V est un synthé strictement monophonique avec une priorité sur la dernière note.

3.6.3. Jeu legato et ordre des notes

Acid V a des comportements particuliers en ce qui concerne l'ordre de jeu des notes lorsque vous le déclenchez à partir d'un clavier externe (ou d'un dispositif à pads). Voici comment les faire fonctionner.

3.6.3.1. Legato en mode Seq

En mode **Seq**, si vous jouez une deuxième touche *legato* (avant de relâcher la première touche), le pattern continue à jouer. La tonalité sera transposée mais le pattern ne reviendra pas à son premier pas. (Sauf si vous ne jouez pas legato).

De même, si vous jouez une deuxième note tout en maintenant la première, et que vous relâchez la deuxième note, le pattern passe momentanément à la tonalité de la deuxième note sans revenir à son premier pas.

Si le bouton [Hold \[p.23\]](#) est activé, jouer sur de nouvelles touches (à l'écran ou sur un contrôleur) aura pour effet de laisser libre cours à la séquence, de la transposer et de ne pas revenir à son premier pas, comme précédemment.

3.6.3.2. Legato en mode Arp

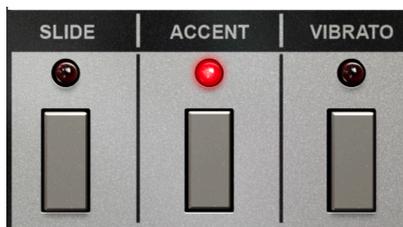
En mode **Arp**, jouer legato ajoutera simplement de nouvelles notes à l'arpège, qui seront audibles selon le mode d'[ordre de jeu \[p.38\]](#) sélectionné.

De nouveau, vous pouvez activer la fonction Hold pour faire tout cela sans avoir à jouer legato.

3.6.3.3. Legato en mode Ext

Jouez legato en mode **Ext** et les enveloppes de filtre et de volume ne vont pas se redéclencher. De même, une petite quantité de portamento (glide) sera audible entre les notes. Si un contrôleur MIDI est branché, gardez un pouce sur une touche puis jouez successivement sur la touche une octave plus haut avec votre petit doigt pour l'entendre en action.

3.6.4. Slide, Accent et Vibrato



Lorsqu'un pattern fonctionne en modes **Seq** ou **Arp**, les LED rouges situées au-dessus de ces boutons s'allument lorsque survient un pas auquel sont appliqués un slide, un accent et/ou un vibrato. Appuyer sur l'un des boutons agit comme un *surpassement*, c'est-à-dire qu'il applique du slide, accent ou vibrato à tous les pas joués tant que le bouton est maintenu enfoncé. À l'écran, ces boutons ont des comportements momentanés (non verrouillés).

En mode **Ext**, le fait d'appuyer sur l'un d'entre eux applique simplement cet attribut à la ou les notes que vous jouez.

3.6.5. Écran d'infos Pattern



Cette petite zone affiche quelques informations utiles et peut ouvrir un navigateur vous permettant de sélectionner des patterns du séquenceur depuis les banques d'usine ou utilisateur, dont celles que vous avez importées.

Sur la ligne du bas :

- La valeur de gauche indique le pas sur lequel se trouve le pattern en temps réel
- La valeur du milieu affiche le nombre total de pas dans le pattern
- L'icône à droite sera soit six points (représentant des pas) en mode **Seq**, soit un minuscule clavier en mode **Arp**

3.6.5.1. Ouvrir le navigateur de la séquence

La rangée supérieure de l'affichage Pattern vous permet de changer de patterns du séquenceur à l'aide des flèches gauche et droite. Cliquer sur le nom d'un pattern ouvrira le [Sequence Browser \[p.32\]](#) qui vous permet d'effectuer une navigation plus pratique et complète. Sachez que cela ouvrira la page Sequencer/Arpeggiator de la vue Avancée d'Acid V. Il vous faudra donc cliquer sur le [bouton Advanced \[p.78\]](#) pour revenir à la vue principale.

3.7. Paramètres d'harmonisation avancés



En cliquant sur le bouton angle vers le bas au-dessus du logo Acid V dans le coin supérieur droit de la fenêtre, vous ouvrez un tiroir coulissant de paramètres « sous le capot » qui vous donnent un contrôle sur le son dont aucun détenteur du 303 original n'aurait pu rêver. À moins d'être un bricoleur de circuits et d'avoir la maîtrise du fer à souder. De gauche à droite, nous avons :

3.7.1. Bass Boost

Comme son nom l'indique, il augmente la plage des basses de l'oscillateur. Il est possible de le combiner avec le [Sub-Oscillator \[p.19\]](#) pour du gras qui pourrait porter à confusion !

3.7.2. PW

Cela signifie Pulse Width (largeur d'impulsion). Lorsque vous utilisez la [forme d'onde \[p.17\]](#) carrée, il fait varier la largeur de la forme d'onde comme sur bon nombre de synthés analogiques célèbres. Cela crée un changement certain dans le contenu harmonique et le ton, qui est cependant plus subtil que le balayage d'un filtre passe-bas.

3.7.3. Accent Attack

Sur un 303 original, il n'était pas possible d'ajuster le temps d'attaque de, eh bien, de quoi que ce soit. Ici, Acid V vous donne la possibilité de faire varier le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre des notes qui ont des accents.

3.7.4. Cutoff Range

Ce potentiomètre ajuste la plage de [coupure \[p.17\]](#) principale. Vous pouvez donc l'utiliser pour « mettre à l'échelle » les fréquences minimales et maximales du potentiomètre **Cutoff** primaire, pour des balayages de filtre plus subtils ou plus spectaculaires lorsque vous ajustez le potentiomètre.

3.7.5. Pitch Tracking

Les oscillateurs analogiques ne transformaient pas la tension d'entrée en hauteur musicale avec une précision parfaite. Ce réglage insère des variations subtiles dans ce que l'oscillateur joue en réponse à une note MIDI donnée. Il est bipolaire et même à ses extrémités, il ne suffit pas à créer un son « désaccordé ». Il ajoute simplement une touche de réalisme analogique.

3.7.6. Noise Gain

Une partie du caractère du 303 était qu'il ne produisait pas un son de basse parfaitement propre, c'est pourquoi Acid V propose un réglage pour émuler des puces analogiques bruyantes. Encore une fois, il ne s'agit pas d'un bruit aussi évident que les sources de bruit blanc que l'on trouve sur de nombreux synthétiseurs analogiques.

3.7.7. Clipper

Tous les 303 écrètent quand les potentiomètres Accent et Master sont réglés au maximum. Cette fonction vous permet d'écrêter plus facilement l'étage de sortie d'Acid V si vous voulez un son sale. Elle diffère des autres fonctions de [distorsion \[p.20\]](#) et des effets d'Acid V.

4. VUE AVANCÉE PARTIE 1 - SEQUENCER



L'arpégiateur et le séquenceur 64 pas puissants sont au cœur d'Acid V. Ils surpassent les capacités du périphérique original, sans parler des émulations modernes axées uniquement sur l'authenticité vintage. Cliquez sur le [bouton Advanced \[p.78\]](#) en haut à droite de la barre d'outils supérieure, puis sur l'onglet Sequencer pour y arriver.

4.1. Mode Sequencer



Les boutons **Seq** et **Arp** situés en haut à gauche de la zone reproduisent ceux du panneau principal. Ils sélectionnent le mode du générateur de patterns. Sachez également que le bouton On/Off global en haut à gauche désactive le séquenceur sans rien supprimer.

4.1.1. Cadenas du Sequencer

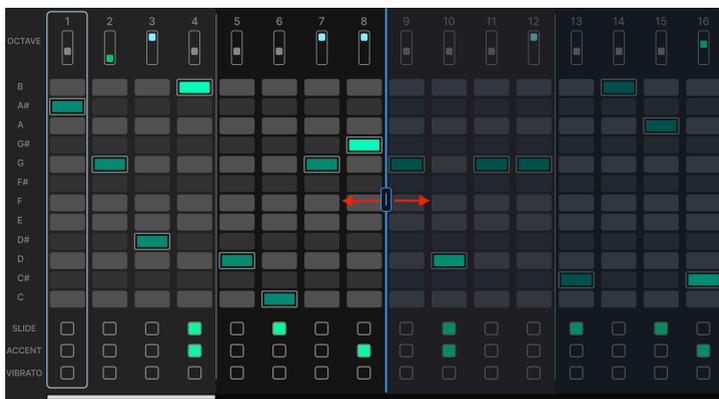
Lorsque l'icône représente un cadenas verrouillé, modifier le preset global d'Acid V dans le [Navigateur de Presets \[p.91\]](#) ne modifie pas le pattern du Sequencer, ni toute autre information. Ceci s'applique aux modes Sequencer et Arpeggiator. Ainsi, si vous aimez un pattern mais que vous voulez parcourir les personnalités sonores qui lui sont associées, vous pouvez le faire facilement.

4.2. Créer ou éditer une séquence



Nous avons soigneusement modélisé le comportement de gating, les accents, les slides et d'autres aspects du séquenceur original, lesquels sont des éléments indispensables à sa sonorité unique. Cependant, nous avons facilité la création de patterns à l'aide d'une interface intuitive de type « piano roll », où vous pouvez presque tout ajuster graphiquement.

4.2.1. Définir la longueur d'un pattern



Saisissez la poignée verticale bleue, qui se trouvera normalement à droite de la fenêtre, et faites-la glisser en va-et-vient pour ajuster la longueur globale du pattern.

Vous pouvez aussi régler la longueur maximale directement dans le champ [Steps \[p.36\]](#).

Ne manquez pas la barre de défilement horizontale en bas de la fenêtre. Elle vous donne accès à la totalité des 64 pas.

4.2.2. Ajouter et retirer des pas

Le fait qu'Acid V soit monophonique simplifie quelque peu les choses. Les lignes sont des pas et les colonnes sont des notes.

- Cliquez sur le rectangle d'un pas pour ajouter cette note à ce pas. Le rectangle va s'éclairer en vert.
- Faites un clic droit pour retirer la note.
- « Dessinez » des séquences rapides en balayant le curseur de la souris à travers la grille.

4.2.3. Ajuster l'octave



Chaque pas d'Acid V a une plage de quatre octaves. Modifiez l'octave d'un pas donné à l'aide du curseur vertical en haut de la colonne.

 C'est un petit « coup de main » à prendre par rapport à un éditeur de piano roll MIDI conventionnel, car la même note dans différentes octaves peut apparaître dans la même ligne. Supposons que vous souhaitez créer un pattern simple dans lequel la même note monte et descend d'une octave en Do. Il vous suffit de cliquer sur autant de Do que vous le souhaitez (qui apparaîtront tous sur la même ligne) puis de vous servir du curseur Octave. Vous pourrez constater que les positions de ce curseur changent de couleur pour indiquer l'octave sélectionnée.

4.2.4. Randomiseurs



Acid V dispose de randomiseurs pour :

- les notes
- les octaves
- les slides
- les accents
- le vibrato

4.2.4.1. Randomiseur de notes

Passez le curseur de votre souris sur la colonne du nom de la note et il se changera en icône ressemblant à un dé. Le faire glisser de haut en bas augmentera ou réduira la probabilité qu'une note autre que celle réglée soit jouée à mesure que la séquence fonctionne.

4.2.4.2. Randomiseur d'octaves

De même, passez le curseur de votre souris sur le mot « Octave » au-dessus de la colonne de note pour afficher son icône de dé. Cela change la probabilité qu'une note retentisse à une octave différente de celle qui a été définie.

 Puisqu'il est possible de randomiser des notes et des octaves en même temps, et ce à des degrés variables, vous pouvez obtenir des résultats assez fous et des débuts de chansons très inspirants.

4.2.4.3. Randomiseurs de Slides, Accents et Vibratos

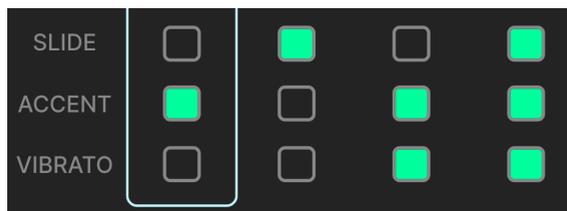
Enfin, vous pouvez aussi lancer le dé et randomiser les slides, accents et vibratos d'une séquence.



En effet, en passant le curseur de votre souris sur chaque paramètre, vous dévoilerez son randomiseur et serez en mesure d'en augmenter ou d'en diminuer la valeur. Plus la valeur est élevée, plus la probabilité qu'il y ait un slide, accent ou vibrato sur les pas du séquenceur est grande.

Si vous ne connaissez pas bien ces paramètres, veuillez lire la partie suivante.

4.2.5. Slide, Accent et Vibrato



Voici comment ajouter les accents et les slides qui ont rendu le 303 célèbre, ainsi que le vibrato unique à Acid V. Des cases à cocher se trouvent en bas du piano roll : Slide, Accent et Vibrato. Il vous suffit d'en cocher une ou plusieurs en fonction des attributs que vous voulez apporter à ce pas.

4.2.5.1. Fonctionnement des accents

Encore une fois, un [accent \[p.18\]](#) augmente le volume et raccourcit le decay de l'enveloppe du filtre de la note jouée à un pas donné. Ces deux aspects sont déterminés par les potentiomètres décrits au chapitre sur le [panneau principal \[p.15\]](#).

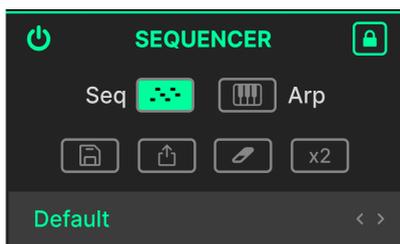
4.2.5.2. Fonctionnement des slides

Un **slide** insère une petite quantité de portamento (glissement de la hauteur vers le haut ou vers le bas) entre les pas auxquels elle est appliquée et le pas *précédent*. (Si vous placez un slide sur le pas 1, la hauteur glissera à partir de ce pas final dans le pattern).

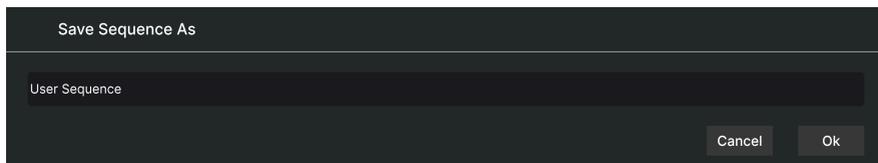
4.2.5.3. Fonctionnement du vibrato

Le vibrato sur Acid V est intentionnellement subtil, sans la profondeur extrême que vous pourriez entendre sur un synthé destiné aux leads. La vitesse et la quantité sont contrôlées par les grands potentiomètres de la partie [Vibrato \[p.19\]](#) du panneau principal.

4.2.6. Gestion des séquences



Si vous aimez le pattern que vous venez de créer, vous pouvez le sauvegarder en cliquant sur l'icône disquette affichée au-dessus. Une boîte de dialogue vous invitera à le sauvegarder en tant que séquence utilisateur. Vous pourrez alors le renommer :



4.2.6.1. Partager une séquence

L'icône « partager » (carré traversé par une flèche vers le haut) à droite de l'icône disquette exporte votre séquence sous forme de fichier MIDI que vous pouvez ensuite glisser-déposer directement sur votre DAW en saisissant la petite icône qui est générée.

4.2.6.2. Effacer une séquence

Prudence avec l'icône gomme ! Elle efface la séquence entière. En réalité, si vous effacez une séquence par erreur, Acid V propose des fonctions Undo (annuler) et History (historique) situées sur sa [barre d'outils inférieure \[p.78\]](#), de sorte que vous puissiez toujours revenir en arrière.

4.2.6.3. Reproduire un pattern

Cliquez sur l'icône **x2** si vous voulez « étendre » rapidement une série de notes. Cela aura pour effet de copier la longueur totale du pattern existant et de l'ajouter à la fin. La longueur globale de la séquence doublera automatiquement.

4.2.7. Sequence Browser



Un champ avec le nom du pattern actuel et deux flèches se trouvent en dessous des icônes de gestion des séquences. Il est possible de parcourir les patterns à l'aide des flèches, ou de cliquer sur le nom pour ouvrir le Sequence Browser. Aucune de ces actions ne modifiera le Preset global d'Acid V.

Une fois entré dans le navigateur, vous pouvez choisir des séquences d'usine ou importées directement en fonction de leur nom. Cliquez sur **OK** pour charger la séquence et quitter le navigateur.

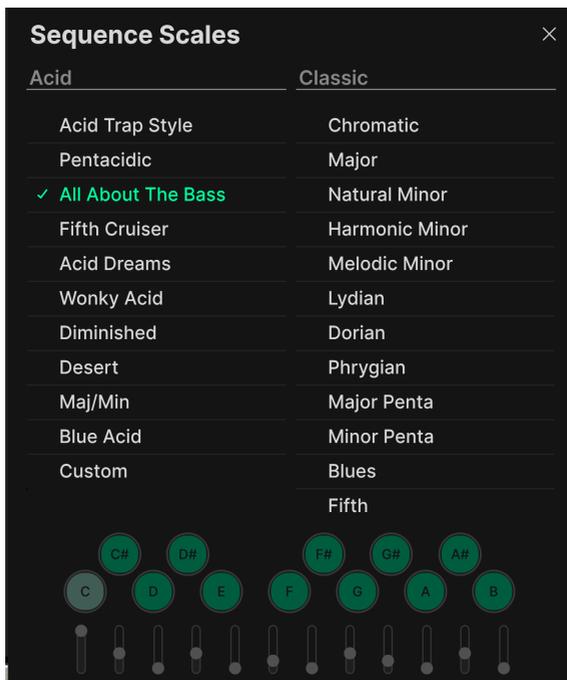
 ! Pour que le bouton **Imported** soit visible, il faut que vous ayez importé des séquences. Il y a une icône poubelle qui supprimera la banque complète.

Cliquez sur la X en haut à droite pour quitter le navigateur sans charger de nouvelle séquence.

4.2.7.1. Importer des séquences

Vous pouvez importer des séquences en déplaçant des fichiers sous notre format propriétaire dans le dossier /Library/Arturia/Samples/Acid V/User/Sequencer/User. Nos [Sequence Scales \[p.33\]](#) (gammes), surtout les « Acid », peuvent vraiment tirer le meilleur parti des séquences importées et, pour ainsi dire, les 303-ifier.

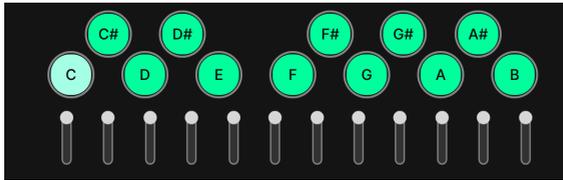
4.2.8. Sequence Scales



Cliquez sur le champ **Scale** vers la gauche de la fenêtre Sequencer pour accéder aux options concernant les gammes. Nous les avons divisées en deux catégories : *Acid*, qui sont les gammes chromatiques personnalisées pour le 303 classique et les styles de musique dans lesquels on l’entendait ; et *Classic*, qui sont une gamme des « incontournables » des gammes alternatives selon la théorie musicale. Elles peuvent restreindre les notes jouées par le séquenceur à celles qui font partie uniquement de la gamme sélectionnée.

L’illustration en bas du menu Scales affiche les notes qui sont actives pour une gamme donnée.

4.2.8.1. Personnaliser des gammes



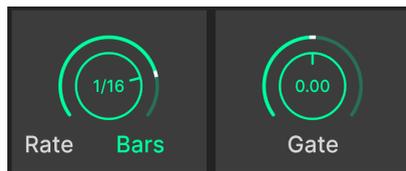
Cliquez sur *Custom* et l'illustration en bas du menu Scales devient ajustable. Vous pouvez ensuite cliquer sur l'icône de chaque note pour la rendre disponible ou indisponible à la gamme personnalisée.

Les curseurs en dessous des icônes de notes ajoutent un facteur aléatoire. Chacun modifie la probabilité que sa note soit jouée à un pas donné quand le [randomiseur de notes \[p.29\]](#) est utilisé.

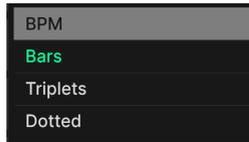


Voici comment considérer la relation entre ces curseurs et l'icône de dé qui apparaît lorsque l'on passe le curseur de la souris sur la colonne du nom de la note, et qui contrôle le randomiseur de notes global. Cette icône de dé augmente les chances qu'à chaque pas, une note différente de celle que vous avez choisie pour le pas soit jouée. Ensuite, pour ce qui est de la note alternative, les curseurs donnent à chaque note de la gamme un avantage ou un inconvénient. C'est comme un tirage au sort : Le ticket gagnant est tiré à l'aveugle d'un chapeau, mais vous pouvez vous assurer de gagner en achetant tous les tickets disponibles, ce qui revient à augmenter au maximum le curseur d'une note. D'un autre côté, vous ne pouvez pas gagner si vous ne jouez pas, ce qui revient à baisser complètement le curseur d'une note.

4.2.9. Rate et Gate time



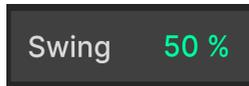
Le paramètre **Rate** définit le tempo du séquenceur. Cliquez sur le mot vert en dessous du potentiomètre pour accéder aux options de synchronisation au tempo :



- **BPM** : temps absolus par minute, indépendamment du tempo de votre projet/hôte
- **Bars** : soit une division soit un multiple des mesures musicales par rapport au tempo de votre DAW, avec une sensation « binaire ».
- **Triplets** : comme Bars, mais trois croches sont jouées en l'espace d'une noire.
- **Dotted** : comme Bars, avec une paire de croches jouées comme une croche pointée puis une double-croche

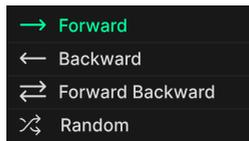
Gate time ajuste le laps de temps pendant lequel chaque pas peut « s'exprimer ». En pratique, sa sonorité peut ressembler à un pas ayant plus ou moins de sustain.

4.2.10. Swing



Swing est souvent décrit comme une sensation rythmique « en retard ». La plage d'Acid V va de 50 à 75 %, que vous pouvez modifier en faisant glisser la valeur de haut en bas. Cinquante pour cent est ce qui se rapproche le plus d'une sensation « binaire ».

4.2.11. Ordre de lecture des notes



Acid V propose quatre options d'ordre de lecture des notes en mode **Seq**. Vous y accédez en utilisant la flèche verte à droite du champ de nom « Playback ».

- **Forward** : la séquence est jouée du pas 1 jusqu'à son pas final.
- **Backward** : la séquence est jouée de son pas final jusqu'au pas 1.
- **Forward Backward** : la séquence est jouée du pas 1 jusqu'à son pas final, puis change de sens et joue jusqu'au pas 1. C'est un ordre « exclusif », ce qui signifie que le premier et le dernier pas ne sont pas répétés.
- **Random** : les pas de la séquence sont joués dans un ordre aléatoire.

4.2.12. Steps et Shift



Le paramètre **Steps** reflète simplement l'action de la [poignée bleue \[p.28\]](#) verticale pour définir la longueur d'un pattern.

Les flèches haut et bas de la partie **Shift** transposent le pattern complet vers le haut ou vers le bas d'un demi-ton pour chaque clic.

Les flèches gauche et droite font une chose plus intéressante qu'on appelle *rotation*. Elles décalent les pas horizontalement, d'un pas pour chaque clic. Par exemple, cliquer sur la flèche de droite dans une séquence de 16 pas changerait le pas 1 en pas 2 et ainsi de suite, jusqu'à ce que le pas final devienne le nouveau pas 1.

4.2.13. Mode Polymetric



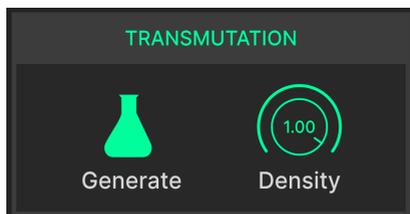
Cliquez sur le champ de nom **Polymetric** à gauche pour entrer en mode Polymetric. Vous verrez alors quelque chose ressemblant à l'image ci-dessus. Au lieu d'une [poignée à saisir \[p.28\]](#) pour définir la longueur d'un pattern, il y en a désormais cinq pour Octave, Notes, Slide, Accent et Vibrato.

Les positions de chacune de ces poignées signifient que le pattern redémarrera au pas 1 à différents moments par rapport à l'attribut (notes, accents, etc.) de cette poignée. En réalité, cela vous permet d'apporter de la variété, de sorte qu'un pas donné puisse parfois jouer à une autre octave, avoir un accent ou pas, et ainsi de suite. Cela peut constituer un outil puissant pour créer des séquences plus variées et moins robotiques.

4.2.13.1. Polymetric Reset

Faites glisser le champ **Reset** vers le haut ou vers le bas pour définir un nombre de pas auquel le pattern se « réalignera ». Cela ne veut pas dire qu'il recommence au pas 1. Cela signifie que lorsque le pas spécifié est atteint, les réglages que vous avez effectués à l'origine entre la note d'un pas, son octave, et la présence d'un accent, d'un slide ou d'un vibrato reviendront à la normale, c'est-à-dire à ce qu'affichent les contrôles à l'écran.

4.2.14. Transmutation



Cette dernière partie du mode **Seq** offre deux modifications très intéressantes.



♪ Pour des résultats optimaux, testez le *Transmuter* avec les gammes Acid.

4.2.14.1. Generate

Cliquer sur l'icône bécher ne change pas le plomb en or, mais opère une certaine alchimie sonore. Elle modifie simplement tout : les notes à chaque pas, les octaves et les pas qui reçoivent un slide, un accent et/ou un vibrato. Vous pouvez cliquer dessus pour transformer la séquence existante, puis augmenter ou diminuer la quantité pour ajuster le degré de générativité.

4.2.14.2. Density

Density fonctionne sur l'interface principale du séquenceur en sélectionnant des patterns sur le Sequence Browser. La valeur par défaut de ce paramètre est 1.00, à laquelle tous les pas du pattern jouent. Réduire cette valeur atténue la séquence en mettant des pas en sourdine. Ils ne sont pas supprimés : réaugmentez la valeur pour les restaurer. Lorsque Density est au minimum, la séquence entière est silencieuse. Ajustez la densité en commençant par sélectionner un pattern depuis le Sequence Browser, puis en augmentant ou en diminuant le potentiomètre.



♪ Le paramètre Density peut être utilisé pour les ponts musicaux ou les pauses, lorsque la ligne de basse doit être moins dense.

4.3. Mode Arpeggiator

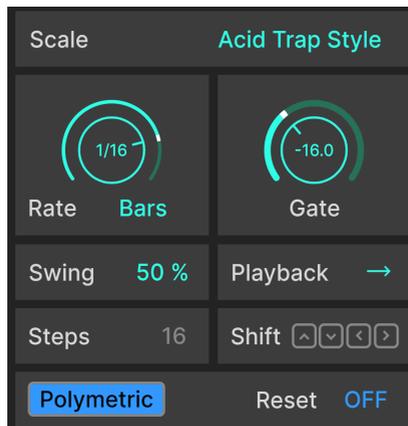


En mode Arpeggiator, le séquenceur d'Acid V se change en arpégiateur avancé. Quelle est la différence ? Là où le séquenceur joue les notes que vous avez spécifiées pour chaque pas, l'arpégiateur, quant à lui, change la saisie de note en temps réel d'un contrôleur MIDI connecté en patterns qui montent, descendent, ou jouent dans d'autres ordres que vous pouvez définir.

Plus simplement dit, si vous maintenez un accord sur un clavier, le mode Arpeggiator joue les notes de l'accord en tant que pattern.

En mode Arpeggiator, la grille de notes du piano roll est grisée, mais vous pouvez toujours définir l'octave, le slide, l'accent et le vibrato de chaque pas.

4.3.1. Contrôles en commun avec le mode Sequencer

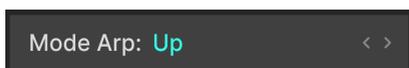


Bon nombre de fonctions et de réglages sont partagés avec le mode **Seq**. Faisons-en un résumé rapide avant d'aborder les caractéristiques uniques au mode **Arp**. La liste à puces ci-dessous comporte des liens qui renvoient aux parties pertinentes concernant le séquenceur. (Il n'est pas nécessaire de vous rappeler toutes ces informations, car ce chapitre est déjà bien assez long comme ça !)

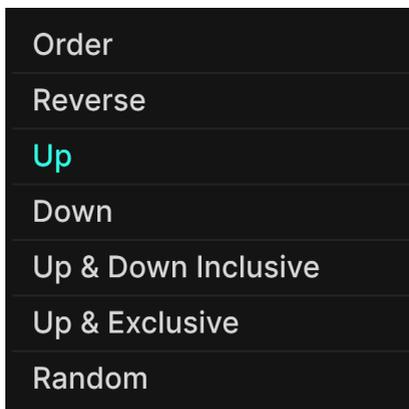
- [Gammes \[p.33\]](#) dont la gamme personnalisée
- [Rate, tempo sync et gate time \[p.34\]](#)
- [Swing \[p.35\]](#)
- [Ordre de lecture \[p.35\]](#)
- [Longueur des pas et Shift \[p.36\]](#)
- [Mode Polymetric \[p.36\]](#)

Sachez que la fonction [Transmutation \[p.37\]](#) n'est pas disponible en mode Arpeggiator.

4.3.2. Réglage du Mode Arp



Ceci correspond au réglage du « mode Arpeggiator » que l'on retrouve sur de nombreux synthétiseurs. Il contrôle l'ordre de lecture des notes différemment du réglage Playback (lecture) mentionné [plus haut \[p.35\]](#). En d'autres termes, il établit un lien entre l'ordre des notes entendues et ce que vous jouez sur un clavier. Cliquer dans le champ de nom ouvre le menu suivant :



- *Order* : l'ordre des notes suit l'ordre dans lequel vous avez appuyé sur les touches
- *Reverse* : comme Order, mais l'ordre des notes entendu est le contraire de ce que vous avez joué
- *Up* : l'ordre des notes est ascendant
- *Down* : l'ordre des notes est descendant
- *Up & Down Inclusive* : l'ordre des notes monte et descend, la note la plus aiguë et la plus grave étant répétée
- *Up & Down Exclusive* : l'ordre des notes monte et descend, la note la plus aiguë et la plus grave n'étant pas répétée

- *Random* : un ordre de notes aléatoire est généré en fonction des touches jouées



Le réglage [Playback \[p.35\]](#) l'emporte sur l'ordre de notes choisi ici, ce qui offre d'autres possibilités créatives. Il peut être très intéressant de régler les deux sur *Random*.

4.3.3. Qu'en est-il de la gamme d'octaves ?



La plupart des arpégiateurs contiennent un réglage global pour la gamme d'octaves. Vous aurez donc sûrement remarqué qu'il n'y en a pas ici. Rappelez-vous qu'Acid V a une gamme de quatre octaves pour *chaque* pas, qui s'applique aussi bien au mode **Seq** qu'au mode **Arp**.

Et voilà, c'est tout pour le mode Arpeggiator. Passons maintenant à l'exploration des Modulateurs ultra flexibles d'Acid V !

5. VUE AVANCÉE PARTIE 2 - MODULATEURS



Les Modulateurs d'Acid V sont des moyens très puissants d'apporter de la variation à la quasi-totalité des paramètres de l'instrument. Si vous vous y connaissez en synthés, vous vous demandez peut-être « De quels types de sources de modulation parlons-nous ici ? Des enveloppes ou des LFO ? » La réponse est : les deux ! Vous pouvez programmer les Modulateurs pour qu'ils agissent des deux façons, et ils vont au-delà de ce qu'un LFO ou qu'une enveloppe ADSR conventionnels peuvent faire, bien qu'ils puissent sûrement remplir ces rôles facilement. Acid V est doté de trois Modulateurs qui fonctionnent à l'identique.

Accédez aux Modulateurs en vous rendant d'abord sur la [vue Avancée \[p.78\]](#), puis en cliquant sur l'un des onglets Modulation.



Les utilisateurs d'autres instruments Arturia connaîtront les modulateurs sous un autre nom : Fonctions. Mais cette fois-ci, nous voulions que cela ait un peu moins l'air d'un cours de maths.

5.1. Assigner un Modulateur

Avant de nous plonger dans le fonctionnement des Modulateurs, voyons comment en assigner un à une destination sur Acid V. Sur chacun des onglets Modulation se trouve une miniature animée qui affiche la forme d'onde ou l'action de ce Modulateur. Cliquez sur cette miniature et faites-la glisser vers ce que vous voulez moduler, telle que la coupure du filtre (Cutoff), comme ceci :



Il est possible d'assigner le même Modulateur à plusieurs destinations ou plusieurs Modulateurs à la même destination.

i En matière de destinations de modulation, ne vous limitez pas au panneau principal. De nombreux réglages dans les Sequencer/Arpeggiator, Effects et même les Modulateurs (comme Rate) sont des cibles potentielles.

5.1.1. Quantités de modulation

Une fois qu'un Modulateur est assigné, passer le curseur de votre souris sur le potentiomètre de la destination affichera un mini-potentiomètre contextuel, comme ceci :



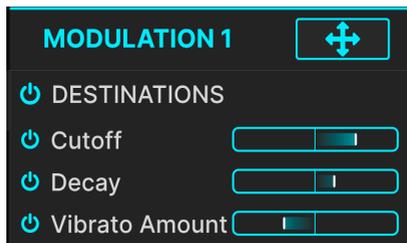
Il contrôle la quantité de modulation pour la destination et il est bipolaire, ce qui signifie que vous pouvez le tourner dans le sens des aiguilles d'une montre ou l'inverse pour définir des valeurs positives ou négatives. Un contrôle de quantité pour chaque Modulateur assigné à la destination apparaîtra. Il est codé en couleur pour correspondre à l'onglet du Modulateur. Voici à quoi ressembleraient les Modulateurs 1 et 2 s'ils étaient assignés à la coupure du filtre (Cutoff) :



En manipulant ou en passant votre curseur sur un mini-potentiomètre, un anneau s'affichera autour du potentiomètre de destination (de couleur correspondante) pour indiquer la quantité de modulation :

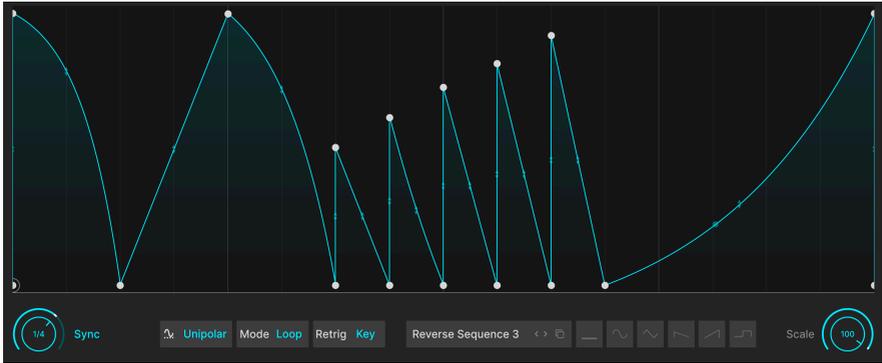


Il est aussi possible de passer le curseur de votre souris sur la miniature animée de l'un des onglets de Modulateur pour afficher ses destinations, ou encore de contrôler leurs quantités à l'aide des curseurs horizontaux qui reflètent l'action des mini-potentiomètres.



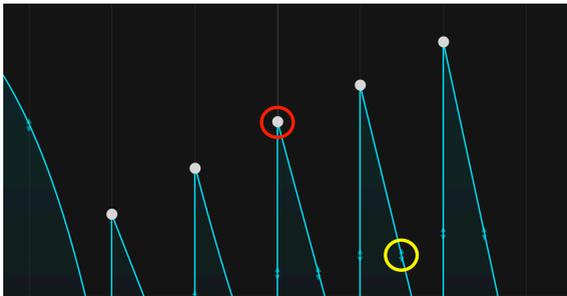
C'est utile quand un Modulateur est assigné à plusieurs destinations et que vous ne voulez pas parcourir l'interface pour les contrôler toutes. Sachez aussi que chaque destination est dotée de son bouton On/Off. Il vous permet de désactiver la modulation pour cette destination uniquement, tout en conservant la quantité de modulation définie au cas où vous la réactiveriez plus tard.

5.2. Fonctionnement des Modulateurs



Comme nous l'avons mentionné, les Modulateurs sur Acid V peuvent fonctionner comme des enveloppes, des LFO, ou comme si un savant fou avait combiné les deux en un hybride et leur avait donné des super-pouvoirs. En réalité, ils facilitent plus que jamais le passage de ce que vous voyez à l'écran en ce que vous entendez.

5.2.1. Points d'arrêt et poignées



Point d'arrêt : entouré en rouge. Poignée : entouré en jaune

Les Modulateurs vous permettent de créer la courbe ou la forme de modulation de votre choix, en commençant avec deux outils simples : les *points d'arrêt* et les *poignées*. Un *point d'arrêt* est un moment donné où la modulation change de direction. (En fait, pas forcément : vous pourriez utiliser un point d'arrêt comme un endroit où l'inclinaison de la courbe augmente ou diminue, par exemple. Mais le changement de direction est généralement ce à quoi sert un point d'arrêt).

Faites un clic gauche sur le graphique pour ajouter un point d'arrêt. Faites un clic droit sur le point pour le supprimer.

Une *poignée* se trouve toujours entre deux points d'arrêt. Vous pouvez la faire glisser pour modifier la forme ou l'intensité de la courbe entre ces deux points. Laisser une poignée à mi-chemin entre les deux points créerait une ligne plus ou moins droite entre les points. En général, la faire glisser aussi loin que possible dans une direction crée une forme de « knee » raide.

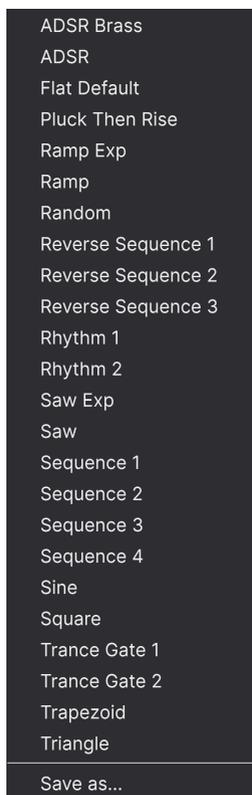
Entre les poignées et les points de rupture, il est possible de créer n'importe quelle forme allant d'une simple onde sinusoïdale pour un LFO, à une ADSR conventionnelle type synthé, à des formes extrêmement complexes.

5.2.2. Presets de modulation



Accédez aux six ondes de Modulateur de base via les boutons à droite, ou parcourez les 18 options en cliquant sur le champ de nom à gauche

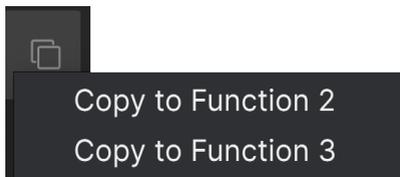
Vous pouvez créer et enregistrer vos propres formes de Modulateur sur Acid V, mais inutile de vous en préoccuper si vous préférez simplement faire de la musique. Les Modulateurs proposent 18 presets de formes, six d'entre elles étant accessibles en cliquant sur les six boutons affichés ci-dessus. Sinon, parcourez le menu complet à l'aide des flèches gauche-droite, ou en cliquant sur le champ de nom qui ouvrira ce menu :



Le menu complet des presets de Modulateur

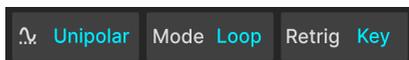
Une option « Save As... » est disponible en bas de ce menu. Cliquez dessus pour enregistrer une forme que vous avez créée (une boîte de dialogue va s'ouvrir et vous inviter à la nommer), qui peut ensuite être appelée à partir de n'importe quel Preset d'Acid V.

5.2.3. Copie d'une modulation



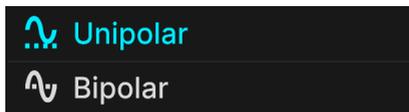
Cliquer sur l'icône ressemblant à deux carrés qui se chevauchent vous permet de copier tous les réglages du Modulateur sur l'un des deux autres.

5.2.4. Polarity, Mode et Retrigger



Cliquez sur l'un des trois champs pour ouvrir ce menu.

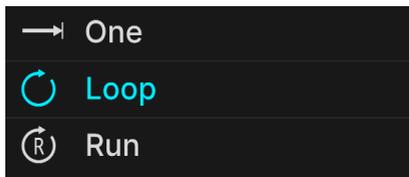
5.2.4.1. Polarity



Cliquez sur le champ **Unipolar/Bipolar** pour définir la polarité du Modulateur actuel.

- *Unipolar* : le Modulateur envoie uniquement des valeurs positives et il n'y a pas de ligne au centre du graphique
- *Bipolar* : le Modulateur envoie des valeurs positives et négatives et il y a une ligne au centre du graphique

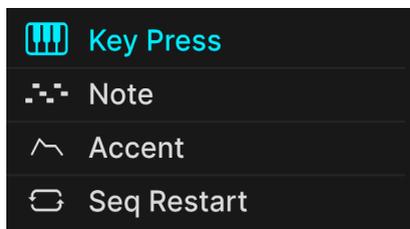
5.2.4.2. Mode



Le réglage **Mode** est important, car il détermine si le Modulateur se comporte davantage comme une enveloppe ou comme un LFO.

- *One* : la forme de la modulation joue une fois, c'est-à-dire davantage comme une enveloppe
- *Loop* : la modulation joue de façon répétée et peut se redéclencher depuis le point de départ basé sur un événement sélectionnable
- *Run* : la modulation joue de façon répétée et ne revient au point de départ que lorsqu'elle atteint la fin

5.2.4.3. Retrigger

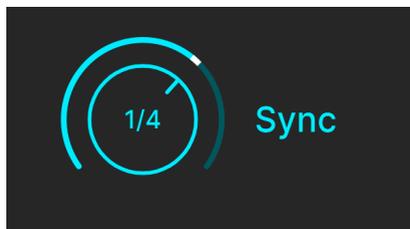


Les modes One-shot et Loop permettent à la modulation de se redéclencher, c'est-à-dire de recommencer depuis le point de départ, basé sur l'un des quatre événements qu'il est possible de sélectionner sur le menu ci-dessus.

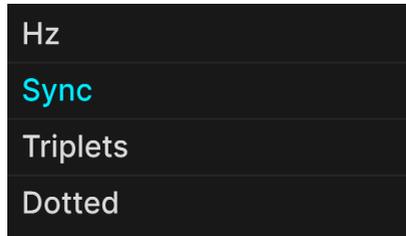
- *Key Press* : quand une note MIDI entrante est reçue d'un contrôleur ou un DAW
- *Note* : lorsque le Sequencer/Arpeggiator joue une nouvelle note
- *Accent* : comme Note, mais uniquement sur les notes qui ont des accents
- *Seq Restart* : quand le Sequencer/Arpeggiator redémarre depuis le début pour une raison quelconque.

i *Seq Restart* est une option particulièrement cool car d'autres éléments, comme le fait que vous jouiez legato, peuvent redémarrer le Sequencer depuis le début. Cela vous permet de calquer le caractère d'une modulation sur la déclaration musicale que vous faites avec la série de notes dans le Séquenceur.

5.2.5. Rate et Tempo Sync

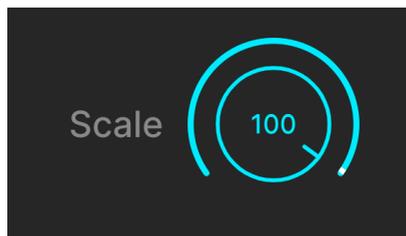


Les Modulateurs d'Acid V peuvent évidemment se synchroniser au tempo de votre projet... ou pas. Le potentiomètre ajuste la vitesse. Cliquez dans le champ de nom pour ouvrir le menu d'options :



- *Hz* : non synchronisé, le Modulateur fonctionne librement et la vitesse est exprimée en Hertz.
- *Bars* : soit une division soit un multiple des mesures musicales par rapport au tempo de votre DAW, avec une sensation « binaire ».
- *Triplets* : comme Bars, mais trois croches sont jouées en l'espace d'une noire.
- *Dotted* : comme Bars, avec une paire de croches jouées comme une croche pointée puis une double-croche

5.2.6. Scale



Le dernier réglage est **Scale**. Il ajuste la sortie du Modulateur indépendamment des autres réglages de quantité, comme ceux qui concernent le [roulage \[p.42\]](#). Ceci est utile pour établir un « plafond » absolu sur l'intensité de la modulation, puis pour utiliser les profondeurs au niveau des destinations individuelles afin d'affiner le réglage.

6. VUE AVANCÉE PARTIE 3 - EFFECTS



Acid V fournit un ensemble d'effets stéréo puissants soigneusement sélectionnés de notre dernière V Collection d'instruments virtuels. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre effets en même temps, et chacun des quatre emplacements d'effets offre une sélection de 17 types d'effets. Ouvrez la [vue Avancée \[p.78\]](#), puis cliquez sur l'onglet Effects pour le parcourir.

6.1. Routage des effets

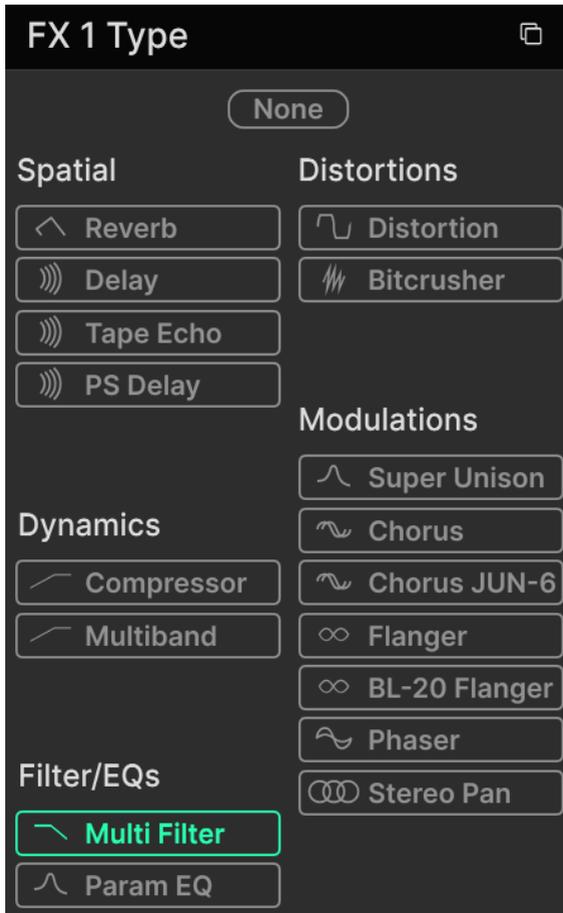


Les effets d'Acid V sont routés en série

Le routage des effets sur Acid V est « câblé » en série. Le signal est d'abord traité par l'effet sur l'onglet complètement à gauche, puis se déplace simplement de gauche à droite. Cela a du sens, puisqu'Acid V est un instrument monophonique et qu'aucune autre voix ni son simultané n'a besoin de passer par différents effets. De plus, cela permet de simplifier les choses. Contentez-vous de définir la chaîne d'effets de votre choix, comme un pédalier de guitare.

L'onglet Effects est doté d'un bouton On/Off, tout comme chacun des emplacements d'effets. Dans tous les cas, ils désactiveront le ou les effets sans perdre leurs réglages. C'est un très bon outil pour comparer les sons traités et non traités lorsque vous créez vos pistes.

6.2. Sélectionner un effet



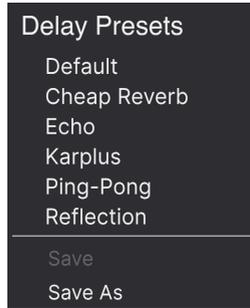
Acid V offre 17 effets dans cinq catégories

Cliquez sur le champ de nom en haut de l'un des emplacements d'effets (ou sur un carré vide dont « none » est écrit au-dessus) pour ouvrir le menu de sélection des effets. Pour vous aider à faire un choix, les effets sont divisés en cinq catégories.

- *Spatial* : reverb et delays
- *Dynamics* : compressor et multi-band compressor
- *Filter/EQ* : multi-filter type synthé et parametric EQ
- *Distortions* : distortion (algorithmique) et bitcrusher
- *Modulations* : « Super Unison », chorus, flangers, phaser et stereo panner

La liste complète des [types d'effets \[p.52\]](#) avec des descriptions de tous les paramètres est disponible plus bas.

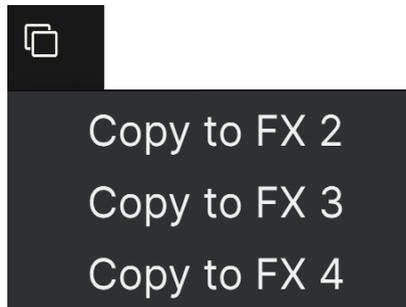
6.3. Presets d'effets



*Les presets d'usine pour
l'effet Delay d'Acid V*

Chacun des 17 types d'effets d'Acid V se compose de quelques presets. Nous vous encourageons évidemment à tourner ces potentiomètres et à créer les vôtres. Ceci dit, les presets peuvent être de très bons points de départ, sans oublier la praticité au moment de sélectionner un son à la volée. Découvrez-les tous ! Vous remarquerez l'option « Save As » qui ouvrira une boîte de dialogue vous invitant à nommer et à enregistrer les réglages que vous aimez sous forme de presets de FX. Il peut ensuite être appelé à partir de n'importe quel Preset d'Acid V.

6.4. Copie d'un effet



Cliquez sur l'icône « carrés qui se chevauchent » en haut à droite des champs de nom des emplacements pour copier l'effet sur lequel vous travaillez vers l'un des trois autres emplacements. Le choix de l'effet et tous les réglages sont ainsi repris au moment de l'opération de copie.

6.5. Types d'effets

Il est maintenant temps de vous présenter chaque type d'effet individuellement. En général, vous pouvez au moins ajuster certains des paramètres qui sont aussi ajustables via les potentiomètres ou les curseurs en cliquant dans le visualiseur graphique de l'effet et en le faisant glisser. Ces paramètres seront signalés par (H) pour ceux que vous pouvez faire glisser horizontalement et (V) pour ceux que vous pouvez faire glisser verticalement.

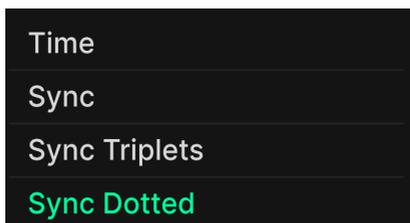
6.5.1. Curseur Dry/Wet



Chaque effet, sauf Parametric EQ et Stereo Pan, a un curseur horizontal pour le **mélange Dry/Wet**, c'est-à-dire la quantité de signal pré-effet vs post-effet que vous entendez.

i N'oubliez pas qu'en raison du routage en série, un son relativement non traité par rapport à un effet peut encore contenir une grande partie de l'effet précédent dans la chaîne.

6.5.2. Sync au tempo des effets

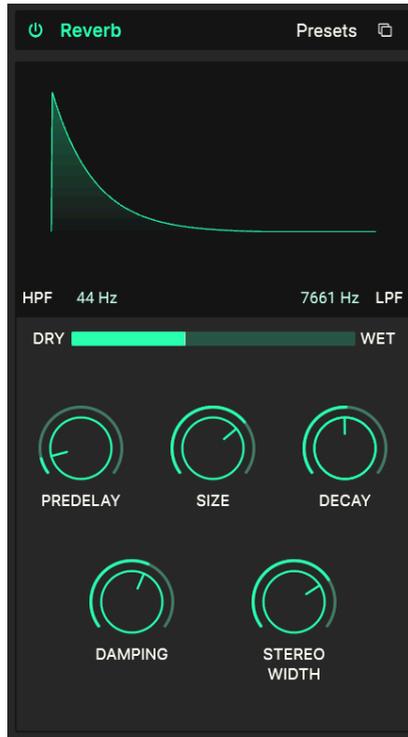


Les effets *Spatial* ainsi que chaque effet de Modulation sauf Super Unison et Chorus présentent des options de synchronisation au tempo pour leurs paramètres Time et Rate. Elles sont accessibles en cliquant sur le mot vert à côté du nom du paramètre sous le potentiomètre. Vous devriez désormais les connaître après avoir lu les parties sur le séquenceur et les modulateurs. Ils sont :

- Unsynced
- Sync
- Sync triplets
- Sync dotted

Parcourons maintenant les effets selon leur ordre d'apparition dans le menu des effets.

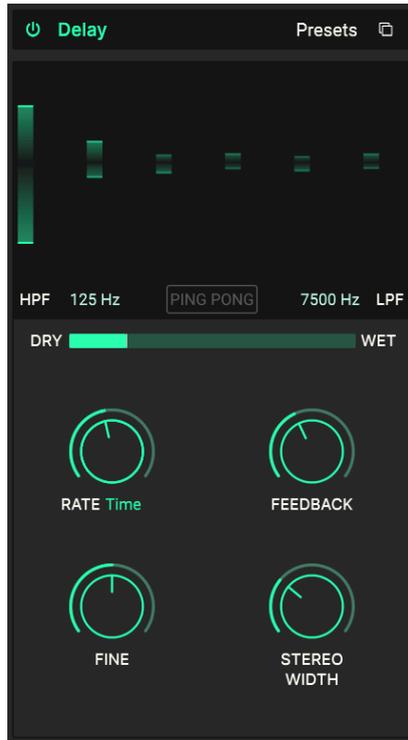
6.5.3. Reverb



Reverb est le son d'un espace : un studio d'enregistrement, une salle de concert, un escalier, une salle de bain carrelée et bien d'autres. On utilise souvent la réverb comme effet final dans une chaîne pour placer tout le contenu dans le même espace acoustique et apporter ainsi de la cohésion au son.

Contrôle	Description
HPF	Réduit le contenu haute fréquence avant le traitement
LPF	Réduit le contenu basse fréquence avant le traitement
Pre-Delay	Détermine le temps qu'il faut avant que le signal d'entrée soit affecté par la réverb
Decay (V)	Définit la durée de l'effet de réverb
Size (H)	Ajuste la taille de la pièce : sens inverse des aiguilles d'une montre = plus petite, sens des aiguilles d'une montre = plus grande
Damping	Contrôle la vitesse à laquelle les hautes fréquences déclinent
MS Mix	Ajuste la réverb de mono à un espace stéréo de plus en plus large

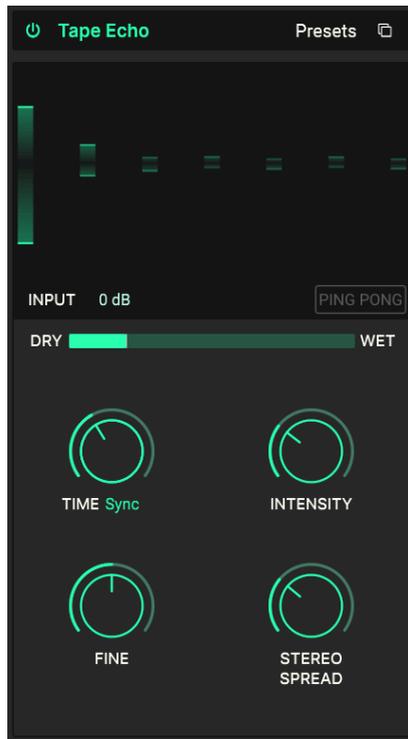
6.5.4. Delay



Delay est un terme générique pour tout effet faisant une copie du son d'entrée et le répétant peu de temps après. Acid V propose trois effets de delay et ce premier fonctionne bien à tous les niveaux.

Contrôle	Description
HPF	Les valeurs supérieures entraînent une réduction accrue du contenu basse fréquence à chaque écho
LPF	Les valeurs supérieures entraînent une réduction accrue du contenu haute fréquence à chaque écho
Rate (H)	Modifie la longueur du delay, avec des options synchronisées ou non au tempo (sync, triplets, dotted)
Fine	Vous permet de régler finement la durée du retard définie par le potentiomètre Rate avec +/- 30 ms de durée de retard.
Feedback (V)	Définit le nombre de fois que le delay se répètera
Stereo Width	Des valeurs plus élevées augmentent la distance entre les itérations gauche et droite de l'écho
Ping Pong	Alternance d'échos gauche/droite avec un espacement rythmique exact

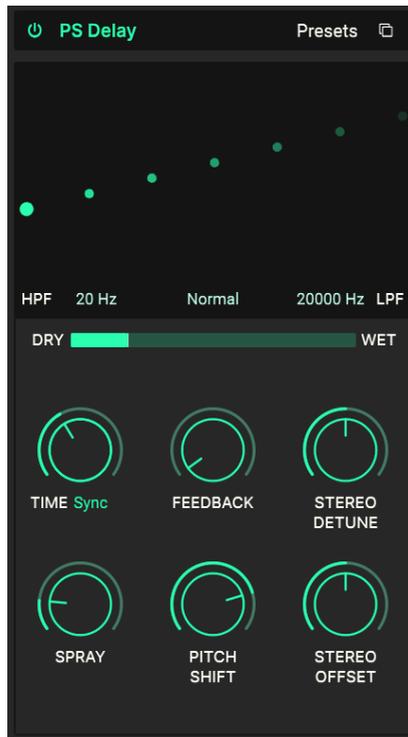
6.5.5. Tape Echo



Tape Echo est un type de delay caractéristique des anciennes delay machines comme le Maestro Echoplex et le Roland Space Echo. Les sons d'entrée sont enregistrés sur une boucle de bande avec une ou plusieurs têtes de lecture pour créer les échos. Comme les boucles de bande peuvent être instables et changer de hauteur et de timbre, elles produisent un effet plus chaud et plus précis qu'un delay numérique.

Contrôle	Description
Input	Ajuste le signal entrant pour obtenir des quantités variables de saturation analogique
Time (H)	Modifie la longueur du retard, avec des options synchronisées ou non au tempo
Fine	Vous permet de régler finement la durée du retard (définie par le potentiomètre Time) avec +/- 30 ms de durée de retard
Intensity (V)	Détermine la quantité de rétroaction du signal retardé
Stereo Width	Des valeurs plus élevées augmentent la distance entre les itérations gauche et droite de l'écho
Ping Pong	Alternance d'échos gauche/droite avec un espacement rythmique exact

6.5.6. PS Delay



PS signifie **pitch-shifting** delay. C'est un effet classique rendu célèbre par l'Eventide Harmonizer. Il fonctionne comme un delay conventionnel, mais en plus d'être réinjecté pour créer des échos, les signaux audio retardés sont soumis à un décalage de hauteur, vers le haut ou vers le bas.

Contrôle	Description
HPF	Contrôle la coupure d'un filtre passe-haut qui affecte uniquement le signal retardé
LPF	Contrôle la coupure d'un filtre passe-bas qui affecte uniquement le signal retardé.
Time (H)	Détermine le temps de delay, avec des options synchronisées ou non au tempo
Feedback	Contrôle la quantité de signal retardé qui est réinjecté dans l'effet pour être retardé à nouveau
Stereo Detune	Désaccorde le signal retardé par rapport au signal entrant
Spray	Ajoute un effet de dispersion à travers le son pour chaque écho successif avec des temps d'écho légèrement randomisés
Pitch Shift (V)	Ajuste le décalage de transposition du signal retardé par rapport au signal entrant
Stereo Offset	Décale le signal retardé dans l'image stéréo

6.5.7. Compressor



Un **Compresseur** sert à contrôler la plage dynamique d'un son : il réduit la différence entre les niveaux les plus doux et les plus forts d'un son. Pour ce faire, il réduit le gain d'une certaine quantité (le ratio) dès que l'audio atteint un certain niveau (le seuil - Threshold).

Contrôle	Description
Makeup	Permet un contrôle du niveau de sortie pour compenser la réduction de gain de l'entrée
Threshold (H)	Détermine le niveau où débute la compression
Ratio (V)	Détermine la quantité de compression à appliquer une fois le seuil atteint
Output Gain	Servez-vous-en pour compenser les changements de volume si les réglages de compression réduisent le gain de sortie
Attack	Règle la vitesse à laquelle la compression sera appliquée une fois que le seuil est atteint
Release	Règle la courbe de relâchement du compresseur



Il existe une vieille blague qui est super pour comprendre les compresseurs. Le seuil (Threshold) est le niveau sonore que doit atteindre la musique avant que tes parents ne te demandent de la baisser. Le ratio est le niveau auquel tu baisses le volume. L'attaque (Attack) est la vitesse à laquelle tes parents réagissent une fois que c'est trop fort. Le relâchement (Release) est la rapidité avec laquelle tu remontes le son une fois qu'ils sont partis.

6.5.8. Multiband



Un compresseur multibande fonctionne comme une série de compresseurs classiques, mais chacun fonctionne sur une plage de fréquences distincte (*bande*). D'abord utilisés par les ingénieurs de mastering pour extraire le maximum de niveau des enregistrements, ces compresseurs sont maintenant utilisés pour la sculpture subtile, la conception sonore, les effets spéciaux, et bien plus encore.

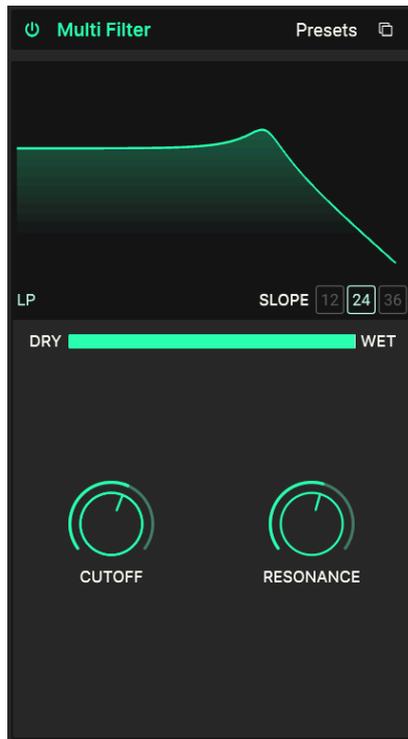
Le compresseur multibande est probablement le type d'effet le plus complexe d'Acid V, tout d'abord parce qu'il y a des choses que vous pouvez *uniquement* ajuster en les faisant glisser dans le visualiseur graphique. Il peut fonctionner sur trois bandes de fréquences, et vous pouvez utiliser les deux boutons on/off sous le visualiseur pour désactiver les bandes inférieures et/ou supérieures. Vous pouvez également faire glisser vers le haut ou vers le bas les chiffres situés sous le visualiseur pour régler le croisement des fréquences entre les bandes basses et moyennes (valeur de gauche) et les bandes moyennes et hautes (valeur de droite).

En plus de tout cela, il s'agit également d'un *expandeur*, ce qui signifie qu'il peut augmenter le niveau des signaux faibles. Les barres vertes avec des lignes horizontales à l'intérieur en haut sont pour la compression ; celles en bas sont pour l'expansion.

En tenant compte de ceci, voici le résumé des paramètres :

Contrôle	Description
Threshold (V)	Faites glisser la bordure d'une barre verte pour ajuster le moment où la compression (ou l'expansion) commence à fonctionner
Ratio (V)	Faites glisser l'intérieur d'une barre pour ajuster la quantité de compression ou d'expansion pour cette bande. Les rapports croissants sont représentés par des lignes horizontales plus denses, jusqu'à ce que l'intérieur de la barre devienne verte au maximum
Band On/ Off Icons	Les bandes hautes et/ou basses peuvent être désactivées, ce qui donne un compresseur/expandeur à deux ou une bande
Low-Mid Crossover	Faites glisser sur ce champ situé en bas à gauche du visualiseur, pour modifier le point de croisement entre les bandes basse et moyenne
Mid-High Crossover	Vous pouvez faire glisser le curseur sur ce champ, situé en bas à droite du visualiseur, pour modifier le point de coupure entre les bandes moyenne et haute.
Out Low	Contrôle du niveau de sortie indépendant pour la bande inférieure
Out Mid	Contrôle du niveau de sortie indépendant pour la bande moyenne
Out High	Contrôle du niveau de sortie indépendant pour la bande supérieure
Input	Détermine le gain d'entrée global
Attack	Définit le temps nécessaire au compresseur/expandeur pour « saisir » le signal lorsqu'un seuil est atteint
Release	Définit le temps nécessaire pour que le compresseur/expandeur « lâche » le signal une fois qu'il est passé sous le seuil
Output	Le potentiomètre Output principal, situé à droite, régit le gain de sortie global tout en préservant la différence de sortie entre les bandes

6.5.9. Multi Filter



Parfois, il est intéressant d'avoir un filtre supplémentaire pratique pour ajuster votre ton avant qu'il n'arrive à la sortie. L'effet **Multi Filter** vous en propose cinq ! Ces types sont : lowpass (*LP*), highpass (*HP*), bandpass (*BP*), feedback comb filter (*CombFB*) et feed-forward comb filter (*CombFF*). Les filtres en peigne imitent le comportement d'un flanger avec deux qualités tonales différentes. CombFB produit une série de pics uniformément espacés et CombFF produit des creux uniformément espacés.

Contrôle	Description
Filter type	Faites glisser vers le haut ou vers le bas les lettres situées en bas à gauche du visualiseur pour choisir le type de filtre
Slope	Choisissez la pente du filtre en cliquant sur l'une des valeurs en bas à droite du visualiseur ; elles ne s'appliquent pas aux filtres en peigne (Comb)
Cutoff (H)	Ajuste la fréquence de coupure du filtre
Resonance (V)	Définissez la résonance du filtre, qui est un pic de fréquences se rassemblant près de la coupure

6.5.10. Param EQ

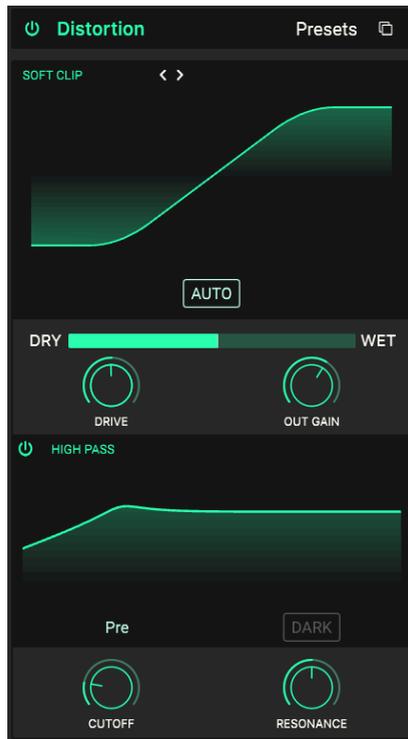


Un **Égaliseur paramétrique** vous permet de sculpter très précisément le son, contrairement aux larges variations tonales que vous obtenez avec un filtre de synthétiseur ou des contrôles de ton. Il peut servir à augmenter doucement ou précisément ou à réduire certaines fréquences pour modifier le son global ou pour régler des problèmes de fréquences.

L'EQ sur Acid V est doté de cinq bandes. Il est possible d'ajuster la fréquence, le gain (augmenter ou réduire) et la Q (la largeur de la bande autour de la fréquence sélectionnée) pour chacune. En fait, cette possibilité de régler la fréquence et la largeur de bande est exactement ce que signifie le terme « paramétrique » !

Contrôle	Description
Band select	Cliquez sur l'un des points dans le visualiseur ou l'un des cinq boutons du dessous pour sélectionner la bande qui sera affectée par les contrôles suivants
Scale	Ajuste l'impact global de la courbe de l'EQ sur votre son
Frequency (H)	Sélectionne la fréquence centrale de la bande actuelle
Gain (V)	Ajuste l'augmentation ou la réduction du niveau de la bande actuelle
Q	Ajuste la largeur du spectre autour de la Frequency qui est affectée par l'augmentation ou la réduction

6.5.11. Distortion



Distortion offre le plus grand nombre d'algorithmes de tous les effets d'Acid V. Il s'agit d'algorithmes dérivés de notre effet de distorsion phare appelé **Dist COLDFIRE**. Il existe de nombreux types de signaux de distorsion différents, chacun ayant sa propre signature sonore. Ils peuvent transformer des sons d'une manière qui va d'une chaleur subtile à une tempête audio totale ! Il est également possible d'appliquer un filtre multi-mode avant ou après la distorsion.

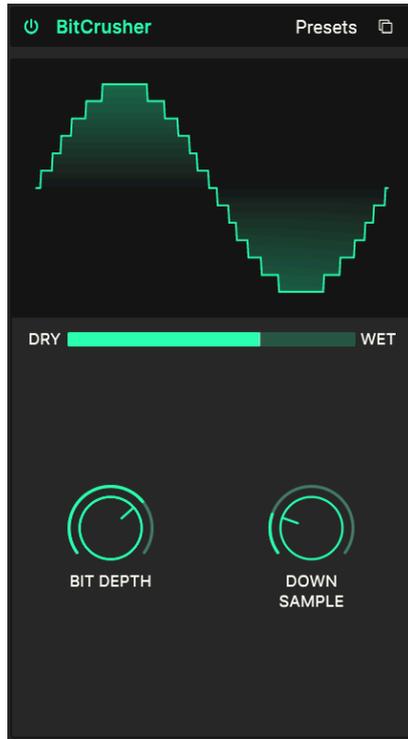
Cliquez en haut à gauche du visualiseur pour ouvrir le menu des types de distorsion, qui reprend ceux de la distorsion du panneau principal.



Plutôt que de vous envahir de descriptions techniques et fastidieuses de ce que fait chaque algorithme, nous vous encourageons à partir vous-même à la découverte du caractère de chacun.

Contrôle	Description
Sélection du type	Comme ci-dessus
Drive (V)	Détermine la quantité de distorsion
Auto	Active la compensation de gain automatique pour éviter les pics sonores non désirés
Out Gain	Servez-vous-en pour compenser l'augmentation du gain de sortie causée par les autres réglages
Filter on/off	Active ou désactive le filtre intégré
Menu Filter	Sélectionne les modes Lowpass, Highpass, Bandpass ou Notch
Cutoff (H)	Ajuste la fréquence centrale/de coupure du filtre intégré
Resonance (V)	Ajuste la résonance du filtre intégré
Pre/Post	Faites glisser sur le champ pour placer la pré ou post-distorsion du filtre
Dark	Cliquez dessus pour ajouter une post-distorsion de filtre passe-bas fixe

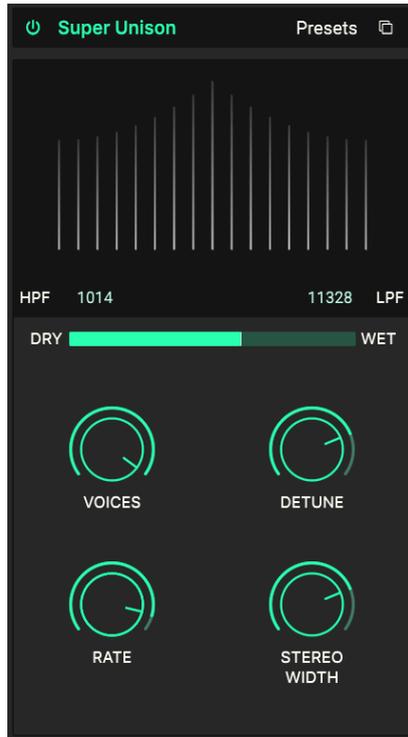
6.5.12. Bitcrusher



Un **bitcrusher** fait exactement ce que son nom indique : il écrase (*crush*) des bits ! Techniquement, il peut réduire la profondeur de bits et la fréquence d'échantillonnage du signal. La profondeur de bits (ex : 16 bits vs 8 bits) traite des différences de volume ; la fréquence d'échantillonnage (ex : 44,1 kHz, comme un CD) traite de la réponse en fréquence. Quand les musiciens parlent du son « lo-fi » des samplers vintage, des consoles de jeu ou des ordinateurs, ils parlent en fait de bitcrushing.

Contrôle	Description
Bit Depth (V)	Réduit le nombre de bits utilisés pour le rendu des gradations d'amplitude.
Downsample (H)	Divise la fréquence d'échantillonnage utilisée pour représenter le signal.

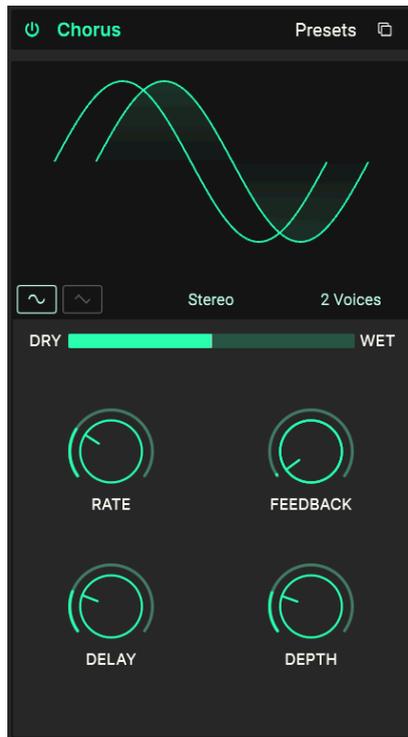
6.5.13. Super Unison



Un peu comme le mode Unison d'un synthé, cet effet ajoute des doubles du signal d'entrée à lui-même, avec la possibilité de les désaccorder. Le graphique affiche la quantité de désaccordage entre les voix (horizontal) et le volume des voix désaccordées (vertical). Le signal original est la ligne la plus haute au centre.

Contrôle	Description
HPF	Contrôle la coupure d'un filtre passe-haut qui affecte uniquement le signal traité
LPF	Contrôle la coupure d'un filtre passe-bas qui affecte uniquement le signal traité
Voices (H)	Détermine le nombre de voix d'Unison
Detune (V)	Définit la quantité de désaccordage
Rate	Ajuste la vitesse de modulation de toutes les voix
Stereo Width	Ajuste la diffusion des voix sur l'image stéréo

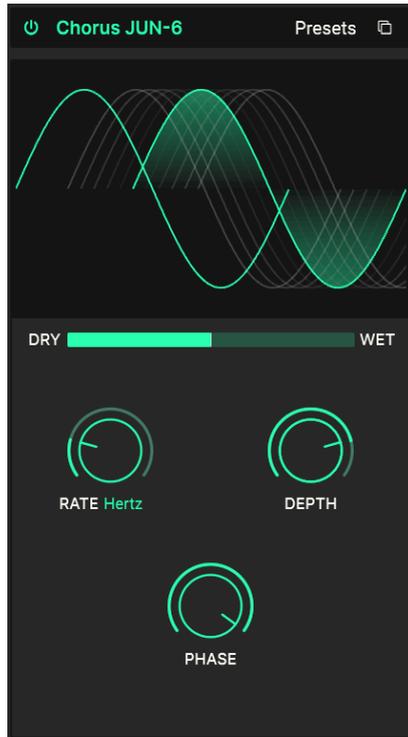
6.5.14. Chorus



Chorus est un effet qui a été développé par Roland dans les années 1970 pour l'amplificateur Jazz Chorus et pour la pédale CE-1. Dans un chorus, le signal non traité est mélangé avec une ou plusieurs copies légèrement retardées de lui-même (appelées *voix*), dont la quantité de retard est légèrement modifiée par un LFO pour créer un sentiment d'épaisseur.

Contrôle	Description
Waveform	Bascule la modulation du LFO entre les formes d'onde sinusoïdale et dent de scie
Mono/ Stereo	Faites glisser pour activer le fonctionnement mono ou stéréo
Voices	Sélectionne le nombre de lignes de delay que le chorus utilisera, avec une phase de démarrage différente pour chaque voix
Rate	Ajuste la vitesse du chorus
Feedback (V)	Ajuste la quantité de signal avec chorus qui est réinjectée dans l'effet
Delay (H)	Détermine la quantité de delay appliquée au signal d'entrée
Depth	Contrôle l'intensité du chorus

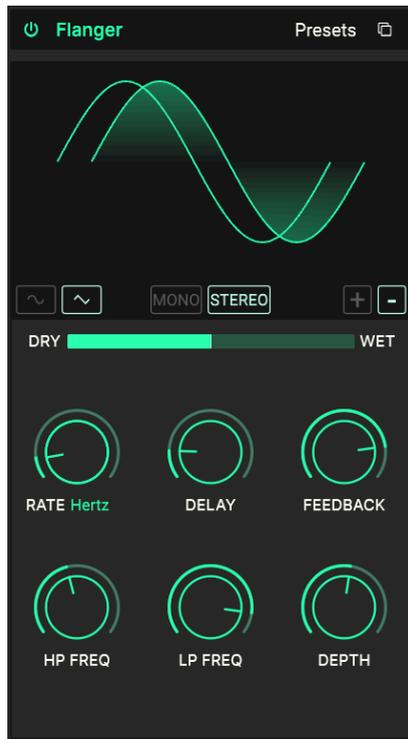
6.5.15. Chorus JUN-6



L'un des effets chorus les plus connus est celui du synthétiseur Juno-6 et de ses successeurs. Ce chorus est un modèle précis de l'original.

Contrôle	Description
Rate (H)	La vitesse du chorus, avec des options synchronisées ou non au tempo
Depth (V)	La profondeur de l'effet chorus en millisecondes
Phase	La phase du signal avec chorus par rapport au signal original

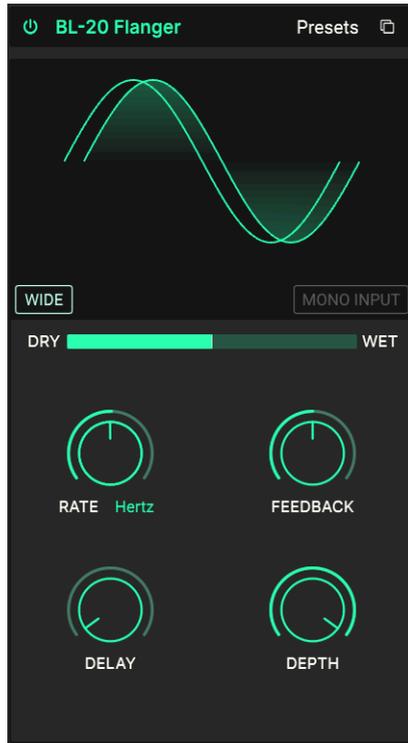
6.5.16. Flanger



Le **Flanger** est le plus intense des effets de modulation/temps. À l'origine, les ingénieurs du son appuyaient doucement sur le rebord (ou « flasque ») d'une bobine en mouvement pour en ralentir légèrement la lecture. Combiné au signal d'origine, il produit l'effet « moteur à réaction » caractéristique.

Contrôle	Description
Waveform	Bascule la modulation du LFO entre les formes d'onde sinusoïdales et triangulaires
Mono/ Stereo	Cliquez pour sélectionner le fonctionnement mono ou stéréo
+/-	Cliquez pour basculer le fonctionnement du flanger entre additif et soustractif
Rate	Ajuste la vitesse du flanger, avec des options synchronisées ou non au tempo
Delay (H)	Ajuste la longueur du delay, ce qui modifie le contenu harmonique
Feedback (V)	Ajoute de la rétroaction pour un son plus discordant ou « suroscillant ». Le maximum est 99 % pour éviter la rétroaction incontrôlée
LP Freq	Servez-vous-en pour définir la quantité de contenu haute fréquence qui entrera dans l'effet flanger
HP Freq	Ceci détermine la quantité de contenu basse fréquence que l'effet flanger recevra
Depth	Définit la profondeur de la modulation

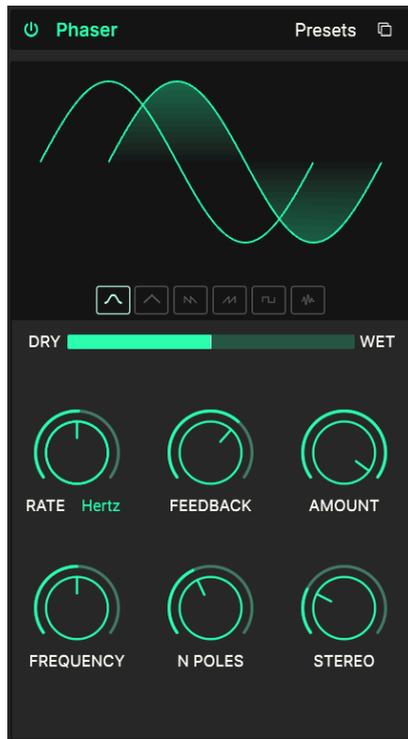
6.5.17. BL-20 Flanger



Le **BL-20 Flanger** s'inspire du son du plug-in Flanger BL-20 d'Arturia, qui s'inspire à son tour du son du flanger physique Bel BF-20 des années 1970, un périphérique rare mais à la belle sonorité.

Contrôle	Description
Wide	Fournit une image stéréo plus large en inversant la phase du LFO modulant le canal droit
Mono Input	Lorsqu'il est activé, il optimise le flanger pour traiter un signal monophonique
Rate	Ajuste la vitesse du flanger, avec des options synchronisées ou non au tempo
Delay (H)	Ajuste la profondeur audible de l'effet flanger
Feedback (V)	Ajuste la quantité de signal avec effet qui est réinjectée dans l'effet Flanger
Depth	Ajuste la profondeur du LFO qui module le signal retardé

6.5.18. Phaser



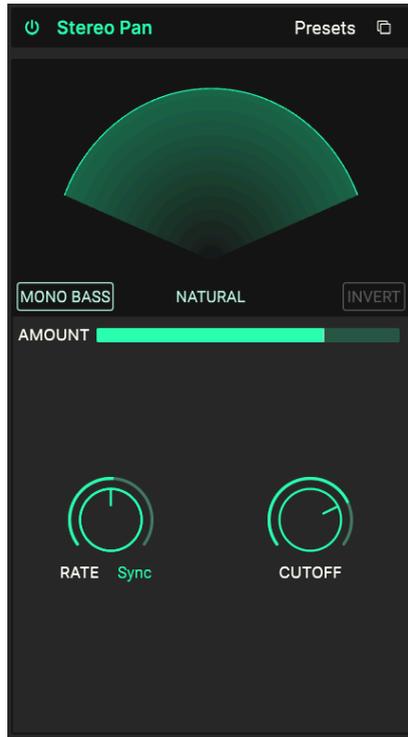
« Mr. Worf, feu à volonté ! » (*Fire phasers* en anglais pour les fans de Star Trek). Le déphasage divise le signal entrant, change la phase d'un côté et la recombine avec le signal non affecté. La modulation de ce signal via un LFO induit un filtre en peigne réjecteur qui balaye le spectre de fréquences, entraînant un son « assourdissant » familier. Certaines pédales de Phaser ne contiennent que deux ou trois potentiomètres ; celle d'Acid V offre un contrôle très fin.



Deux utilisations emblématiques du phaser sont sur des cordes analogiques par Gary Wright et Jean Michel Jarre, et sur du piano électrique par Steely Dan.

Contrôle	Description
Waveform	Définit la forme d'onde du LFO interne
Rate	Ajuste la vitesse du phaser, avec des options synchronisées ou non au tempo
Feedback (V)	Contrôle la quantité de signal phasé réinjectée dans l'effet pour un son plus résonant
Amount	Détermine la profondeur de modulation par le LFO
Frequency (H)	Détermine le centre harmonique de l'effet de modulation
N Poles	Détermine la pente de la réponse en fréquence du filtre du Phaser
Stereo	Change progressivement la sortie du phaser de mono à stéréo

6.5.19. Stereo Pan



Stereo Pan vous permet de contrôler et de modifier automatiquement la position stéréo de la voix monophonique d'Acid V pour apporter du mouvement et de l'ampleur.

Contrôle	Description
Amount (V)	Au lieu d'un curseur Dry/Wet, il détermine la largeur globale du panoramique
Mono Bass	Activé, les basses fréquences ne seront pas réparties
Invert Button	Inverse la sortie du LFO et change ainsi le « sens » du panoramique
Rate	Ajuste la vitesse du panoramique, avec des options synchronisées ou non au tempo
Cutoff	Définit la fréquence en dessous de laquelle le panoramique s'arrête lorsque Mono Bass est activé

7. INTERFACE UTILISATEUR



Ce chapitre traite tout ce qui ne se trouve pas sur les vues principale et avancée : toutes les fonctions utilitaires qui contribuent à faire d'Acid V un outil agréable à utiliser dans un environnement de production musicale moderne.

Les barres d'outils au-dessus et en dessous du [panneau principal \[p.15\]](#) d'Acid V contiennent un certain nombre de fonctions importantes en ce qui a trait à la sélection des presets, à l'intendance et à d'autres réglages utilitaires.

Ensuite, il y a le panneau latéral qui vous permet d'effectuer les réglages globaux et MIDI, d'utiliser et de créer des [Macros \[p.88\]](#) pour contrôler plusieurs réglages en un seul mouvement de contrôle et d'explorer Acid V à travers des tutoriels interactifs.

La barre d'outils supérieure comprend :

- Le [menu principal \[p.73\]](#)
- Le bouton d'accès au panneau de nom des Presets et au [navigateur de Presets \[p.91\]](#)
- Un potentiomètre de [volume de sortie \[p.19\]](#) global
- Le bouton pour ouvrir les [vues avancées \[p.78\]](#) (Advanced)
- Une icône roue dentée qui ouvre le [panneau latéral \[p.82\]](#)

La barre d'outils inférieure comprend :

- La [zone de description des paramètres \[p.16\]](#) affichant des informations quand vous passez votre curseur sur un contrôle
- Un bouton Bypass
- Un double du [bouton Hold \[p.23\]](#) pour les cas où vous êtes sur l'une des vues Avancées et que le bouton Hold est éteint
- [Undo, Redo et History \[p.80\]](#)
- L'[indicateur de CPU \[p.80\]](#) et les fonctions [Panic \[p.81\]](#)

- Des potentiomètres en double pour les [Macros \[p.81\]](#) dans le panneau latéral
- Une [poignée du coin \[p.81\]](#) pour redimensionner la fenêtre d'Acid V

Le panneau latéral inclut :

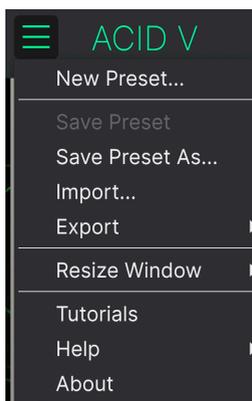
- [Settings \[p.83\]](#)
- [MIDI \[p.83\]](#)
- [Macros \[p.88\]](#)
- [Tutoriels \[p.76\]](#)

7.1. Barre d'outils supérieure

Commençons par décrire la barre d'outils supérieure de gauche à droite.



7.1.1. Menu Principal



En cliquant sur l'icône avec les trois lignes horizontales dans le coin supérieur gauche de la barre d'outils, vous ouvrez le menu principal, un menu déroulant vous permettant d'accéder à un certain nombre de fonctions utiles à la gestion des presets.

7.1.1.1. New Preset

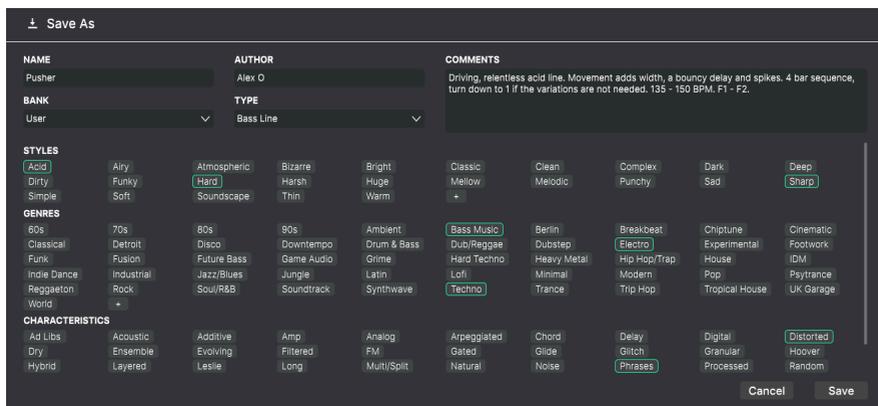
Crée un nouveau preset avec les réglages par défaut pour tous les paramètres.

7.1.1.2. Save Preset

Écrase le preset actuel avec les changements que vous y avez apportés. Ceci s'applique uniquement aux presets utilisateur (User Presets) ; cette option est grisée pour les presets d'usine (Factory Presets).

7.1.1.3. Save Preset As...

Cette option enregistre les réglages actuels d'Acid V sous un nouveau nom de preset. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer votre preset et ajouter des informations plus précises le concernant :



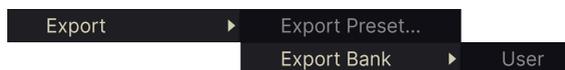
Les champs Bank, Author et Type sont utiles lorsque vous cherchez des presets dans le [navigateur de presets \[p.91\]](#). Tous les mots dans les cases que vous voyez en dessous sont des [tags \[p.92\]](#). Ils peuvent aider à affiner les recherches dans le Navigateur de presets.

7.1.1.4. Import...

Cette commande vous permet d'importer un fichier de preset ou une banque complète depuis votre ordinateur. Elle ouvre une fenêtre de navigation sur le système d'exploitation de votre ordinateur et va vous permettre de trouver les fichiers qui conviennent.

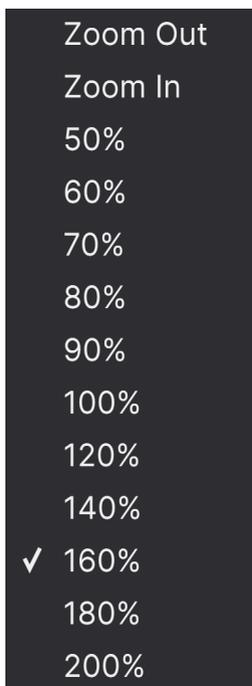
7.1.1.5. Export...

Vous pouvez exporter vos presets vers votre ordinateur de deux façons : en tant que preset unique, ou en tant que banque. Dans les deux cas, une boîte de dialogue au niveau local s'ouvre et vous donne la possibilité de définir où enregistrer le(s) fichier(s). Les Presets et les Banks individuels peuvent être suivis de l'extension .303x.



- **Export Preset** : exporter un preset unique est utile pour le partager avec un autre utilisateur. Le preset exporté peut être réimporté ailleurs en utilisant l'option **Import** de la menu.
- **Export Bank** : cette option exporte une banque complète de presets, ce qui est utile pour garder différentes versions de presets ou les partager. Les banques enregistrées peuvent être réimportées ailleurs en utilisant l'option **Import** depuis le menu.

7.1.1.6. Resize Window



Acid V peut être redimensionné de 50 % à 200 % de sa taille par défaut (100 %) sans artefacts visuels. Sur un écran de taille limitée comme un ordinateur portable, vous pouvez vouloir réduire la taille de l’affichage afin qu’il n’occupe pas toute la fenêtre de travail. Sur un écran plus grand ou secondaire, vous pouvez augmenter sa taille pour obtenir un meilleur aperçu des contrôles et graphiques.

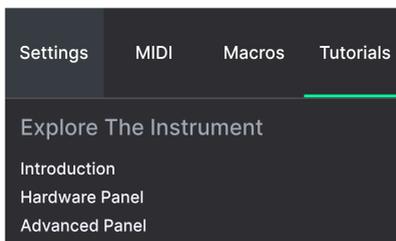
Ceci peut également être fait à l’aide de raccourcis clavier : chaque fois que vous appuyez sur CTRL- (Windows) ou CMD- (macOS), la fenêtre se réduira d’un cran et chaque fois que vous appuyez sur CTRL+ (Windows) ou CMD+ (macOS), la fenêtre va s’agrandir d’un cran.

En plus, vous pouvez cliquer sur-faire glisser la [poignée de redimensionnement \[p.81\]](#) à droite de la barre d’outils inférieure pour modifier la taille de la fenêtre d’Acid V.

7.1.1.7. Audio MIDI Settings

Ils apparaissent uniquement si Acid V fonctionne en mode autonome. Lorsque vous l’utilisez en tant que plugin, ces réglages sont gérés dans le cadre de votre logiciel hôte ou DAW. Veuillez vous reporter au chapitre sur l’[Activation \[p.9\]](#) pour en savoir plus sur les réglages sous Windows et macOS. Ils fonctionnent à peu près de la même façon en mode autonome.

7.1.1.8. Tutorials



Acid V est fourni avec des tutoriels interactifs qui vous guident à travers les différentes fonctionnalités du plugin. En cliquant sur cette option, vous ouvrez un panneau sur la droite de la fenêtre dans lequel apparaissent les tutoriels. Choisissez-en un pour accéder à des descriptions étape par étape qui mettent en évidence les contrôles pertinents et vous guident tout au long du processus.

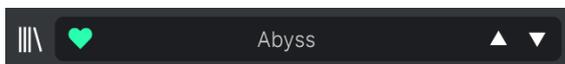
7.1.1.9. Help

Obtenez de l'aide en cliquant sur les liens vers ce manuel utilisateur et les FAQ sur le site internet d'Arturia. Vous aurez besoin d'une connexion internet pour accéder à ces pages.

7.1.1.10. About

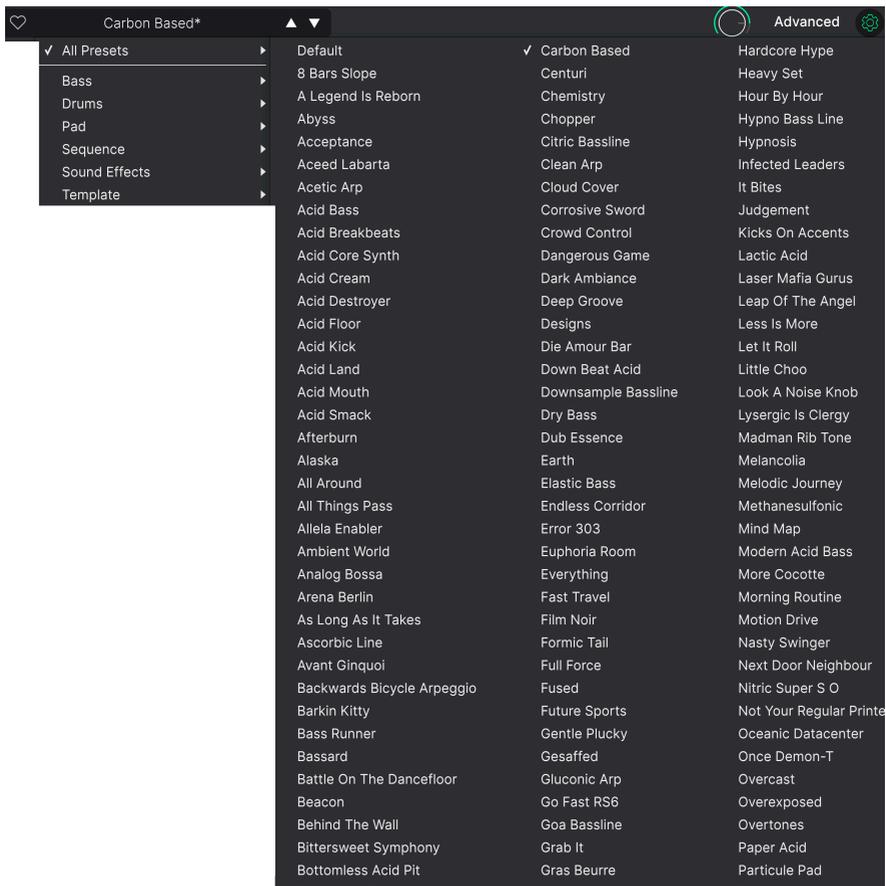
C'est ici que vous visualisez la version du logiciel ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez à nouveau n'importe où sur l'écran (en dehors de la fenêtre About mais dans le plugin) pour fermer cette fenêtre contextuelle.

7.1.2. Accès au navigateur de presets et panneau de nom



Le panneau de nom des Presets

En cliquant sur l'icône « bibliothèque », vous ouvrez le [navigateur de presets \[p.91\]](#) qui offre une myriade de façons de parcourir, trier et organiser les presets sur Acid V.



En cliquant sur le nom du preset, vous ouvrez un menu déroulant permettant de sélectionner un preset en dehors du navigateur de presets, comme montré ci-dessus. Vous pouvez choisir d'afficher une liste de Presets classés par Type (comme ci-dessus) ou d'afficher tous les Presets en même temps.

Tout ce que vous devez savoir sur la gestion des Presets se trouve dans [le chapitre suivant \[p.91\]](#). L'utilisation des favoris y figure, et ces derniers sont marqués comme tels en cliquant sur l'icône cœur.



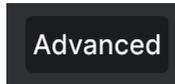
Remarque : Un astérisque à côté du nom sur la fenêtre Nom de Preset (*) indique que vous avez édité un Preset.

7.1.3. Volume de sortie



Ce potentiomètre contrôle simplement le niveau de sortie principal d'Acid V.

7.1.4. Bouton Advanced



Dans le coin supérieur droit de la barre d'outils supérieure se trouve le **bouton Advanced**. Il change la zone inférieure du panneau principal (où s'affiche normalement le clavier à l'écran) en vues pour les Sequencer, Modulators et Effects.

7.1.5. Icône roue dentée



Elle ouvre le [panneau latéral \[p.82\]](#) où se trouvent les réglages, les Macros et les tutoriels.

7.2. Barre d'outils inférieure



Barre d'outils inférieure sur Acid V

La barre d'outils inférieure de l'interface d'Acid V peut être envisagée comme une moitié gauche et une moitié droite. La partie gauche correspond à l'affichage de la description du contrôle, tandis que la partie droite contient les boutons pour différentes fonctions utilitaires.

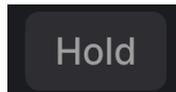
7.2.1. Descriptions des paramètres



Cette description du contrôle apparaît quand vous passez la souris sur le potentiomètre Speed du panneau principal

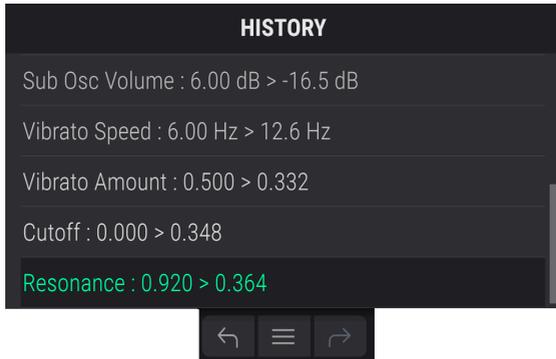
Manipulez ou passez votre curseur sur un potentiomètre, un bouton, une icône ou un autre contrôle et vous verrez apparaître une courte description de ce qu'il fait dans le coin inférieur gauche. C'est à peu près tout pour le côté gauche.

7.2.2. Double de Hold



Il n'apparaît que sur la vue avancée et reproduit le [Hold \[p.23\]](#) qui se trouve sur le panneau principal, ce qui est très pratique. Vous pourriez vouloir maintenir ou relâcher une séquence en cours de fonctionnement tout en travaillant dessus ou en ajustant les Modulateurs et les Effets. C'est à cela que sert ce bouton.

7.2.3. Undo/Redo et History



Lors de l'édition d'un instrument virtuel, il arrive souvent que les réglages soient exagérés ou déréglés. Comment peut-on alors revenir au point de départ ? Comme tous les plug-ins Arturia, Acid V offre des fonctions complètes d'annulation (Undo), de restauration (Redo) et d'historique (History) afin que vous puissiez toujours revenir en arrière en toute sécurité.

7.2.3.1. Undo

Cliquez sur la flèche gauche pour revenir à l'état précédant le dernier changement effectué. Vous pouvez cliquer plusieurs fois pour revenir à plusieurs éditions en arrière.

7.2.3.2. Redo

Cliquez sur la flèche de droite pour restaurer la dernière édition que vous avez annulée. Si vous en avez annulé plusieurs, vous pouvez cliquer plusieurs fois sur la flèche pour restaurer ces modifications dans l'ordre.

7.2.3.3. History

Cliquez sur l'icône centrale avec les trois lignes pour ouvrir la fenêtre de l'historique, comme présentée ci-dessus. Elle vous fournit un compte rendu étape par étape de chaque changement effectué sur Acid V. En cliquant sur un élément de la liste, l'édition est non seulement réexécutée, mais vous restaurez le plug-in à l'état général dans lequel il se trouvait lorsque vous avez fait cette modification.

7.2.4. Indicateur de CPU

Tout à fait à droite se trouve l'**indicateur de CPU**, qui affiche la charge globale qu'Acid V impose à votre ordinateur. Comme cet outil ne concerne que ce plug-in, il ne remplace pas l'utilisation totale du CPU de votre DAW.

7.2.4.1. Panic



Passer la souris sur l'indicateur de CPU donne accès à la fonction PANIC

Glissez votre souris au-dessus de l'indicateur de CPU et le mot PANIC va s'afficher. Cliquez dessus pour envoyer la commande All-Sounds-Off (Tous sons coupés) qui met en sourdine les sons traités par Acid V. C'est une commande temporaire, le son reprendra donc si votre DAW est toujours en cours de lecture.

En cas de problème audio sérieux (par exemple, un effet de delay qui se trouve dans une boucle de feedback), arrêtez la lecture de votre DAW et désactivez le plugin correspondant.

7.2.5. Contrôles Macro



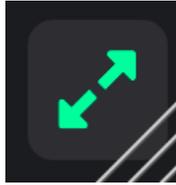
Ces contrôles peuvent affecter plusieurs paramètres en tournant un seul d'entre eux et reflètent les actions de ceux qui se trouvent dans l'onglet [Macros \[p.81\]](#) du panneau latéral. Les presets d'usine (Factory) sont pré-programmés avec des Macros utiles.

7.2.6. Poignée de redimensionnement



Saisissez et faites glisser les lignes diagonales à droite des contrôles Macro pour redimensionner la fenêtre d'Acid V. Cela vous permet d'obtenir des tailles intermédiaires entre les incréments du menu [Resize Window \[p.75\]](#) si cela convient mieux à la configuration de votre écran.

7.2.7. Bouton Max View



Parfois, vous verrez ce bouton avec deux flèches en diagonale apparaître au-dessus de la poignée de redimensionnement. Cela se produit quand, pour une raison ou pour une autre, la taille de la fenêtre n'affiche pas tous les contrôles d'Acid V. Cliquer dessus va rétablir l'affichage complet des contrôles ouverts.

7.3. Le panneau latéral

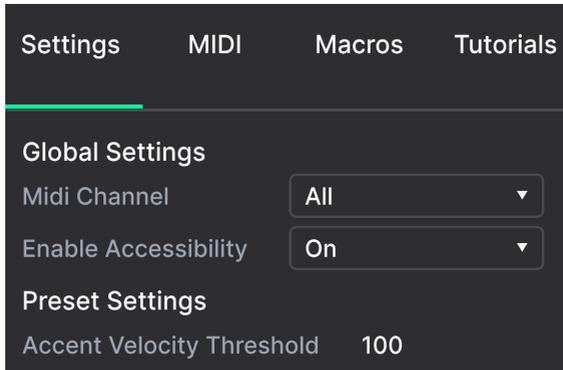
L'icône roue dentée située à droite de la barre d'outils supérieure ouvre le **Panneau latéral** qui contient à son tour quatre onglets couvrant des sous-systèmes importants auxquels vous n'aurez pas à accéder rapidement lorsque vous jouerez ou éditez des sons sur Acid V :

- **Settings** : les réglages globaux tels que les canaux de réception MIDI (MIDI Channels), les partages (Split), la transposition (Octave shift) et le mode Poly
- **MIDI** : les fonctions MIDI Learn à utiliser avec des messages MIDI CC envoyés par un contrôleur ou un DAW
- **Macro** : assignations pour quatre Macros qui contrôlent plusieurs paramètres en tournant un seul potentiomètre
- **Tutorials** : tutoriels interactifs intégrés à l'application, aussi accessibles depuis le menu principal

Nous allons les décrire en allant de gauche à droite.

7.3.1. Onglet Settings

Cet onglet contient les réglages permettant de contrôler la façon dont un preset répondra au MIDI entrant.



L'onglet Settings du panneau latéral

7.3.1.1. MIDI Channel

Sélectionne le(s) canal(x) MIDI sur le(s)quel(s) Acid V recevra l'entrée MIDI. Vous pouvez sélectionner un canal particulier ou choisir « All » pour le mode Omni.

7.3.1.2. Enable Accessibility

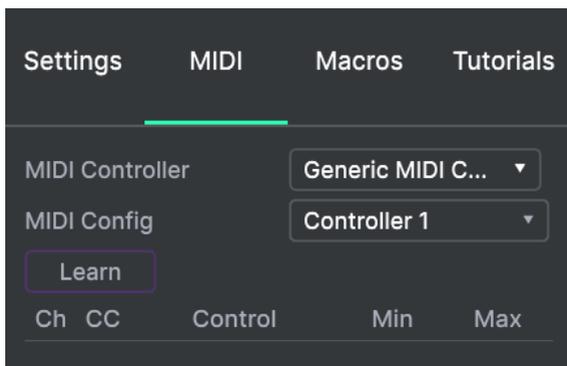
Cela donne accès aux outils d'accessibilité au niveau du système de votre ordinateur pour donner aux personnes en situation de handicap la possibilité d'utiliser Acid V.

7.3.1.3. Accent Velocity Threshold

Dans le chapitre sur le panneau principal, nous avons parlé de la façon dont un [accent \[p.18\]](#) peut être déclenché en cochant la case d'un pas dans le Séquenceur *ou* via la vitesse MIDI quand Acid V est en mode **Ext**. Ce paramètre détermine cette vitesse. Faites glisser le champ de valeur pour la modifier.

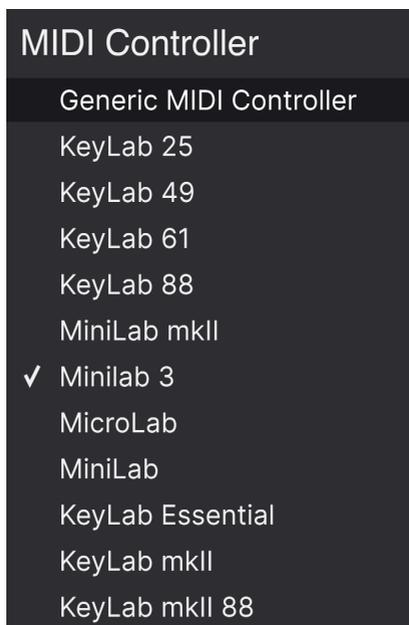
7.3.2. Onglet MIDI

C'est ici que vous pouvez mettre Acid V en mode MIDI Learn. Dans ce mode, tous les paramètres assignables en MIDI sont mis en évidence sur le Panneau matériel et il est possible d'assigner des contrôles physiques de votre contrôleur MIDI. Un exemple typique serait d'assigner une vraie pédale d'expression au contrôle Master Volume, ou un bouton physique sur le contrôleur MIDI au bouton Frequency de la partie Filter.



L'onglet MIDI du panneau latéral

7.3.2.1. Menu MIDI Controller



Le menu MIDI Controller

En haut à droite de l'onglet MIDI se trouve le menu déroulant **MIDI Controller** permettant de sélectionner des modèles parmi les nombreux contrôleurs MIDI Arturia. Ils mappent les contrôles physiques vers de nombreux paramètres « très recherchés » dans Acid V pour une approche « prêt à l'emploi ». Un modèle générique est aussi fourni pour les contrôleurs MIDI tiers.

7.3.2.2. Menu MIDI Config



Le menu MIDI Config

Le menu déroulant **MIDI Config** qui vous permet de gérer différents ensembles de configurations MIDI pour contrôler Acid V depuis un équipement MIDI. Il est possible d'enregistrer/enregistrer sous ou de supprimer la configuration d'assignation MIDI actuelle, d'importer un fichier de configuration ou d'exporter le fichier de configuration actif.

C'est un moyen rapide de configurer différents contrôleurs ou claviers MIDI physiques à l'aide d'Acid V, sans avoir à établir toutes les assignations de A à Z chaque fois que vous changez d'équipement.

Par exemple, si vous disposez de plusieurs contrôleurs physiques (un petit clavier de concert, un grand clavier de studio, un contrôleur à pads, etc.), vous pouvez créer un profil une fois pour chacun d'entre eux, l'enregistrer puis le charger rapidement. De ce fait, vous n'aurez pas à tout réassigner en MIDI depuis le début chaque fois que vous changez d'équipement.

Deux options de ce menu sont particulièrement puissantes :

- **Default** : vous donne un point de départ avec des assignations de contrôleur prédéterminées.
- **Empty** : supprime les assignations de tous les contrôles.

7.3.2.3. Assigner et retirer des contrôles



Quand MIDI Learn est activé, les paramètres disponibles sont colorés en violet et les paramètres déjà assignés le sont en rouge.

Cliquez sur le bouton **Learn** de l'onglet MIDI pour mettre Acid V en mode Learn. Les contrôles prêts à l'assignation sont violets. Les contrôles déjà assignés sont rouges, mais vous pouvez les réassigner au besoin. La capture écran ci-dessus affiche les contrôles assignés et non assignés de la configuration par défaut d'Acid V.

Cliquez sur un contrôle violet et son nom apparaîtra dans la liste. Puis, manipulez un contrôle ou faites fonctionner un interrupteur sur votre contrôleur MIDI. Le contrôle à l'écran correspondant deviendra rouge et le numéro de CC MIDI assigné apparaîtra dans la liste à gauche du nom du paramètre.

Pour désynchroniser un contrôle à l'écran, il vous suffit de faire un clic droit dessus ou d'appuyer sur Ctrl et de cliquer dessus. D'autres méthodes d'assignation sont disponibles dans le [Menu MIDI Parameter \[p.87\]](#) que nous décrivons ci-dessous.

7.3.2.4. Canal MIDI, CC et valeurs min et max

Les deux premières colonnes de chaque assignation MIDI listent le canal MIDI (MIDI Channel - **Ch**) et le numéro de changement de contrôle MIDI continu (**CC**) pour l'assignation. Jusqu'à 16 canaux sont disponibles sur chaque flux MIDI et les 127 numéros de MIDI CC possibles (librement assignables) suivent certains usages sur la majorité des instruments. Par exemple, la Modulation Wheel est presque toujours le MIDI CC 1, le Master Volume le CC 7 et la Sustain Pedal est le CC 64.

Les colonnes de valeurs **Min** et **Max** pour chaque paramètre de la liste vous permettent de mettre à l'échelle la quantité par laquelle un paramètre d'Acid V change en réponse au mouvement d'un contrôle physique. Par exemple, vous pourriez vouloir limiter la plage de balayage d'un filtre, même si vous tournerez sûrement le bouton à fond en situation de représentation en direct.

Faites glisser une valeur vers le haut ou vers le bas pour la modifier. Régler le maximum plus bas que le minimum inverse la polarité du contrôleur physique. En effet, en le tournant vers le *haut*, vous *diminuerez* le paramètre assigné.

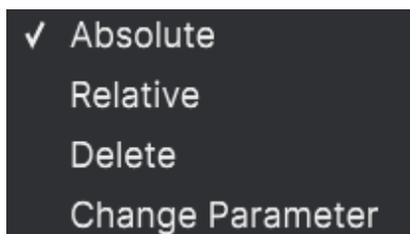
Les switches qui n'ont que deux positions (On/Off, etc.) devraient normalement être assignés aux boutons de votre contrôleur, mais il est possible de les activer à l'aide d'un fader ou d'un autre contrôle si vous le souhaitez.



N'oubliez pas que de nombreux éléments des vues Avancées (Sequencer, Modulators et Effects) et pas seulement les réglages du panneau principal, peuvent bénéficier de la fonction MIDI Learn.

7.3.2.5. Menu MIDI Parameter

Ctrl + cliquer ou faire un clic droit sur un élément de la liste (la liste uniquement, pas l'interface principale) des paramètres assignés affiche un menu pratique contenant les options suivantes, qui peuvent être différentes pour chaque paramètre.



Faire un clic droit sur un paramètre vous donne ces options

- **Absolute** : le paramètre assigné sur Acid V suit la valeur physique envoyée par votre contrôleur physique.
- **Relative** : la valeur actuelle du paramètre assigné sur Acid V va augmenter et diminuer en réaction aux mouvements du contrôleur physique. Ces options sont souvent utiles en utilisant des encodeurs sans fin à 360 degrés qui n'ont pas de limites physiques de mouvement.
- **Delete** : retire l'assignation et recolore le contrôle à l'écran correspondant en violet.
- **Change Parameter** : ouvre un grand sous-menu de chaque paramètre assignable dans Acid V. Ceci vous permet de changer manuellement l'assignation du contrôle physique/CC actuel. C'est utile lorsque vous avez une idée précise de la destination que vous cherchez.

7.3.2.6. Numéros CC MIDI réservés

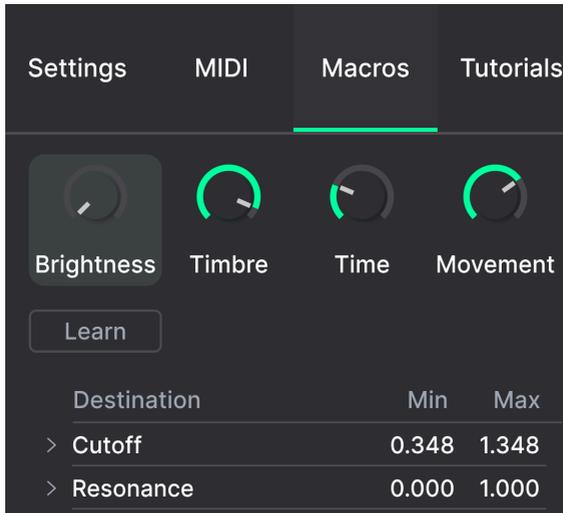
Certains numéros de Contrôleurs MIDI Continus (CC) sont réservés et ne peuvent pas être réassignés à d'autres contrôles. Les voici :

- Pitch Bend
- Aftertouch (Channel Pressure - pression de canal)
- All Notes Off (CC #123)

Tous les autres numéros de CC MIDI peuvent être assignés librement pour contrôler des paramètres sur Acid V.

7.3.3. Onglet Macro

Cet onglet gère les assignations des quatre boutons Macro situés à droite de la barre d'outils inférieure. Chacun peut se voir assigner plusieurs paramètres, puis servez-vous de [MIDI Learn \[p.83\]](#) pour assigner la Macro vers un contrôle physique si vous le souhaitez.



L'onglet Macros du panneau latéral



L'enregistrement des Macros se fait au niveau du preset.

7.3.3.1. Emplacements des Macros

Cliquez sur l'un des boutons Macro pour sélectionner la Macro avec laquelle vous souhaitez travailler. Les noms par défaut sont *Brightness*, *Timbre*, *Time* et *Movement*. Vous pouvez les renommer en double-cliquant sur le champ. Le bouton au-dessus du nom correspond au bouton portant le même nom dans la [barre d'outils inférieure \[p.81\]](#).

7.3.3.2. Définir des Macros

Cliquez sur le bouton **Learn** dans l'onglet Macro et vous verrez que le processus fonctionne à peu près comme les assignations MIDI : les destinations disponibles deviennent violettes et celles qui sont déjà assignées deviennent rouges. Cliquez sur un contrôle violet et son nom apparaîtra dans la liste.

Pour retirer un paramètre d'une Macro, faites un clic droit sur son nom dans la liste et sélectionnez **Delete**. Les paramètres sous le contrôle Macro sont dotés de valeurs **Min** et **Max**. Ils peuvent être mis à l'échelle en faisant directement glisser la valeur de haut en bas, tout comme les assignations MIDI. Pour inverser la polarité d'un paramètre (c.-à-d. le faire diminuer lorsque vous augmentez le bouton Macro et vice versa), réglez une valeur minimale supérieure à la valeur maximale.

 Vous pouvez nommer les Macros et leur assigner les paramètres que vous souhaitez. Cependant, gardez à l'esprit que la clarté est souvent préférable à l'ingéniosité quand vous travaillez sur un morceau.

7.3.3.3. Courbes des Macros

Au-delà de la simple mise à l'échelle, vous pouvez personnaliser une courbe qui détermine comment chaque paramètre contrôlé par la macro passe de sa valeur minimale à sa valeur maximale et inversement lorsque vous tournez le bouton Macro. Cliquez sur l'icône > à côté du nom du paramètre pour ouvrir la fenêtre de la courbe.

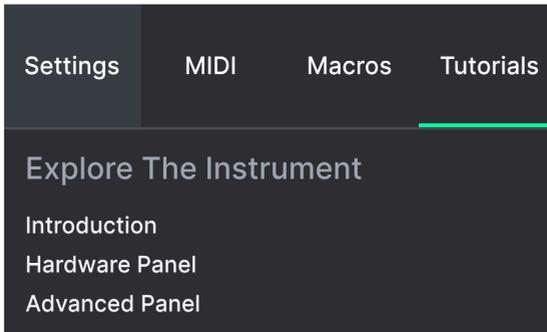


Un exemple de courbe de Macro pour la coupure du filtre

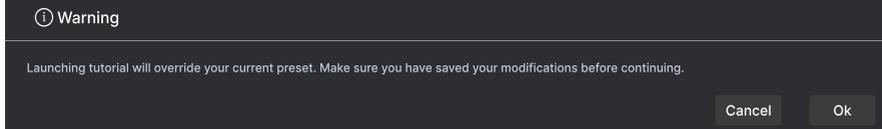
La création de courbes de Macros ressemble beaucoup à l'utilisation des formes sur les Modulateurs. Cliquez sur une courbe pour ajouter un point de rupture. Il est représenté par un petit cercle. Vous pouvez ensuite faire glisser le point, et les segments de courbe entre lui et ses voisins les plus proches seront modifiés en conséquence. Faites un clic droit ou Ctrl + cliquez sur un point pour le retirer. Il n'est pas possible de retirer le premier et le dernier point de rupture. (Veuillez noter que contrairement aux Modulateurs, il n'y a pas de poignées entre les points d'arrêt).

 Une ligne diagonale simple produirait une courbe linéaire, mais le plus amusant reste le non linéaire.

7.3.4. Tutorials



Dans cet onglet, qui peut également être ouvert en sélectionnant **Tutorials** dans le [Menu principal \[p.73\]](#) d'Acid V, vous pouvez cliquer sur les titres des chapitres individuels, qui vous permettront de parcourir pas à pas les différentes zones d'Acid V. Les parties du panneau sur lesquelles vous devez vous concentrer sont mises en évidence au fur et à mesure que vous progressez.



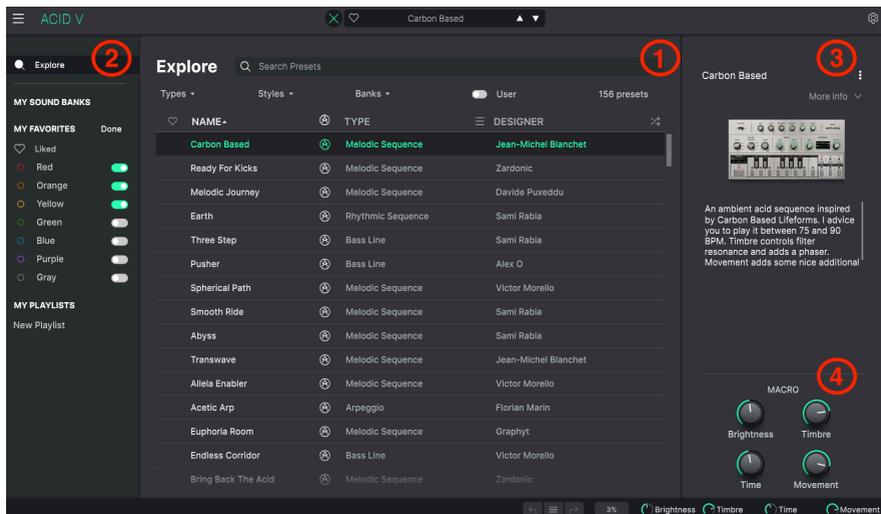
Message d'avertissement au lancement d'un tutorial

8. LE NAVIGATEUR DE PRESETS

Le navigateur de presets vous permet de chercher, charger et gérer des sons dans Acid V. Il présente différents affichages, mais ils donnent tous accès aux mêmes banques de presets.

Pour accéder à l'écran de recherche, cliquez sur le bouton du navigateur (l'icône ressemble à des livres sur une étagère : III\). Pour fermer le navigateur, cliquez sur Clear All qui apparaît à sa place.

Le navigateur présente quatre zones principales :



Numéro	Zone	Description
1.	Recherche & Résultats [p.91]	Recherche de presets à l'aide de chaînes de texte et de tags pour le Type et le Style.
2.	Barre latérale [p.96]	Gérer des banques, des favoris et des playlists.
3.	Infos sur le preset [p.98]	Résumé des informations sur la banque et les tags, le nom du concepteur et la description du preset actuel.
4.	Potentiomètres Macro [p.100]	Reproduction de grande taille des potentiomètres Macro dans la barre d'outils inférieure et l'onglet Macros.

8.1. Recherche et Résultats

Cliquez sur le champ de recherche qui se trouve en haut de la partie et saisissez un ou des termes de recherche. Le navigateur va filtrer votre recherche de deux façons : D'abord, en faisant correspondre les lettres du nom du preset. Puis, si votre terme de recherche est proche de celui d'un [Type ou Style \[p.92\]](#), il inclura aussi les résultats correspondant à ces tags.

La liste de résultats juste en dessous affiche tous les presets qui correspondent à votre recherche. Cliquez sur l'icône X à droite pour effacer vos termes de recherche.

Explore CLEAR ALL

Types ▾ Styles ▾ Banks ▾ User 34 presets

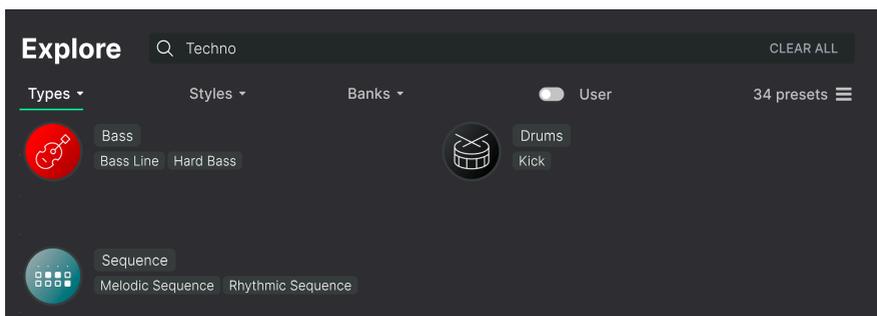
NAME	TYPE	DESIGNER
Techno Square	Melodic Sequence	Graphyt
Euphoria Room	Melodic Sequence	Graphyt
Endless Corridor	Bass Line	Victor Morello
Tranceport	Bass Line	Sami Rabia
Pump It	Hard Bass	Kuba Sojka
Acceptance	Melodic Sequence	Sami Rabia
Acid Bass	Bass Line	Graphyt
Acid Core Synth	Melodic Sequence	Graphyt
Acid Kick	Kick	Graphyt
Avant Ginquoi	Bass Line	Jean-Baptiste Arthus
Barkin Kitty	Melodic Sequence	Florian Marin

8.2. Filtrer en utilisant des tags

Il est possible de restreindre (et parfois d'étendre) votre recherche à l'aide de tags différents. Il existe deux types de tags : *Types* et *Styles*. Vous pouvez filtrer par l'un, l'autre ou les deux. Notre vaste gamme de claviers contrôleurs MIDI vous permet aussi de parcourir des sons directement depuis le clavier MIDI.

8.2.1. Types

Les types correspondent à des catégories d'instruments et de rôles musicaux : basses, leads, cordes, pads, orgues et plus encore. Lorsque la barre de recherche est vide, cliquez sur le bouton **Types** pour afficher une liste de types. Vous remarquerez que chaque type est aussi doté de plusieurs sous-types :



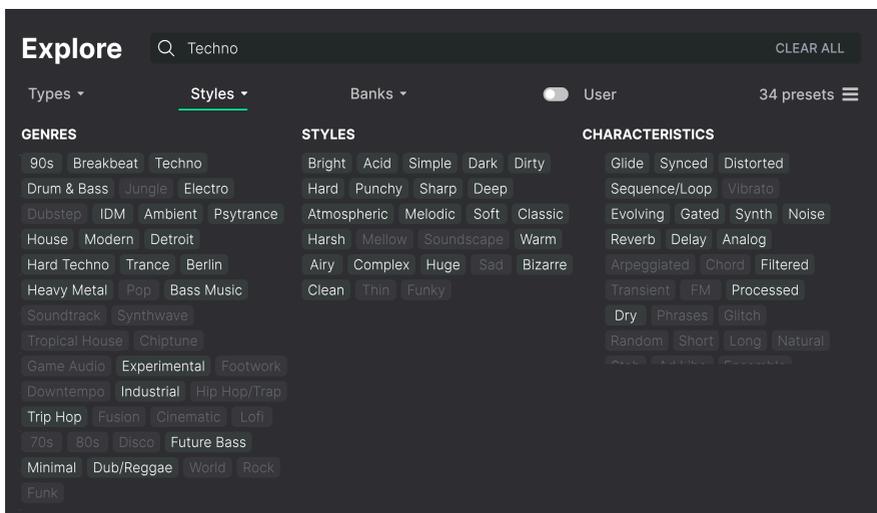
Cliquez sur l'un d'entre eux et les résultats n'afficheront que les presets qui correspondent à ce tag. Vous pouvez aussi vous servir de Cmd-clic (macOS) ou de Ctrl-clic (Windows) pour sélectionner plusieurs Types. Par exemple, si vous n'êtes pas sûr que le preset que vous recherchez a été tagué avec « Electro » ou « Techno », sélectionnez les deux pour élargir la recherche.

La colonne Results peut être inversée en cliquant sur les boutons fléchés à droite des titres de colonnes (Name, Type, Designer).

8.2.2. Styles

Les styles affinent votre recherche en fonction d'autres attributs musicaux. Cette zone, accessible par le bouton **Styles**, présente trois subdivisions supplémentaires :

- *Genres* : des genres musicaux identifiables tels que les décennies, la trance, la techno, la synthwave, le disco, etc.
- *Styles* : « ambiance » générale telle que Dirty, Atmospheric, Clean, Complex, Mellow, etc.
- *Characteristics* : attributs acoustiques tels que Distorted, Analog, Evolving, Dry, Rise, etc.



Cliquez sur un tag pour le sélectionner. Cliquez de nouveau (ou faites un clic droit) sur un tag sélectionné pour le désélectionner. Lorsque vous sélectionnez un tag, en général, vous remarquerez que plusieurs autres tags disparaissent. Ceci est dû au fait que le navigateur réduit votre recherche par le biais d'un processus d'élimination. Désélectionnez les tags de votre choix pour retirer ce(s) critère(s) et ainsi élargir la recherche sans avoir à tout recommencer.

8.2.3. Banks

Le bouton **Banks** se trouve à côté des boutons **Types** et **Styles**. Il vous permet d'effectuer votre recherche (en ayant recours à toutes les méthodes précédentes) dans la banque d'usine ou Utilisateur (user).

8.3. Fenêtre Search Results

Cliquez sur le bouton **Show Results** si vous ne voyez pas encore votre liste de résultats. Cliquez sur la flèche de tri pour inverser l'ordre alphabétique d'une colonne.

8.3.1. Trier l'ordre des presets

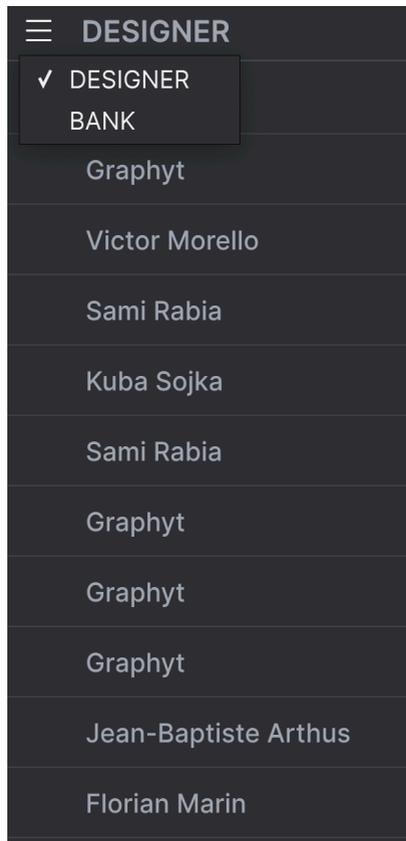
Cliquez sur l'en-tête **NAME** dans la première colonne de la liste de résultats pour trier les presets en ordre alphabétique croissant ou décroissant.

Cliquez sur l'en-tête **TYPE** dans la deuxième colonne pour faire de même avec Type.

Cliquez sur le **logo Arturia** à gauche du **TYPE** pour faire remonter les presets d'usine en haut de la liste. Ils apparaîtront juste en dessous des presets que vous avez [aimés \[p.95\]](#).

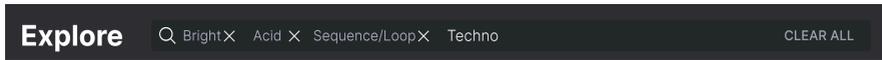
Cliquez sur l'interrupteur **User** pour limiter votre recherche aux Presets de la banque utilisateur.

L'en-tête de la troisième colonne est doté de deux options : **DESIGNER** et **BANK**. Cliquez sur l'icône représentant trois lignes pour choisir l'un des deux. Puis, cliquez sur le nom de l'un des en-têtes, comme pour les deux autres colonnes, pour inverser l'ordre alphabétique.



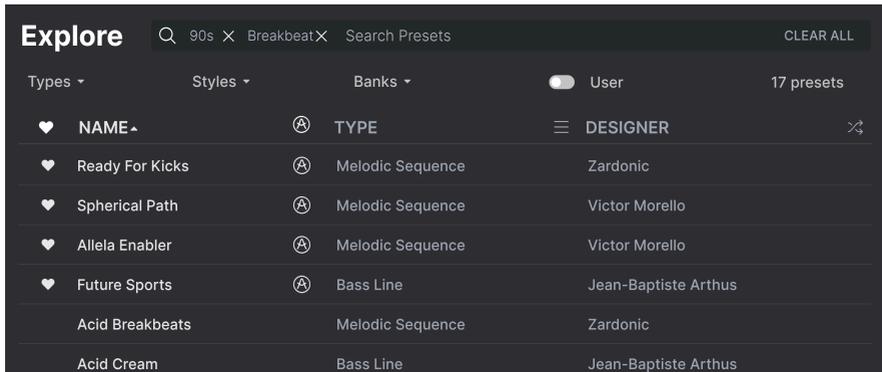
8.3.2. Effacer des tags

Des intitulés pour tous les tags actifs dans une recherche se trouvent juste au-dessus des boutons Types, Styles et Banks. Cliquez sur la X à côté de chacun d'entre eux pour les supprimer (et ainsi élargir les résultats). Cliquez sur **CLEAR ALL** pour retirer tous les tags.

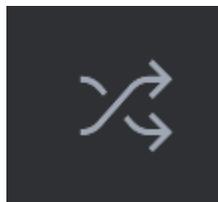


8.3.3. Liker des presets

Au fur et à mesure que vous explorez et créez des presets, vous pouvez les marquer en tant que presets « Likés » en cliquant sur l'icône **cœur** à côté de leurs noms. Ensuite, cliquez sur le cœur pour remonter tous vos favoris en haut de la liste Results.



8.3.3.1. Lecture aléatoire des presets



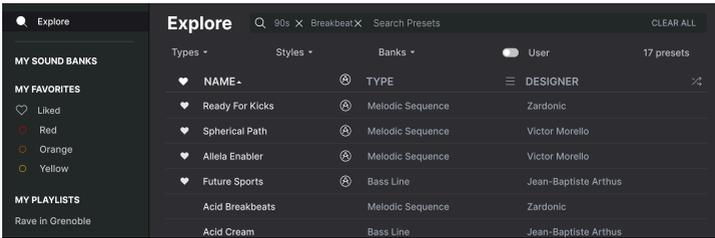
Cliquer sur le bouton « flèches croisées » réorganise aléatoirement les Presets. Cette option peut s'avérer utile pour trouver quelque chose que vous aimez lorsque vos résultats de recherche se résument à une liste interminable : elle pourrait faire remonter un Preset génial.

Utilisez autant de fonctionnalités de tri et de filtrage que vous le souhaitez et vous trouverez toujours le son que vous voulez.

8.4. Barre latérale

La partie la plus à gauche du Navigateur de presets détermine les éléments affichés dans la section [Recherche et Résultats \[p.91\]](#).

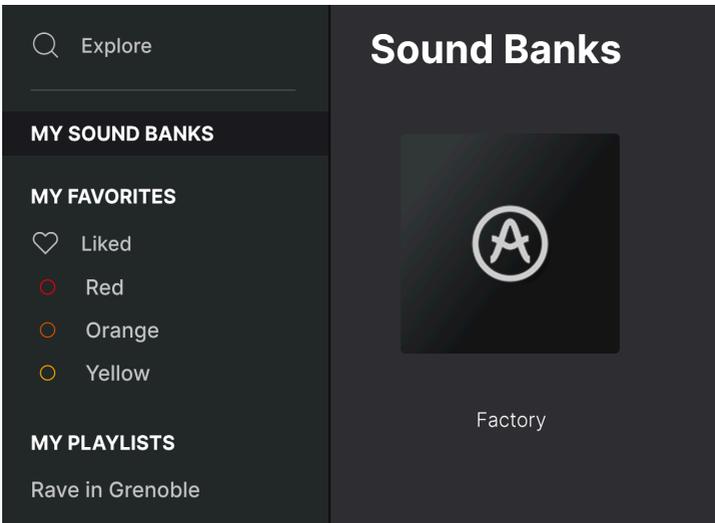
L'option la plus haute est **Explore** :



La partie **Explore** est le réglage par défaut, qui vous permet de rechercher la banque actuelle de presets chargée dans Acid V comme nous l'avons fait dans la section précédente.

8.4.1. My Sound Banks

Cliquer sur **My Sound Banks** ouvre une fenêtre contenant toutes les banques de sons actuellement disponibles, en commençant par la banque d'usine (Factory). Elle est suivie des banques utilisateur (User), qui peuvent être supprimées, renommées ou exportées en faisant un clic droit dessus.

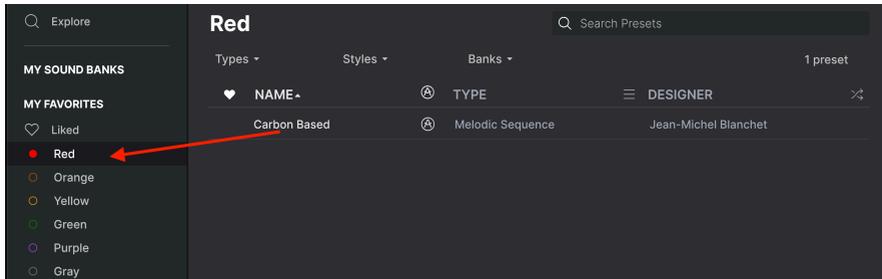


8.4.2. My Favorites

La partie centrale de la Barre latérale contient un menu **My Favorites** qui vous permet d'appliquer un code couleur sur certains groupes de Presets en vue de les rendre facilement accessibles. Elle comporte aussi le groupe d'éléments marqués comme favoris, « **Liked** », pour que vous puissiez rapidement trouver les Presets marqués par un cœur.

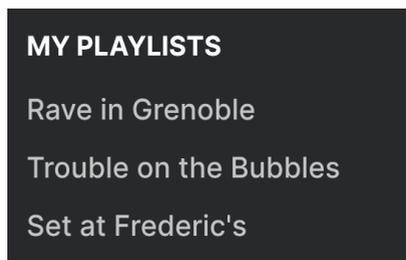
Pour définir la couleur que vous voulez afficher, passez votre curseur sur **My Favorites** et cliquez sur **Edit**. Ensuite, servez-vous des interrupteurs à bascule pour sélectionner les couleurs que vous voulez afficher ou masquer, puis cliquez sur **Done**.

Sachez que vous pouvez aussi renommer ces favoris en Bass, Leads, etc. Il vous suffit de faire un clic droit sur le favori et de saisir un nouveau nom.



Pour ajouter des Presets à un ensemble spécifique de Favori(te)s, il vous suffit de les faire glisser et de les déposer sur la couleur qui convient, ou de faire un clic droit sur le nom du Preset et de sélectionner la couleur. Enfin, cliquez sur la couleur pour afficher votre « classification » colorée.

8.4.3. My Playlists

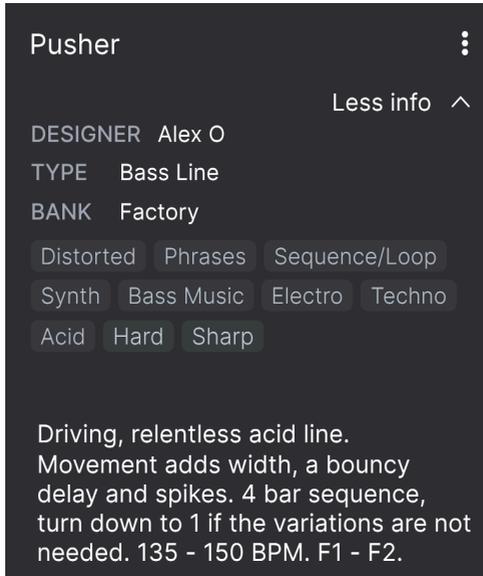


La partie inférieure de la barre latérale affiche les playlists créées ou importées. Les playlists sont des outils de gestion très puissants pour les set lists des concerts. La [partie Playlists \[p.101\]](#) ci-dessous vous en apprend davantage sur ce sujet.

i Si vous ne voyez rien ici, c'est parce que vous n'avez pas encore créé de Playlists. Rendez-vous sur la partie [Playlists \[p.101\]](#) à la fin de ce chapitre pour en savoir plus.

8.5. Partie Preset Info

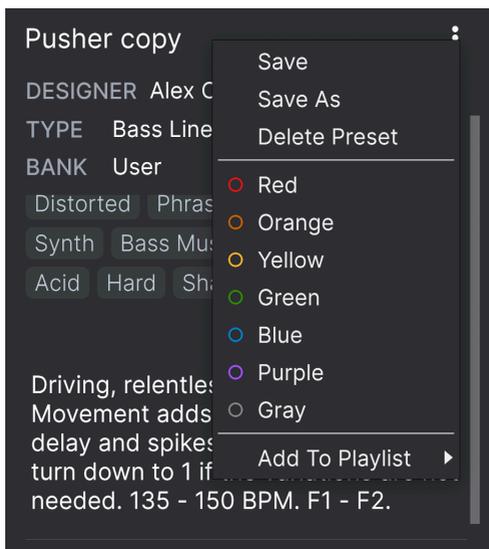
Le côté droit de la fenêtre du navigateur comporte des informations spécifiques sur chaque preset. Les informations des presets User (mais pas les Factory) peuvent être modifiées ici : Name, Type, Favorite, etc.



Pour apporter les modifications souhaitées, vous pouvez taper dans les champs de texte, utiliser l'un des menus déroulants pour modifier la Banque ou le Type, et cliquer sur le signe + pour ajouter ou supprimer des Styles.

Les changements de Types et de Styles que vous effectuez ici sont reflétés dans les recherches. Par exemple, si vous supprimez le tag de style **Distorted** et que vous enregistrez ce preset, il n'apparaîtra plus dans les futures recherches de sons « Distorted ».

Cliquer sur l'icône à trois points en haut à droite ouvre un menu contenant des options d'organisation des Presets.

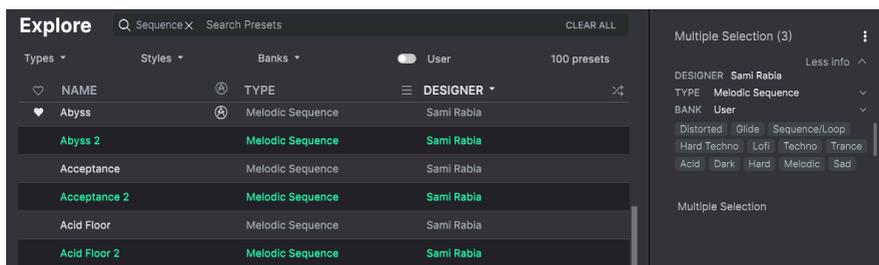


Les options comprennent *Save*, *Save As*, *Delete Preset* et *Add to Playlist*, complétées par une option permettant de créer une nouvelle Playlist. (Il n'est pas possible d'écraser ni de supprimer les presets d'usine (Factory), c'est pourquoi les options *Save* et *Delete* n'apparaîtront pas).

Les points contenant des icônes de couleur vous permettent d'ajouter le Preset à un groupe de Favori(te)s spécifique, qui est décrit ci-dessus.

8.5.1. Éditer les infos pour des presets multiples

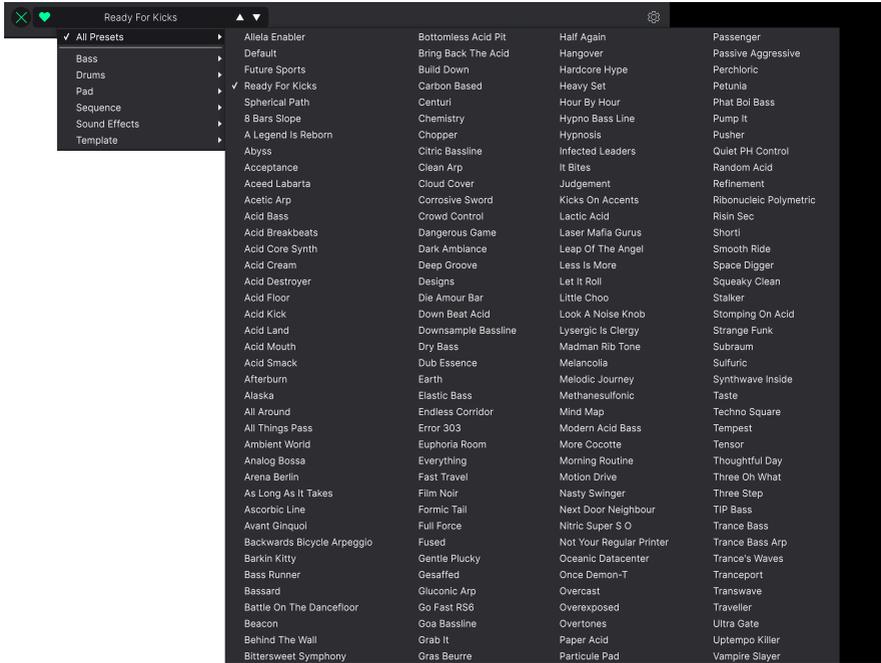
Lorsque vous préparez un spectacle, si vous voulez déplacer plusieurs presets sur une autre banque, ou saisir un seul commentaire pour plusieurs presets en même temps, c'est très simple. Il vous suffit de maintenir command (macOS) ou ctrl (Windows) et de cliquer sur les noms des presets que vous voulez modifier dans la liste Results. Puis saisissez des commentaires, changez de Banque ou de Type, etc. et enregistrez le preset.



i Si vous voulez modifier les informations d'un preset d'usine (Factory), commencez par utiliser la commande *Save As* pour la réenregistrer en tant que preset utilisateur (User). Après cela, le bas de la fenêtre Info intégrera les boutons *Edit* et *Delete*.

8.6. Choix de preset : autres méthodes

Cliquez sur le nom du preset au centre de la barre d'outils supérieure pour afficher un menu déroulant. La première option de ce menu est *All Presets*. Elle ouvre un sous-menu de chaque preset dans la banque actuelle.



En dessous, on retrouve les options correspondant aux balises de Type. Chacune d'entre elles ouvre un sous-menu de tous les presets de ce Type.

Si une recherche par Type et/ou Style est active, les flèches vers le haut/bas à droite du nom du preset parcourront uniquement les résultats correspondant à votre recherche.

Cependant, *All Presets* dans le menu déroulant ignore toujours ces critères. Comme pour les choix de Type en dessous de la ligne, ils incluent toujours tous les presets dans ce Type.

8.7. Potentiomètres Macro

Il s'agit simplement de reproductions plus grandes des potentiomètres Macro dans la barre d'outils inférieure et sous l'onglet Macros. Tournez-en un et son partenaire tournera aussi.



L'assignation des paramètres à des Macros est traitée dans la partie [onglet Macro \[p.88\]](#) du chapitre 7.

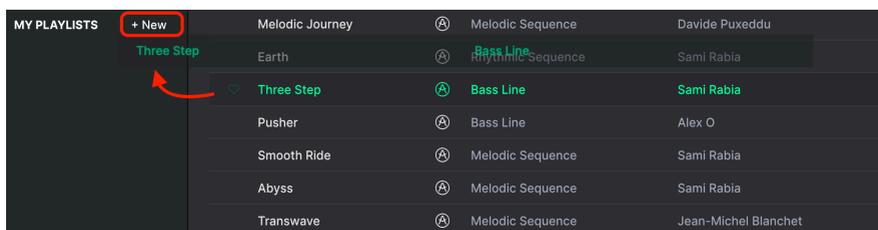
8.8. Playlists

Elles servent à rassembler des presets dans différents groupes pour différents usages, tels qu'une set list pour une prestation particulière ou un ensemble de presets liés à un projet studio spécifique. Au sein d'une Playlist, il est possible de réorganiser et de regrouper les Presets dans des Songs (chansons), ce qui est très pratique dans une set list.

Les sous-titres *My Playlists* apparaissent sous **My Favorites** dans la barre latérale. Cependant, vous n'aurez aucune playlist quand vous utiliserez Acid V pour la première fois : *My Playlists* ne sera donc pas disponible. Pour faire apparaître cette option, il vous faudra créer votre première playlist.

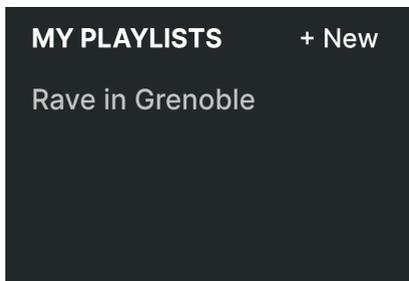
8.8.1. Créer votre première playlist

Pour commencer, faites glisser un Preset vers la barre latérale. L'en-tête *My Playlists* va alors apparaître, accompagné d'une icône + **New**. Déposez le Preset sur l'icône + **New** et une fenêtre apparaîtra pour que vous puissiez nommer votre première Playlist. Une fois la Playlist créée, l'en-tête *My Playlists* deviendra un élément permanent de la barre latérale.



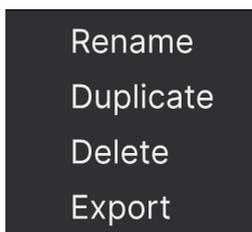
8.8.2. Ajouter une playlist

Pour ajouter une playlist, passez le curseur de votre souris sur l'en-tête *My Playlists* et cliquez sur l'icône **+New** quand elle apparaît.



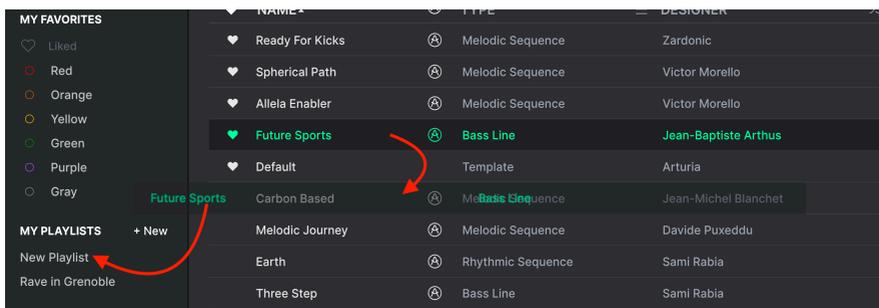
Donnez-lui un nom et elle apparaîtra dans le menu Playlists dans la barre latérale.

Une fois que vous avez créé quelques Playlists, faire un clic droit sur le nom d'une Playlist affichera des options : vous pouvez *Rename* (renommer), *Delete* (supprimer) ou *Export* (exporter) la Playlist sur votre ordinateur, sous forme de fichier doté de l'extension *.aplt*.



8.8.3. Ajouter un preset

Vous pouvez utiliser toutes les options de la fenêtre Explore pour trouver des presets pour votre playlist. Lorsque vous trouvez un preset qui vous plaît, cliquez dessus et faites-le glisser sur le nom de la playlist.

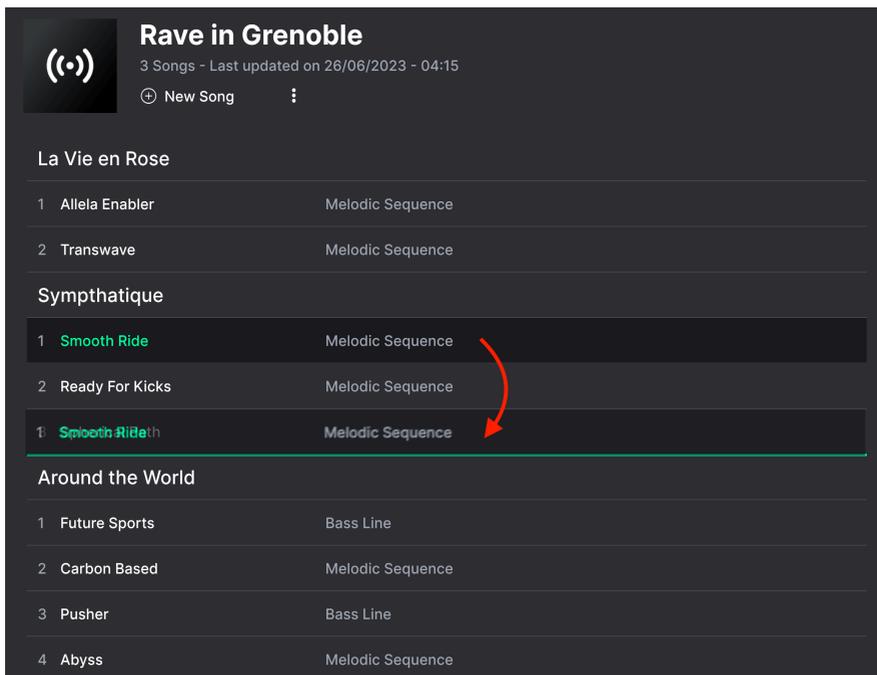


Glisser un preset vers une Playlist

Cliquez sur le nom de la playlist pour révéler le contenu d'une playlist.

8.8.4. Réorganiser les presets

Il est possible de réorganiser les presets dans une playlist. Par exemple, pour déplacer un preset de l'emplacement 3 à l'emplacement 4, glissez et déposez le preset sur l'emplacement de votre choix.



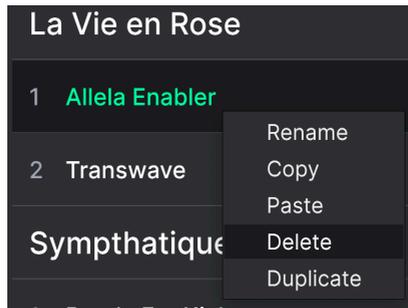
The screenshot shows a playlist titled "Rave in Grenoble" with 3 songs. The playlist is divided into sections: "La Vie en Rose", "Symphatique", and "Around the World". A red arrow indicates the movement of the preset "Smooth Ride" from position 1 to position 4. A green horizontal line is visible at the bottom of the "Symphatique" section, indicating the insertion point.

Section	Order	Item Name	Type
La Vie en Rose	1	Allela Enabler	Melodic Sequence
	2	Transwave	Melodic Sequence
Symphatique	1	Smooth Ride	Melodic Sequence
	2	Ready For Kicks	Melodic Sequence
	1	Smooth Ride	Melodic Sequence
Around the World	1	Future Sports	Bass Line
	2	Carbon Based	Melodic Sequence
	3	Pusher	Bass Line
	4	Abyss	Melodic Sequence

Les autres presets seront ainsi remontés dans la liste pour tenir compte du nouvel emplacement du preset étant déplacé. Une ligne vert vif apparaîtra brièvement au « point d'insertion ».

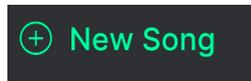
8.8.5. Retirer un preset

Pour supprimer un preset d'une Playlist, sélectionnez la Playlist puis faites un clic droit sur le nom du Preset dans le volet des résultats pour ouvrir un menu déroulant. Le Preset sera uniquement supprimé *de la Playlist* et pas du navigateur d'Acid V !



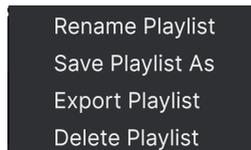
Ce menu comporte les options **Rename**, **Copy**, **Paste** et **Duplicate**. D'autres options de gestion sont décrites ci-dessous.

8.8.6. New Song et Gestion des playlists



Le bouton **New Song** crée une nouvelle chanson en bas de la Playlist. Vous pouvez la nommer, puis cliquer dessus et la faire glisser pour la positionner dans la Playlist, puis y ajouter des Presets dans l'ordre de votre choix. Il peut y avoir plusieurs chansons dans chaque Playlist, et si vous faites glisser une chanson en fonction de son titre, toutes ses Playlists s'afficheront avec elle, dans l'ordre !

Pour accéder aux autres options de gestion des playlists, cliquez sur l'icône à trois points à côté du bouton **New Song**. Cela ouvrira un menu déroulant :



- **Rename Playlist** : renomme la playlist actuelle sans créer de copie.
- **Save Playlist As** : crée une copie de la playlist avec « Copy » ajouté au nom. Il est possible de la renommer avant d'enregistrer.
- **Export Playlist** : exporte votre playlist vers un emplacement sur votre ordinateur, avec l'extension de fichier « aplst ».
- **Delete Playlist** : supprime la playlist actuelle mais ne supprime *pas* les presets qu'elle contient.

9. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

Compte tenu du paiement des frais de Licence, qui représentent une partie du prix que vous avez payé, Arturia, en tant que Concédant, vous accorde (ci-après appelé « Cessionnaire ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du Acid V (ci-après « LOGICIEL »).

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (désigné ci-après : "Arturia"). Arturia ne vous autorise à copier, télécharger, installer et employer le logiciel que sous les termes et conditions de ce Contrat.

Arturia met en place une activation obligatoire du logiciel afin de le protéger contre toute copie illicite. Le Logiciel OEM ne peut être utilisé qu'après enregistrement du produit.

L'accès à Internet est indispensable pour l'activation du produit. Les termes et conditions d'utilisation du logiciel par vous, l'utilisateur final, apparaissent ci-dessous. En installant le logiciel sur votre ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes et conditions du présent contrat. Veuillez lire attentivement l'intégralité des termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec les termes et conditions de ce contrat, veuillez ne pas installer ce logiciel. Le cas échéant, veuillez retourner immédiatement ou au plus tard dans les 30 jours le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (avec toute la documentation écrite, l'emballage intact complet ainsi que le matériel fourni) afin d'en obtenir le remboursement.

1. Propriété du logiciel Arturia conservera la propriété pleine et entière du LOGICIEL enregistré sur les disques joints et de toutes les copies ultérieures du LOGICIEL, quel qu'en soit le support et la forme sur ou sous lesquels les disques originaux ou copies peuvent exister. Cette licence ne constitue pas une vente du LOGICIEL original.

2. Concession de licence Arturia vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel selon les termes et conditions du présent contrat. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou prêter ce logiciel, ni à le concéder sous licence.

L'utilisation du logiciel cédé en réseau est **illégal**e si celle-ci rend possible l'utilisation multiple et simultanée du programme.

Vous êtes autorisé à installer une copie de sauvegarde du logiciel qui ne sera pas employée à d'autres fins que le stockage.

En dehors de cette énumération, le présent contrat ne vous concède aucun autre droit d'utilisation du logiciel. Arturia se réserve tous les droits qui n'ont pas été expressément accordés.

3. Activation du logiciel Arturia met éventuellement en place une activation obligatoire du logiciel et un enregistrement personnel obligatoire du logiciel OEM afin de protéger le logiciel contre toute copie illicite. En cas de désaccord avec les termes et conditions du contrat, le logiciel ne pourra pas fonctionner.

Le cas échéant, le produit ne peut être retourné que dans les 30 jours suivant son acquisition. Ce type de retour n'ouvre pas droit à réclamation selon les dispositions de l'article 11 du présent contrat.

4. Assistance, mises à niveau et mises à jour après enregistrement du produit L'utilisation de l'assistance, des mises à niveau et des mises à jour ne peut intervenir qu'après enregistrement personnel du produit. L'assistance n'est fournie que pour la version actuelle et, pour la version précédente, pendant un an après la parution de la nouvelle version. Arturia se réserve le droit de modifier à tout moment l'étendue de l'assistance (ligne directe, forum sur le site Web, etc.), des mises à niveau et mises à jour ou d'y mettre fin en partie ou complètement.

L'enregistrement du produit peut intervenir lors de la mise en place du système d'activation ou à tout moment ultérieurement via internet. Lors de la procédure d'enregistrement, il vous sera demandé de donner votre accord sur le stockage et l'utilisation de vos données personnelles (nom, adresse, contact, adresse électronique, date de naissance et données de licence) pour les raisons mentionnées ci-dessus. Arturia peut également transmettre ces données à des tiers mandatés, notamment des distributeurs, en vue de l'assistance et de la vérification des autorisations de mises à niveau et mises à jour.

5. Pas de dissociation Le logiciel contient habituellement différents fichiers qui, dans leur configuration, assurent la fonctionnalité complète du logiciel. Le logiciel n'est conçu que pour être utilisé comme un produit. Il n'est pas exigé que vous employiez ou installiez tous les composants du logiciel.

Mais vous n'êtes pas autorisé à assembler les composants du logiciel d'une autre façon, ni à développer une version modifiée du logiciel ou un nouveau produit en résultant. La configuration du logiciel ne peut être modifiée en vue de sa distribution, de son transfert ou de sa revente.

6. Transfert des droits Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous transfériez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

En cas de désaccord avec les termes et conditions de cet Accord, par exemple l'activation du produit, un retour du produit est exclu après le transfert des droits.

7. Mises à niveau et mises à jour Vous devez posséder une licence en cours de validité pour la précédente version du logiciel ou pour une version plus ancienne du logiciel afin d'être autorisé à employer une mise à niveau ou une mise à jour du logiciel. Le transfert de cette version précédente ou de cette version plus ancienne du logiciel à des tiers entraîne la perte de plein droit de l'autorisation d'utiliser la mise à niveau ou mise à jour du logiciel.

L'acquisition d'une mise à niveau ou d'une mise à jour ne confère aucun droit d'utilisation du logiciel.

Après l'installation d'une mise à niveau ou d'une mise à jour, vous n'êtes plus autorisé à utiliser le droit à l'assistance sur une version précédente ou inférieure.

8. Garantie limitée Arturia garantit que les disques sur lesquels le logiciel est fourni sont exempts de tout défaut matériel et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pour une période de trente(30) jours à compter de la date d'achat. Votre facture servira de preuve de la date d'achat. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à (30) jours à compter de la date d'achat. Certaines législations n'autorisent pas la limitation des garanties implicites, auquel cas, la limitation ci-dessus peut ne pas vous être applicable. Tous les programmes et les documents les accompagnant sont fournis "en l'état" sans garantie d'aucune sorte. Tout le risque en matière de qualité et de performances des programmes vous incombe. Si le programme s'avérait défectueux, vous assumeriez la totalité du coût du SAV, des réparations ou des corrections nécessaires.

9. Recours La responsabilité totale d'Arturia et le seul recours dont vous disposez sont limités, à la discrétion d'Arturia, soit (a) au remboursement du montant payé pour l'achat soit (b) au remplacement de tout disque non-conforme aux dispositions de la présente garantie limitée et ayant été renvoyé à Arturia accompagné d'une copie de votre facture. Cette garantie limitée ne s'appliquera pas si la défaillance du logiciel résulte d'un accident, de mauvais traitements, d'une modification, ou d'une application fautive. Tout logiciel fourni en remplacement est garanti pour la durée la plus longue entre le nombre de jours restants par rapport à la garantie d'origine et trente (30) jours.

10. Aucune autre garantie Les garanties ci-dessus sont en lieu et place de toutes autres garanties, expresses ou implicites, incluant, mais sans s’y limiter les garanties implicites de commercialisation et d’adéquation à un usage particulier. Aucun avis ou renseignement oral ou écrit donné par Arturia, ses revendeurs, distributeurs, agents ou employés ne sauraient créer une garantie ou en quelque façon que ce soit accroître la portée de cette garantie limitée.

11. Exclusion de responsabilité pour les dommages indirects Ni Arturia ni qui que ce soit ayant été impliqué dans la création, la production, ou la livraison de ce produit ne sera responsable des dommages directs, indirects, consécutifs, ou incidents survenant du fait de l’utilisation ou de l’incapacité d’utilisation de ce produit (y compris, sans s’y limiter, les dommages pour perte de profits professionnels, interruption d’activité, perte d’informations professionnelles et équivalents) même si Arturia a été précédemment averti de la possibilité de tels dommages. Certaines législations ne permettent pas les limitations de la durée d’une garantie implicite ou la limitation des dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s’appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits juridiques particuliers, et vous pouvez également avoir d’autres droits variant d’une juridiction à une autre.