

MANUEL UTILISATEUR

_EFX FRAGMENTS

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun

Kevin Molcard

DÉVELOPPEMENT

Samuel Limier (lead)

Stéphane Albanese

Mauro De Bari

Pierre Mazurier

Loris De Marco

Marc Antigny

Alessandro De Cecco

Mathieu Nocenti

Geoffrey Gormond

Baptiste Aubry

Pascal Douillard

Marie Pauli

Pierre-Lin Laneyrie

Kevin Arcas

Rasmus Kürstein

Fanny Roche

Patrick Perea

Hugo Caracalla

Marius Lasfargue

Yann Burrer

Corentin Comte

Cyril Lépinette

Alexandre Adam

Raynald Dantigny

Christophe Luong

DESIGN

François Barrillon (lead)

Jonas Sellami

Morgan Perrier

SOUND DESIGN

Lily Jordy (lead)

François Barrillon

Florian Marin

Matt Pike

Anthony Baldino

Simon Gallifet

Victor Morello

Slynk

TESTS

Aurélien Mortha (lead)

Matthieu Bosshardt

Roger Schumann

Arnaud Barbier

Bastien Hervieux

Adrien Soyser

Thomas Barbier

Germain Marzin

Julien Vianncenc

TUTORIELS

Stephen Fortner

MANUEL

Stephen Fortner
(rédacteur)

Gala Khalife
Minoru Koike

Jimmy Michon
Holger Steinbrink

Justin Trombley

BÊTA TESTS

Gert Braakman

Retlav'

Mateo Relief vs MISTER X5

Stephen Wey

Chuck Capsis

Mat Herbert

Axel Rigaud

Chuck Zwicky

Marco Correia 'Koshdukai'

Terry Marsden

Fernando Manuel

Richard Courtel

Apollo Negri

Rodrigues

Adrian Dybowski 'Navi'

Davide Puxeddu

TJ Trifeletti

Product version: 1.0.0

Revision date: 22 March 2022

Informations importantes

Ce manuel couvre l'utilisation d'Efx FRAGMENTS, fournit un aperçu exhaustif de ses fonctionnalités, et détaille les étapes de téléchargement et d'activation du logiciel. Mais d'abord, quelques informations importantes :

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations contenues dans ce manuel sont correctes au moment de son impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications ou fonctionnalités sans préavis ou ni obligation de mettre à jour l'équipement ayant été acheté.

IMPORTANT :

Le produit et son logiciel, lorsqu'utilisés avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peuvent 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 d'audition ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

NOTICE :

Les frais encourus en raison d'un manque de connaissance relatif à l'utilisation de l'équipement (lorsqu'il fonctionne normalement) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant et sont, par conséquent, à la charge du propriétaire de l'appareil. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant d'avoir recours à l'assistance.

Introduction

Félicitations pour votre achat d'Efx FRAGMENTS !

Merci d'avoir acheté Efx FRAGMENTS, un plug-in d'effet audio conçu pour vous transporter dans un voyage musical inspirant et peut-être imprévisible, basé sur les techniques de synthèse granulaire. Souvent considérée comme un royaume ésotérique des plus grands geeks de la synthèse, la synthèse granulaire est à présent rendue abordable, fun, et applicable à n'importe quelle piste audio sur laquelle vous appliquez ce plug-in.

L'excellence est placée au coeur de chacun des produits Arturia, et Efx FRAGMENTS ne fait pas exception à la règle. Explorez les Presets, bougez quelques contrôles, perdez-vous dans les fonctionnalités - voyagez aussi loin que vous le voulez.

Assurez-vous de visiter le site internet www.arturia.com pour des informations sur tous nos autres instruments hardware et logiciels, effets, contrôleurs MIDI et bien plus encore. Ce sont devenus des outils indispensables pour de nombreux artistes visionnaires autour du monde.

Musicalement vôtre,

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. Bienvenue dans Efx FRAGMENTS.....	3
1.1. Qu'est-ce que la synthèse granulaire ?.....	3
1.2. Fonctionnalités d'Efx FRAGMENTS.....	4
2. Activation et premier démarrage.....	5
2.1. Compatibilité.....	5
2.2. Téléchargement et installation.....	5
2.2.1. Arturia Software Center (ASC).....	5
2.3. Travailler avec des plug-ins.....	6
2.3.1. Paramètres Audio et MIDI.....	6
3. Barre d'outils supérieure.....	7
3.1. Menu principal.....	7
3.1.1. New Preset (Nouveau Preset).....	7
3.1.2. Save Preset (Enregistrer Preset).....	7
3.1.3. Save Preset As (Enregistrer Preset sous).....	8
3.1.4. Import (Importer).....	8
3.1.5. Export (Exporter).....	8
3.2. Resize Window (Redimensionner la fenêtre).....	9
3.2.1. Bouton Maximize View (Maximiser la vue).....	9
3.2.2. Tutoriels.....	9
3.2.3. Aide.....	10
3.2.4. A propos.....	10
3.3. Accès au navigateur de Presets et panneau de nom.....	10
3.4. Master Volume (Volume principal).....	10
3.5. Bouton Advanced (Avancé).....	10
4. Vue basique.....	11
4.1. Contrôles Macro.....	12
4.1.1. Intensity (Intensité).....	12
4.1.2. FX.....	12
4.2. Buffer.....	13
4.2.1. Ce que signifient les lignes.....	13
4.2.2. Contrôles du Buffer.....	14
4.3. Capture des grains.....	15
4.3.1. Modes de capture des grains.....	16
4.4. Relâchement des grains.....	19
4.4.1. Mode Classic.....	19
4.4.2. Mode Texture.....	22
4.4.3. Mode Rhythmic.....	24
4.5. Pan et FX.....	26
4.5.1. Le panoramique.....	26
4.5.2. Les emplacements Multi-FX.....	27
4.6. Contrôles globaux.....	31
4.6.1. Feedback.....	31
4.6.2. Volume des grains.....	31
4.6.3. Grain Mix.....	31
4.6.4. Verrou Grain Mix.....	31
5. Sélectionner des Presets.....	32
5.1. Le navigateur de Presets.....	32
5.2. Rechercher des Presets.....	33
5.2.1. Rechercher avec des Tags.....	33
5.2.2. Banks (Banques).....	34
5.3. Le panneau de résultats.....	35
5.3.1. Trier les Presets.....	35
5.3.2. Liker des Presets.....	35
5.3.3. Presets d'usine.....	36
5.3.4. Bouton Shuffle (Aléatoire).....	36
5.4. Section Preset Info.....	37
5.4.1. Menu rapide Preset Info.....	38
5.4.2. Editer les infos pour des Presets multiples.....	39
5.5. Fenêtre Nom de Preset.....	40
5.5.1. Les flèches.....	40

5.5.2. Navigateur déroulant.....	41
6. Panneau avancé.....	42
6.1. Quantification des Grains.....	42
6.2. Contrôles des grains en mode Classic, Texture et Rhythmic.....	43
6.2.1. Width (Amplitude).....	43
6.2.2. Direction des Grains.....	43
6.2.3. Crush des Grains.....	43
6.2.4. Menu Forme des Grains (Grain Shape).....	44
6.2.5. Potentiomètre Grain Shape.....	44
6.2.6. Random Fine (Aléatorisation fine).....	44
6.3. Le visualiseur.....	45
6.4. Le séquenceur pas-à-pas en mode Rhythmic.....	46
6.4.1. Fader de longueur de pattern (Pattern Length).....	46
6.4.2. Colonnes de pas.....	46
6.4.3. Modes d'ordre de lecture.....	47
6.5. Sources de modulation.....	48
6.5.1. Assigner une modulation.....	48
6.5.2. Macros.....	48
6.5.3. Générateurs de Fonctions.....	49
6.5.4. Suiveur d'enveloppe.....	53
6.5.5. Séquenceur de modulation.....	55
6.6. Contrôles de panoramique avancés.....	58
6.6.1. Fréquence du panoramique.....	58
6.6.2. Panoramique aléatoire.....	58
6.6.3. Quantité (Amount).....	58
6.6.4. Distance.....	58
6.7. Contrôles d'effets avancés.....	59
6.7.1. Multi-Filter.....	59
6.7.2. Distorsion.....	60
6.7.3. Compresseur.....	61
6.7.4. Delay.....	62
6.7.5. Pitch-Shift Delay (Delay à variation de hauteur).....	63
6.7.6. Echo à bande.....	64
6.7.7. Chorus.....	65
6.7.8. Flanger.....	66
6.7.9. Reverb.....	67
7. La barre d'outils inférieure.....	68
7.1. Côté gauche.....	68
7.2. Côté droit.....	68
7.2.1. Grains maximum.....	68
7.2.2. Transport Mute.....	68
7.3. Bypass (On/Off).....	69
7.4. Undo (Annuler), Redo (Restaurer), et History (Historique).....	69
7.4.1. Undo (Annuler).....	69
7.4.2. Redo (Restaurer).....	69
7.4.3. History (Historique).....	69
7.4.4. VU-mètre CPU.....	70
7.4.5. Panic.....	70
8. Contrat de licence logiciel.....	71

1. BIENVENUE DANS EFX FRAGMENTS

Merci d'avoir acheté Efx FRAGMENTS. Ce plug-in d'Arturia vous permet d'appliquer les techniques de la synthèse granulaire à n'importe quelle piste audio ou entrée directe dans votre setup d'enregistrement sur ordinateur.

Normalement, la synthèse granulaire utilise des samples (échantillons) intégrées, comme dans notre synthétiseur logiciel [Pigments](#). Néanmoins, Efx FRAGMENTS utilise l'audio depuis la piste ou l'entrée où il est instancié dans votre DAW, le conduit dans un buffer, et l'utilise comme le matériau brut pour des paysages sonores pouvant être rythmique, glitchy, saccadés et qui ont généralement l'air de provenir d'une autre dimension.

Efx FRAGMENTS offre des fonctionnalités encore jamais vues sur des plug-ins similaires, comme les options de Quantification du Grain pour choisir les grains en accord avec la grille rythmique ou la détection de clics acoustiques. Le bénéfice est un chemin clair, court et direct à des résultats musicaux utiles. Comme pour n'importe quel produit Arturia, notre but est que cet effet vous permette d'élargir votre horizon créatif.

1.1. Qu'est-ce que la synthèse granulaire ?

La synthèse granulaire divise un morceau d'audio - un sample ou une section d'un enregistrement digital - en minuscules tranches temporelles appelées *grains*. Le musicien décide comment ces grains sont arrangés entre eux, puis les traite plus en profondeur. Par exemple, dans Efx FRAGMENTS, vous pouvez décider combien de grains sont extraits depuis la source audio au sein d'un intervalle de temps défini (le paramètre *Density*), quelle durée ont les grains, et si tout ceci est synchronisé au tempo de votre projet ou non.

Vous pouvez également modifier le pitch (hauteur) des grains, y ajouter des effets directement au sein du plug-in, puis contrôler les paramètres d'Efx FRAGMENTS en utilisant une quantité généreuse de fonctions de modulation en temps réel.

Le film *Charlie et la Chocolaterie* (*Willy Wonka and the Chocolate Factory*) de 1971 offre une façon de visualiser à quoi ressemble la synthèse granulaire. Il présente une scène dans un studio de télévision où la caméra vaporise le sujet, qui se transforme en un million de petites particules qui voyagent sur un écran TV où elles sont reconstituées et le sujet est miniaturisé. La synthèse granulaire agit de manière similaire avec l'audio, sauf qu'entre la caméra et la TV, vous pouvez réarranger, mouler et altérer les particules de nombreuses façons différentes, résultant en une image "sonore" très différente de ce qui était à son origine.

Il se peut que vous ayez aussi entendu le terme "granulaire" pour définir quelque chose comme "approcher un sujet ou un problème de manière très détaillée". Avec Efx FRAGMENTS, les détails les plus fins de la source audio peuvent devenir la base pour un paysage sonore évolutif ou un nouveau beat auquel personne n'avait pensé.

1.2. Fonctionnalités d'Efx FRAGMENTS

- Trois modes pour différents usages musicaux :
 - Mode Classic : le set de paramètres et d'options de synthèse granulaire le plus flexible.
 - Mode Texture : optimisé pour créer des textures et des drones continus.
 - Mode Rhythmic : optimisé pour créer des patterns rythmiques en utilisant les grains.
- Un visualiseur 3-D vous montrant exactement ce qui se passe avec les grains à un instant donné.
- Plus de 60 Presets englobant des techniques de sound design granulaires populaires et utiles, signés par certains des utilisateurs de synthés les plus accomplis au monde.
- Trois générateurs à fonctions qui peuvent être utilisé comme source de modulation pour n'importe quelle destination.
- Un suiveur d'enveloppe et un séquenceur pas-à-pas qui peuvent également moduler n'importe quelle destination éligible.
- Un pan automatique avancé et un spatialisateur avec de multiples patterns de stéréo et de volume en simultané.
- Un bit-crusher permet d'offrir un effet lo-fi au buffer, incluant les caractères classiques Emulator et Fairlight CMI.
- Deux "Macros" (Intensity et FX) pour contrôler des paramètres multiples d'un seul geste.
- Des FX additionnels incluant filtres, distorsion, compresseur, delay, delay à variation de hauteur, écho, reverb, chorus et flanger.
- Fonctionne en tant que plug-in AudioUnits, VST ou AAX pour être compatible avec votre DAW préféré.

C'est notre vision que de rendre le monde parfois mystérieux et ésotérique de la synthèse granulaire accessible et fun à travers Efx FRAGMENTS.

Ceci étant dit, amusez-vous et profitez d'Efx FRAGMENTS !

2. ACTIVATION ET PREMIER DÉMARRAGE

2.1. Compatibilité

Efx FRAGMENTS fonctionne sur les ordinateurs équipés avec Windows 8.1 ou ultérieur, et macOS 10.13 ou ultérieur. Il est compatible avec la génération actuelle d'Apple M1, M1 Pro/Max et d'autres processeurs Apple. Vous pouvez l'utiliser en tant que plug-in Audio Units, AAX, VST2 ou VST3 au sein de votre logiciel d'édition musicale préféré. Efx FRAGMENTS est uniquement un plug-in et ne peut pas être utilisé en version standalone.



2.2. Téléchargement et installation

Vous pouvez télécharger Efx FRAGMENTS directement depuis la [Page des produits Arturia](#) en cliquant sur l'une des options "Buy now (acheter maintenant)" ou "Get free demo (obtenir la démo gratuite)". La version démo est limitée à 20 minutes d'utilisation.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, c'est le moment de créer un compte Arturia en suivant les instructions de la [page My Arturia](#).

Une fois que vous avez installé Efx FRAGMENTS, l'étape suivante consiste à enregistrer votre logiciel. C'est un processus simple qui implique un logiciel séparé, l'Arturia Software Center.

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

Si vous n'avez pas encore installé l'Arturia Software Center, merci de vous rendre à la page suivante : [Téléchargements & Manuels Arturia](#).

Cherchez l'Arturia Software Center vers le haut de la page, puis téléchargez l'installateur pour le système que vous utilisez (Windows ou macOS). L'Arturia Software Center est un centre de gestion pour votre compte Arturia, vous permettant de gérer vos licences, téléchargements et mises à jour depuis une seule et même interface.

Après avoir suivi les instructions d'installation, merci de suivre les étapes suivantes :

- Lancez l'Arturia Software Center (ASC).
- Identifiez-vous avec votre compte Arturia depuis l'interface de l'ASC.
- Défilez jusqu'à la section "My Products (Mes Produits)" de l'ASC.
- Cliquez sur le bouton "Activate" à côté du logiciel que vous voulez commencer à utiliser (dans notre cas, Efx FRAGMENTS).

C'est aussi simple que ça !

2.3. Travailler avec des plug-ins

Efx FRAGMENTS peut être utilisé dans tous les éditeurs musicaux assistés par ordinateur (DAW) incluant Cubase, Digital Performer, Ableton Live, Logic Pro, Pro Tools, Studio One, et d'autres. Les plug-ins possèdent de nombreux avantages par rapport au hardware, comme par exemple :

- Vous pouvez utiliser le plug-in autant de fois que vous voulez sur les différentes pistes de votre projet (dans la limite de capacité de traitement de votre ordinateur).
- Vous pouvez automatiser les paramètres du plug-in via les fonctionnalités d'automation de votre DAW.
- Tous les réglages et modifications sont enregistrés au sein de votre projet, vous permettant de reprendre là où vous vous étiez arrêté.

2.3.1. Paramètres Audio et MIDI

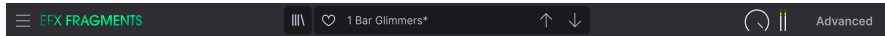
Comme Efx FRAGMENTS est uniquement un plug-in, ces paramètres sont gérés via votre DAW. Ils sont généralement localisés dans le menu Préférences, bien que chaque logiciel puisse présenter les options différemment. Consultez la documentation de votre logiciel d'enregistrement pour en savoir plus sur comment sélectionner votre interface audio, les sorties actives, les fréquences d'échantillonnage, les ports MIDI, le tempo de projet, la taille de buffer, etc.

Une note à propos de la latence de votre DAW (buffer d'échantillons). En général, des réglages plus élevés entraînent une baisse de la charge du système, car ils permettent à l'ordinateur de traiter les informations sur une plage temporelle plus étendue. En revanche, cela peut entraîner davantage de latence *audible* si, par exemple, vous enregistrez une nouvelle piste pendant que vous écoutez le playback avec Efx FRAGMENTS actif. Au contraire, des réglages plus restreints entraînent moins de latence mais davantage de charge du système sur votre ordinateur. Cela dit, un ordinateur récent devrait être capable d'alimenter ce plug-in sans problèmes - même sur plusieurs pistes en même temps - avec des réglages de latence faible. Bien sûr, tout ceci dépend des autres données comprises dans le projet.

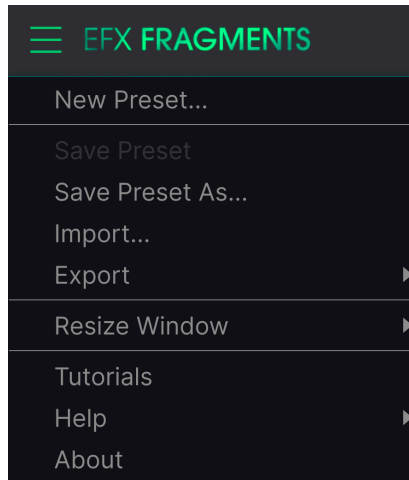
Maintenant que vous avez paramétré votre logiciel, il est temps d'explorer le monde glichty, bizarre et sauvage d'Efx FRAGMENTS !

3. BARRE D'OUTILS SUPÉRIEURE

Ce chapitre couvre la barre d'outils supérieure dans Efx FRAGMENTS, où se trouvent les accès au menu principal ainsi qu'au [Navigateur de Presets \[p.32\]](#). Parcourons-les de gauche à droite.



3.1. Menu principal



En cliquant sur l'icône avec les trois lignes horizontales dans le coin supérieur gauche de la barre d'outils, vous ouvrez un menu déroulant vous permettant d'accéder à différentes fonctionnalités importantes relatives aux Presets et à d'autres fonctions utiles. Passons-les en revue :

3.1.1. New Preset [Nouveau Preset]

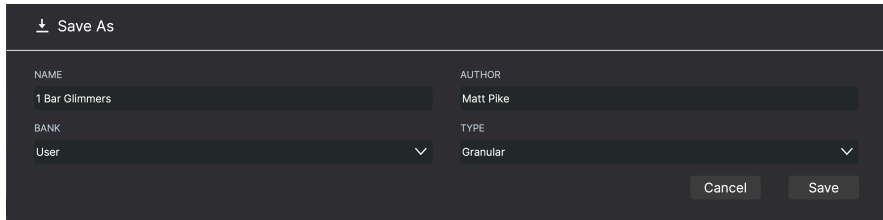
Crée un nouveau Preset avec les réglages par défaut pour tous les paramètres.

3.1.2. Save Preset [Enregistrer 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 Preset d'usine (Factory Presets).

3.1.3. Save Preset As [Enregistrer Preset sous]

Enregistre le Preset actuel sous un autre nom de Preset. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer votre Preset et ajouter des informations plus précises à son propos :



NAME	AUTHOR
1 Bar Glimmers	Matt Pike
BANK	TYPE
User	Granular

Cancel Save

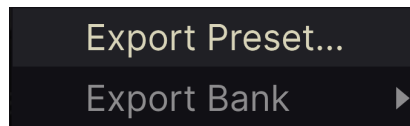
 Les champs Bank (Banque), Author (Auteur) et Type sont utiles lorsque vous cherchez des Presets dans le [Navigateur de Presets \[p.32\]](#).

3.1.4. Import [Importer]

Cette commande vous permet d'importer un fichier de Preset ou une Banque complète depuis votre ordinateur. Elle ouvre une boîte de navigation au niveau local pour trouver le fichier approprié.

3.1.5. Export [Exporter]

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 vous permettant de spécifier où enregistrer le(s) fichier(s).



- **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** depuis le menu.
- **Export Bank** : Cette option exporte une banque de sons complète depuis le plug-in, ce qui est utile pour garder différentes versions de Presets ou les partager avec d'autres utilisateurs. La banque exportée peut être réimportée ailleurs en utilisant l'option **Import** depuis le menu.

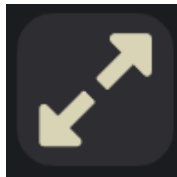
3.2. Resize Window [Redimensionner la fenêtre]

Efx FRAGMENTS 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, comme un deuxième écran de bureau, vous pouvez augmenter la taille pour obtenir une meilleure vue des contrôles et des graphiques.

Cette opération peut également être réalisée avec des raccourcis clavier. Sur Mac, utilisez Cmd +/- pour redimensionner la fenêtre. Sur Windows, utilisez Ctrl +/-.

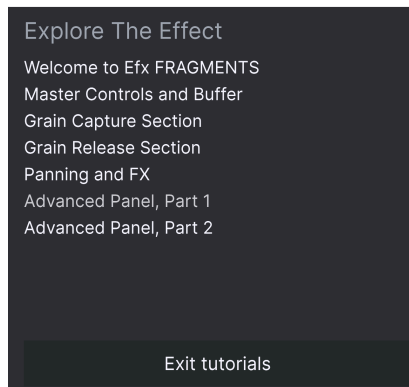
3.2.1. Bouton Maximize View [Maximiser la vue]

Si vous redimensionnez la fenêtre d'Efx FRAGMENTS pour l'élargir et que certains des paramètres sont poussés en dehors de l'espace visible de votre écran, vous pouvez voir cette icône apparaître dans le coin inférieur droit de la fenêtre :



Cliquez dessus, et la fenêtre se redimensionnera et se recentrera pour optimiser l'espace d'écran disponible.

3.2.2. Tutoriels



Efx FRAGMENTS est fourni avec des tutoriels interactifs qui vous guident à travers les différentes fonctionnalités du plug-in. En cliquant sur cette option, vous ouvrez un panneau sur la droite de la fenêtre dans laquelle apparaissent les tutoriels. Choisissez-en un pour accéder à des descriptions pas-à-pas des fonctionnalités qui mettent en surbrillance les contrôles relatifs au chapitre en question.

3.2.3. Aide

Obtenez de l'aide en visitant 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.

3.2.4. A propos

Ici, vous pouvez voir la version du logiciel et les crédits. Cliquez à nouveau n'importe où sur l'écran pour fermer cette fenêtre pop-up.

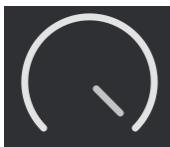
3.3. Accès au navigateur de Presets et panneau de nom

En cliquant sur l'icône "bibliothèque", vous ouvrez le [Navigateur de Presets \[p.32\]](#), qui offre une myriade de façons de naviguer, trier et organiser les Presets dans Efx FRAGMENTS.



En cliquant sur le nom du Preset, vous ouvrez un menu déroulant permettant de sélectionner un Preset en dehors du navigateur de Presets. Tous les détails concernant les Presets sont couverts en détail dans le chapitre suivant.

3.4. Master Volume [Volume principal]



Ce potentiomètre contrôle simple le niveau de sortie global de l'Efx FRAGMENTS. Il peut être un outil utile pour éviter les surcharges de signal sans bouger le fader de la tranche de console correspondant à votre piste dans votre DAW.

3.5. Bouton Advanced [Avancé]

Dans le coin supérieur droit de la barre d'outils supérieure se trouve le **bouton Avancé**. Ceci ouvre un panneau qui comprend les fonctionnalités avancées de modulation, que nous couvrirons en détail dans le chapitre sur le [panneau avancé \[p.42\]](#).

4. VUE BASIQUE

Ce chapitre couvre les contrôles du panneau principal qui affectent le comportement des grains issus de la piste ou de l'entrée source. C'est le cœur du plug-in Efx FRAGMENTS, qui vous permet d'explorer le plug-in dans ses plus grandes lignes. Des paramètres et plus avancés sont disponibles dans le [Panneau avancé \[p.42\]](#), qui est couvert dans son propre chapitre.

i Avant d'aller plus loin, voici un conseil utile. Lorsque vous bougez ou survolez un contrôle avec votre souris pendant que le plug-in est actif, un pop-up apparaîtra affichant la valeur du contrôle en question, avec les unités de mesure.

i Un autre conseil de pro : double-cliquez sur n'importe quel paramètre pour le restaurer à sa valeur par défaut. Faites un clic droit puis glissez pour faire des ajustements plus fins.



Numéro	Zone	Description
1.	Contrôles Macro [p.13]	Ces potentiomètres peuvent contrôler plusieurs paramètres simultanément dans le moteur granulaire et FX.
2.	Buffer [p.13]	Contrôle le comportement du buffer audio à partir duquel les grains sont extraits.
3.	Capture des Grains [p.15]	Contrôle comment les grains sont extraits du buffer.
4.	Relâchement des Grains [p.19]	Contrôle comment les grains sont réarrangés, altérés et rejoués.
5.	Panoramique et FX [p.26]	Spatialisateur/Panoramique sophistiqué plus deux emplacements multi-FX.
6.	Contrôles globaux [p.31]	Feedback, volume principal des grains, et mix dry/wet (brut/traité) pour le moteur granulaire.

4.1. Contrôles Macro



Deux potentiomètres Macro peuvent contrôler plusieurs paramètres simultanément. Vous pouvez les assigner dans la section [Modulations \[p.48\]](#) du Panneau avancé, couvert dans son propre chapitre.

4.1.1. Intensity [Intensité]

Dans les Presets d'usine (factory), ce Macro est pensé pour contrôler les paramètres ayant directement à faire avec le moteur granulaire, comme n'importe quel contrôle des sections [Capture des Grains \[p.15\]](#) ou [Relâchement des Grains \[p.19\]](#).

4.1.2. FX

Dans les Presets d'usine, ce Macro est pensé pour contrôler les paramètres de la section [Panoramique et FX \[p.26\]](#) de l'interface.

i 🎵 Comme avec n'importe quel plug-in Arturia, vous pouvez assigner librement les Macros aux paramètres de votre choix. Les étiquettes Intensity et FX sont là pour vous aider à rester organisé. Chaque Preset d'usine est fourni avec des Macros pré-assignés, soigneusement optimisés par les sound designers.

i 🎵 Vous pouvez également renommer les potentiomètres Macro. Double-cliquez simplement sur leur nom, entrez du texte, et cliquez sur Retour.

4.2. Buffer

Notez que la zone Buffer ressemble à un affichage de forme d'onde dans votre DAW. C'est parce que le Buffer capture l'audio *depuis* votre DAW pour le réutiliser en tant que matériau brut pour la technique granulaire.



4.2.1. Ce que signifient les lignes

Les lignes verticales réparties à travers le display indiquent différentes fonctions en temps réel d'Efx FRAGMENTS.

- **Blanche** : Ceci indique la position de la *tête d'enregistrement*, qui est toujours en train de scanner une partie de votre piste en synchronisation avec votre DAW. La tête d'enregistrement relève essentiellement de l'audio depuis une longueur définie et de manière linéaire. Lorsque la fin du buffer est atteinte, l'enregistrement recommence depuis le début, effaçant le contenu actuel du buffer.
- **Jaune longues** : La ligne jaune est la *tête de lecture*. Sa position peut varier et détermine l'endroit d'extraction du prochain grain qui sera ensuite envoyé au plug-in pour son traitement.
- **Jaune courtes** : Ces lignes plus courtes apparaissent brièvement au fur et à mesure que les grains individuels sont extraits de la forme d'onde et transférés au générateur sonore.

4.2.2. Contrôles du Buffer

Placez votre souris n'importe où sur le display du buffer et vous verrez ces icônes apparaître dans le coin supérieur gauche.



Ils contrôlent différents aspects du comportement du buffer comme suit :

4.2.2.1. Longueur du Buffer

Le menu déroulant à gauche définit la longueur du buffer audio, qui est toujours synchronisée au tempo et au métrage de votre DAW. Les choix sont les suivants :

- 1/8e de mesure
- 1/4 de mesure
- 1/2 mesure
- 1 mesure
- 1.5 mesure (= 3/2)
- 2 mesures
- 4 mesures

Peu importe la sélection, la valeur absolue maximale pour la longueur du buffer est plafonnée à 16 secondes.

i La tête d'enregistrement (ligne blanche) scannerà à travers toute la piste audio à moins que vous n'ayez défini les points de début et de fin de boucle dans votre DAW. Lorsque la longueur du buffer est atteinte, la tête d'enregistrement recommence à enregistrer par-dessus le dernier enregistrement. Si vous stoppez le playback de votre DAW, le buffer arrête également la lecture de l'audio.

4.2.2.2. Gel du Buffer

Le bouton "flocon de neige" permet de geler le contenu actuel du buffer. En d'autres termes, votre DAW peut continuer à jouer mais la tête d'enregistrement du buffer ne capturera pas de nouvel audio et Efx FRAGMENTS travaillera avec l'audio déjà contenu dans le buffer. En [Mode Offset \[p.16\]](#), ceci entraîne le gel complet de la tête de lecture.

4.2.2.3. Effacement du Buffer

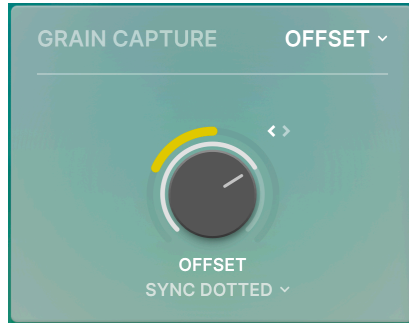
Le bouton "gomme" efface complètement le contenu du buffer. Si votre DAW est toujours en cours de lecture, le buffer recommencera à se remplir dès que vous avez cliqué sur ce bouton.

i ! Notez que si vous effacez le buffer pendant qu'il est gelé, il ne prélèvera pas d'autre audio tant que vous ne l'avez pas dégelé en cliquant à nouveau sur le bouton "flocon de neige".

4.2.2.4. Redéclenchement de la tête de lecture

Lorsque le [mode de capture des grains \[p.16\]](#) est défini sur *Speed*, l'icône "recyclage" (flèches en rond) apparaît sur la droite. Lorsque ceci est actif, la tête de lecture du buffer recommence au début du buffer à chaque nouveau cycle, dont la longueur est définie par le paramètre de longueur du buffer.

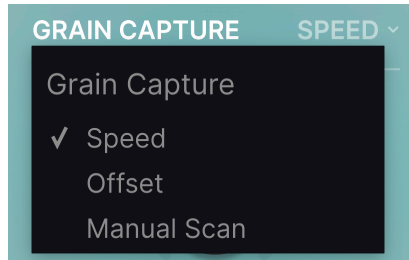
4.3. Capture des grains



Cette zone de contrôle définit comment la "tête de lecture" décrite ci-dessus scanne à travers le buffer et transforme l'audio en grains. L'idée est qu'elle peut scanner dans d'autres directions que simplement en jouant l'audio de façon linéaire classique, ce qui permet de réarranger les grains qui en résultent pour offrir des possibilités avancées de sound design.

4.3.1. Modes de capture des grains

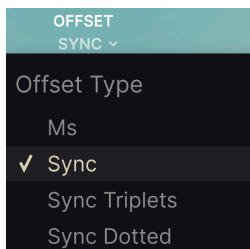
Le gros potentiomètre et le menu déroulant (en haut à droite du potentiomètre) fonctionnent ensemble. Le potentiomètre permet de définir un comportement différent pour la tête de lecture en fonction de la sélection faite dans le menu déroulant.



Souvenez-vous, la "tête d'enregistrement" d'Efx FRAGMENTS permet simplement d'acquérir de l'audio en synchronisation avec votre DAW, tandis que la "tête de lecture" envoie l'audio au moteur granulaire. Mais avant qu'un événement audio ne soit "granulé", vous bénéficiez d'un contrôle complet quant à la position et au déplacement de la tête de lecture, et sur la façon dont elle extrait les grains via les modes suivants :

- **Speed (Vitesse)** : Le potentiomètre définit un ratio entre la vitesse de la tête de lecture et celle de la tête d'enregistrement.
 - A zéro, la tête de lecture ne bouge pas.
 - Au ratio de 1, elle bouge en même temps que la tête d'enregistrement.
 - A des ratios supérieurs à 1, la tête de lecture bouge plus vite que la tête d'enregistrement.
 - A des ratios entre 0 et 1, la tête de lecture bouge moins vite que la tête d'enregistrement.
 - A des ratios négatifs, la tête de lecture bouge en sens inverse.
- **Offset** : En mode Offset, la vitesse est toujours la même que celle de la tête d'enregistrement, mais le potentiomètre définit un délai entre la tête d'enregistrement et la tête de lecture.
- **Manual Scan (Scan manuel)** : La tête de lecture ne bouge pas toute seule, mais elle reste dans une position fixe définie par le potentiomètre. Bien sûr, vous pouvez moduler ce paramètre dans Efx FRAGMENTS ou bien l'automatiser avec votre DAW.

4.3.1.1. Synchronisation en mode Offset



En utilisant le sélecteur **Sync** en dessous du potentiomètre, vous pouvez synchroniser ou non l'Offset au tempo. Lorsque *Ms* est sélectionné, l'Offset est une valeur absolue en millisecondes. Lorsque l'une des autres options est sélectionnée, le potentiomètre Offset définit le délai comme subdivision du tempo hôte, avec des options allant de zéro (pas d'Offset) à 1/128e à 1/2 de la longueur de la mesure.

4.3.1.2. Spray

Comme d'autres contrôles "gros potentiomètre" dans Efx FRAGMENTS, le potentiomètre Speed/Offset/Manual scan possède un "collier" jaune autour de sa circonférence permettant d'ajouter un [facteur aléatoire](#) [p.21]. Ici, ce facteur est défini sur *Spray*, qui est une variation dans la fenêtre depuis laquelle les grains sont choisis et envoyés au plug-in.



Ce collier est un contrôle bipolaire, ce qui signifie que vous pouvez définir des quantités positives ou négatives en cliquant et glissant dans la zone du collier.

- A midi, tous les grains sont choisis depuis la position de la tête de lecture - peu importe où elle se trouve en fonction du réglage du potentiomètre.
- En glissant le collier vers la droite, vous augmentez la taille de la fenêtre à droite de la tête de lecture.
- En le glissant vers la gauche, vous augmentez la taille de la fenêtre à gauche de la tête de lecture.

Spray possède également un "mode symétrique" qui augmente la fenêtre des deux côtés de la tête de lecture.

- Cliquez sur l'icône < > en haut à droite du potentiomètre jusqu'à ce que les deux côtés soient illuminés, comme indiqué ci-dessus.
- A présent, glisser le collier augmentera ou diminuera la quantité de facteur aléatoire des deux côtés.
- L'icône < > peut passer en mode positif, négatif et symétrique, signifiant que vous pouvez "inverser" la quantité de facteur aléatoire d'un côté à l'autre du potentiomètre.

4.4. Relâchement des grains

Nous arrivons à présent à la vraie puissance d'Efx FRAGMENTS, le panneau central de son interface qui change en fonction de votre sélection de l'un de ces trois modes : Classic, Texture, et Rhythmic.



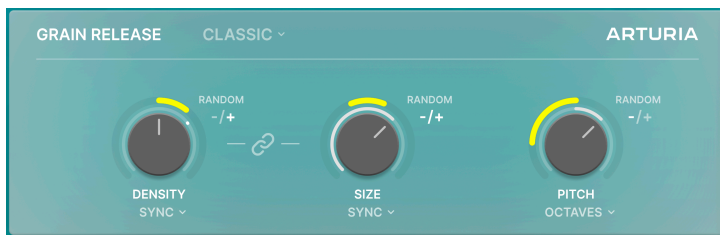
Ces modes peuvent être sélectionnés depuis un menu déroulant comme indiqué ci-dessus.



Bien que les modes de relâchement des grains ont le plus grand impact sur ce que vous entendez, notez que chaque grain est généré avec son propre comportement de relâchement au moment de sa capture. Changez n'importe quel paramètre ci-dessous et ils affecteront les grains *suivants* capturés après la modification.

4.4.1. Mode Classic

Le mode Classic fournit sans doute les options de sound design les plus larges. Prenons ses paramètres les uns après les autres.

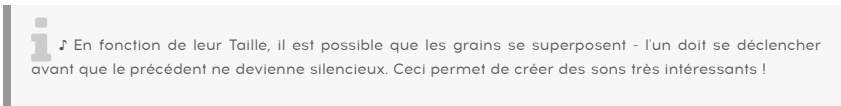


4.4.1.1. Density [Densité]

Ceci définit combien de grains sont produits au sein d'une fenêtre temporelle. Augmenter la densité augmente le nuage de grains et rend le son plus "occupé".



Par le menu déroulant ci-dessous, cette fenêtre temporelle peut être synchronisée au tempo de votre projet ou non (fenêtre libre en Hz), en utilisant le menu déroulant directement en dessous du potentiomètre.



4.4.1.2. Size [Taille]

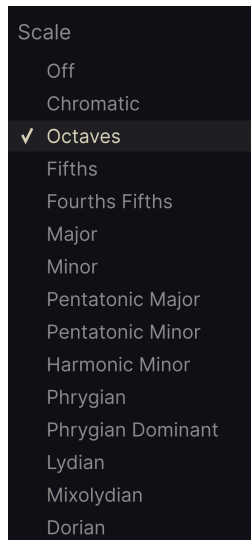
Détermine la durée des grains. Encore une fois, ceci peut être synchronisé au tempo ou être une durée libre (en millisecondes) via un menu déroulant.

4.4.1.3. Link Button [Bouton Lien]

Le bouton "maillon de chaîne" transforme la Taille des grains en un ratio de densité, affiché comme 1:x. Notez que lorsque ceci est activé, les options de synchronisation déroulantes pour le potentiomètre Size ne sont pas disponible. (Néanmoins, si la Densité est synchronisée au tempo, alors le potentiomètre Size l'est également.)

4.4.1.4. Pitch [Hauteur]

Détermine la hauteur des grains. Le menu déroulant en dessous peut verrouiller la hauteur sur les gammes musicales, avec 14 options :



4.4.1.5. Le facteur aléatoire

Les paramètres "gros potentiomètre" ne doivent pas forcément rester sur une position statique. Ils peuvent être non seulement automatisés et assignés dans votre DAW, mais les gros potentiomètres ont un "collier" autour d'eux permettant de rendre les valeurs de ce paramètre aléatoires, comme nous l'avons vu d'abord avec la variation [Spray \[p.18\]](#) dans la section de capture des grains.

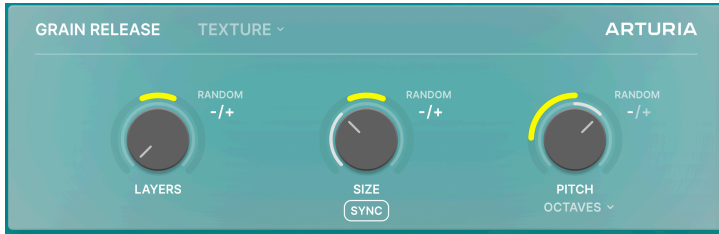


Pour les potentiomètres Size (Taille) et Pitch (Hauteur), le collier est bipolaire, signifiant que vous pouvez ajouter des quantités d'aléatorisation positives ou négatives - ou les deux en même temps. A midi, aucune aléatorisation n'est ajoutée.

- Pour ajouter une aléatorisation positive ou négative, glissez le collier vers la droite ou la gauche.
- Pour inverser une quantité positive ou négative, cliquez sur l'icône +/-.
- L'icône +/- permet également de rendre l'aléatorisation symétrique lorsque les deux côtés sont illuminés.
- Le mode symétrique n'est pas disponible pour la densité (Density).

4.4.2. Mode Texture

Pensé pour créer des textures et des bourdons évolutifs et continus, le mode Texture combine des "couches" de grains multiples.



4.4.2.1. Layers [Couches]

Le potentiomètre servant jusqu'ici à la Densité contrôle à présent le nombre de couches de grains jouées simultanément. La valeur la plus basse est une couche unique, et à mesure que les valeurs augmentent, les couches sont doublées : 2, 4, 8, 16, 32.

Que sont les Layers (couches) ? Ce sont simplement des flux de grains continus. En mode Texture, Efx FRAGMENTS tire plusieurs de ces flux depuis le buffer et les empile les uns sur les autres, et plus vous augmentez les paramètres, plus vous augmentez les flux de grains.

4.4.2.2. Size [Taille]

Contrôle la durée des grains, de façon similaire au mode Classic.

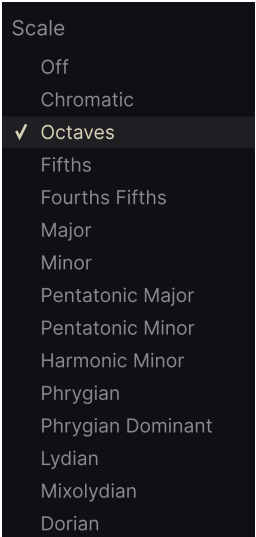


Ceci interagit avec le paramètre **Layers** (voir tableau plus bas) parce que pour résumer, plus il y a de couches, plus vite un nouveau grain sera joué avant que le précédent ne s'arrête. Mais plus la Taille est petite, plus le nombre de grains générés dans chaque couche sera élevé. En mode Texture, la Taille (Size) est toujours un ratio relatif aux couches (Layers).

Si le bouton **Sync** est activé, les tailles de grain sont exprimées en tant que subdivisions de longueur de mesure en fonction du tempo hôte. Si non, le potentiomètre définit la taille des grains librement, en millisecondes.

4.4.2.3. Pitch [Hauteur]

Comme en mode Classic, ceci détermine la hauteur des grains en demi-tons, avec un menu déroulant d'options de gamme, comme précédemment :



4.4.2.4. Aléatoirisation en mode Texture

Une fois encore, les colliers jaunes autour des potentiomètres déterminent le [facteur aléatoire \[p.21\]](#) ajouté aux trois paramètres "gros potentiomètre".

Les options bipolaire et symétrique sont disponibles pour les trois paramètres via l'icône +/-.

4.4.2.5. Comprendre le mode Texture

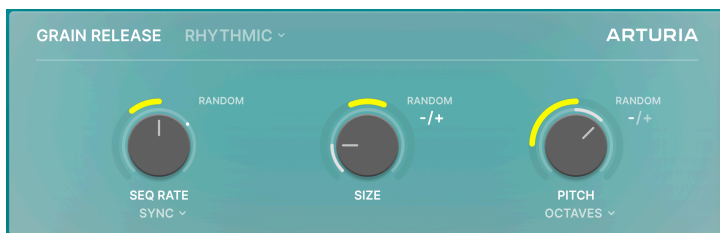
Voici un petit tableau pour vous aider à entendre l'interaction entre **Layers (Couches)** et **Size (Taille)** en mode Texture. Ceci ne couvre pas toutes les possibilités, mais vous permet d'entendre les relations entre ces deux paramètres.

Réglage Layers	Réglage Size	Résultat attendu
1	Valeurs basses	Les grains sont joués les uns après les autres sans superposition ni interruption.
2	Valeurs basses	Chaque nouveau grain est généré lorsque le grain précédent atteint la moitié de sa durée.
4	Valeurs basses	Chaque nouveau grain est généré lorsque le grain précédent atteint le quart de sa durée.

Cette progression continue au fur et à mesure que vous augmentez le nombre de Layers, menant à une vague géante de grains simultanés à 32.

4.4.3. Mode Rhythmic

Le mode Rhythmic dérive le rythme des grains et est idéal pour traiter des boucles de batterie ou encore donner du rythme à une piste de bourdon ou de pad qui n'en avait pas à l'origine.



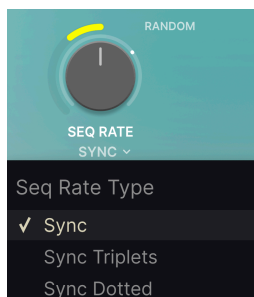
Le secret du mode Rhythmic est un [Séquenceur pas-à-pas \[p.46\]](#) qui fait absolument tout le travail. Nous le décrivons en détail dans le chapitre sur le [Panneau avancé \[p.42\]](#), car c'est dans ce panneau qu'il se trouve. Pour l'instant, vous pouvez tirer profit de sa programmation dans de nombreux Presets d'Efx FRAGMENTS et moduler le séquenceur avec les trois gros potentiomètres.



! Il existe également un séquenceur pas-à-pas parmi les sources de modulation. Pour éviter les confusions, ce n'est pas le même que le séquenceur dédié au mode Rhythmic.

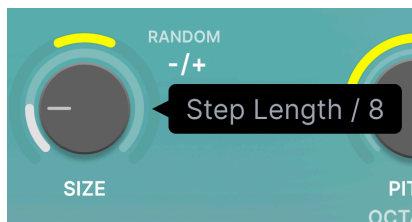
4.4.3.1. Seq Rate [Fréquence du séquenceur]

En mode Rhythmic, potentiomètre de gauche contrôle la fréquence du séquenceur. Son type de synchronisation est sélectionné via le menu déroulant à présent familier :



4.4.3.2. Size [Taille]

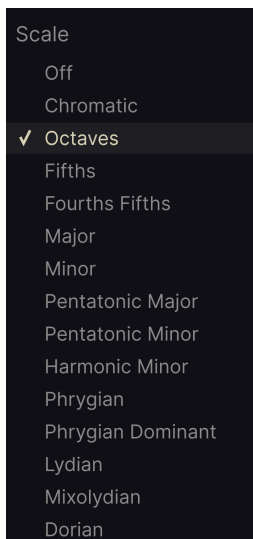
La Taille fonctionne de manière similaire au mode Classic, à l'exception qu'elle est toujours reliée à la fréquence du séquenceur comme ratio de densité des grains. Cela signifie que le potentiomètre Size fonctionne comme une sorte de paramètre de longueur de gate sur un arpégiateur ou un séquenceur.



La Taille est toujours une subdivision ou un multiple d'une mesure en fonction du tempo hôte.

4.4.3.3. Pitch [hauteur]

Comme dans les modes Classic et Texture, ceci détermine la hauteur des grains en demi-tons, avec le menu déroulant pour les options de gamme comme précédemment :



4.4.3.4. Aléatoirisation en mode Rhythmic

Une fois encore, les colliers jaunes autour des potentiomètres déterminent le **facteur aléatoire** [p.21] ajouté aux paramètres des trois "gros potentiomètres".

Les options bipolaire et symétrique sont de nouveau disponibles pour Size (Taille) et Pitch (Hauteur) via l'icône +/-; la fréquence du séquenceur est unipolaire et décroissante uniquement. C'est pourquoi cela agit comme une "probabilité de déclenchement" pour les chances qu'un grain sonne dans un pas donné.

4.5. Pan et FX



Efx FRAGMENTS offre un panoramique stéréo et un spatialisateur sophistiqués capables d'orienter le son de manière classique (gauche-droite, ping-pong) mais également d'autres façons. Il y a également deux emplacement multi-FX. Cliquez sur l'onglet d'une section pour accéder à ses contrôles, et cliquez son icône on/off pour l'activer ou la désactiver.

4.5.1. Le panoramique

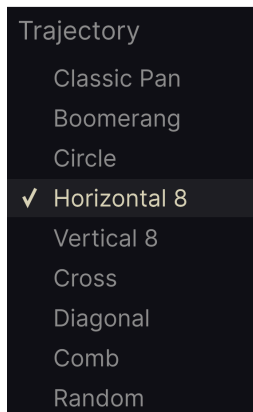


La "comète" dans l'affichage (comme illustré ci-dessus) bouge pour montrer la position spatiale à tout moment.

- L'axe X montre la position horizontale (gauche-droite) dans l'image stéréo.
- L'axe Y montre la position rapprochée (plus fort) ou lointaine (plus doux). Plus vous descendez sur l'axe Y, plus le son devient fort.

4.5.1.1. Modèles de panoramiques

Utilisez le menu déroulant **Trajectory (Trajectoire)** pour choisir parmi neuf modèles de panoramiques :



Classic oriente le son à gauche et à droite au plus près de la position sur l'axe Y uniquement; les autres tirent profit des deux axes. Certains modèles présentent un bouton **Invert (Inverser)**, ce qui inverse la direction de la comète.



Le spatialisateur ne permet pas uniquement d'augmenter et de diminuer le volume. En plus, il utilise les filtres et d'autres traitements pour créer un sentiment de distance relatif à l'auditeur.

4.5.2. Les emplacements Multi-FX

Les deux emplacements Multi-FX permettent de choisir chacun parmi neuf effets.



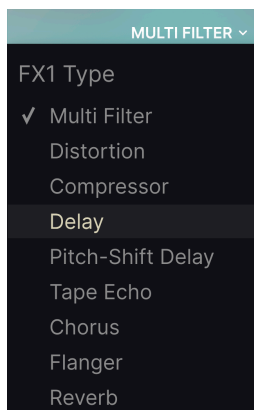
Ceux-ci sont dérivés des mêmes effets de style stompbox et de qualité studio développés dans les instruments logiciels de notre V Collection et de notre synthétiseur multi-moteur Pigments.

Chaque effet a un potentiomètre de mix **Dry/Wet (Brut/Traité)** qui détermine l'équilibre entre les quantités de signal brut et affecté par l'effet, ainsi qu'un visualiseur affichant ce que l'effet est en train de faire ou représentant ses réglages de tonalité.

Juste quelques paramètres sont présents dans le mode basique d'Efx FRAGMENTS, mais chaque effet cache plus de paramètres dans le [Panneau avancé \[p.59\]](#), qui sont décrits dans le chapitre en question. Une fois encore, l'idée pour l'instant et d'explorer via les Presets et de garder les choses aussi simples que possible.

4.5.2.1. Sélectionner un effet

Pour sélectionner un effet, cliquez sur le nom de l'effet dans le milieu du panneau pour afficher ce menu déroulant :

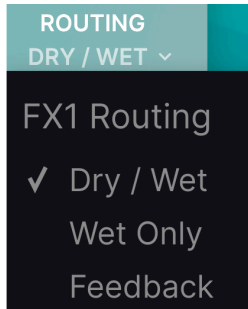


4.5.2.2. Intervertir les effets

En cliquant sur les "flèches opposées", vous intervertissez les effets des emplacements 1 et 2.

4.5.2.3. Routage des effets

On va l'admettre : router des effets dans Efx FRAGMENTS est quelque peu... différent. Chaque emplacement à l'option de traiter une part différente du signal du plug-in.



Le menu déroulant offre trois sélections :

- *Dry/Wet (Brut/Traité)* : L'emplacement d'effet traite les deux signaux brut et traité, dans l'équilibre défini par le potentiomètre [Grain Mix \[p.31\]](#).
- *Wet Only (Traité uniquement)* : L'emplacement d'effet ne traite que le signal traité (c'est-à-dire les grains) avant qu'il ne passe dans le potentiomètre Grain Mix.
- *Feedback* : L'emplacement d'effet recevra et traitement n'importe quel niveau de feedback défini par le potentiomètre [Feedback \[p.31\]](#).

L'idée est de vous donner un maximum de flexibilité à appliquer des effets sur les signaux "granulés" en opposition au signaux non-traités, et il y a quelques éléments à garder à l'esprit.

Les trois options se réfèrent à la balance globale dry/wet et à la boucle de feedback d'Efx FRAGMENTS - une fois encore, ceci est défini par le potentiomètre [Grain Mix \[p.31\]](#) - pas ceux de l'emplacement d'effet lui-même.

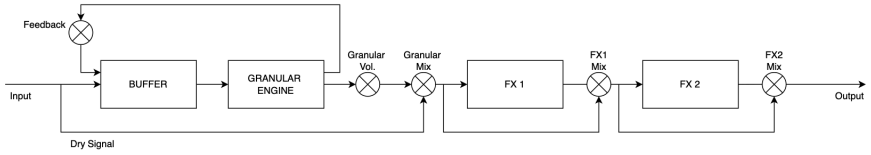
FX1 est toujours en amont de FX2. Cela signifie que vos options de routage pour FX2 peuvent être limitées en fonction de votre choix pour FX1, et vice-versa.



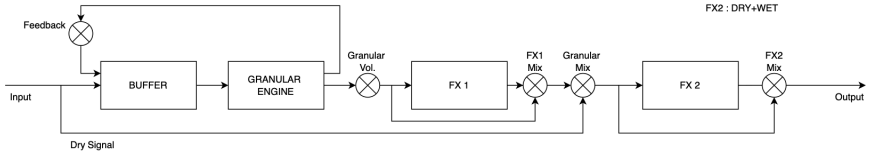
! Les effets peuvent sonner différemment ou même clipper en fonction du niveau d'entrée. A des réglages de Densité élevés et/ou avec le Volume de Grain à un niveau élevé, le gain peut augmenter rapidement.

En pratique, cela amène à cinq combinaisons de routage possibles entre les deux emplacements. Le tableau suivant vous montre le cheminement du signal pour chacun d'entre eux :

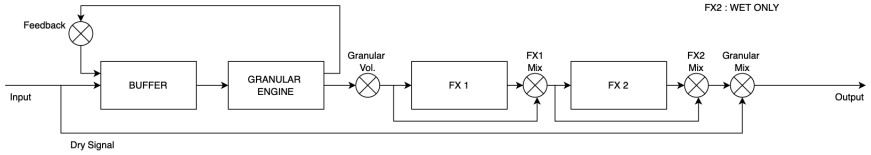
FX1 : DRY+WET
FX2 : DRY+WET



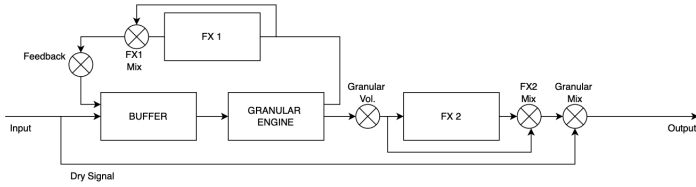
FX1 : WET ONLY
FX2 : DRY+WET



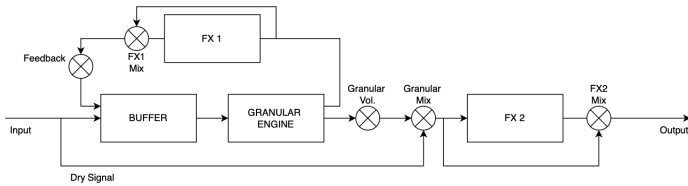
FX1 : WET ONLY
FX2 : WET ONLY



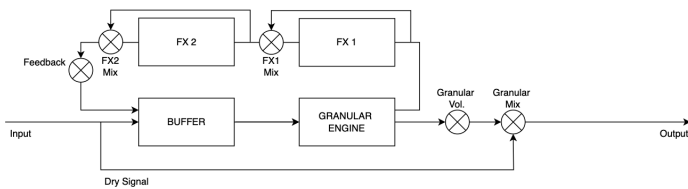
FX1 : FEEDBACK
FX2 : WET ONLY



FX1 : FEEDBACK
FX2 : DRY+WET

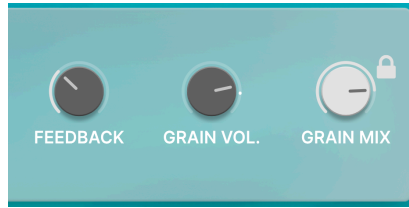


FX1 : FEEDBACK
FX2 : FEEDBACK



4.6. Contrôles globaux

Cette zone contient quatre contrôles simples qui affectent le caractère global d'Efx FRAGMENTS.



4.6.1. Feedback

Ceci contrôle la quantité de feedback de grains - traités par les effets ou non - à l'intérieur du buffer. La chaîne de signal peut être exploitée à différents endroits en fonction du [routage \[p.29\]](#), comme indiqué dans le grand diagramme ci-dessus.



♪ Pour obtenir un effet de scintillement, augmentez le Feedback et quantifiez le Pitch (hauteur) des grains sur des quintes ou des octaves.

4.6.2. Volume des grains

Ceci ajuste le volume global de sortie du signal granulaire uniquement. Ce signal se situe en amont des emplacement d'effets.

4.6.3. Grain Mix

Ceci équilibre le signal brut d'entrée avec le signal de sortie d'Efx FRAGMENTS. En d'autres termes, c'est un potentiomètre dry/wet (brut/traité).

Comme Efx FRAGMENTS peut changer le caractère d'un son de manière dramatique, il peut parfois être approprié de retenir une partie du signal brut afin qu'il reste reconnaissable musicalement... ou pas !

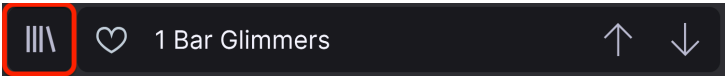
4.6.4. Verrou Grain Mix

Cliquez sur l'icône "cadenas" pour préserver le réglage de Grain Mix actuel même si vous changez de Preset.

5. SÉLECTIONNER DES PRESETS

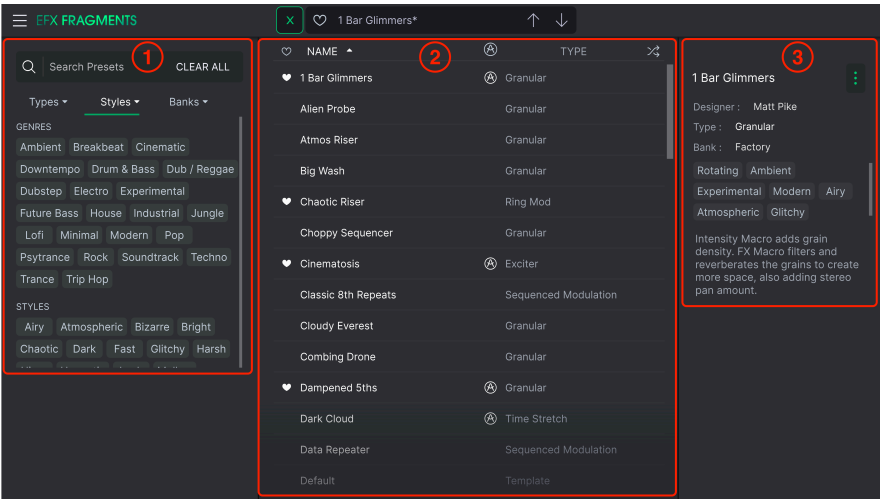
Efx FRAGMENTS vous permet de naviguer, de chercher et de sélectionner des Presets depuis une interface de navigation à l'intérieur du plug-in. Vous pouvez également créer et enregistrer vos propres Presets dans la Banque Utilisateur (User Bank). Bien sûr, l'état des paramètres du plug-in - incluant le Preset actuel - est automatiquement sauvegardé lorsque vous enregistrez votre projet DAW, afin que vous puissiez reprendre là où vous vous êtes arrêté.

5.1. Le navigateur de Presets



Cliquez sur l'icône "bibliothèque" pour accéder au navigateur de Presets.

Les trois zones principales du navigateur sont les suivantes :

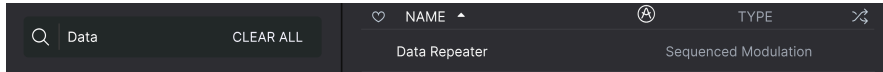


Numéro	Zone	Description
1.	Recherche [p.33]	Permet de chercher un Preset par le texte avec des filtres pour le Type, le Style, et la Banque.
2.	Panneau de résultats [p.35]	Affiche les résultats de la recherche, ou tous les Presets si aucun critère de recherche n'est actif.
3.	Preset Info [p.37]	Affiche les détails sur le Preset; permet d'éditer les détails pour les Presets de la banque utilisateur (User Bank).

5.2. Rechercher des Presets

Cliquez sur le champ de recherche en haut à gauche et entrez des termes de recherche. Le navigateur va filtrer votre recherche de deux façons : d'abord, simplement en faisant correspondre les lettres dans le nom du Preset. Ensuite, si votre terme de recherche est proche d'un [Type ou Style \[p.33\]](#), il inclura les résultats qui correspondent à ce(s) Tag(s) également.

Le panneau de résultats affichera tous les Presets correspondant à votre recherche. Cliquez sur CLEAR ALL (Effacer tout) pour effacer les termes de votre recherche.



Filtrer en tapant du texte dans le champ de recherche

5.2.1. Rechercher avec des Tags

Vous pouvez réduire (et parfois étendre) votre recherche en utilisant différents Tags. Il y a deux types de Tags : **Types** et **Styles**. Vous pouvez filtrer par l'un, l'autre ou les deux.

5.2.1.1. Types

Les Types sont des catégories d'effets audio : bande, distorsion, EQ, modulation, etc. Avec une barre de recherche vide, cliquez sur le menu déroulant **Types** pour ouvrir la liste des Types. Les Types incluent parfois des sous-types (surtout dans des plug-ins d'effets Arturia plus complexes) mais Efx FRAGMENTS reste relativement simple, donc Modulation et Pitch sont les Types que vous rencontrerez le plus souvent.

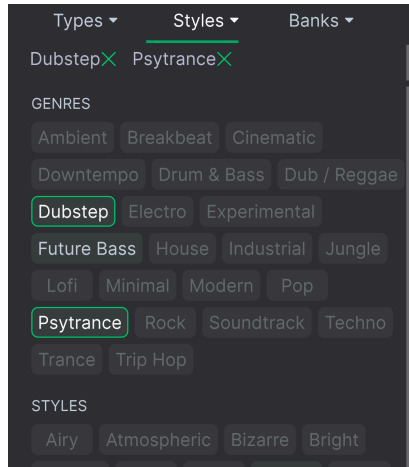
Vous pouvez également sélectionner plusieurs Types en utilisant Cmd+clic (macOS) ou Ctrl+clic (Windows). Par exemple, si vous n'êtes pas sûr si le Preset que le cherchez a été tagué avec Keys ou Pad, sélectionnez les deux Types pour élargir la recherche.

Les colonnes de résultats peuvent être inversées en cliquant sur les boutons flèche à droit de leur nom (Nom, Type, Designer).

 Vous pouvez spécifier le Type lorsque vous [enregistrez un Preset \[p.8\]](#). Ce Preset apparaîtra alors dans les recherches où ce Type est sélectionné.

5.2.1.2. Styles

Les styles sont, eh bien... exactement ça. Vous y accédez via le bouton **Styles**, et cette zone possède trois subdivisions supplémentaires :



- *Genres* : Genres musicaux identifiables tels que Ambient, Disco, Experimental, etc.
- *Styles* : "Caractère" général tels que Bizarre, Doux, Pulsé, etc.
- *Characteristics (Caractéristiques)* : Qualités audio encore plus détaillées telles que Distordu, Release Long, Mécanique, Synchronisé au tempo, et d'autres.

Cliquez sur l'un d'entre eux et les résultats n'afficheront uniquement les Presets qui correspondant à ce Tag. Notez que lorsque vous sélectionnez un Tag, d'autres Tags disparaissent. Ceci se produit car le navigateur restreint la recherche par un processus d'élimination. Désélectionnez un Tag pour l'enlever et élargir la recherche sans avoir à recommencer du début. Vous pouvez également enlever un Tag en cliquant sur le X à droit de son texte, qui apparaît en haut.

Notez que vous pouvez rechercher par corps de texte, Types et Styles, ou les deux, avec la recherche qui se restreint à mesure que vous ajoutez des critères. En cliquant sur CLEAR ALL dans la barre de recherche, vous supprimez tous les filtres Types et Styles ainsi que toute entrée de texte.

5.2.2. Banks [Banques]

A côté du menu déroulant **Types** et **Styles** se trouve le menu déroulant **Banks**, qui vous permet de rechercher (en utilisant toutes les techniques ci-dessus) à l'intérieur des banques d'usine (Factory) ou utilisateur (User).

5.3. Le panneau de résultats

La zone centrale du navigateur affiche les résultats de la recherche ou simplement une liste de tous les Presets de la banque si aucun critère de recherche n'est actif. Cliquez simplement sur un nom de Preset pour le charger.

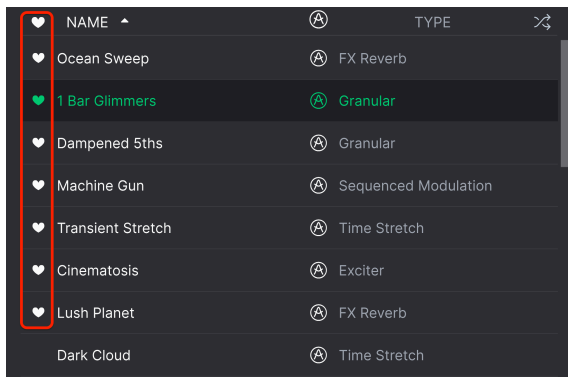
5.3.1. Trier les Presets

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

Cliquez sur l'en-tête **TYPE** dans la seconde colonne pour faire la même chose par Type.

5.3.2. 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. (Cette icône apparaît également dans la [fenêtre nom de Preset \[p.40\]](#).) En cliquant sur l'icône "cœur", vous faites remonter tous les Presets "likés" en haut de la liste des résultats, comme illustré ici :



Une icône "cœur" remplie indique un Preset "liké". Une icône "cœur" avec le contour uniquement indique un Preset qui n'a pas (encore) été "liké". Cliquez à nouveau sur le cœur en haut de la liste pour restaurer celle-ci à son état précédent.

5.3.3. Presets d'usine

Les Presets accompagnés du logo Arturia sont des Presets d'usine (Factory) qui, d'après nous, exposent efficacement les capacités d'Efx FRAGMENTS.

NAME ^	TYPE
♥ Ocean Sweep	Ⓐ FX Reverb
♥ 1 Bar Glimmers	Ⓐ Granular
♥ Dampened 5ths	Ⓐ Granular
♥ Machine Gun	Ⓐ Sequenced Modulation
♥ Transient Stretch	Ⓐ Time Stretch
♥ CinematosiS	Ⓐ Exciter
♥ Lush Planet	Ⓐ FX Reverb
Dark Cloud	Ⓐ Time Stretch

En cliquant sur l'icône Arturia en haut de la liste des résultats, tous les Presets d'usine apparaissent en haut de la liste.

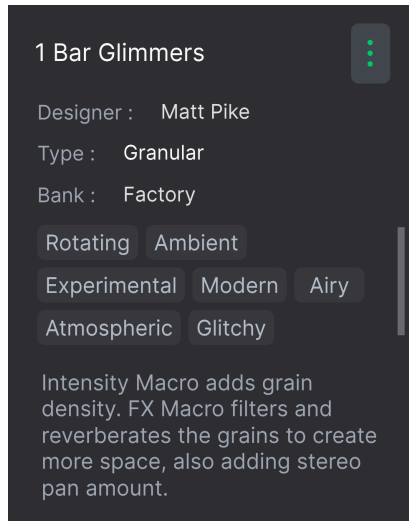
5.3.4. Bouton Shuffle (Aléatoire)



Ce bouton réorganise aléatoirement la liste de Presets. Parfois, cela peut aider à trouver le son que vous cherchez plus rapidement qu'en défilant à travers la liste complète.

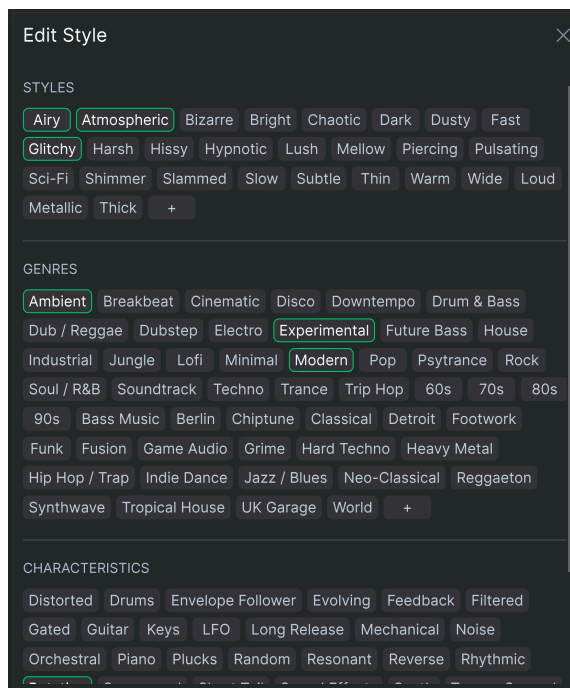
5.4. Section Preset Info

Le côté droit du navigateur affiche des informations spécifiques à propos de chaque Preset.



Pour les Presets de la banque utilisateur (User Bank), vous pouvez entrer et éditer les informations et elles seront sauvegardées en temps réel. Ceci inclut le designer (Author), le Type, tous les Tags de Style, et même une description texte personnalisable en bas.

Pour faire les changements désirés, vous pouvez taper directement dans les champs de texte, utiliser l'un des menus déroulants pour changer la Banque ou le Type, et cliquer sur le signe + pour ajouter ou supprimer des Styles. Vous verrez toutes les options s'afficher dans la fenêtre de résultats.

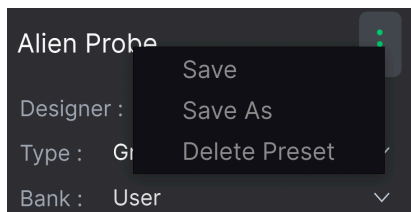


Notez qu'il y a des signes + à la fin des groupes Styles, Genres et Characteristics. Oui - vous pouvez créer les vôtres et ils seront utilisables comme des Tags dans vos futures recherches !

i Les changements de Types et de Style opérés ici se retrouvent dans les recherches. Par exemple, si vous supprimez le Tag de Style "Experimental" puis enregistrez ce Preset, il ne sera plus affiché dans les recherches de sons "Expérimentaux".

5.4.1. Menu rapide Preset Info

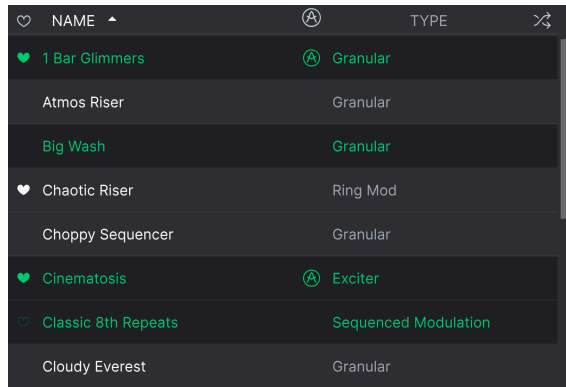
En cliquant sur l'icône avec les trois points verticaux, vous ouvrez un menu rapide permettant d'enregistrer, enregistrer sous et supprimer un Preset.



Pour les sons de la banque d'usine (Factory), seule l'option *Save As (Enregistrer sous)* est disponible.

5.4.2. Editer les infos pour des Presets multiples

Il est facile d'éditer des informations comme le Type, le Style, le nom du designer, et la description texte pour plusieurs Presets à la fois. Maintenez simplement Cmd (macOS) ou Ctrl (Windows) puis cliquez sur les noms des Presets que vous souhaitez éditer dans la liste des résultats. Enfin, entrez vos commentaires, changez la Banque ou le Type, etc. et enregistrez.



NAME	TYPE
1 Bar Glimmers	Granular
Atmos Riser	Granular
Big Wash	Granular
Chaotic Riser	Ring Mod
Choppy Sequencer	Granular
Cinematosis	Exciter
Classic 8th Repeats	Sequenced Modulation
Cloudy Everest	Granular

5.5. Fenêtre Nom de Preset



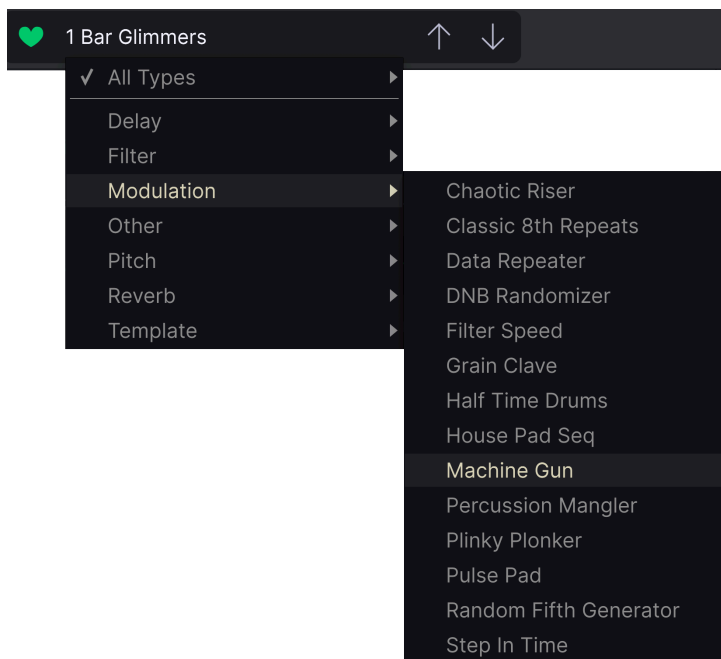
La fenêtre de nom en haut au milieu est toujours affichée, que vous soyez dans la vue principale ou bien dans le navigateur de Presets. Il affiche le nom du Preset actuel et offre différentes façons de naviguer et de charger des Presets.

5.5.1. Les flèches

Les flèches haut et bas à droite du nom du Preset permettent de passer au Preset suivant ou précédent. Ceci est limité par les résultats d'une recherche active, c'est-à-dire que les flèches navigueront uniquement à travers ces Presets. Assurez-vous donc que les critères de recherche soient vides si vous voulez simplement faire le tour de tous les Presets disponibles pour trouver quelque chose qui vous plaît.

5.5.2. Navigateur déroulant

Cliquez sur le nom du Preset au milieu de la barre d'outils supérieur pour ouvrir un menu déroulant "navigateur rapide" pour les Presets. La première option de ce menu s'intitule All Types, et elle affiche un sous-menu de littéralement tous les Presets de la banque actuelle.



Les résultats par filtre peuvent différer en fonction des critères de recherche

En dessous se trouvent des options correspondant aux Types. Chacune d'entre elle ouvre un sous-menu affichant tous les Presets de ce Type.

Au contraire des flèches haut et bas, le sous-menu All Types est indépendant des critères de recherche - il affiche simplement tous les Presets disponibles. De même pour le choix des Types en dessous de ligne, qui incluent toujours tous les Presets de ce Type.

6. PANNEAU AVANCÉ

En cliquant sur le bouton **Advanced (Avancé)** dans le coin supérieur droit de la fenêtre d'Efx FRAGMENTS, vous ouvrez un monde contrôles approfondis sur le moteur granulaire et les effets. Pour ce chapitre, nous considérons que vous avez pris connaissance des informations contenues dans le chapitre [Vue basique \[p.11\]](#), qui couvre tous les paramètres fondamentaux.

6.1. Quantification des Grains

Dans la section [Capture des grains \[p.15\]](#), vous pouvez encore gagner en contrôle sur l'endroit où la tête de lecture extrait les grains dans le buffer via la *quantification*. Vous pouvez faire ceci avec les trois icônes en dessous du gros potentiomètre, qui interagit avec le potentiomètre plus petit en dessous.

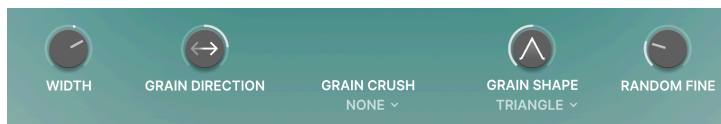


- **Off** : Aucune quantification n'est appliquée.
- **Transient** : Le buffer identifie le volume des clics acoustiques. La tête de lecture se déplace de façon linéaire à une vitesse déterminée par le potentiomètre Speed/Offset/Manual Scan, et les grains sont générés au clic le plus proche de la tête de lecture à tout moment. Le plus petit potentiomètre détermine la sensibilité de détection des clics.
 - **Snap to Grid (Coller à la grille)** : Le buffer est divisé en une grille rythmique, et la tête de lecture extrait les grains depuis des points de la grille. Le potentiomètre en dessous détermine la taille de la grille : 8, 16, ou 32 subdivisions.

Notez que le comportement du [Spray \[p.18\]](#) (défini par le collier jaune autour du potentiomètre et couvert dans le chapitre [Vue basique](#)) est différent selon le mode de [Relâchement des grains \[p.19\]](#). Ceci est lié à la quantification des grains.

- Dans les modes Classic et Texture, les grains générés par Spray ignorent la quantification par grille et par clics (transient). Ceci est voulu, car Spray est sensé ajouter un côté aléatoire au son. Les grains n'étant *pas* générés par Spray sont, bien sûr, quantifiés si Transient ou Grid est sélectionné.
- En mode Rhythmic, les grains générés par Spray sont quantifiés par grille ou par clics autour de la position de la tête de lecture.

6.2. Contrôles des grains en mode Classic, Texture et Rhythmic



Les trois modes dans la section [Relâchement des grains \[p.19\]](#) partagent un set commun de cinq paramètres qui offrent un contrôle chirurgical sur le comportement des grains.

6.2.1. Width [Amplitude]

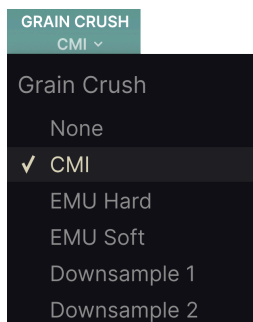
Le paramètre Width introduit des décalages dans les paramètres Spray, Size (Taille) et Pitch (Hauteur) des grains entre les canaux gauche et droit. Ceci a pour effet d'augmenter l'amplitude stéréo perçue.

6.2.2. Direction des Grains

Ce paramètre ajuste la probabilité que les grains soient joués dans le sens normal de lecture ou dans le sens inverse. A midi, les probabilités qu'un grain donné soit joué dans une direction ou une autre sont de 50%. Vers la droite, la probabilité que le grain soit joué dans le sens normal est plus haute; vers la gauche, dans le sens inverse.

6.2.3. Crush des Grains

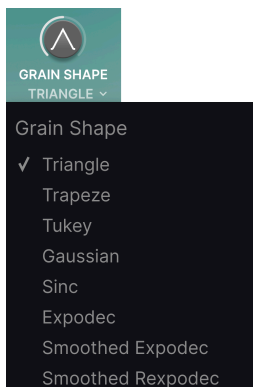
Ce menu déroulant définit différents Presets pour le bit-crusher intégré (qui se trouve ici et non dans les emplacements d'effets).



Ces derniers sont pensés pour ajouter un caractère lo-fi aux grains, tels que celui des samplers classiques Emulator et Fairlight CMI des années 1980.

6.2.4. Menu Forme des Grains [Grain Shape]

Ce menu déroulant sélectionne la forme globale des grains, qui est ensuite modelée davantage par le potentiomètre Grain Shape (Forme des Grains).



6.2.5. Potentiomètre Grain Shape

Ce potentiomètre change la forme de la "fenêtre audible" de chaque grain. Si vous cliquez/ glissez votre souris sur ce potentiomètre pendant que le plug-in lit de l'audio, vous verrez la forme illustrée changer en temps réel.



♪ Sélectionner différentes formes - ainsi qu'ajuster le potentiomètre - peut avoir un effet prononcé sur les clics d'attaque (début) et les "queues" des grains, allant de staccato et glitchy à plus doux et cadencé. Nous vous recommandons fortement d'essayer différents réglages avec ces paramètres !

6.2.6. Random Fine [Aléatoirisation fine]

Ajoute une fluctuation de hauteur aléatoire aux grains individuels. Ceci peut aider à obtenir un effet analogique désaccordé ou un genre d'effet Mellotron.

6.3. Le visualiseur

Dans les modes Classic et Texture, le panneau central d'Efx FRAGMENTS inclut un visualiseur 3D qui représente le comportement des grains.



Cet affichage est en perspective, les grains débutent plus près de vous puis disparaissent vers un point de fuite. Les trois axes représentent différents paramètres relatifs aux grains :

- **Axe X** : Montre l'amplitude (Width) et la densité (Density) des grains à tout moment.
- **Axe Y** : Montre la hauteur (Pitch) des grains. Les grains se déplaceront vers le haut et le bas si une fluctuation de hauteur aléatoire est introduite.
- **Axe Z** : Montre la Taille (Size), soit la durée des grains.

6.4. Le séquenceur pas-à-pas en mode Rhythmic

Le mode Rhythmic est construit autour d'un séquenceur pas-à-pas qui déclenche les grains entrants et peut même répéter des grains multiples sur un pas unique.

Il est ainsi capable de créer des effets extrême de glitch et de saccade, le tout en restant en rythme. Ou bien il peut simplement créer un beat pour une piste qui n'en a pas !



Malgré sa sophistication, le séquenceur pas-à-pas est très simple à utiliser, en particulier si vous avez déjà rencontré ce genre de séquenceurs sur des synthétiseurs auparavant. En mode Rhythmic, les contrôles du séquenceur remplacent le visualiseur.

6.4.1. Fader de longueur de pattern (Pattern Length)

Glissez le fader horizontal au bas du séquenceur pour déterminer la longueur de votre pattern (jusqu'à 16 pas). Il est parfaitement possible d'avoir un nombre inhabituel de pas par rapport à la signature temporelle de votre projet. Les pas inutilisés à la fin du pattern sont grisés.

Notez que le séquenceur est toujours en "mode loop" (boucle), car c'est un outil pour transformer de l'audio en rythme de manière constante. Il est également toujours synchronisé aux commandes de transport de votre DAW.

6.4.2. Colonnes de pas

Efx FRAGMENTS a la capacité unique de provoquer la répétition (ou non) des grains à chaque pas de la séquence.

Cliquez/glisser verticalement sur une colonne au-dessus d'un bouton Step (Pas) pour changer la valeur de répétition pour ce pas.

- 0 : Le pas est inactif.
- 1 : Le pas joue une instance d'un grain.
- 2 : Le pas répète deux grains.
- 4 : Le pas répète quatre grains.

La durée de chaque grain peut être ajustée pour correspondre aux répétitions à l'intérieur d'un pas.

 Une fois que vous avez obtenu une séquence qui vous plaît, expérimentez avec le potentiomètre [Grain Shape \[p.44\]](#) pour changer les clics acoustiques du grain. Entre ça et la fonction de répétition, il est possible de trouver des rythmes complètement inconnus. Tentez le coup !

6.4.3. Modes d'ordre de lecture

Les boutons sur la gauche sélectionnent quatre modes de lecture pour le séquenceur. De haut en bas, ces modes sont :



- *Forward (Normal)* : Les pas sont lus de façon linéaire du début à la fin du pattern.
- *Reverse (Inverse)* : Les pas sont lus de façon linéaire de la fin au début du pattern.
- *Back and Forth (Aller-Retour)* : Les pas sont lus dans un sens puis dans l'autre, faisant des aller-retours à travers le pattern.
- *Random (Aléatoire)* : Les pas sont lus dans un ordre aléatoire.

6.5. Sources de modulation

Le panneau avancé d'Efx FRAGMENTS est l'endroit où les sources de modulation sont assignées et configurées.



Il y a deux Macros, trois générateurs de Fonctions, un suiveur d'enveloppe et un séquenceur pas-à-pas (séparé de celui dédié au mode Rhythmic).

Ils vous permettent de moduler presque tous les paramètres d'Efx FRAGMENTS et des mini-graphiques animés vous montrent la situation de chaque source en temps réel.

6.5.1. Assigner une modulation

Pour assigner une source de modulation à une destination, passez votre souris sur le côté droit de son onglet jusqu'à ce que le mot "Assign" apparaisse, puis cliquez dessus. Pour voir toutes les paramètres source dans l'espace sous la tranche de modulation, cliquez sur le côté gauche de l'onglet.

Ceci entraînera l'apparition de colliers bleu clair autour de tous les paramètres éligibles à devenir des destinations de modulation, comme ceci :



Cliquez/glissez sur le collier pour ajuster la quantité de modulation.

Notez que pour les paramètres "gros potentiomètre" qui incluent un [facteur aléatoire \[p.21\]](#), les colliers de modulation sont *plus proches* des potentiomètres que les colliers jaunes d'aléatorisation.

Une source unique pour affecter des destinations multiples, et des sources multiples peuvent affecter une destination unique.

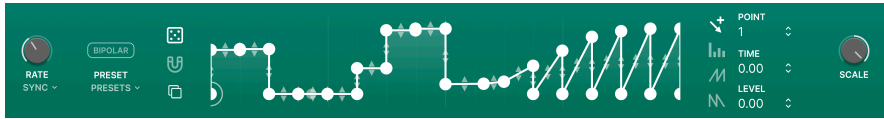
Lorsque vous avez terminé d'assigner des modulations, cliquez n'importe où dans l'arrière-plan de l'interface utilisateur, ou à nouveau sur "Assign" pour sortir du mode Assignment.

6.5.2. Macros

Les deux sections Macros n'ont pas de contrôle propres dans la partie sous la tranche de modulation. C'est parce qu'ils correspondent aux [Potentiomètres Intensity et FX \[p.12\]](#) à gauche du buffer. En cliquant n'importe où sur l'onglet Macro 1 ou 2, vous pouvez assigner ces potentiomètres pour contrôler des destinations multiples - leur fonction initiale.

6.5.3. Générateurs de Fonctions

Les trois générateurs de Fonctions identiques peuvent être considérés comme des enveloppes/LFOs très flexibles. Vous pouvez sortir des sentiers battus en créant des formes de modulations personnalisées, puis les utiliser pour placer une main invisible sur n'importe quel paramètre en faisant des assignations.

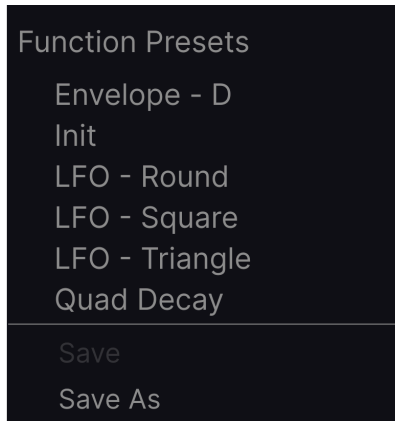


Ils sont similaires à ceux de notre synthétiseur logiciel Pigments, juste légèrement simplifiés et optimisés pour fonctionner dans un plug-in d'effet qui pompe de l'audio depuis une piste ou une entrée au lieu de créer lui-même l'audio. Cela signifie qu'ils fonctionnent toujours en boucle au lieu de jouer une fois et de s'arrêter.

Aussi, ils sont synchronisables en tempo (bien sûr) et chaque Fonction peut faire quelque chose de complètement différent en même temps !

6.5.3.1. Presets de Fonction

Avant d'entrer dans la création de nos propres Fonctions, cliquez sur le champ Presets pour voir des inclusions d'usine utiles.



Celles-ci permettent d'avoir un aperçu de ce que les générateurs de Fonctions peuvent faire. Que vous ayez fait des changements sur une Fonctions ou en ayez créé une nouvelle à partir de rien, vous pouvez enregistrer le résultat obtenu. Vous ne pouvez pas écraser un Preset d'usine, mais vous pouvez utiliser l'option Save As (Enregistrer sous).

6.5.3.2. Ajouter et Retirer des points de rupture

Nous pouvons à présent commencer à éditer et créer nos propres Fonctions. Les Fonctions sont modélées par deux facteurs : les points de rupture et les courbes ou segments entre ces points. L'axe X représente le temps et l'axe Y représente l'amplitude du signal de modulation.



Cliquez n'importe où sur le graphique central pour ajouter un point. Cliquez à nouveau pour en ajouter un autre. Vous pouvez ajouter jusqu'à 64 points dans une Fonction.

Pour supprimer un point, faites un clic droit ou un double-clic dessus.



! Le premier et le dernier point ne peuvent pas être supprimés ni déplacés horizontalement. Vous pouvez les déplacer verticalement.

6.5.3.3. Bouger un point de rupture

Pour changer l'emplacement d'un point dans une Fonction, cliquez dessus et glissez-le où vous voulez. Vous pouvez le monter ou le baisser pour ajuster son niveau. Déplacez-le à gauche ou à droite pour changer son emplacement temporel dans la Fonction.

6.5.3.4. Modifier une courbe

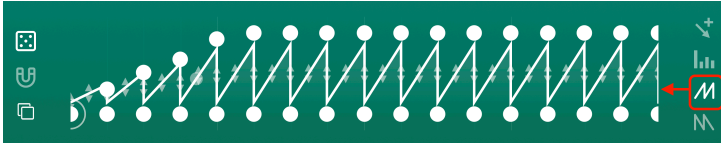
Notez qu'entre deux points, au milieu de la ligne qui les connecte, se trouvent deux flèches haut/bas. Cliquez sur l'une d'entre elles et déplacez-la doucement jusqu'en haut. La ligne va se déformer jusqu'à ce qu'elle atteigne le haut du point de rupture voisin le plus élevé, point auquel elle deviendra complètement carrée. La même chose se produit si vous tirez la ligne vers le bas.

La règle pour les Fonctions : plus le dévers est raide, plus le changement est rapide !

6.5.3.5. Outils de dessin

A droite du graphique de la Fonction se trouve une tranche verticale d'outils de dessin. Ils peuvent accélérer la création de votre Fonction en vous permettant de dessiner des formes répétitives. De bas en haut, les outils sont :

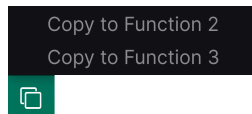
- **Edit (Éditer)** - Créé un point unique.
- **Draw Line (Dessiner ligne)** - Créé une ligne entre deux points.
- **Draw Ramp (Dessiner rampe ascendante)** - Créé une forme de dent de scie ascendante entre deux points.
- **Draw Saw (Dessiner rampe descendante)** - Créé une forme de dent de scie descendante entre deux points.



Lorsque vous utilisez Line, Ramp ou Saw, un simple clic créera un segment unique lié par deux points de rupture. Cliquer/glisser créera une courbe faite de plusieurs segments.

6.5.3.6. Copier des Fonctions

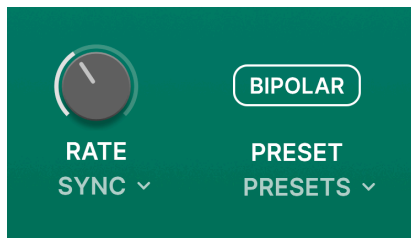
Cliquez sur l'icône "carrés superposés" pour faire apparaître un menu vous permettant de copier votre Fonction et tous ses paramètres vers un autre générateur de Fonction.



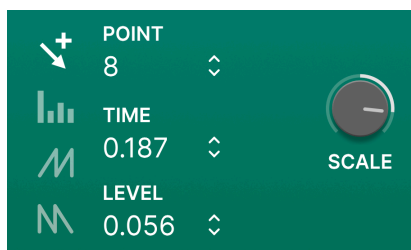
Ceci est utile pour éditer des Fonctions bâties autour de la même structure sans avoir à recommencer depuis le début.

6.5.3.7. Autres paramètres de Fonction

Regardons à présent rapidement les autres paramètres de Fonctions qui ne sont pas décrits dans les sections ci-dessus.



- **Rate (Fréquence)** : Définit la fréquence à laquelle la Fonction est jouée. Le menu déroulant omniprésent décide si la fréquence est libre en Hertz ou synchronisée au tempo en feeling régulier, triolet ou pointé.
- **Bipolar (Bipolaire)** : Lorsque cette option est active, la Fonction est bipolaire, signifiant que l'axe Y est séparé en son milieu par un O et que les déplacements de chaque côté de l'axe sont soit positifs, soit négatifs.



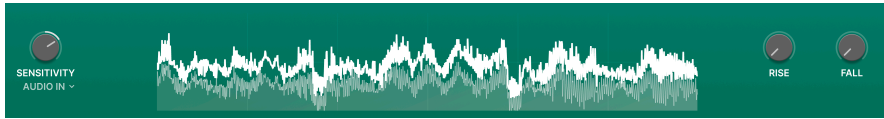
- **Random (Aléatoire)** : Cliquez/glissez verticalement sur l'icône "dé" pour aléatoriser les emplacements de tous vos points de rupture le long de l'axe Y (niveau).
- **Magnetize (Magnétiser)** : Lorsque le bouton "aimant" est actif, la grille est affichée sur le graphique et les points y sont attirés. Ceci est utile pour construire des patterns de Fonctions précis, surtout lorsque vous êtes synchronisé au tempo.
- **Point** : Cliquer/glisser verticalement sur cette valeur est simplement une manière alternative de sélectionner des points individuels sur le graphique.
- **Time (Temps)** : Cliquer/glisser ici déplace le point sélectionné le long de l'axe X.
- **Level (Niveau)** : Cliquer/glisser ici déplace le point sélectionné le long de l'axe Y.
- **Scale (Échelonnage)** : Ce potentiomètre permet d'échelonner la sortie de la Fonction. En pratique, cela permet d'ajuster le minimum et le maximum des points sur l'axe Y, et gère le volume de la Fonction.



Une bonne raison pour jouer avec les champs **Time** et **Level** au lieu de déplacer les points eux-mêmes est qu'il est ainsi plus facile de changer la position d'un seul point le long d'un axe sans affecter l'autre.

6.5.4. Suiveur d'enveloppe

Il se peut que vous ayez entendu parler de suiveurs d'enveloppe dans le contexte d'une pédale d'effet ou d'un synthétiseur. Ils suivent l'attaque et le relâchement (release) des clics acoustiques d'un signal audio, puis appliquent cela sur d'autres paramètres - souvent un filtre cutoff - pour obtenir un son funky.



Dans Efx FRAGMENTS, le suiveur d'enveloppe peut être appliqué à n'importe quelle(s) destination(s) de modulation, mais le principe de base est le même : il utilise les variations continues de niveau d'un signal entrant comme modèle pour les variations d'un autre paramètre.

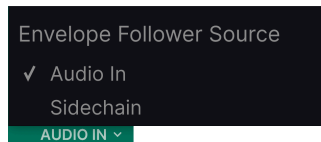
Voici les différents contrôles, de gauche à droite.

6.5.4.1. Sensitivity [Sensibilité]

Ceci permet simplement de définir le gain du suiveur d'enveloppe pour lire l'audio entrant. Le régler trop haut peut entraîner une surcharge du signal, mais en général, plus la sensibilité est élevée, plus la sortie de modulation sera élevée.

6.5.4.2. Source

Le menu déroulant en dessous du potentiomètre **Sensitivity** sélectionne la source audio pour le suiveur d'enveloppe.



C'est soit l'entrée audio principale de la piste où se trouve le plug-in, ou une entrée sidechain pouvant si elle est configurée ainsi dans votre DAW. Cette dernière signifie que si vous avez EFX Granular qui traite une piste mais liée vers une autre source (par exemple, une piste de grosse caisse), l'enveloppe suivra la piste liée.

6.5.4.3. Affichage central

La chose importante à savoir ici est que l'épaisse "couronne" blanche que vous pouvez voir à travers le haut de l'affichage de la forme d'onde indique le niveau sortie du suiveur d'enveloppe, tandis que les formes d'ondes en dessous représentent le niveau de l'audio entrant. Ce qui nous amène à...

6.5.4.4. Montée et chute (Rise and Fall)

Rise est comme un potentiomètre d'attaque sur un compresseur : il définit combien de temps le suiveur d'enveloppe prend pour "s'accrocher" à l'audio entrant et le traduire en résultats. Sur un compresseur, ces résultats sont une réduction du gain qui suit le volume global. (Oui, un compresseur est également un suiveur d'enveloppe, par définition.)

Fall est comme le potentiomètre de relâchement (release) : il détermine combien de temps il faut au suiveur d'enveloppe pour "lâcher" l'audio une fois qu'il s'y est accroché.

Si ces temps sont réglés très bas ou sur zéro, vous verrez le "bonnet blanc" dans l'affichage de la suivre exactement la forme d'onde. Élevez l'un ou l'autre de ces paramètres et il divergera de la forme d'onde initiale, comme le suiveur d'enveloppe met plus de temps à s'accrocher ou à relâcher l'audio qu'il traite.

6.5.5. Séquenceur de modulation

Efx FRAGMENTS inclut un séquenceur à 16 pas pensé pour être utilisé comme source de modulation. Il est complètement indépendant du séquenceur dédié au [Mode Rhythmic](#) [p.24].



Néanmoins, il fonctionne largement comme cet autre séquenceur, avec quelques options supplémentaires.

6.5.5.1. Affichage des pas (Step Display)

C'est ici que vous créez des patterns et définirez les modes de lecture. De par la nature d'Efx FRAGMENTS, le séquenceur est toujours actif, mais il n'affectera pas de destinations de modulation s'il est laissé non-assigné.



Au bas de l'affichage des pas se trouve la **barre de longueur du pattern**. Cliquez/glissez sur cette barre pour définir la longueur de la séquence. Une fois encore, vous pouvez avoir un nombre de pas inhabituel par rapport au tempo de votre projet. Les pas inutilisés sont grisés à la fin du pattern.

A droite de l'affichage se trouvent les **Outils de dessin**. Sélectionnez simplement un outil et cliquez et glissez dans l'affichage des pas central ! De haut en bas, ces outils sont :

- **Clear (Effacer)** : Remplace la séquence actuelle avec une nouvelle séquence vide. Si vous effacez une séquence accidentellement, vous pouvez la retrouver avec la fonction [undo](#) [p.69] de la barre d'outils inférieure.
- **Pencil (Crayon)** : Vous permet d'ajuster des pas individuels dans la séquence en les cliquant/glisissant vers le haut ou le bas. Vous pouvez également glisser latéralement et des points multiples s'adapteront à la position verticale du curseur de votre souris.
- **Line (Ligne)** : Avec cet outil, lorsque vous glissez à travers des pas multiples, ils sont verrouillés dans l'ordre ascendant ou descendant avec des changements linéaires dans leurs valeurs. (Vous pouvez alors néanmoins changer des pas individuels.) Ce mode est super pour créer des montées ou des chutes stables et répétitives pour un paramètre de destination.
- **Eraser (Gomme)** : Cliquer sur un pas individuel le rétablira à sa valeur par défaut. Vous pouvez glisser à travers plusieurs points pour les rétablir tous.

Sur la gauche de l'affichage se trouvent les boutons **Play Mode (Mode de lecture)**. Ceux-ci fonctionnent comme dans le séquenceur du mode Rhythmic. De haut en bas, ces modes sont :

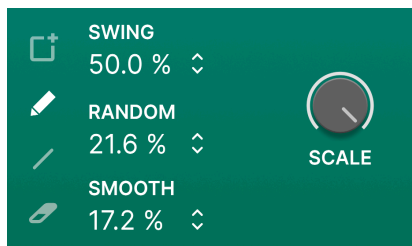
- *Forward (Normal)* : Les pas sont lus de façon linéaire du début à la fin du pattern.
- *Reverse (Inverse)* : Les pas sont lus de façon linéaire de la fin au début du pattern.
- *Back and Forth (Aller-Retour)* : Les pas sont lus dans un sens puis dans l'autre, faisant des aller-retours à travers le pattern.
- *Random (Aléatoire)* : Les pas sont lus dans un ordre aléatoire.

6.5.5.2. Paramètres du séquenceur de modulation

Les paramètres du séquenceur de modulation que nous n'avons pas encore couverts sont les suivants :



- **Rate (Fréquence)** : Définit la fréquence à laquelle la Fonction est jouée. Le menu déroulant omniprésent décide si la fréquence est libre en Hertz ou synchronisée au tempo en feeling régulier, triolet ou pointé.
- **Bipolar (Bipolaire)** : Lorsque cette option est active, la Fonction est bipolaire, signifiant que l'axe Y est séparé en son milieu par un O et que les déplacements de chaque côté de l'axe sont soit positifs, soit négatifs.



- **Swing** : Ajoute du swing en retardant la seconde double croche au sein de chaque croche. En d'autres termes, c'est du swing classic de boîte à rythme.
- **Random (Aléatoire)** : Cliquez/glissez pour ajouter une variation aléatoire à la valeur de chaque pas. Plus ce paramètre est réglé fort, plus la probabilité qu'un pas soit aléatorisé est grande, et plus son changement de valeur peut être important. Les valeurs aléatorisées sont réinitialisées à chaque nouveau début de cycle de pattern.
- **Smooth (Lisse)** : Cliquez/glissez sur ce paramètre pour ajouter un degré de lissage entre deux pas. A zéro, les valeurs "sautent" de l'une à l'autre, et à 100%, toutes les valeurs possibles entre deux pas sont jouées.
- **Scales (Échelonnage)** : Ceci permet d'échelonner le niveau de sortie du séquenceur dans les directions positives et négatives. A zéro, la sortie est nulle et il n'y aura aucun changement sur les destinations de modulations assignées.

6.6. Contrôles de panoramique avancés



Le mode avancé offre des contrôles supplémentaires pour le panoramique/spatialisateur.

6.6.1. Fréquence du panoramique

Ceci définit simplement la fréquence du panoramique. Le menu déroulant en dessous du potentiomètre fournit les options habituelles de synchronisation au tempo (régulier, triolet, pointé) ou la libre fréquence en Hertz.

6.6.2. Panoramique aléatoire

Ce potentiomètre aléatorise les positions des grains dans le champ stéréo.

6.6.3. Quantité [Amount]

Ce potentiomètre définit avec quelle amplitude les grains peuvent bouger entre les canaux gauche et droit.

6.6.4. Distance

Limite l'amplitude avec laquelle les grains peuvent bouger de près à loin. Par défaut, ce paramètre est à 100%.

6.7. Contrôles d'effets avancés

Les deux emplacements d'effets dans Efx FRAGMENTS ont un certain nombre de paramètres qui ne sont visibles que lorsque le panneau avancé est ouvert.

Nous vous encourageons à explorer ceux-ci par vous-même, mais voici une liste de tableau de leur paramètres individuels. Nous avons omis les fonctions Dry/Wet et de routage, celles-ci étant décrites dans le chapitre [Panoramique et FX \[p.26\]](#) et que tous les effets y ont accès.

6.7.1. Multi-Filter



Ce filtre de style synthétiseur présente un passe-haut, un passe-bande, un passe-bas et deux modes peigne.

Contrôle	Description
Frequency (Fréquence)	Détermine la fréquence centrale ou de cutoff du filtre.
Resonance (Résonance)	Ajuste un pic de niveau situé sur la fréquence du filtre.
Slope (Dénivelé)	Définit la courbe du filtre sur 12, 24 ou 36 dB par octave.
Type	Sélectionne le mode de filtre. Les filtres peigne n'ont pas de dénivelés.

6.7.2. Distorsion



Allant bien plus loin que la distorsion traditionnelle fuzz-box, la distorsion d'Efx FRAGMENTS offre 13 algorithmes incluant clipping fort et doux, saturation de bande, et plus encore.

Contrôle	Description
Drive	Equivalent au "pre gain" sur un ampli ou une pédale de distorsion, ceci définit la quantité de distorsion appliquée.
Output (Sortie)	Définit le niveau de sortie de l'effet.
Autogain	Active le contrôle automatique du paramètre de sortie pour éviter toute surcharge du signal.
Type	Le menu déroulant permet de choisir parmi les 13 algorithmes de distorsion.

6.7.3. Compresseur



Un compresseur classique avec des ratio, seuil, et compensation de gain variables.

Contrôle	Description
Threshold (Seuil)	Définit le niveau auquel la réduction de gain commence à s'appliquer.
Output (Sortie)	Définit le niveau de sortie du compresseur.
Auto Makeup (Compensation Auto)	Automatise le niveau de sortie en fournissant une compensation de gain en fonction de la compression.
Attack (Attaque)	Ajuste la vitesse à laquelle le compresseur "s'accroche" à l'audio lorsque le seuil est atteint.
Release (Relâchement)	Ajuste la vitesse à laquelle le compresseur "relâche" l'audio lorsque le niveau passe en dessous du seuil.
Ratio	Définit la quantité de compression appliquée lorsque le seuil est atteint.

6.7.4. Delay



Le delay est synchronisable au tempo et inclut un mode de panoramique ping-pong en stéréo.

Contrôle	Description
Time (Vitesse)	Définit la vitesse du delay.
Rate Type (Type de fréquence)	Le menu déroulant propose des options de synchronisation au tempo. Lorsqu'il est synchronisé, le delay correspond à une subdivision du tempo hôte.
Feedback	Définit la quantité de signal retardé renvoyé dans l'effet pour être traité à nouveau.
Ping-Pong	Active le mode ping-pong.
Width (Amplitude)	Change graduellement la sortie du delay de mono vers stéréo.
Fine (Fin)	Ajoute une légère variation aléatoire à la vitesse du delay.

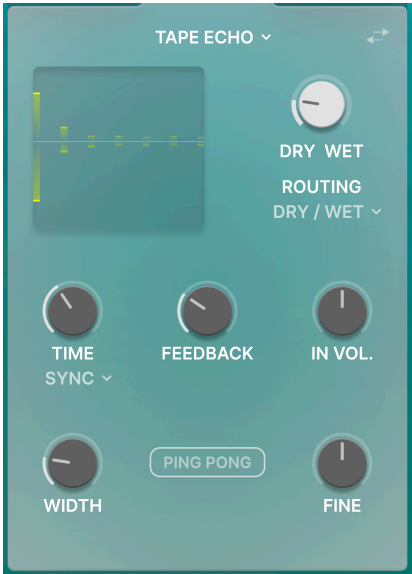
6.7.5. Pitch-Shift Delay [Delay à variation de hauteur]



Ce delay synchronisable au tempo permet également de varier la hauteur du signal retardé.

Contrôle	Description
Time (Vitesse)	Définit la vitesse du delay.
Rate Type (Type de fréquence)	Le menu déroulant propose des options de synchronisation au tempo. Lorsqu'il est synchronisé, le delay correspond à une subdivision du tempo hôte.
Stereo Offset (Décalage stéréo)	Introduit un décalage dans la vitesse de delay entre les canaux gauche et droit.
Feedback	Définit la quantité de signal retardé renvoyé dans l'effet pour être traité à nouveau.
Detune (Désaccordé)	Introduit des variations d'accordage entre les canaux gauche et droit.
Pitch (Hauteur)	Ajuste la quantité de variation de hauteur en demi-tons.
Spray	Ajoute de l'aléatoire dans le timing du delay.

6.7.6. Echo à bande



Réplique les effets des échos à bandes classiques et peut également être synchronisé au tempo.

Contrôle	Description
Time (Vitesse)	Définit la vitesse du delay.
Rate Type (Type de fréquence)	Le menu déroulant propose des options de synchronisation au tempo. Lorsqu'il est synchronisé, le delay correspond à une subdivision du tempo hôte.
Feedback	Définit la quantité de signal retardé renvoyé dans l'effet pour être traité à nouveau.
In. Vol.	Définit le gain d'entrée. Un réglage trop élevé peut causer de la distorsion.
Ping-Pong	Active un mode de panoramique ping-pong en stéréo.
Width (Amplitude)	Ajoute un décalage dans la vitesse du délai entre les canaux gauche et droit.
Fine (Fin)	Règle la vitesse du delay avec des paliers très fins.

6.7.7. Chorus



Aucun set d'effets ne serait complet sans un chorus pour épaissir le son lorsque c'est nécessaire.

Contrôle	Description
Rate (Fréquence)	Définit la fréquence du LFO du chorus.
Feedback	Définit la quantité de signal "chorusé" renvoyé dans l'effet pour être traité à nouveau.
Mono	Permet de switcher entre les modes mono et stéréo.
Waveform Select (Sélection de forme d'onde)	Permet de switcher entre les formes d'onde sinusoïde ou carrée pour le LFO du chorus.
Depth (Profondeur)	Définit la profondeur de l'effet chorus.
Voices (Voix)	Définit le nombre de voix désaccordées utilisées pour créer le chorus : 1, 2, ou 3.
Delay	Ajoute un décalage temporel entre le signal entrant et ses copies "chorusées".

6.7.8. Flanger



Le flanger est l'effet "avion" pouvant être entendu sur de nombreux enregistrements de rock classique et de musique électronique.

Contrôle	Description
Rate (Fréquence)	Définit la fréquence du LFO du flanger.
Rate Type (Type de fréquence)	Le menu déroulant propose des options de synchronisation au tempo. Lorsqu'il est synchronisé, le delay correspond à une subdivision du tempo hôte.
Feedback	Définit la quantité de signal affecté par le flanger et renvoyé dans l'effet pour être traité à nouveau.
Feedback Polarity (Polarité du feedback)	Le menu déroulant permet de choisir entre les caractères additif et soustractif pour la boucle de feedback.
Mono	Permet de switcher entre les modes mono et stéréo.
Waveform Select (Sélection de forme d'onde)	Permet de switcher entre les formes d'onde sinusoïde ou triangle pour le LFO du flanger.
Depth (Profondeur)	Définit la profondeur de l'effet flanger.
Delay	Ajuste la durée du délai inhérent au flanger, ce qui change le contenu harmonique.

6.7.9. Reverb



La reverb intégrée vous permet d'étendre votre son "granulé" dans l'espace acoustique sans charger de plug-in supplémentaire.

Contrôle	Description
Size (Taille)	Change la taille de la pièce virtuelle.
Predelay	Ajuste le delay avant l'apparition des premières réflexions de reverb .
Decay	Ajuste le temps qu'il faut à la reverb pour disparaître.
Damping	Réduit les fréquences hautes du signal traité par la reverb.
Width (Amplitude)	Ajoute de l'amplitude stéréo au signal traité par la reverb.

7. LA BARRE D'OUTILS INFÉRIEURE

Bon nombre de fonctions utilitaires se trouvent tout en bas de l'interface d'Efx FRAGMENTS. Elles sont telles un bon mécano : peut-être pas très glamour, mais vous serez très content de les avoir lorsque vous en aurez besoin !

Comme cette zone est très petite et peu flexible pour présenter des chiffres et des diagrammes, nous observerons simplement les fonctions de gauche à droite.

7.1. Côté gauche

Offset Synced: Sets the offset to tempo subdivision

La barre d'outils inférieure, côté gauche

La moitié gauche de la barre d'outils est là où les descriptions des contrôles apparaissent, vous indiquant la signification de n'importe quel potentiomètre, bouton, icône ou autre lorsque vous passez votre souris dessus.

7.2. Côté droit

Le côté droit de la barre d'outils renferme d'autres fonctions utilitaires.



La barre d'outils inférieure, côté droit

De gauche à droite, celles-ci sont :

7.2.1. Grains maximum

Cliquez/glissez sur cette valeur limite le nombre de grain que l'Efx FRAGMENTS est autorisé à produire simultanément. Ceci peut participer à réduire la charge système de votre ordinateur, surtout si vous travaillez dans un grand projet DAW avec de nombreux autres instruments et effets logiciels. A des réglages moins élevés, le son produit sera également plus épuré - ce qui peut être un atout pour certaines applications musicales.

7.2.2. Transport Mute

Lorsque ce bouton est engagé, le signal est immédiatement coupé lorsque votre DAW est en pause. Ceci permet de couper les sons résiduels restants dans le buffer, susceptibles de "filer" après la mise en pause de votre DAW.



! Il est facile d'oublier que le Transport Mute est actif. Si, par exemple, vous voulez jouer un synthé doux sur une piste qui possède déjà Efx FRAGMENTS, le synthétiseur ne produira aucun son si le DAW est en cours de lecture. Désactiver le Transport Mute pour remédier à ce problème.

7.3. Bypass [On/Off]

Ce bouton active ou désactive le plug-in.

7.4. Undo [Annuler], Redo [Restaurer], et History [Historique]

Lors de l'édition d'un effet, il est très facile de dépasser le point où le son nous convenait, sans savoir comment faire pour y revenir. Comme tous les plug-ins Arturia, Efx FRAGMENTS offre des commandes d'annulation, restauration et d'historique complet afin que vous puissiez toujours retrouver le chemin que vous avez parcouru.

Utilisez les flèches pour avancer ou reculer d'une action ou d'un mouvement d'un contrôle.

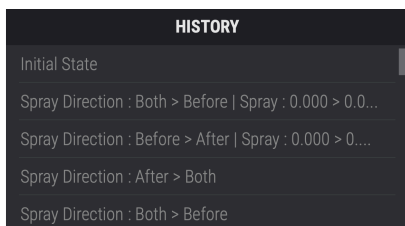
7.4.1. Undo [Annuler]

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

7.4.2. Redo [Restaurer]

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

7.4.3. History [Historique]



Cliquez sur l'icône centrale avec les trois lignes pour ouvrir la fenêtre d'historique, comme présenté ci-dessus. Ceci fournit un récapitulatif pas-à-pas de chaque modification effectuée dans Efx FRAGMENTS. En cliquant sur une ligne de la liste, vous restaurez le plug-in à l'état dans lequel il se trouvait lorsque vous avez fait cette modification.

7.4.4. VU-mètre CPU

Tout à droite se trouve le VU-mètre CPU, qui affiche la charge du système qu'Efx FRAGMENTS impose à votre ordinateur. Comme cet outil ne concerne que ce plug-in, il ne constitue pas un substitut des outils de contrôle de la charge du système globale disponibles dans votre DAW.

7.4.5. Panic

Glissez votre souris au-dessus du VU-mètre CPU et il affichera le mot PANIC. Cliquez dessus pour envoyer la commande All-Sounds-Off (Tous sons coupés). Ceci est une commande temporaire, donc le son reviendra si votre DAW est toujours en cours de lecture. Dans le cas d'un problème audio plus sérieux (par exemple, un effet de delay n'ayant rien à voir avec le plug-in et persistant dans une boucle de feedback), arrêtez la lecture de votre DAW et désactivez le plug-in qui pose problème.



♪ Tout en bas à droite de la barre d'outils est l'emplacement où le bouton [Maximiser la vue \[p.9\]](#) apparaîtra si nécessaire.

8. 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 Logiciel (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 illégale 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 transférerez 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 saurait 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.