

Synfire User Manual

Contents

Chapter 1. Concepts	1
Prototypage musical.....	1
Paramètres.....	2
Figure.....	3
Reconnaissance de figure.....	6
Enregistrement de figures.....	6
Le concept d'harmonie.....	7
Les bases.....	7
Clés.....	10
Réglage de la Gamme.....	11
Contexte harmonique.....	12
Diagrammes de Progression.....	14
Harmonisation.....	16
Polytonalité.....	16
Catalogue.....	17
Phrases et extraits.....	18
Rendu.....	19
Compositions.....	20
Pistes.....	21
Conteneurs.....	22
Paramètres globaux.....	24
Bibliothèque intégrée.....	25
Rack d'arrangement.....	25
Snippets.....	26
Palettes.....	27
Bibliothèques.....	29
Usines.....	30
Esquisses.....	34
Système audio.....	34
Instruments.....	35

Devices.....	38
Racks.....	39
Moteur Audio.....	44
Routage MIDI.....	44
Cognitone Transport.....	45
Drones.....	45
Les bases de l'interface utilisateur.....	47
Souris.....	47
Sortie des paramètres.....	48
Sélection multiple.....	49
Rapports d'erreurs.....	49
Chapter 2. Interface utilisateur.....	50
Barre latérale : Bibliothèque de modules de rack.....	50
Barre latérale : Bibliothèque de phrases.....	52
Inspecteur de paramètres.....	58
Propriétés de l'instrument.....	59
Propriétés du conteneur.....	64
Réglages d'exportation de la notation.....	65
Synchronisation externe.....	70
Réglages d'harmonie.....	74
Inspecteur de figures.....	76
Réglages de prise.....	79
Réglages d'interprétation.....	83
Paramètres de morphing.....	88
Time Inspector.....	90
Aide du navigateur.....	91
Éditeur de phrases.....	92
Click Board.....	96
App « Arrange ».....	96
Page « Structure ».....	98
Page « Pistes ».....	106
Page Matrice.....	113

Page « Diagramme de Progression ».....	114
Page « Harmoniser ».....	115
Page « Palette ».....	116
Page « Snippets ».....	126
Page de la Bibliothèque.....	133
Page des sons.....	139
Bloc de paramètres.....	154
Vue des paramètres.....	156
Options d'affichage.....	157
Transport.....	158
Appli Esquisse.....	160
Appli Chanson.....	161
Application Bibliothèque.....	161
Application Palette.....	162
Application « Diagramme de Progression ».....	164
Application Catalogue.....	165
Appli de réglages Audio/MIDI.....	168
Page des réglages audio.....	169
Page des réglages MIDI.....	172
Page « Entrées ».....	174
Page « Rack global ».....	177
Page « Instruments globaux ».....	185
Page « Devices ».....	187
Dépôt.....	196
Panneaux.....	198
Le cycle des quintes.....	198
Widget Clavier.....	200
Clavier à gamme.....	201
Panneau d'Instrument à Cordes.....	201
Panneau « Contexte harmonique ».....	203
Fenêtres de dialogue.....	203
Préférences.....	204

Préférences de sélection des gammes.....	207
Attribution d'un son.....	209
Contrôleurs personnalisés.....	215
Articulations personnalisées.....	217
Mises à jour en ligne.....	219
Boîte de dialogue « Importer un fichier MIDI ».....	220
Raccourcis du clavier.....	226
Drone.....	228
Chapter 3. Documentation sur les usines.....	230
Éléments.....	230
Paramètres.....	230
Similitude.....	231
Segments.....	231
Types.....	232
Segments.....	234
Répartition des étapes.....	237
Divisions de mesure.....	239
Fabricants de paramètres.....	240
Basse rythmique.....	240
Marques métriques.....	240
Accords rythmiques.....	240
Statique.....	240
Fonctionnel.....	241
Chord Machine.....	241
Accords isolés.....	241
Pauses métriques.....	243
Alternance.....	243
Coordonnés.....	244
Basse One.....	244
Aléatoire (plat).....	244
Séquenceur.....	244
Aléatoire (structuré).....	244

Syncopes.....	244
Vélocités métriques.....	244
Vélocité statique.....	245
Usines de production de lignes.....	245
Basse (Multi).....	245
Basse (simple).....	245
Ligne de basse au piano.....	246
Accords en arpège.....	246
Accords de guitare.....	246
Accords de piano.....	246
Arp One.....	246
Éléments enchaînés.....	246
Mélodie générique (single).....	246
Mélodie générique (Multi).....	246
Main droite au piano.....	246
Question + Réponse.....	247
Développe A.....	247
Chant.....	247
Les « usines à phrases ».....	247
Mélodies en contrepoint.....	247
Contrepoint (sauté).....	247
Partitions pour piano.....	248
ExperimentalKit1.....	248
Chapter 4. Tâches.....	249
Réglages audio.....	249
Attribuer des sons.....	249
Configuration de l'entrée MIDI.....	250
Créer des descriptions du device.....	251
Configurer manuellement les modules de rack.....	254
Synchronisation avec un DAW.....	255
Passer d'un moteur de jeu à un DAW.....	257
Vérifier le Moteur Audio.....	258

Édition.....	258
Jouer avec les palettes.....	258
Déplacer des paramètres.....	261
Modification des paramètres.....	261
Optimisation des phrases.....	274
Harmoniser une phrase.....	274
Instantanés.....	277
Affiner l'interprétation.....	278
Insérer de la musique entre les marqueurs de repère.....	279
Enregistrement.....	280
Paramètres d'enregistrement.....	281
Détection d'accords en temps réel.....	282
Enregistrement de snippets.....	283
Créer une esquisse.....	284
Importation, exportation, impression.....	284
Limites de l'importation.....	284
Importer un fichier SMF.....	285
Exporter au format SMF.....	287
Exporter depuis Drone.....	288
Exporter la partition.....	289
Exporter l'audio (enregistrer sur le disque).....	290
Exporter par glisser-déposer.....	291
Réutiliser des conteneurs.....	291
Impression.....	292
Gestion des fichiers.....	293
Installation.....	294
Sauvegardes.....	297
Chapter 5. Flux de travail.....	299
Stratégies.....	299
Composition de chansons.....	301
Collecte de phrases.....	302
Collecter des progressions d'accords.....	303

Production vs. Notation.....	304
Moteur Audio vs DAW.....	304
Structure du projet.....	305
Chapter 6. Tutoriels.....	307
Navigation dans les palettes 1.....	307
Palette Surfing 2.....	308
Palette Surfing 3.....	308
Palette Surfing 4.....	308
Chapter 7. Dépannage.....	310
Problèmes graphiques sous Windows.....	310
Les plug-ins ne peuvent pas accéder aux sons.....	311
Les drones ne sont pas revenus à la normale après l'ouverture.....	311
Sortie imprévisible des Accords Automatiques.....	312
Moniteur d'allocation des sons.....	312
Chapter 8. Références.....	314
Encyclopédie des paramètres.....	314
Analyse.....	314
Chromatique.....	314
Contrôleurs.....	315
Dynamique.....	316
Figure.....	317
Flow.....	322
Harmonie.....	324
Interprétation.....	324
Couche.....	326
Longueur.....	326
Paroles.....	328
Morphing.....	329
Sortie.....	329
Pause.....	330
aperçu.....	331
Rythme.....	331

Chiffrage.....	333
Maj.....	333
Sauter.....	334
Étape.....	335
Sustain.....	336
Prise.....	337
Tempo.....	338
Durée.....	338
Transition.....	339
Transposer.....	340
Variation.....	341
Vélocité.....	342
Volume:.....	343
Fonctions harmoniques.....	344
Chiffres romains.....	348
Conversion des paramètres.....	349
Syntaxe.....	350
Réglages de synchronisation pour les DAW.....	356
Comparaison des fonctionnalités.....	356
Glossaire.....	365
Chapter 9. Mentions légales.....	367
Licence d'utilisation du logiciel.....	367
Droit d'auteur.....	367

Chapter 1. Concepts

Introduction aux termes et aux principes fondamentaux de Synfire

Synfire utilise des techniques d'IA puissantes et des algorithmes sophistiqués basés sur la connaissance pour comprendre et traiter la musique à un haut niveau d'abstraction. Découvre la structure générale de Synfire et les concepts de théorie musicale sur lesquels il repose dans ce chapitre.

Prototypage musical

De quoi s'agit-il ?

Les logiciels classiques comme les stations de travail audio (DAW) et les programmes de notation sont avant tout des outils d'enregistrement et de production. La musique que tu arranges est statique dès le départ. Ce n'est qu'à force d'un travail minutieux sur les détails que tu peux modifier l'harmonie, le style, l'expression et la structure narrative, par exemple, pour innover et expérimenter d'autres idées, approches et genres. Souvent, la frustration liée à cette contrainte mène à une impasse et le morceau n'est jamais terminé.

Le prototypage musical te permet d'essayer toutes sortes de choses à un niveau musical plus élevé sans avoir à te fixer sur un résultat statique dès le début. La musique est compilée de manière dynamique à partir de composants réutilisables que tu peux éditer et remplacer librement à tout moment. Même avec des compositions complexes, tu peux encore apporter des changements profonds après coup pour obtenir de nouvelles idées originales.

- Construis de la musique à partir d'éléments qui peuvent être générés, esquissés, rassemblés et combinés de façons toujours nouvelles.
- Écoute immédiatement les résultats et évalue-les de manière plus objective.
- Laisse-toi inspirer par de nombreux hasards heureux et surprises.
- Maîtrise toutes les parties instrumentales qui donnent vie à ta musique.
- Découvre des styles musicaux qui sortent de ta routine et de tes habitudes.
- Sors de la panne d'inspiration.

Le prototypage musical peut aussi rompre ta routine d'une manière nouvelle et passionnante, et faire naître des idées originales et une nouvelle motivation.

Rendu musical en provenance de modèles

Le rendu du **prototypage musical** fonctionne un peu comme l'imagerie générée par ordinateur (CGI), où des images individuelles (images) sont générées à partir de modèles 3D, de textures et de sources lumineuses. De la même manière, Synfire génère une sortie MIDI à partir de modèles en les mappant sur l'**Figure** sur l'**Harmony** et de nombreux autres paramètres dynamiques. Modifier l'un de ces paramètres conduit à une sortie musicale différente.

Tous les styles

Certaines applications musicales populaires sont personnalisées pour un style musical spécifique et mettent l'accent sur le divertissement et la satisfaction immédiate. Elles sont sympas à utiliser, mais la musique sonne à peu près toujours pareil.

Synfire n'est pas cantonné à un style ou à un flux de travail spécifique. C'est un outil extrêmement complet et puissant. On aurait pu simplifier l'apprentissage en intégrant de nombreuses hypothèses sur le flux de travail et le style, mais on ne voulait pas le faire au détriment de la liberté artistique. Prends le temps de te familiariser avec ce puissant outil. Ça deviendra une seconde nature plus vite que tu ne le penses.

Tes décisions

Synfire peut t'inspirer grâce à un flux permanent de nouvelles idées. Mais les décisions créatives ultimes t'appartiennent : quel style choisir, lesquels parmi les nombreux éléments émergents garder ou abandonner, quelle voie emprunter depuis la première ébauche jusqu'à la partition finale. Et surtout, apprendre et comprendre les subtilités de ton genre particulier.

Paramètres

Transformer les expressions musicales

Les paramètres ressemblent un peu aux pistes d'automatisation d'un DAW, même si leurs formes et fonctions variées vont bien au-delà. Chaque paramètre a un aspect distinctif et joue un rôle spécifique dans le processus de création musicale.

Figure Le volume (**Harmony**) et la vitesse () sont les paramètres les plus visibles et les plus influents, mais il en existe bien d'autres. Certains ajoutent des variations subtiles et de l'expression. D'autres transforment radicalement ta musique en quelque chose de complètement différent. Tu trouveras une liste exhaustive de tous les paramètres dans l'[Encyclopédie des paramètres](#).



Note:

Les paramètres contiennent des données **vectérielles** que tu peux consulter et éditer. Pour simplifier les choses, on ne fait pas de distinction formelle entre un paramètre et les données qu'il contient ; on utilise plutôt le terme « **paramètre** » pour les deux.

Boucles

À moins que la boucle ait été désactivée avec **le paramètre** > « **Repeat** », les paramètres d'une **phrase** se répètent indépendamment les uns des autres pendant toute la durée du **Conteneur** dans lequel ils se trouvent. Leur influence peut donc évoluer séparément au fil du temps. Par exemple, une courte valeur de « **Figure** » peut être accompagnée d'un paramètre « **Vélocité** » long et évolutif.

Les conteneurs eux-mêmes ne peuvent pas être mis en boucle, mais en modifiant leur taille, les phrases qu'ils contiennent seront lues en boucle pendant cette durée.

Related information

[Rendu](#)

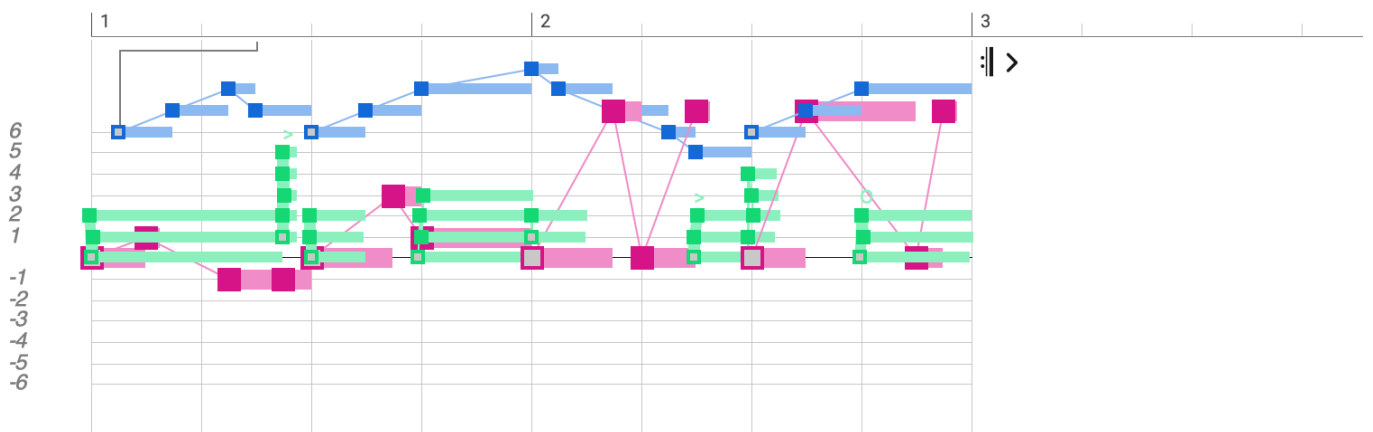
[Encyclopédie des paramètres](#)

Figure

Le paramètre qui apporte de l'expression musicale

[Tutoriel vidéo](#)

Synfire propose un format d'écriture musicale qui n'est ni du MIDI, ni de l'audio, ni de la notation traditionnelle. Ça ressemble un peu à ce que les musiciens qui improvisent peuvent avoir en tête : des fragments et des mouvements mélodiques, décomposés en petites unités reliées entre elles. On peut les placer n'importe où pour créer des musiques différentes selon leur contexte. En fait, son but premier, c'est justement d'être réutilisé comme ça tout le temps.



[Tutoriel vidéo](#)

Le paramètre **Figure** propose un [format paramétrique d'expression musicale](#) indépendant de la hauteur et de l'harmonie. Il contient **des Symboles** regroupés en **segments**, ces derniers étant chargés de préserver le mouvement mélodique et l'expression, quelle que soit l'harmonie sur laquelle la Figure est jouée.



Important:

Le plus important à propos de « **Figure** », c'est qu'elle ne remplace ni la notation musicale ni les pianos rolls. C'est un **algorithme**.

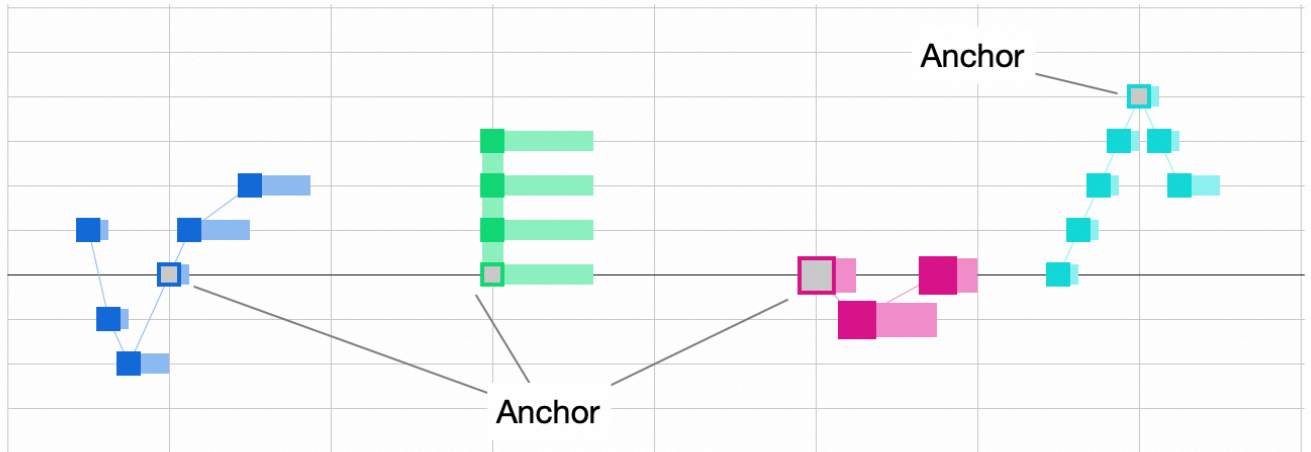


Note:

Le terme « **Figure** » désigne ici une structure de données technique . À ne pas confondre avec la notion musicale de « forme mélodique ».

Segments

Un ou plusieurs **symboles** sont regroupés pour former un **segment**. Les segments désignent des unités musicalement significatives censées conserver leur forme relative. Les symboles d'un segment peuvent être empilés verticalement (Accords), placés en ligne (mélodie), ou n'importe quelle combinaison des deux.



Les segments sont sélectionnés, édités et transformés comme une unité cohérente, ce qui en fait un device pratique pour construire des mélodies et des expressions musicales d'une complexité quelconque.

Ancre

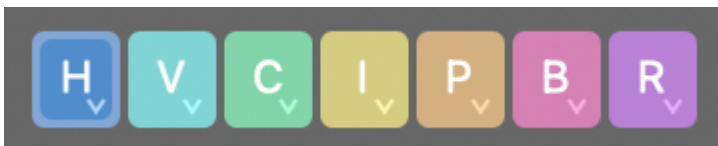
Chaque segment possède une **Ancre** qui désigne un point d'accentuation marquant le symbole le plus important sur le plan mélodique d'un segment. L'Ancre est affichée en premier et les autres symboles s'affichent ensuite par rapport à elle. Elle détermine également la position du segment sur la timeline.



Tip:

Si tu veux qu'un segment se termine sur une note cible particulièrement importante, fais de ce dernier symbole l'ancre. De même, si tu accordes plus d'importance à une autre note entre les deux, fais-en l'ancre.

Types de symboles



Les symboles sont notés sur une portée comportant des lignes horizontales qui, pour la plupart des types de symboles, correspondent aux étapes de la gamme. La ligne centrale en gras sert de référence et dépend du type de symbole.

H

Horizontal : Idéal pour les mélodies longues par rapport à la tonalité actuelle. La ligne zéro indique la fondamentale de la **gamme de référence** de la **Clé globale** .

V

Vertical : Idéal pour les ornements, les licks ou les mélodies improvisées. La racine de cette gamme change à chaque accord. La ligne zéro indique la racine de la **gamme verticale**.

C

Accord / Arpège : Idéal pour les accords, les stabs de cuivres, les arpèges et les motifs de fingerpicking. La ligne zéro indique la note la plus grave de l'accord actuel, dans son inversion et son accordage du moment. Chaque ligne représente une note de l'accord.

I

Intervalle : Le point d'ancrage décrit un intervalle de l'accord. Tous les autres symboles sont mappés par rapport à ce point d'ancrage. Utilise ce type pour démarrer un segment sur l'intervalle d'accord souhaité et le laisser continuer à partir de là.

Par exemple, 3 correspond à la tierce, 5 à la quinte et 7 à la septième (comme la grille commence à zéro, il y a un décalage d'une unité). Les valeurs négatives vont dans la direction opposée. Comme -3 est une tierce en dessous de la racine, ce n'est en réalité plus une tierce. On te conseille d'écrire des ancrés positives pour éviter toute confusion.

P

Hauteur : hauteur absolue. Pour la batterie, les percussions et autres sons qui n'ont pas besoin de suivre l'harmonie. La ligne zéro correspond au do4.

B

Basse : la ligne zéro correspond à la basse du **Contexte harmonique** actuel. Chaque ligne représente une étape sur la **Gamme verticale**.

R

Relatif : L'ancre est mappée comme un symbole **d'accord**, tandis que les symboles supplémentaires sont affichés comme des symboles **verticaux** par rapport à l'ancre. Utiliser ce type pour commencer un segment sur la note d'accord souhaitée et le laisser continuer à partir de là.

Gris

Utilisé exclusivement par le paramètre « **Prise** ». Hauteur absolue.

La meilleure façon de te familiariser avec les différents types de symboles est de dessiner un segment dans une courte **figure** et de le faire répéter encore et encore pendant qu'une progression d'accords se déroule.

**Note:**

Les segments ne peuvent contenir qu'un seul type de symbole. Les types ne peuvent pas être mélangés au sein d'un même segment.

**Note:**

Le type **Vertical** est disponible avec les éditions Express et Pro . Les types **Relatif** et **Intervalle** sont disponibles uniquement avec l'édition Pro.

Related information

[Reconnaissance de figure](#)

Reconnaissance de figure

Séparer l'expression musicale de l'harmonie

Les notes MIDI statiques enregistrées ou importées doivent être converties en **clips** dynamiques pour pouvoir être utilisées au **prototypage musical**. Pour y parvenir, l'expression musicale est séparée de l'harmonie et annotée à l'aide d'indications, afin que l'inversion ultérieure de ce processus soit aussi précise que possible. Chaque étape de ce processus est ambiguë, car les informations requises ne se trouvent nulle part et doivent être déduites du contexte.

1. Estimer les tonalités, les Accords et les Gammes sous-jacents à une prise MIDI.
2. Estimer les positions exactes des changements d'accords.
3. Supprimer les imprécisions sans sacrifier l'expression.
4. Identifier les voix distinctes.
5. Deviner un regroupement utile de fragments mélodiques, d'accords et de lignes de basse.
6. Ajouter des indications là où une phrase pourrait poser problème lorsqu'elle est jouée sur une harmonie différente.
7. Nettoyer et optimiser le résultat.

Pour une prise enregistrée lambda, il existe des millions, voire des milliards de solutions possibles pour la reconnaissance de figure. Seules quelques centaines sont musicalement plausibles. Celles-ci doivent être évaluées et triées. Pour y parvenir, Synfire s'appuie sur une vaste base de connaissances soutenue par des algorithmes d'intelligence artificielle.

Limites

En raison de l'ambiguïté et des suppositions impliquées, la reconnaissance de figure ne peut en aucun cas être exactement réversible. Autrement dit, une «**Figure**» jouée par rapport à sa propre «**Harmony**» estimée produira très probablement des notes MIDI légèrement différentes de l'original.

Ce n'est pas la faute de l'algorithme, mais une limite générale quand on aborde la musique par les mathématiques. La musique n'est pas une science exacte, mais un produit de la culture humaine. Un logiciel a ses limites pour représenter et traiter formellement tout ce qui concerne la musique.

La reconnaissance de figure est tout de même suffisamment précise pour être utile dans plus de 80 % des cas. C'est un outil génial pour collecter des phrases réutilisables à partir d'enregistrements. Après tout, **le prototypage musical**, c'est créer de la nouvelle musique originale, pas recréer fidèlement des compositions existantes.

Enregistrement de figures

Figure peut être enregistrée en capturant les messages MIDI entrants dans le paramètre «**Take**», puis en exécutant **la Reconnaissance de figure** dessus.

Related information

[Enregistrement](#)

[Paramètres d'enregistrement](#)

[Configuration de l'entrée MIDI](#)

Le concept d'harmonie

À propos des gammes, des accords, des tonalités et de tout ce qui constitue l'harmonie

Pour qu'un «[Figure](#)» puisse générer une sortie MIDI, il a besoin au moins d'un contexte d'[Harmony](#), qui sert de cadre de référence pour ses symboles et segments relatifs. Les sections suivantes présentent les concepts de base qui sous-tendent le paramètre «[Harmony](#)» de Synfire.

Les bases

À propos des notes, des accords, des gammes horizontales, verticales et modales

Commentaire

Le terme « **hauteur** » fait référence à la fréquence d'un son. La théorie musicale s'articule cependant principalement autour de la « **classe de hauteur** », qui désigne une hauteur et toutes ses transpositions possibles par octave. Autrement dit, quand on parle de [Si bémol](#) ou de [Ré dièse](#), on fait en réalité référence à une classe de hauteur plutôt qu'à une fréquence. Certains concepts de la théorie musicale ne peuvent pas être expliqués sans faire la distinction entre ces notions.

Pour garder la simplicité, on utilise le terme « **note** » comme synonyme à la fois de « **hauteur** » et de « **classe de hauteur** », selon le contexte.

1. « **Note** » désigne la classe de hauteur quand on parle d'accords, de gammes et d'harmonie en général.
2. Le terme « **note** » désigne la hauteur (fréquence) associée à une durée, quand on parle de tessitures de hauteurs, d'instruments et de sons.



Note:

Pour l'affichage et l'analyse, [des conventions de nommage](#) spécifiques [Syntaxe des commentaires](#) sont appliquées.

Accords

Quand plusieurs notes résonnent en même temps, on a un **accord**. Quand ces notes sont triées par classe de hauteur, en partant de la **fondamentale** de l'accord, on obtient la **structure d'intervalles** qui donne son nom à l'accord. Le son d'un accord peut varier selon l'**inversion** (ordre des intervalles) et l'**accordage** (tessiture globale d'octaves).

Les Accords se composent d'une **triade** de base de trois notes, plus **des Extensions** facultatives. Ce sont des intervalles ajoutés pour rendre l'accord plus complexe, plus riche et plus ambigu. Par exemple, la triade de base A_m peut être étendue en A_m6 , A_m7 , A_m9 , A_m11 ou $A_m(6,9,\#7)$, et bien d'autres encore.

**Note:**

Pour l'affichage et l'analyse, [des conventions de nommage](#) spécifiques [Syntaxe des accords](#) sont appliquées.

Gammes

Une **gamme** est une série de **notes** partant d'une note **fondamentale** et montant vers le haut. La plupart des gammes de la musique occidentale se répètent à chaque octave. Le timbre et le caractère d'une gamme sont déterminés par sa **structure d'intervalles**, c'est-à-dire les distances entre ses notes mesurées en demi-tons.

Parmi les gammes couramment utilisées en musique occidentale, on trouve la gamme majeure, la gamme mineure naturelle, la gamme mineure mélodique et la gamme mineure harmonique. Il existe des gammes à sept degrés (gammes septatoniques), à cinq (pentatoniques) ou à n'importe quel autre nombre. Une gamme comportant douze tons séparés par des demi-tons s'appelle la **gamme chromatique**. Elle correspond à toutes les touches d'un clavier de piano.

Synfire fait la distinction entre **les gammes verticales** et **les gammes horizontales**, qui sont physiquement identiques, mais qui jouent des rôles distincts et sont donc traditionnellement désignées différemment. Autrement dit, une même gamme physique porte souvent un nom différent selon son rôle.

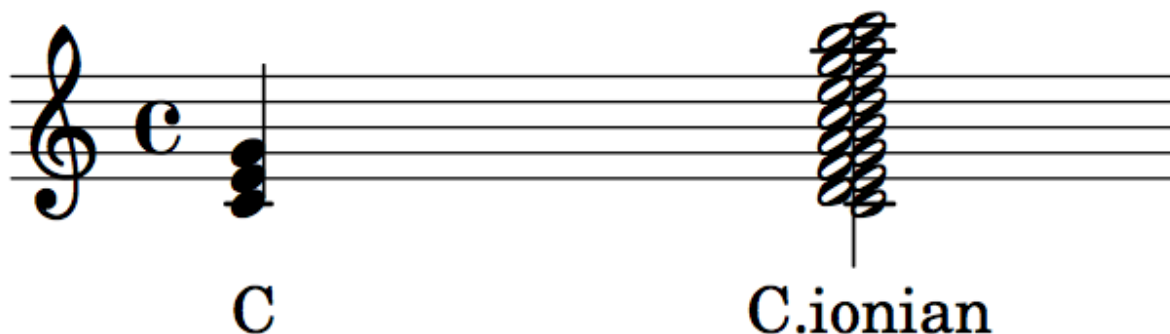
`E.naturel-mineur (horizontale) = E.éolienne (verticale)`

**Note:**

Pour l'affichage et l'analyse, [des conventions de nommage](#) spécifiques [Syntaxe des gammes](#) sont appliquées.

Gamme verticale

La **gamme verticale** fournit des notes pour les ornements mélodiques et l'improvisation. Pour chaque accord, tu peux prélever une gamme verticale selon tes préférences et ton style. Elle est appelée « verticale » car ses notes sont empilées verticalement au-dessus de l'accord actuel. L'accord et la gamme verticale partent tous deux de la même fondamentale. Il est important de se rappeler que la gamme verticale change à chaque accord.

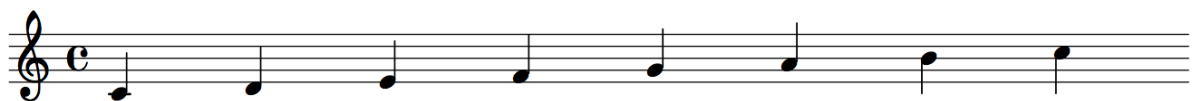


La gamme verticale détermine quelles notes sont autorisées pour construire des mélodies sur un accord. Certaines peuvent ne pas faire partie de la **gamme horizontale**, mais seulement pendant la durée de l'accord. Les gammes verticales sont particulièrement importantes pour l'improvisation. Un musicien peut jouer la gamme de haut en bas en étant sûr qu'elle s'accorde bien avec l'accord, même si ça ne suffit pas à faire une bonne mélodie, bien sûr.

Il existe d'innombrables gammes verticales, en provenance de différentes époques, cultures et genres musicaux. Une sélection des gammes les plus couramment utilisées est incluse dans le **catalogue** de Synfire, auquel tu peux ajouter d'autres gammes selon tes besoins.

Gamme horizontale

Alors que la gamme verticale est liée à un accord et donc constamment en mouvement, la **gamme horizontale** est censée continuer sans changement pendant une période plus longue. Elle est étroitement liée à une **tonalité**, dont elle indique les degrés **I, II, III, IV, V, VI, VII** (en allemand : « Tonleiter »). Les mélodies construites sur la gamme horizontale se déplacent de manière plus régulière d'un accord à l'autre, même si les gammes verticales sur chaque accord peuvent temporairement élargir ou réduire l'ensemble des notes autorisées .



Une gamme horizontale commence par la note fondamentale de la **tonalité**. Elle fait partie du **Réglage** de la Gamme de cette tonalité. Traditionnellement, seules quelques gammes sont utilisées comme gammes horizontales. Il s'agit des célèbres gammes majeures et mineures et de leurs variantes.

Mode (gamme modale)

Certaines gammes sont utilisées à la fois comme gammes verticales pour l'improvisation et la construction mélodique (notamment en jazz) et comme gammes horizontales. Ces « modes ecclésiastiques » ont été introduits avec la musique modale au début de l'histoire de la musique et sont encore largement utilisés.

Figure 1. Gamme A. phrygienne dominante = mode 5 de la mineure harmonique en ré.



Les modes sont essentiellement des rotations des gammes majeures ou mineures et sont donc physiquement équivalents à celles-ci, bien qu'ils ne soient pas identiques.

Majeur:		Mineur:	
Majeur	mineur naturel	mineur mélodique	mineur harmonique
1. Ionien	1. Éolien	1. Mélodique	1. Harmonique
2. Dorien	2. Locrien	2. Dorien b2	2. Locrien 6
3. Phrygien	3. Ionien	3. Lydien augmenté	3. Ionien augmenté

Majeur:		Mineur:	
4. Lydien	4. Dorien	4. Lydien b7	4. Dorien n° 4
5. mixolydien	5. Phrygien	5. Éolien majeur	5. Phrygien dominant
6. Éolien	6. Lydien	6. Locrien n° 2	6. Lydien n° 2
7. mixolydien	7. locrien	7. Super locrien	7. Dominante altérée bb7

Les modes listés ici ne sont qu'une petite sélection du catalogue intégré. En plus, il y a les modes correspondants de *la majeure mélodique*, de *la majeure harmonique*, de *la majeure hongroise* et de *la mineure hongroise*.

Les modes issus de gammes horizontales arbitraires ne sont calculés par Synfire qu'en cas de besoin et se voient automatiquement attribuer un nom approprié.

Related reference

[Syntaxe](#)

Related information

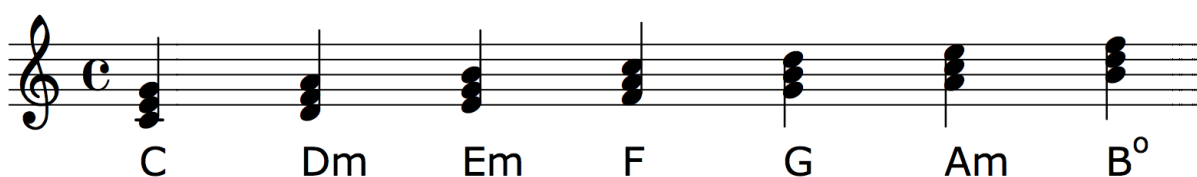
[Réglage de la Gamme](#)

Clés

À propos des tonalités traditionnelles, du centre tonal et des changements de tonalité

La **clé** est un concept fondamental de la musique tonale, qui s'est développé à une certaine époque et qui prédomine encore aujourd'hui dans la musique occidentale.

Figure 2. Des accords construits strictement à partir des degrés de la gamme horizontale de do majeur



Beaucoup de musiciens pensent que la tonalité, c'est une gamme, mais les tonalités n'ont pas de délimitation aussi stricte. La tonalité, c'est un terme assez large qui désigne l'harmonie dans laquelle évolue un morceau de musique. La musique moderne utilise beaucoup de dominantes secondaires et d'autres [accords](#) vaguement liés, construits à partir de notes bien en dehors de la gamme qui donne son nom à la tonalité. Pourtant, l'auditeur reconnaît la tonalité grâce à des enchaînements d'accords caractéristiques (cadences) et à des mélodies.

Changements de tonalité (modulation)

Un changement de tonalité s'appelle aussi **une modulation**. Synfire est relativement doué pour reconnaître les tonalités. Cependant, en raison de l'ambiguïté mentionnée plus haut, c'est à toi de juger où exactement un changement de tonalité a lieu. En ce qui concerne les changements de tonalité, c'est toujours toi, le Compositeur, qui décides.

Les opinions divergent largement sur la modulation et sur la question de savoir si elle nécessite une préparation et une confirmation. Ne te laisse pas distraire par ces débats. Dans la musique moderne, tu peux passer d'une clé à une autre en un instant, à condition que cela ait du sens pour un auditeur qui ne s'y attend pas. Et ça, c'est une question d'expérimentation et d'essais.

Dans certains styles de jazz, les changements de tonalité sont si fréquents que la « tonalité » indiquée sur une partition n'est qu'un moyen de garder la cohérence et la lisibilité de tout l'ensemble.

**Note:**

Chaque **contexte harmonique** d'un diagramme de progression se voit attribuer une tonalité. Si la tonalité d'un contexte est différente de celle du précédent, tu as un changement de tonalité. C'est aussi simple que ça.

**Tip:**

En règle générale, si tu changes de tonalité, ne le fais pas en plein milieu d'un passage, mais plutôt entre des sections bien distinctes. Tu ne devrais pas non plus changer trop de choses à la fois, pour que l'auditeur ait un point d'ancrage pendant que tes « continents » dérivent. Tu vois l'idée.

**Tip:**

Après que ta progression soit passée d'une clé à une autre, tu devrais mettre en avant quelques accords qui sont propres à la clé cible.

Centre tonal

Le **centre tonal**, c'est ce que *tu* considères comme la fondamentale de la tonalité majeure/mineure dans laquelle tu travailles actuellement, quelle que soit la Réglage de la Gamme que tu utilises pour parcourir des accords intéressants. Il détermine la couleur et la structure des accords et des gammes, et influence quelque peu le choix des gammes pour les diagrammes de Progression.

Le centre tonal donne un sens fonctionnel à tous les accords. Ce terme a été inventé dans la théorie musicale classique, mais peut être un outil utile pour explorer les changements de tonalité dans n'importe quel genre musical.

Related information

[Le cycle des quintes](#)

Réglage de la Gamme

Plusieurs gammes regroupées

La notion de « **Réglage de la Gamme** » a été introduite par Cognitone spécialement pour le **prototypage musical**, afin de prendre en charge un modèle computationnel de la théorie de l'harmonie.

Un **réglage de la Gamme** regroupe une ou plusieurs gammes, qui partent toutes d'une note fondamentale commune. Synfire s'apparente aux tonalités majeures/mineures traditionnelles grâce à des réglages de gammes prédéfinis, qui constituent la base des « **palettes standard** » que tu peux parcourir dans le **cycle des quintes**.

Réglage de la gamme majeure

Majeur + majeur harmonique + majeur mélodique

Réglage de la gamme mineure

Mineur naturel + Mineur mélodique + Mineur harmonique

Gamme de référence

La première gamme d'un Réglage de la Gamme s'appelle **la gamme de référence**. C'est celle qu'on utilise le plus souvent pour construire des accords et des mélodies. Elle influence l'ordre des gammes supplémentaires et la notation des notes. Par exemple, le fait qu'une note s'écrive « **E_b** » ou « **D_#** » dépend de la gamme de référence.

Gammes supplémentaires

Les gammes supplémentaires sont considérées comme des variations de la gamme de référence, qui enrichissent le matériau harmonique avec des notes supplémentaires. Tu peux faire en sorte que n'importe quelle gamme supplémentaire devienne la gamme de référence, à l'aide de l'**éditeur de palette**.



Note:

Synfire crée automatiquement des Réglages de Gammes supplémentaires selon les besoins, en s'appuyant sur sa connaissance des relations entre les gammes, les accords et les tonalités.



Note:

Chaque **palette** repose sur un Réglage de la Gamme.

Related information

[Syntaxe du Réglage de la Gamme](#)

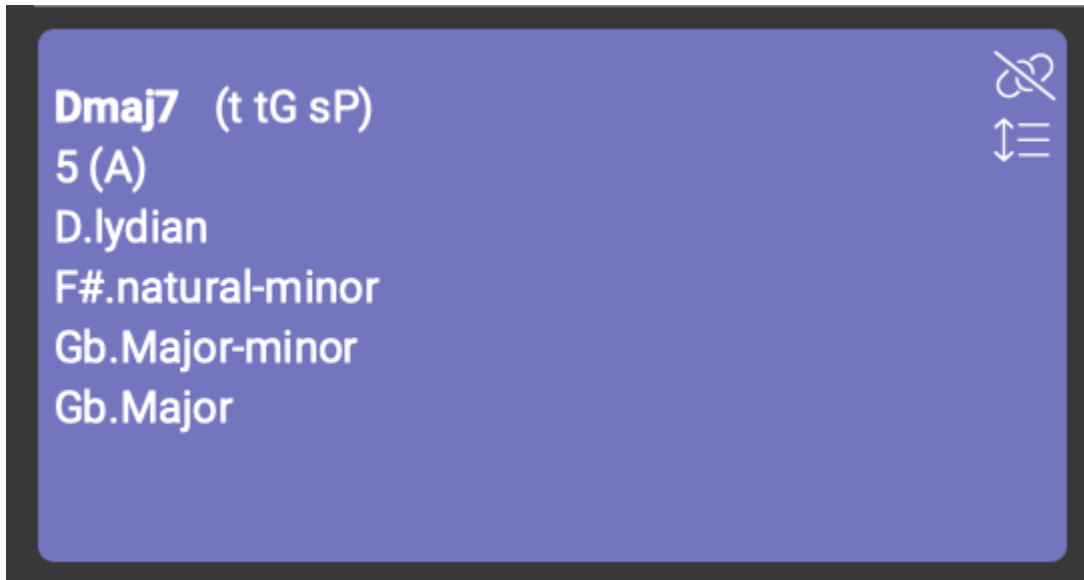
[Éditer les palettes](#)

[Les bases](#)

Contexte harmonique

Infos sur la tonalité, les Accords, les Gammes et la Basse qui régissent chaque instant dans le temps

Chaque case d'un paramètre « **Harmony** » représente un **Contexte harmonique**. Elle fournit les informations harmoniques nécessaires et définit les règles que tous les instruments doivent suivre pour générer une sortie MIDI. Dans la plupart des cas, il te suffit d'indiquer un **accord** et Synfire s'occupe du reste. Tu peux ensuite modifier ses propriétés à tout moment.

**Clé:**

La signature [de tonalité](#) telle qu'elle apparaît sur une partition imprimée.

Relation:

La tonalité qu'on devrait supposer si la gamme verticale et l'accord devaient être inclus dans la [gamme de référence](#) (ce qui n'est pas forcément le cas). Ça donne une idée de l'écart entre la gamme verticale et la gamme de référence.

Gamme horizontale

La **gamme horizontale** qui définit les degrés **I, II, III, IV, V, VI, VII** de la tonalité.

Gamme verticale

Gamme verticale qui permet de construire des mélodies et des ornements sur les Accords.

Uniquement les Accords

L'**accord** sélectionné pour ce contexte. Tu peux définir des options comme une **inversion** préférée et un **accordage**, même si les réglages d'[Interpretations](#) de chaque instrument déterminent s'il faut suivre ces valeurs par Défaut.

Basse

Intervalle de basse souhaité, qui ne doit pas nécessairement être présent dans l'accord. La basse est également indépendante de l'inversion de l'accord, c'est-à-dire qu'elle n'est pas forcément la note la plus grave de l'accord.

Fonctions harmoniques

Rôle(s) que l'accord peut jouer dans un diagramme de progression selon la [théorie des fonctions harmoniques](#).

Chiffre

Chiffre romain de l'accord dans la tonalité.

Extensions:

Liste des [extensions d'accords](#) possibles dans les gammes actuelles.

Annotations

La façon dont le nom d'un accord s'affiche te donne des infos sur celui-ci.

Caractères en italique

Le contexte harmonique correspond à l'une des multiples couches d'une progression polytonale .

Point d'exclamation (!)

Indique une ou plusieurs des incohérences suivantes :

1. L'échelle horizontale ou verticale ne respecte pas **les préférences de sélection d'échelle** en cours.
Par exemple, lorsque la gamme verticale n'est pas un sous-ensemble de la gamme horizontale.
2. Uniquement les Accords ou la Basse ne sont pas incluses dans la Gamme verticale.

Ce n'est pas un problème, mais ça peut entraîner des dissonances qui ne sont pas autorisées par les préférences de sélection de gamme. Tu peux y remédier en choisissant d'autres gammes, en modifiant les préférences de sélection de gamme, ou en réévaluant toute la progression, ou certaines parties de celle-ci.

Point d'interrogation (?)

Le contexte harmonique est incomplet ou incohérent. Ça ne devrait arriver que très rarement, voire jamais. Tu peux y remédier en choisissant d'autres gammes ou en réévaluant le diagramme de progression, ou certaines parties de celui-ci.

Related information

[Réglages d'harmonie](#)

[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)

[Préférences de sélection des gammes](#)

Diagrammes de Progression

La succession des contextes harmoniques au fil du temps

[Tutoriel vidéo](#)

Une **progression** est constituée d'un ou plusieurs **contextes harmoniques** alignés séquentiellement sur une timeline. C'est ce qui est assigné au paramètre «**Harmony**». Chez les musiciens, on parle souvent de «changements d'accords», de «progression d'accords» ou simplement d'«accords».

1	2	3	4	5
Ebm s 1 (Eb) Eb.dorian Bb.Minor Bb.Minor	Gbmaj7(9) tG, sP (t tP dG SSS) 1 (Gb) Gb.lydian Bb.Minor Bb.Minor	Ab (add9) dP, SS 1 (Ab) Ab.mixolydian Bb.Minor Bb.Minor	Bmaj7(9) N, sG (s tG sP) 1 (B) B.lydian Bb.Minor Bb.Minor	Bb9 (T d) 7 (Ab) Bb.mixolydian Bb.Minor Bb.Minor
6	7	8	9	10
Ebus4 4 (Ab) Eb.dorian Bb.Minor Bb.Minor	Eb S 1 (Eb) Eb.lydian-b7 Bb.Minor Bb.Minor	Bbm t 1 (Bb) Bb.melodic Bb.Minor Bb.Minor	Gbm(maj7) tg, sp 1 (Gb) Gb.lydian+2 Bb.Minor Bb.Minor	Ab7 (dP SS) 7 (Gb) Ab.mixolydian Bb.Minor Bb.Minor

Un diagramme de progression définit les règles pour tous les instruments. Cependant, chaque instrument produit une sortie MIDI assez différente en fonction de sa **tessiture jouée**, du paramètre «**Figure**», du paramètre «**Interpretation**» et de nombreux autres paramètres. Ainsi, même si tu peux configurer des détails comme la basse, l'inversion des accords et l'accordage pour le paramètre «**Harmony**», ces informations ne peuvent pas être converties en sortie MIDI sans un **instrument** spécifique qui les interprète.



Note:

Un diagramme de progression ne peut pas comporter de lacunes ni être vide. Il doit fournir un contexte harmonique pour chaque point de la timeline, qu'un instrument joue réellement à cet endroit ou non.



Note:

Bien que certaines stations de travail audio numériques (DAW) proposent une « piste d'accords », celles-ci contraignent souvent les notes MIDI à s'inscrire dans une grille rigide, ce qui ne fonctionne que pour des séquences MIDI simples et une tessiture limitée de styles musicaux. Contrairement à Synfire, un DAW n'est pas capable de reconnaître et de recomposer des phrases d'une manière musicalement pertinente pour suivre une progression d'accords arbitraire. Gérer l'harmonie de manière intelligente est l'un des principaux atouts de Synfire.

Utiliser

Selon à qui tu poses la question, l'importance des progressions d'accords est souvent surestimée. Après avoir travaillé un moment avec Synfire, tu remarqueras à quel point le fait de remplacer des «**Harmony**» affecte l'ambiance et l'expérience de l'auditeur face à une composition ou une Chanson. Parfois, c'est subtil. Parfois, c'est très perceptible, mais ça fait rarement la différence entre une chanson réussie et une chanson ratée. L'instrumentation, le rythme et l'arrangement jouent aussi leur rôle. C'est l'ensemble de ces éléments qui fait la musique, et aucun ne peut être jugé isolément.

C'est pourquoi le **prototypage musical** est si précieux. Ça t'aide à évaluer ton travail avec un peu de recul, tous les éléments pouvant faire l'objet de changements à tout moment.

https://en.wikipedia.org/wiki/Chord_progression

Related information[Harmonie](#)[Application « Diagramme de Progression »](#)[Page « Diagramme de Progression »](#)[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)[Contrôle de l'inversion, de l'accordage et de l'octave](#)

Harmonisation

Estimation des tonalités, gammes et accords à partir d'une entrée MIDI

Le processus d'estimation des tonalités, gammes et accords à partir d'une entrée MIDI statique s'appelle **l'harmonisation**. Il utilise un paramètre « [Take](#) » en entrée et crée un paramètre « [Harmony](#) » en sortie.

L'harmonisation est un élément important de **la Reconnaissance de figure**, qui sépare les expressions musicales de l'harmonie afin de créer une **Phrase** réutilisable pouvant être restituée avec différentes harmonies.

L'**Harmoniseur** est désormais un outil qui te permet de contrôler la conversion de « [Take](#) » vers « [Harmony](#) » de manière manuelle et étape par étape.

Related information[Harmoniser une phrase](#)[Page « Harmoniser »](#)

Polytonalité

Superposition de plusieurs accords

Synfire prend en charge la superposition (mise en couches) de plusieurs accords les uns sur les autres. Bien que l'[Harmony](#) e soit un **paramètre global**, elle peut comporter jusqu'à quatre couches, chacune pouvant être attribuée à un instrument différent à l'aide du paramètre « [Layer](#) ».

Les couches sont créées et configurées à l'aide de l'**éditeur de diagramme de progression**.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Related information[Harmonie](#)[Couche](#)

Catalogue

Base de données des structures d'intervalles : le fondement des connaissances de Synfire

Le **Catalogue des tonalités, gammes et accords** (en abrégé : **Catalogue**) définit les noms, les structures d'intervalles et d'autres métadonnées de tous les accords et gammes connus de Synfire. Il est au cœur de la base de connaissances de l'IA et a donc une influence significative non seulement sur le choix des accords et des gammes, mais aussi sur la sélection dynamique des gammes et la mise en page des palettes.

Tu peux personnaliser le catalogue selon ton style et tes préférences. Tu es même libre de développer ton propre système d'harmonie, si tu le souhaites. Par exemple, basé sur le système dodécaphonique .

Ouvre l'**appli Catalogue** depuis n'importe où dans le menu (**Éditer > le catalogue d'accords et de gammes**).

Types de structures d'intervalles définis dans le Catalogue :

1. **Accords**
2. **Gammes verticales**
3. **Horizontale Gammes**
4. **Réglage de la Gamme**

Certaines gammes peuvent jouer à la fois un rôle vertical et un rôle horizontal. Traditionnellement, on utilise des noms différents pour des gammes pratiquement identiques selon leur rôle ; par exemple, la gamme **mineure naturelle** horizontale est appelée « **éolienne** » lorsqu'elle est utilisée comme gamme verticale.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro** .

Pièces jointes

Lorsqu'un arrangement, une palette ou une bibliothèque est enregistré sur le disque, tous les éléments du catalogue qu'il utilise sont enregistrés en pièce jointe avec le fichier. Lorsqu'un fichier est ouvert, tous les éléments qui ne figurent pas actuellement dans le catalogue de l'utilisateur seront ajoutés temporairement pour que le fichier puisse fonctionner. Par conséquent, des accords qui te sont familiers peuvent apparaître sous des noms différents dans les palettes et les diagrammes de progression, si ton catalogue actuel inclut un système harmonique peu courant.



Note:

Ton catalogue actuel prévaut toujours sur les éléments chargés à partir des pièces jointes. Autrement dit, ce n'est que si une structure d'intervalles n'est pas encore connue dans ton catalogue qu'elle sera ajoutée temporairement pour permettre au fichier de fonctionner.

Related reference

[Syntaxe](#)

Related information[Application Catalogue](#)

Phrases et extraits

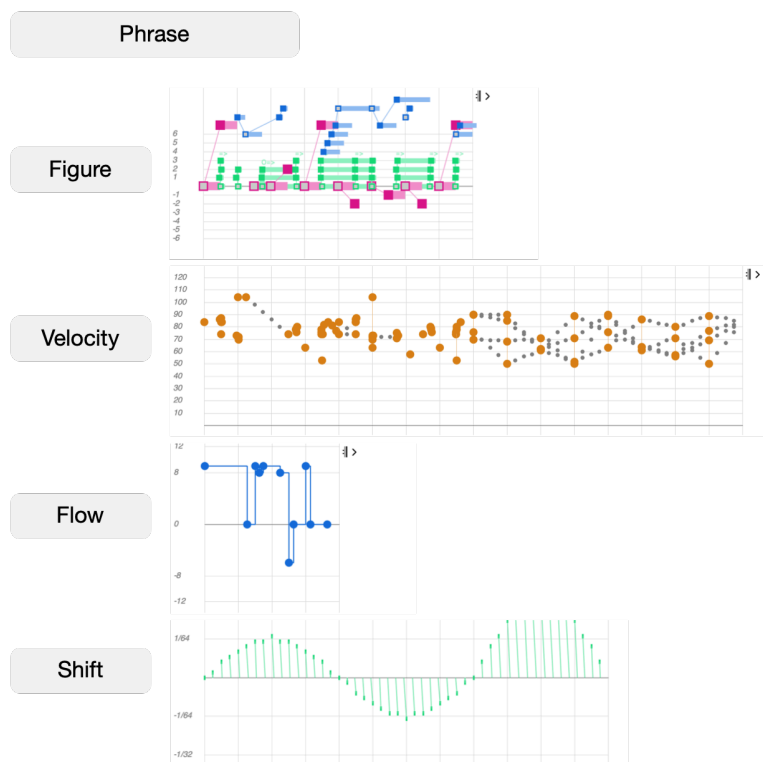
Un clip ou une phrase, c'est un ensemble de paramètres regroupés.

Une **phrase**, c'est un ensemble d'un ou plusieurs **Paramètres** qui créent (ou modifient) une expression musicale. Elle est pratique car c'est une unité cohérente qu'on peut déplacer, copier, éditer et rassembler dans des Bibliothèques. **Les phrases** sont les éléments de base qui permettent de [prototyper de la musique](#).

Un **clip**, c'est une phrase placée dans un arrangement. Sa lecture est limitée à la longueur du [conteneur](#) qui l'englobe. Ses paramètres ne se répètent que jusqu'à la fin du conteneur. La phrase est littéralement « coupée » aux limites du conteneur (d'où son nom). En redimensionnant un conteneur, tu peux déterminer combien de temps un clip est censé être lu.

Les phrases produisent des résultats différents selon le contexte dans lequel elles sont utilisées. La plupart des phrases peuvent être utilisées dans n'importe quel [arrangement](#) avec n'importe quel paramètre de [Harmony](#) et pour produire des résultats musicalement significatifs (et souvent surprenants).

Figure 3. Exemple de phrase



Le paramètre le plus visible, « [Figure](#) », utilise des symboles liés au paramètre « [Harmony](#) ». Garde toujours à l'esprit que sans contexte harmonique, une figure ne peut pas produire de hauteurs audibles. Comme presque tous les paramètres influencent d'une manière ou d'une autre la sortie MIDI, il est impossible de savoir à l'avance quelles notes MIDI une phrase produira finalement avant d'avoir pris en compte tous [les conteneurs](#) et paramètres d'un

arrangement. C'est pour ça que Synfire recalcule tout l'arrangement à partir de zéro à chaque fois que tu effectues un changement.



Important:

Les phrases ne peuvent contenir qu'un seul paramètre, comme [Velocity](#) ou [Pause](#). N'oublie pas que si tu déplaces une phrase, elle remplacera toute phrase déjà existante, y compris tous ses paramètres. Donc, si tu veux copier ou déplacer un seul paramètre vers un autre endroit, assure-toi de le faire glisser depuis une **sortie de paramètre** plutôt que de sélectionner la phrase entière.



Note:

Il ne faut pas confondre le terme « **Phrase** » avec le sens plus général du terme « Phrase » en théorie musicale.

Pistes

On remplit souvent un conteneur (par exemple « Couplet », « Refrain », « Reprise », « Section de cordes ») avec plusieurs clips – un pour chaque instrument. Ces clips apparaissent comme des objets distincts sur la page **Pistes**, ce qui montre comment la structure du conteneur finit par créer pour toi une piste linéaire par instrument.

Related information

[Pistes](#)

[Clips](#)

Rendu

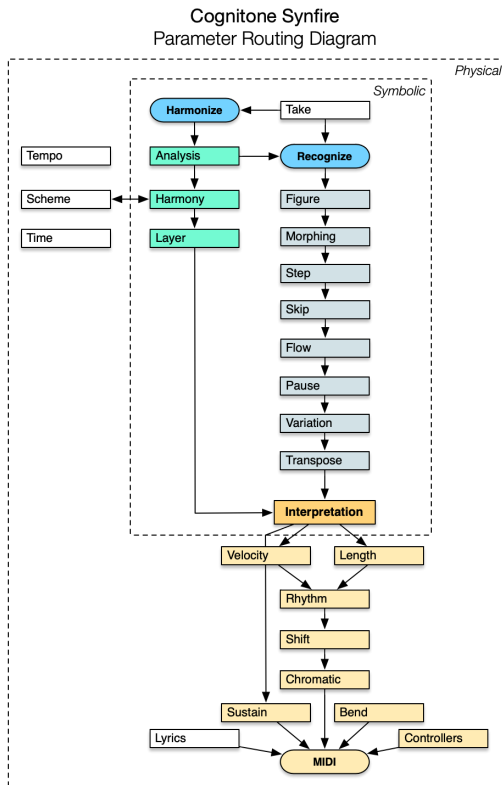
Mise en correspondance de tout les paramètres avec la sortie MIDI

Comme presque tout dans **Music Prototyping** est paramétrique et dynamique, Synfire ne peut générer de sortie MIDI qu'après avoir pris en compte tous les paramètres de tous les conteneurs. Ce processus s'appelle **le rendu**, et il peut y avoir plusieurs conflits qui doivent être résolus.

Afin de rester dans la **tessiture jouée** de l'**instrument** tout en conservant les mouvements mélodiques et en suivant une stratégie de conduite des voix, il est souvent nécessaire de décomposer les notes et les mélodies en unités plus petites qui sonnent toujours de manière similaire à l'original. Tu peux influencer ce processus en configurant le paramètre « [Interpretation](#) ».

Routage des paramètres

Les paramètres s'influencent mutuellement d'une manière particulière, comme l'illustre le schéma ci-dessous. Il existe des paramètres **symboliques** qui contrôlent la composition musicale à un niveau supérieur et des paramètres **physiques** qui manipulent principalement la sortie MIDI à un stade plus tardif du processus de rendu.



La logique derrière les paramètres est plus complexe que ne le laisse supposer le schéma, mais la séquence globale de calcul présentée ici peut t'aider à comprendre ce qui se passe lorsque tu édites les données d'un paramètre particulier.

Limites

Chaque fois que tu effectues un changement et que tu appuies sur « Play », la piste entière de l'instrument est rendue à nouveau à partir de zéro. Ça peut prendre du temps et ne se prête donc pas très bien à l'interactivité en temps réel à laquelle tu es peut-être habitué avec un DAW.



Important:

Modifier une lecture déjà en cours n'a pas d'effet immédiat sur la sortie. Il faut la relancer pour que les changements que tu as apportés soient pris en compte.

Compositions

À propos des pistes, des conteneurs et de tout ce qui compose un arrangement

Un **arrangement** comprend tout ce dont tu as besoin pour éditer une chanson, une composition, une partition ou une bande originale, ou tout ce que tu composes avec Synfire.

- Un ou plusieurs **instruments**.
- Un **rack d'arrangement** qui fournit **des Sons** pour les instruments.

- Une **bibliothèque intégrée** qui sert de presse-papiers créatif pour les clips, les phrases, les paramètres, les conteneurs et les Snippets.
- Un grand nombre de **clips** organisés selon une hiérarchie de **conteneurs** le long de la timeline.

Projets

Ce qui constitue un **projet** peut varier. Pour la plupart des styles musicaux populaires, tu as probablement un seul arrangement qui inclut l'intégralité d'une chanson, d'un morceau de danse ou d'une piste d'ambiance. Si tu composes pour le cinéma, tu peux avoir plusieurs arrangements, chacun soulignant une scène particulière et tous basés sur un **Rack global** contenant des sons orchestraux. Un projet peut également inclure **des Bibliothèques** contenant des phrases que tu as collectées et optimisées pour une tâche spécifique.

Tu devrais garder tous les fichiers associés à un projet dans un seul dossier. Synfire n'impose pas cette règle, c'est donc à toi de veiller à ce que tout reste bien regroupé.

Related information

[App « Arrange »](#)

Pistes

La séquence linéaire des clips pour un instrument

Avec Synfire, la **structure** narrative de ta composition doit être ta priorité, car **les pistes** linéaires pour chaque instrument (comme dans un DAW) sont créées automatiquement à partir de cette structure. Une piste, c'est tout simplement la séquence de **clips** qui résulte de l'agencement des **conteneurs**. Quand tu déplaces des conteneurs, toutes les pistes sont recrées automatiquement.

Les conteneurs peuvent être imbriqués et les clips peuvent contenir n'importe quel type de paramètres ; il n'est donc pas immédiatement évident, sur la page **Structure**, de savoir ce qui se retrouve finalement sur une piste. La page [Pistes](#) constitue donc une carte pratique pour naviguer et comprendre ton résultat final.

Structure vs. Pistes

Dans la vue **Structure**, tu peux te concentrer sur la création du suspense et l'expérience musicale globale, tandis que les détails de chaque piste individuelle sont automatiquement gérés pour toi dans le contexte. La vue Structure permet de réaliser très facilement des changements radicaux, d'expérimenter des idées et d'essayer des alternatives, le tout de manière non destructive. Dans la vue « Pistes », plate et linéaire, cela serait extrêmement fastidieux (c'est d'ailleurs pour ça qu'on évite souvent de le faire dans un DAW).

Considérer la musique comme une structure présente de réels avantages créatifs, même s'il faut un peu de temps pour s'y habituer. Bien sûr, tu peux toujours construire une chanson sur la page « **Pistes** », comme tu le ferais dans une DAW. Cependant, la structure conteneur qui en résultera ressemblera alors davantage à un tas de clips qui n'a guère de sens.

Pour remettre de l'ordre a posteriori, tu peux créer une structure à partir de pistes plates en utilisant [la fonction « Regrouper > les clips > dans un conteneur »](#) pour regrouper les clips liés, tels que « Couplet », « Refrain », « Partie centrale », puis consolider les conteneurs.

Conseils importants



Tip:

Ne mets pas trop d'éléments différents dans un seul clip. Évite de faire défiler sans arrêt une très longue «**Figure**» qui couvre presque toute la chanson. Préfère plutôt placer plusieurs **conteneurs**, chacun contenant un élément unique. Comme ça, tu pourras les réorganiser ou les réutiliser plus facilement.



Tip:

Règle d'or : quand tu veux qu'un élément commence au milieu de quelque chose, insère un conteneur à cet endroit. N'insère pas d'espace vide au début d'une phrase juste pour la faire démarrer plus tard, sauf si tu veux vraiment que toutes les boucles incluent cette longue pause à chaque fois.

Related information

[Liste des instruments](#)

[Clips](#)

[Exporter par glisser-déposer](#)

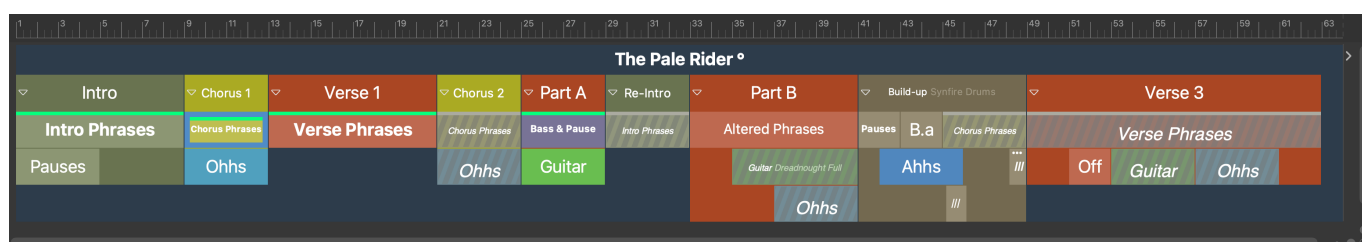
Conteneurs

Place des clips comportant un ou plusieurs paramètres n'importe où sur la timeline

[Tutoriel vidéo](#)

Les **conteneurs** regroupent des **clips** pour un ou plusieurs **instruments**, y compris des **Paramètres globaux** comme **l'harmonie**, **le tempo** ou **le Chiffrage**, qui s'appliquent de la même manière à tous les instruments. Les conteneurs peuvent être placés n'importe où sur la timeline et imbriqués pour créer une structure arborescente.

- Les conteneurs te permettent de garder des clips courts et plus faciles à éditer.
- Comme chaque conteneur marque un point important, c'est un repère pratique pour la lecture et la navigation.
- Adopte un workflow non destructif pour tester différentes possibilités. En plaçant un conteneur à l'intérieur d'un autre, tu peux introduire temporairement un changement qui ne dure que pendant la durée du conteneur. Déplace le conteneur pour appliquer le changement ailleurs. Supprime-le ou le rends inactif pour annuler le changement.
- Aide-toi à développer le récit de ta partition. Déplace les conteneurs avec leurs clips, tout en conservant l'**harmonie** globale inchangée. Déplace les conteneurs avec **l'harmonie**, tandis que les clips restent en place.



Structure

Le **conteneur racine**, au sommet, dure toute la durée de l'arrangement.

Les conteneurs enfants peuvent représenter des sections comme `Intro`, `Couplet`, `Refrain`, ou les parties `A`, `B`, `C`, ou tout autre découpage qui correspond à ton style.



Tip:

Un conteneur introduit toujours un changement *temporaire*. Les paramètres qui ne sont pas remplacés dans un conteneur continuent simplement à être joués. Lorsque tu places un conteneur, demande-toi toujours : qu'est-ce que je veux changer pendant la durée de ce conteneur ?



Important:

Règle d'or : quand tu veux que quelque chose commence au milieu d'un conteneur, insère un conteneur enfant à cet endroit. N'insère pas d'espace vide au début d'une **figure** juste pour qu'elle commence plus tard, sauf si tu veux vraiment que toutes les boucles incluent cette longue pause à chaque tour.

Héritage

Les paramètres d'un conteneur enfant remplacent temporairement le même paramètre d'un conteneur parent. Seuls les paramètres d'un même instrument se remplacent mutuellement. Les autres paramètres ne sont pas affectés. En bref : l'héritage fonctionne au niveau des paramètres.

Pour **Figure** et les paramètres qui la transforment, l'effet est évident. Pour d'autres paramètres, cela peut être plus subtil. Par exemple, tu peux remplacer **Vélocité** ou **Shift** pour modifier la dynamique ou le timing d'une phrase.

L'héritage des paramètres est rendu visible grâce à la « **Parameter Trace** ».

Priorité

Pendant la durée d'un conteneur, les paramètres qu'il contient remplacent temporairement tous les paramètres déjà actifs. Lorsque des conteneurs se chevauchent, le conteneur qui commence plus tard remplace celui qui a commencé en premier. Lorsque des conteneurs commencent exactement en même temps, celui du dessous remplace celui du dessus.

À l'aide des touches fléchées **Haut** et **Bas**, tu peux modifier la **priorité** d'un conteneur qui démarre en même temps que d'autres conteneurs. Cela modifiera leur ordre vertical.

Alias

Un **alias** est une copie en lecture seule d'un conteneur que tu peux placer n'importe où pour répéter les clips de l'original sans les copier. Tous les changements appliqués à l'original seront également répercutés sur ses alias. Certaines propriétés d'un alias peuvent être définies indépendamment de celles de l'original.

- **Longueur** : un alias peut avoir une longueur différente, ce qui permet de jouer son contenu pendant une période plus longue ou plus courte.
- **Désactivation** : un alias peut avoir son propre statut « actif » ou « inactif ».
- **Désactivation des clips** : les clips individuels d'un alias peuvent être activés ou désactivés selon les besoins. **La pause**, en revanche, est un paramètre et ne peut être modifiée que dans l'original.
- **Priorité** : un alias peut avoir une priorité différente. Autrement dit, le fait qu'il remplace ou non les Paramètres en cours d'exécution dépend de sa position verticale dans la structure.

**Tip:**

Si tu as besoin de remplacer des clips dans un alias, place-les dans un autre conteneur situé en dessous (**Conteneur >> Nouveau conteneur parallèle**). Utilise les touches fléchées pour modifier sa priorité jusqu'à ce qu'il apparaisse sous l'alias. Les clips qu'il contient remplacent ceux de l'alias. Tu peux regrouper les deux conteneurs pour les garder liés ensemble.

Boucles

À moins que la boucle ait été désactivée avec **le paramètre > « Repeat »**, les paramètres d'une **phrase** se répètent indépendamment les uns des autres pendant toute la durée du **Conteneur** dans lequel ils se trouvent. Leur influence peut donc évoluer séparément au fil du temps. Par exemple, une courte valeur de **« Figure »** peut être accompagnée d'un paramètre **« Vélocité »** long et évolutif.

Les conteneurs eux-mêmes ne peuvent pas être mis en boucle, mais en modifiant leur taille, les phrases qu'ils contiennent seront lues en boucle pendant cette durée.

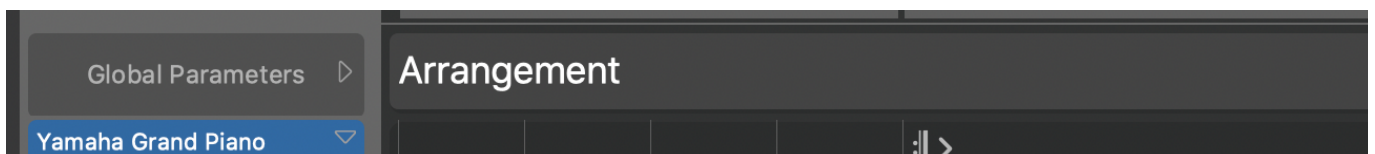
Related information

[Suivi des paramètres](#)

Paramètres globaux

La piste spéciale qui affecte tous les instruments de la même manière

La piste tout en haut de la feuille de pistes porte le nom du **conteneur**. Elle ressemble à un titre placé sous la **ligne d'harmonie**. Tous [les paramètres](#) que tu attribues ici s'appliquent à tous les instruments pendant toute la durée du conteneur.



Les types de paramètres globaux comme **Harmony**, **Signature** ou **Tempo** vont toujours ici, que tu les déposes sur un **Conteneur**, une **vue de paramètres** ou une **piste** (nom de l'instrument).

Mais tu peux aussi y placer d'autres types de paramètres non globaux, comme **Step**, **Length**, **Velocity**, **Volume** et bien d'autres encore, ce qui peut parfois donner des effets spectaculaires.

Related information[Liste des instruments](#)[Vue des paramètres](#)[Paramètres](#)

Bibliothèque intégrée

Ton presse-papiers pour les clips, les paramètres, les conteneurs et les Snippets

Chaque arrangement dispose d'une **bibliothèque intégrée** qui sert en quelque sorte de presse-papiers pour extraire, générer, collecter et réutiliser **des phrases** et **des Paramètres**. Elle est enregistrée avec l'arrangement. Tu peux déplacer des phrases vers d'autres bibliothèques ou depuis celles-ci (glisser-déposer), ou encore enregistrer la bibliothèque intégrée sous forme de fichier de bibliothèque autonome si tu souhaites la garder à d'autres fins.

Elle fonctionne en gros comme une **Bibliothèque** classique.

Rends-toi sur la page [Bibliothèque](#) pour parcourir la bibliothèque intégrée. Tu peux aussi y générer de nouvelles phrases à l'aide des « **Usines** ».

Grâce au menu [Bibliothèque](#), tu peux ouvrir jusqu'à trois autres bibliothèques à la fois pour qu'elles s'affichent dans **la barre latérale** de la [Bibliothèque de phrases](#) .

Related information[Bibliothèques](#)[Page de la Bibliothèque](#)[Application Bibliothèque](#)[Barre latérale : Bibliothèque de phrases](#)[Ajouter de nouvelles phrases](#)

Rack d'arrangement

Fournir des sons pour l'arrangement

Sur la page [Sons](#), tu trouveras le **Rack d'arrangement** (aussi appelé Rack privé). Il appartient à l'arrangement et s'ouvre en même temps que celui-ci. Ses **modules de rack** fournissent les sons pour les instruments de l'arrangement.

Sinon, il fonctionne comme n'importe quel **Rack**.

**Tip:**

Si tu as commencé un arrangement à partir de sons hébergés par le **Rack global**, une fois que ton projet est terminé et prêt à être archivé, tu dois copier les modules de rack afin qu'ils soient archivés de manière permanente avec l'arrangement. Pour ce faire, utilise le menu contextuel de l' [Inspecteur de paramètres](#).

Related information[Racks](#)[Module de rack](#)[Page des sons](#)

Snippets

De petits conteneurs pour le spectacle en direct et l'improvisation

Les snippets sont des conteneurs placés sur une grille conçue pour les performances en direct et l'improvisation. Chaque rangée de la grille présente un **groupe de snippets**.

Les snippets peuvent être **lancés** et **arrêtés** individuellement, même si un seul snippet par groupe peut jouer à la fois. Ça fait de chaque groupe un ensemble d'expressions musicales alternatives (ou n'importe quels paramètres, en fait), prêtes à être programmées en direct et en temps réel.



Une grille de snippets peut être créée automatiquement à partir d'un arrangement, en rassemblant les clips existants issus des conteneurs. Une performance en direct peut être convertie a posteriori en un arrangement.

**Tip:**

Même si un Snippet peut contenir des clips pour un nombre illimité d'instruments, tu peux organiser ta première grille de manière à ce que chaque groupe corresponde à un **instrument** particulier, tandis que le premier groupe est réservé aux paramètres d' [Harmony](#).

**Important:**

Tempo et **Signature** sont globaux pour tous les Snippets et le conteneur racine de ton arrangement. Lorsque tu effectues un changement sur l'un ou l'autre de ces paramètres, cela affecte de la même manière tous les

! Snippets et le conteneur racine de ton arrangement. Il n'est actuellement pas possible d'avoir des Snippets avec des signatures rythmiques ou des tempos différents.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Related information

[Page « Snippets »](#)

[Console Snippets](#)

[Groupe de snippets](#)

[Snippet](#)

[Enregistrement de snippets](#)

Palettes

À la découverte de l'harmonie

[Tutoriel vidéo](#)

La **palette** est un outil pratique pour explorer toutes les tonalités, gammes et accords.

La mise en page de la palette est divisée en cinq zones :

1. Une barre moyenne avec une ou plusieurs **gammes horizontales**. La gamme du haut est la **Gamme de référence**.
2. **Les accords** construits exclusivement à partir de la gamme de référence.
3. **Les Accords** construits en provenance de n'importe quelle autre gamme.
4. **Les Accords apparentés**, suspendus au sommet. Ceux-ci ne peuvent pas être construits à partir des gammes de la Palette, mais ont tout de même une relation fonctionnelle importante avec le **centre tonal** .
5. **Des accords supplémentaires** en bas de la palette, qui n'ont qu'une parenté faible, voire aucune, avec le **centre tonal**. Ces accords offrent des transitions intéressantes vers d'autres tonalités ou peuvent apporter de la variété à un diagramme de progression.

La palette est en gros une visualisation d'un **Réglage de la Gamme**. Son contenu et son apparence peuvent être configurés via le menu Mise en Page ([Réglages > de mise en page](#) et [Réglages > de Coloriage](#)).

Les degrés de la gamme peuvent être étiquetés avec

- **Chiffres romains** I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII pour **les palettes standard** qui indiquent les tonalités majeures/mineures traditionnelles.
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, etc. de degrés pour **les palettes alternatives** qui ne se limitent à aucun type de tonalité.
- Noms des notes.

Colonnes d'accords

Les accords entièrement construits à partir de la **gamme de référence** apparaissent au-dessus de la barre centrale. Les autres accords apparaissent en dessous. Tous les accords définis dans le **Catalogue** sont pris en compte pour l'affichage, sauf si tu les exclues via [les Réglages > de Mise en Page](#). Filtrer les accords peut grandement simplifier une palette, ce qui facilite la navigation pour les débutants.

Palettes standard

Les palettes standard ressemblent aux tonalités majeures et mineures traditionnelles du cycle des quintes. Elles sont prédéfinies à partir de Réglages de la Gamme comprenant les gammes horizontales traditionnelles.

Il suffit de **cliquer** sur une clé dans le **cycle des quintes** pour sélectionner celle que tu veux.

Palettes alternatives

Les palettes alternatives peuvent être construites à partir de gammes arbitraires. Elles ne sont pas liées à la tonalité majeure/mineure traditionnelle. Tu es pratiquement libre d'inclure n'importe quel type de gamme dans une telle palette et d'expérimenter avec les Accords qui s'affichent. Les gammes peuvent être des gammes par tons entiers ou par demi-tons, des modes, ou encore des gammes orientales ou de jazz comportant 8, 9 ou plus de tons. Tu peux en effet ajouter au **Catalogue** n'importe quelle structure d'intervalles arbitraire en tant que nouvelle gamme, puis créer une nouvelle palette à partir de celle-ci.

**Note:**

En éditant une palette, tu édites en fait le **Réglage de la Gamme** sur lequel elle repose. À bien des égards, la palette est la représentation visuelle du Réglage de la Gamme.

Interpréter une palette alternative

La gamme de référence n'a plus de rôle bien défini, puisqu'elle peut être totalement sans rapport avec les autres gammes. De même, la racine d'une palette n'est pas nécessairement le centre tonal. Une palette alternative offre une perspective particulière sur une sélection d'accords pouvant être construits à partir de ses gammes.

C'est un territoire pratiquement inexploré, qui t'invite à expérimenter et à explorer. La palette alternative est un outil permettant de naviguer dans un espace harmonique autrement immense, en suivant des parentés en apparence étranges mais significatives. Ce qui ressemble à un chemin direct à travers la palette peut en réalité être un voyage à travers plusieurs tonalités traditionnelles. La logique qui se cache derrière peut sembler obscure, mais elle transparaîtra dans ta composition et prendra tout son sens. Découvre ton propre système.

Préférences de sélection des gammes

Synfire préfère la sélection de gammes pouvant être dérivées du réglage de la gamme de la palette. Ce réglage de la gamme influence donc considérablement les mélodies jouées en accompagnement d'un accord. Le contexte harmonique d'un même accord sonnera différemment selon la palette dont il est issu.

Tu peux influencer cela dans une certaine mesure en éditant les préférences de sélection des gammes ([Éditer > les préférences de sélection des gammes](#)).

Related information

[Jouer avec les palettes](#)

[Éditer les palettes](#)

Bibliothèques

[Des collections de phrases et de paramètres, les éléments de base des arrangements](#)

[Tutoriel vidéo](#)

Une **bibliothèque**, c'est un ensemble de **collections de phrases**, dont chacune contient une ou plusieurs **phrases** remplies de **Paramètres**.

Toutes sortes de phrases et de paramètres, qu'ils soient importés, esquissés, enregistrés ou générés, peuvent être rassemblés dans une bibliothèque et organisés en dossiers. L'idée, c'est de les avoir à disposition pour les réutiliser en les glissant facilement n'importe où dans un arrangement.

Collection de phrases

Une **collection de phrases** (ou simplement « collection ») contient une ou plusieurs **phrases** qui sont considérées comme des variations d'une expression musicale. Les propriétés d'une collection sont partagées par toutes ses phrases.

- **Son**
- [Interpretation](#)
- [Signature](#)
- [Tempo](#)
- [Preview](#) sonore (facultatif)

Comme ces propriétés sont partagées par toutes les phrases, tu ne peux pas avoir dans une même collection de phrases des phrases qui auraient des sons différents ou des réglages d'interprétation différents, d'ailleurs.

Les collections de phrases peuvent être **locked**, ce qui les protège contre toutes les altérations.

Édition des bibliothèques

Les dossiers, collections de phrases et phrases d'une bibliothèque peuvent être facilement réorganisés par glisser-déposer. Tu peux déplacer ou copier tous les éléments entre plusieurs bibliothèques ouvertes.

Sons de bibliothèque

Avec Synfire Pro, une bibliothèque peut disposer de son propre rack de sons, tout comme un arrangement. Ça te permet de regrouper des phrases avec les sons initialement prévus pour celles-ci. Quand tu déposes une telle phrase sur une piste, Synfire te demandera si tu veux aussi copier le module de rack d'origine dans le rack d'arrangement. Ça simplifie grandement la création d'un arrangement à partir de zéro.

Related information

[Bibliothèque intégrée](#)

[Application Bibliothèque](#)

[Importer un fichier SMF](#)

[Phrases et extraits](#)

Usines

Génération de paramètres et de phrases aléatoires selon des règles pertinentes sur le plan musical

[Tutoriel vidéo](#)

Une « **Usine** » est un algorithme basé sur des règles qui génère aléatoirement de nouveaux **Paramètres** et **Phrases**. Tu peux considérer une « Usine » comme une sorte de synthétiseur modulaire pré-câblé.

Dans l'onglet « **Factory** » d'une **bibliothèque**, tu peux sélectionner une « Factory » intégrée pour créer une nouvelle collection de phrases à partir de zéro. Chaque « Factory » dispose d'une interface utilisateur distincte qui te permet

d'influencer son résultat. Une phrase générée conserve les réglages utilisés pour la créer, ce qui est indiqué par une petite icône de « Factory » .

Synfire est livré avec une collection de « factories » de base adaptées à de nombreux usages. Ces « factories » intégrées sont des algorithmes puissants que tu peux personnaliser pour créer de nouvelles « factories » correspondant au style et à l'usage que tu souhaites. Elles ne constituent qu'un point de départ pour te permettre de développer au fil du temps ta propre collection personnelle de phrases et de paramètres. La gamme d'expressions musicales qu'un seul algorithme peut générer est vaste et il faut un certain temps pour te familiariser avec ses réglages.

**Important:**

Chaque phrase générée conserve les réglages utilisés pour la créer, ce qui te permet d'y revenir plus tard et de continuer à en générer de nouvelles variations. Une phrase générée et soigneusement configurée constitue donc une nouvelle « **Usine** » à part entière. Au lieu de repartir de zéro avec les réglages par Défaut, tu peux sélectionner une phrase déjà générée pour récupérer ses réglages d'usine d'origine et continuer à créer de nouvelles phrases à partir de celle-ci.

**Note:**

Les « Usines » sont écrites dans le langage de programmation d'IA basé sur des règles KIM, qui a été spécialement conçu et mis en œuvre par Cognitone dans le but de générer des phrases musicalement plausibles et au son naturel.

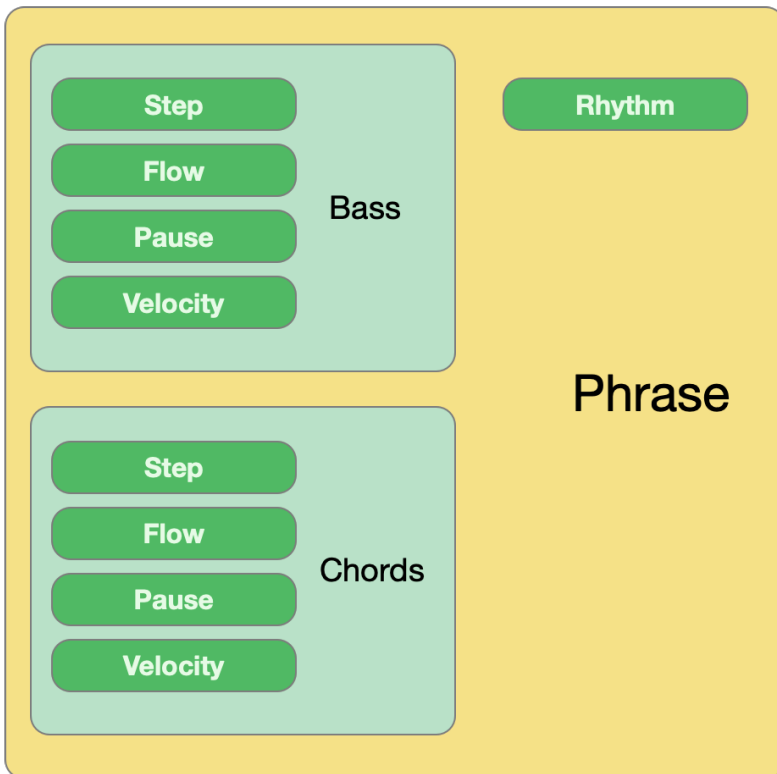
**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro** .

Les « Usines » constituent un puissant système modulaire permettant de générer des paramètres et des phrases. Tu devrais [te familiariser avec ce concept](#) avant de commencer.

Types de « usines »

Il existe des « usines » pour l'**Parameters** (), l'**Lines** et l'**Phrases**.



Usines de paramètres

Ces « usines » génèrent des données de paramètres de base pour **Velocity, Flow, Pause, Step, Skip, Harmony** et d'autres.

Use as Module : Leur but principal est de fournir des données d'entrée à d'autres « usines », où tu les préles dans un menu et configures leurs réglages afin d'obtenir l'effet souhaité. C'est similaire à un synthétiseur modulaire, où, par exemple, tu effectueras les réglages d'un générateur LFO et le choisiras comme entrée pour un autre module.

Use Standalone : Ajoute un paramètre unique à une **Collection de phrases**, dont tu peux insérer les phrases partout où ça te semble utile. Comme les données ont un sens musical (c'est-à-dire qu'il ne s'agit pas simplement de bruit aléatoire), ça a vraiment du sens.

Usines de lignes

Ces usines génèrent un paramètre « **Figure** » d'un **type de symbole** spécifique. Il existe des usines de lignes pour **Bass, Chords, Arpeggio, Melody, Question & Answer, Left Hand, Right Hand** (d'une phrase de piano) et bien d'autres encore.

Use as Module : Choisis une usine dans un menu et configure ses réglages pour ajouter une ou plusieurs lignes à une autre usine de phrases.

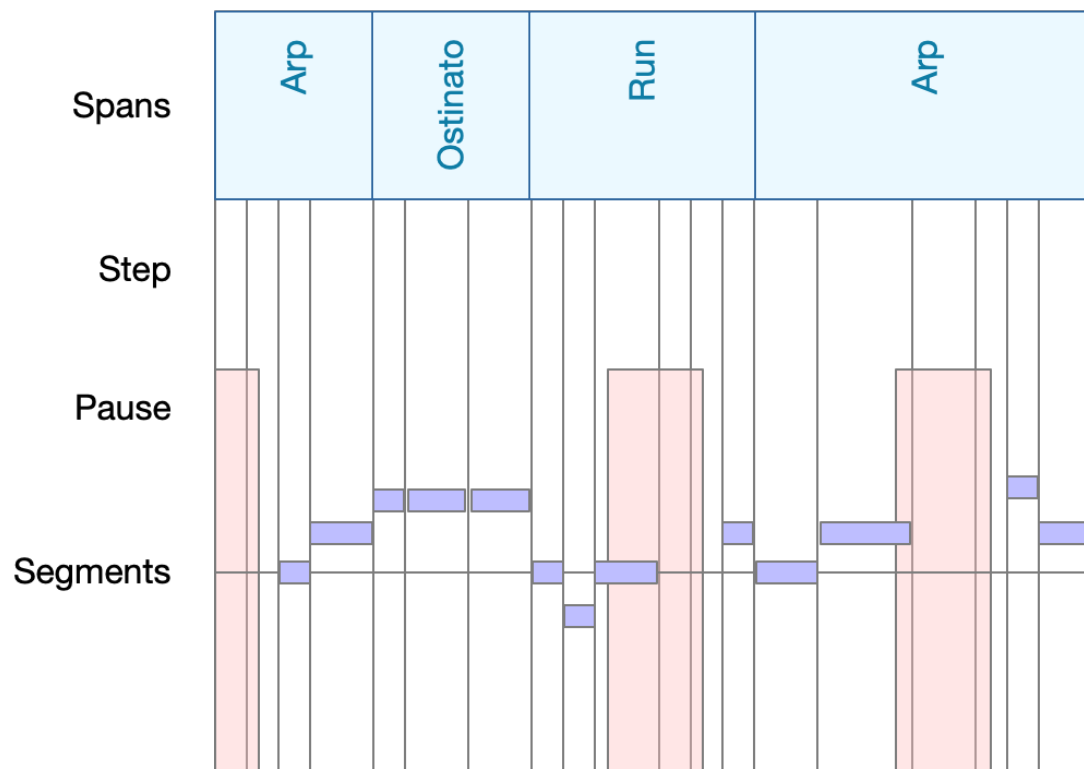
Use Standalone : Ajoute une « **Figure** » à une « **Collection de phrases** » dont tu pourras utiliser les phrases où tu veux.

Usines de phrases

Ces usines génèrent des phrases plus complexes et structurées en fusionnant les sorties d'une ou plusieurs usines de lignes dans une « **Figure** » de type mixte. Il existe des usines d' **Counterpoints** qui génèrent plusieurs lignes mélodiques liées entre elles, et des usines de « **Piano** » qui génèrent des phrases combinant des lignes de basse, d'accords et de mélodie.

Algorithme des « Usines »

La plupart des « usines » génèrent une « **Figure** » à l'aide de l' algorithme suivant. Il existe d'autres algorithmes et d'autres pourraient voir le jour à l'avenir.



1. **Spans** : Divise la phrase en segments et attribue-leur des types de segments.
2. **Step** : Générer un paramètre «**Step** » à l'aide d'une autre « usine ».
3. **Pause** : Génère un paramètre «**Pause** » à l'aide d'une autre usine.
4. **Segments** : Remplis l'**Figure** de gauche à droite avec des symboles se déplaçant de haut en bas en fonction de chaque type de segment, tout en sautant les étapes qui correspondent à une pause.
5. Appliquer d'autres paramètres comme **Velocity** et **Flow**.

Chaque paramètre peut être généré par une autre usine ou fourni par une [sortie](#). De cette façon, tu obtiens un contrôle très large sur les résultats d'une line factory.

Comment utiliser les usines

Malgré son nom un peu spécifique, une «**Piano Factory**» peut être utilisée pour une tessiture bien plus large d'instruments et de styles musicaux. Comme elle génère des lignes pour la basse, les accords et les mélodies à partir d'un seul algorithme, tu obtiens en gros plusieurs éléments étroitement liés qui s'accordent très bien ensemble. Tu peux copier n'importe laquelle de ses lignes sur n'importe quel instrument. La plupart des phrases de piano donnent d'excellents motifs EDM quand tu copies leurs lignes sur différents instruments électroniques.

De même, la sortie d'un «**Counterpoint Factory** » ne se limite pas aux orgues ou au piano. De nombreuses phrases contrapuntiques sonnent super bien quand elles sont réparties sur plusieurs instruments, ou jouées avec une guitare.

Related information

[Onglet « Usine »](#)

Esquisses

Diriger de la musique en temps réel

Une **esquisse** permet de jouer un court passage musical en temps réel. Tu peux lire les esquisses dans les éditeurs **de palettes** et **de diagrammes de Progression** comme alternative à la lecture par défaut qui ne concerne que les Accords.

Active ou désactive une esquisse depuis le menu **Lecture**.

Tu peux créer une esquisse via **Fichier > > Nouveau > croquis** ou en utilisant la commande **Créer un croquis** du menu **Conteneur**.

Limites

Comme une Esquisse est rendue en temps réel, avec seulement quelques millisecondes d'avance sur une nouvelle harmonie que tu lui demandes de jouer, elle n'a pas le temps de se préparer correctement à un changement d'accord à l'avance. Ça peut entraîner des artefacts comme des sauts de hauteur ou des notes tronquées. Selon le style musical, ça peut être plus ou moins perceptible.

En raison de la puissance de calcul nécessaire au rendu en temps réel, le nombre d'instruments dans une Esquisse est limité.

Related information

[Appli Esquisse](#)

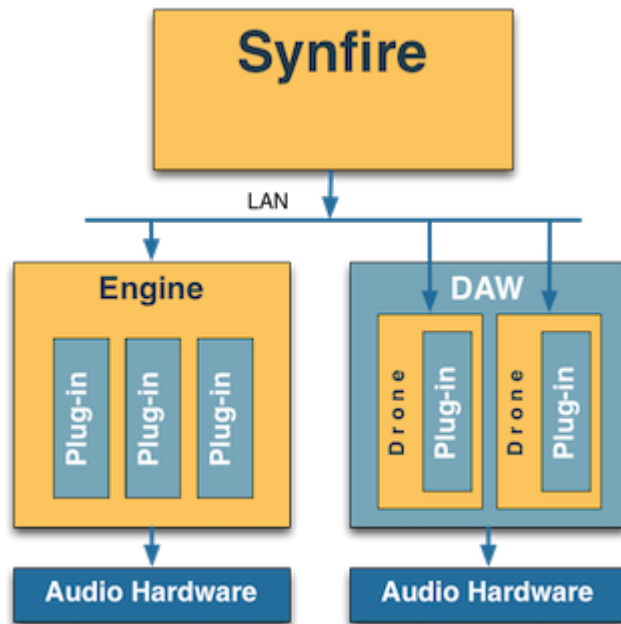
[Créer une esquisse](#)

Systeme audio

[À propos des instruments, des Devices, des racks, des drones et de l'architecture générale du système audio/MIDI](#)

Synfire sépare son interface utilisateur du **Moteur Audio**, qui tourne en arrière-plan et héberge tous les plug-ins audio. Les deux sont des processus distincts qui communiquent entre eux via le réseau local. Ça permet d'exécuter plusieurs moteurs sur différents ordinateurs de ton réseau local.

Figure 4. Les éléments contrôlés par Synfire sont en orange et les autres en bleu.



Tip:

Lorsqu'un DAW est synchronisé pour exécuter Synfire en parallèle, un troisième programme entre en jeu. Par conséquent, pour simplifier les choses, on te recommande de commencer sans ajouter de DAW à ton installation jusqu'à ce que tu te sentes à l'aise avec les nouveaux flux de travail de Synfire. Contrairement à la gestion complexe de plusieurs programmes en même temps, le [Moteur Audio](#) est géré automatiquement en arrière-plan, ce qui t'évite toute distraction pendant que tu travailles sur ta musique.



Note:

La sortie audio des [moteurs audio](#) n'est pas actuellement renvoyée vers Synfire ni mixée dans celui-ci. Si tu exécutes plusieurs moteurs sur différents ordinateurs au sein d'un réseau local (LAN), la sortie audio de chaque moteur est envoyée vers les interfaces audio de chaque ordinateur individuellement.

Instruments

Les instruments effectuent l'interprétation des phrases pour générer une sortie MIDI.

Un **instrument** interprète les **paramètres** d'un **clip** pour générer une sortie MIDI, en tenant compte de sa **tessiture jouée**, de **sa catégorie** et d'autres propriétés. Par conséquent, si tu modifies les propriétés d'un instrument, ça va presque certainement modifier la sortie MIDI.

Les propriétés d'un instrument comprennent

- Nom
- **Son**
- **Catégorie** (ou type)
- **Tessiture jouée**
- **Contrôleurs personnalisés** et **articulations**
- Détails sur la sélection des programmes/patches

Les instruments apparaissent dans un **arrangement** sous forme de **pistes** ou de bandes sur une **console de Matrice**. Il y a aussi **des instruments globaux** (et des instruments invisibles) qui sont actifs lorsque tu navigues dans une **palette**, lors de l'aperçu d'un **Diagramme de Progression** ou lorsque tu parcoures une **Bibliothèque**.



Note:

Les instruments sont utilisés tout au long d'un arrangement. Un changement de son en cours de route n'est pas pris en charge. Crée un nouvel instrument pour chaque son que tu souhaites utiliser.

Voix multiples

Plusieurs pistes peuvent utiliser le même **Son** afin de séparer les voix. Techniquement, il s'agit d'instruments distincts, même si musicalement, tu les considérerais comme des voix distinctes. Par exemple, tu peux ajouter deux instruments pour la main gauche et la main droite d'une partie de piano, ou quatre instruments pour les voix individuelles d'une partie de contrepoint. Ces instruments utiliseront **des tessitures** différentes, des réglages **d'Interpretations** et d'autres paramètres, ce qui te permet de contrôler le rendu de chaque voix individuellement.

Catégorie

Synfire organise **les sons** selon une hiérarchie de catégories qui indiquent le type d'instrument auquel ils ressemblent. La classification des sons présente des avantages évidents.

1. Ça facilite la navigation dans les grandes collections de sons.
2. Les catégories fournissent **des tessitures jouées** par défaut ; ainsi, si tu attribues une catégorie à un son ou à un instrument, celui-ci reprendra ces tessitures jouées, à moins que des tessitures spécifiques ne soient déjà définies.
3. Synfire peut automatiquement rechercher un son de remplacement si un son n'est pas disponible pour le moment. C'est le cas, par exemple, lorsqu'un fichier a été créé par un autre utilisateur ou dans un autre studio.
4. Tu peux obtenir un aperçu des sons grâce à une **phrase** personnalisée qui a été attribuée à leur catégorie.

Pour les sons synthétiques ou abstraits, il n'est pas toujours évident de savoir quelle catégorie leur attribuer. Dans ce cas, tu devrais choisir une catégorie qui se rapproche du **rôle** que ce son jouerait dans un arrangement. Par exemple, si un son synthétique sonne bien dans la gamme des basses, tu peux lui attribuer la catégorie « **Synth Bass** ».

Héritage

Un **instrument** utilise la catégorie du **son** qui lui est actuellement attribuée (Par Défaut), jusqu'à ce que tu modifies ce paramètre dans un **arrangement** ou à tout autre endroit où un instrument peut être configuré.

**Note:**

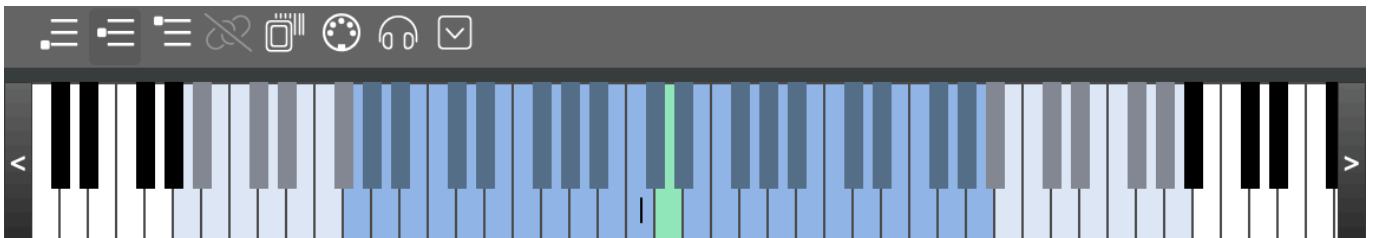
L'arborescence des catégories de Synfire ne peut pas remplacer les systèmes sophistiqués de correspondance et de recherche de sons que proposent de nombreux plug-ins. Le but principal d'une catégorie est de trouver des remplacements pour un son manquant et de donner à Synfire une indication sur la façon dont un son est censé être joué.

Tessiture jouée

Définir la tessiture MIDI cible pour un instrument

Presque tous [les paramètres](#) qui composent une [phrase](#) sont relatifs (paramétriques) et nécessitent donc un contexte pour être interprétés. Il est impossible de savoir à l'avance quelle sera la sortie MIDI finale tant que toute la hiérarchie des conteneurs et l'[Harmonys](#) d'un arrangement n'ont pas été prises en compte.

Contrairement à un piano roll dans un DAW, regarder une «[Figure](#)» dans Synfire ne te dit rien sur les hauteurs MIDI qui seront utilisées. Pour que Synfire puisse transposer et transformer dynamiquement les expressions musicales afin de les faire rentrer dans la plage de hauteur souhaitée, trois tessitures sont définies pour chaque instrument : **Plus bas**, **Moyen** et **Plus Haut**.



La somme de ces trois tessitures combinées correspond à la tessiture de hauteurs maximale qu'un instrument est capable de jouer. Les instruments naturels ont des limites physiques et même les sons synthétisés peuvent ne pas sonner très bien sur l'ensemble du spectre des notes MIDI. C'est toi qui décides quelles sont les meilleures tessitures jouées pour chaque instrument.

Chaque tessiture dispose d'une « **hauteur typique** » réglable qui convient le mieux à l'instrument dans la tessiture correspondante.

1. **Plus bas** : la **hauteur typique** doit être optimale pour utiliser l'instrument dans une voix de basse. Les symboles de basse magenta d'un [Figure](#) utilisent cette tessiture par défaut.
2. **Moyen** : utilisé par défaut pour les accords et les segments mélodiques. Régle la **hauteur typique** sur ce qui sonne le mieux pour des accords aux sonorités étroites.
3. **Plus Haut** : Non utilisé à moins que tu ne l'attribues à un segment d' [Figure](#) . Régle la **hauteur typique** sur ce qui sonne le mieux pour une mélodie principale brillante.

**Tip:**

Les tessitures peuvent être définies à l'avance en créant une « [Description du device](#) » qui regroupe ces métadonnées et d'autres pour tous les sons qu'elle fournit. Ou tu peux le faire à la volée pendant qu'un



arrangement évolue : « Fire and forget ». La première option est plus viable à long terme, tandis que la seconde te permet d'avancer plus vite au cas par cas.

**Tip:**

Chaque tessiture doit couvrir au moins une octave. Pour les instruments dont la plage de hauteur totale est étroite (comme les flûtes), tu peux régler les trois tessitures aux limites physiques de l'instrument et faire en sorte que la « **hauteur typique** » reflète simplement des registres légèrement différents.

**CAUTION:**

Ne confonds pas ces tessitures avec les voix ! Pour les mouvements de contrepoint à plusieurs voix, tu dois définir les tessitures pour chaque instrument qui interprète l'une des voix.

Héritage

[Les instruments](#) utilisent les tessitures du [son](#) qui leur est actuellement attribué (Par Défaut) jusqu'à ce que tu les remplaces dans un **arrangement** ou à tout autre endroit où un instrument peut être configuré (par exemple pour **les instruments globaux**).

Analyse automatique des tessitures

Pour les sons de n'importe quel plug-in, tu peux laisser Synfire analyser automatiquement les tessitures d'un son. Appuie sur le bouton « **Scan** » et il analysera les propriétés acoustiques du son pour déterminer ses tessitures. Pour que cela fonctionne, Synfire a besoin de connaître la catégorie du son.

Modification des tessitures

Utiliser l'[inspecteur](#) « [Tessiture jouée](#) » pour ajuster manuellement les tessitures d'un instrument ou d'un son.

Related information

[Éditer la tessiture jouée](#)

Devices

Les descriptions du device fournissent des métadonnées importantes sur les sons

Les lecteurs d'échantillons, les synthétiseurs, les plug-ins audio (instruments et effets) et le matériel MIDI externe sont appelés « **périphériques** ». Synfire consulte **les descriptions de device** pour connaître leurs capacités et leur contenu afin de pouvoir sélectionner un son et composer de la musique adaptée à ses spécificités.

Description du device

Une **description du device** contient des métadonnées sur un périphérique, les [sons](#) qu'il propose, ainsi que la manière dont ils sont sélectionnés et joués. Cela inclut notamment, pour chaque son :

- [Catégorie d'instruments](#)
- [Tessiture jouée](#)
- [Contrôleurs personnalisés](#)
- [Articulations personnalisées](#)
- Commandes de sélection de la banque de sons et du programme (patch)

Il n'est pas nécessaire de préparer les descriptions du device à l'avance. Tu peux effectuer les réglages nécessaires à la volée, même lorsque tu attribues un son à l'aide de l'[Assistant de sons](#). Cependant, on te recommande vivement de créer une description du device pour tes bibliothèques de sons et tes synthétiseurs les plus fréquemment utilisés, surtout si cela implique de nombreux **Contrôleurs personnalisés** et **articulations personnalisées**.

Sons

Le terme « **son** » désigne un patch, un programme ou un préréglage fourni par un **Device**. Pour qu'un **instrument** puisse reproduire de la musique, il faut lui attribuer un **son**. C'est ce qu'on appelle **l'attribution de son**.

On ne peut pas accéder physiquement à un son dans Synfire. C'est juste une adresse qui est utilisée pour rechercher et sélectionner un vrai son connecté via MIDI ou hébergé sous forme de plug-in audio, puis pour lui envoyer des données MIDI.

Son vs. Instrument

Alors qu'un son fait partie intégrante d'un **Device**, un instrument se trouve dans un **arrangement** et détermine comment jouer un son. Plusieurs instruments aux propriétés différentes peuvent utiliser exactement le même son, comme dans une partie de contrepoint où plusieurs voix évoluent dans des tessitures différentes.

Related information

[Attribuer des sons](#)

Modèles de périphériques

Les modèles de périphériques fournissent des métadonnées complètes sur **les sons**, que tu peux copier dans d'autres **descriptions de device** ou **d'instruments** quand tu en as besoin.

Racks

Pour héberger tes sons.

Un **rack** peut contenir un ou plusieurs **modules de rack**. Un tel module peut héberger un plug-in audio, le **synthétiseur GM intégré**, un **drone** dans un DAW, ou un port **MIDI** qui se connecte à du matériel informatique externe.

Il existe trois types de racks.

1. Le **rack global** héberge les sons disponibles pour l'ensemble du système et tous les fichiers ouverts.
2. Le **rack d'arrangement**, inclus dans chaque **arrangement**, héberge les sons destinés aux instruments de l'arrangement.
3. Le **Rack de la Bibliothèque**, inclus dans chaque **bibliothèque**, pour héberger les sons nécessaires à ses phrases afin de mieux mettre en valeur leur caractère et leur utilisation.

Les racks sont chargés automatiquement avec leurs fichiers respectifs. Le seul rack que tu devras ouvrir manuellement est le **Rack global**. Lorsqu'un rack est déchargé, tous ses plug-ins audio sont également déchargés de la mémoire.

Related information

[Rack global](#)

[Rack d'arrangement](#)

[Éditeur de rack](#)

Modules de rack

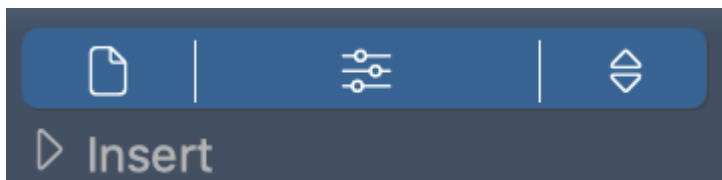
Un **module de rack** ressemble un peu à un appareil monté en rack de 19 pouces et sert à gérer la partie audio d'un ou plusieurs instruments. C'est un peu comme la tranche de console d'une table de mixage.

Comme un port MIDI a une capacité de 16 canaux, chaque Module de rack peut fournir des sons à jusqu'à 16 instruments différents. À condition, bien sûr, que le plug-in chargé ou le matériel externe connecté soit capable de recevoir autant de canaux.

Préset de la bande de Rack

Gagne du temps grâce aux préreglages pour tes sons les plus utilisés

Un **préset de la bande de rack** comprend l'état actuel d'un plug-in, ainsi qu'une copie de la **description du device** à laquelle il est associé. Il permet de restaurer les deux en un clin d'œil, simplement en le glissant sur un module de rack ou une piste.



Enregistre un nouveau préreglage à partir du bouton du plug-in d'un **module de rack** pour l'ajouter à la **Bibliothèque de modules de rack**. Il apparaîtra automatiquement dans le navigateur de la barre latérale, où tu pourras le renommer, le déplacer et l'éditer. Mais surtout, tu peux sélectionner le préreglage dans le navigateur et le **déposer** sur n'importe quel **rack**, **module de rack** ou **instrument** pour le restaurer.

**Note:**

Synfire utilise également les préréglages des modules de rack pour détecter automatiquement le device à utiliser pour un plug-in en comparant l'état actuel du plug-in avec ceux qui ont été enregistrés en tant que préréglages.

Related information

[Barre latérale : Bibliothèque de modules de rack](#)

[Module de rack](#)

Modules de rack Transient

De grandes collections de sons à la volée.

Les modules de rack que Synfire recherche sur un **Moteur Audio** et qui ne font partie d'aucun arrangement particulier sont considérés comme transitoires (temporaires). Les sons de ces modules transitoires sont toutefois disponibles, comme ceux de n'importe quel autre module.

Si tu ouvres dans ta DAW un projet qui a été enregistré avec des drones n'appartenant à aucun arrangement particulier, ces drones apparaîtront dans tes racks sous forme de modules transitoires. À condition que ces modules aient déjà été enregistrés en tant que préréglages, Synfire détectera automatiquement la **Description du device** à utiliser lorsqu'ils réapparaîtront en Ligne.

Lorsque la DAW se déconnecte (le projet est fermé), les drones transitoires disparaissent tout simplement à nouveau de tous les racks.

**Notice:**

Il s'agit d'une fonctionnalité expérimentale qui s'est avérée utile pour certains utilisateurs disposant de très grandes bibliothèques de sons. Tu ne dois pas t'y fier lorsque tu archives définitivement tes projets. Si Cognitone venait à supprimer cette fonctionnalité, nous te fournirons un moyen de migrer ces modules vers des racks classiques.

Modules de rack spéciaux

AUX

Pour chaque **Moteur Audio**, tu peux ajouter un module AUX au **Rack global**. Il reçoit les signaux de tous les boutons **AUX Send** des autres modules, traite le mixage et envoie sa propre sortie vers le module MASTER.

C'est pratique pour l'utiliser avec une réverbération ou un processeur d'effets similaire.

MASTER

Pour chaque **moteur audio**, tu peux ajouter un module MASTER au **Rack global**. Il mixe la sortie de tous les autres modules. Le bouton **Gain** contrôle le volume de sortie global. Sur la **console de Matrice**, un curseur est mappé à ce bouton.



Tip:

Tu peux charger un compresseur multibande en tant qu'**effet d'insertion** pour équilibrer les différences de volume trop marquées pendant que tu composes.

Rack global

Sons partagés pour l'exploration de palettes, l'aperçu des diagrammes de Progression et les arrangements

Les sons fournis par un **Rack global** ne sont chargés qu'une seule fois et restent disponibles pour tous les projets que tu ouvriras par la suite. Un peu comme un vrai rack matériel dans un studio qui fournit des sons pour plusieurs chansons que tu pourrais vouloir produire. C'est particulièrement pratique quand tu ouvres plusieurs arrangements liés en même temps, pendant que tu les édites et les joues dans n'importe quel ordre et que tu transfères des phrases par glisser-déposer.

Mais surtout, le Rack global propose six **instruments globaux** avec des sons qui sont utilisés pour jouer **des palettes** et obtenir un aperçu **des diagrammes de Progression** et **des phrases**, y compris le Métrologue et d'autres retours sonores.

Gérer plusieurs racks globaux présente de nombreux avantages.

- Passer d'un style musical à l'autre.
- Compositeur : composer plusieurs arrangements liés à partir des mêmes sons (par exemple, une bande originale de film).
- Tester différentes versions d'un [arrangement](#) sans avoir à recharger les Sons.

Le rack est un fichier que tu peux ouvrir, enregistrer ou fermer comme n'importe quel autre document. Tu peux créer autant de racks globaux que tu veux et les utiliser en association avec [des arrangements](#) ou [des bibliothèques](#) selon tes besoins. Par contre, un seul rack global peut être ouvert à la fois.

Organisation des racks globaux

Le rack global actuel est enregistré automatiquement à la fermeture de Synfire, à moins que tu ne abandonnes les changements. Si tu travailles avec plusieurs racks globaux, enregistre-les dans le dossier `Config/Racks` via [Fichier > Enregistrer sous...](#)

Associer un Rack global à un arrangement

Synfire associe par défaut le rack global actuel à un nouvel arrangement. Autrement dit, on te demandera si tu veux charger le rack lorsque tu ouvriras l' arrangement. Si tu associes plusieurs arrangements à un rack global spécifique, enregistre-le dans le même dossier que l'arrangement à l'aide de la **commande > Fichier > > Enregistrer sous...**

Related information

[Appli de réglages Audio/MIDI](#)

[Racks](#)

Instruments généraux

Pour pouvoir jouer d'une **palette**, prévisualiser les phrases d'une **bibliothèque** ou écouter un diagramme **de progression** d'accords, Synfire a besoin d'une sélection de base de sons qui soit toujours disponible, qu'un arrangement soit ouvert ou non. C'est ce que permettent les **instruments globaux**.

Piano

Instrument standard utilisé pour toutes sortes de réponses sonores. Synfire s'en sert pour pré-écouter les gammes et les accords dans le **Catalogue**, ou pour reproduire des mélodies quand tu utilises l'**Harmoniser**. Même si tu peux choisir n'importe quel son, le piano est le plus adapté à cet usage général.

Accords

Utilisés pour les accords soutenus, par exemple lorsque tu parcoures une **palette**. Il devrait s'agir d'une section de cordes riche ou d'un pad de synthétiseur chaleureux.

Basse

Utilisée pour la voix de basse en **mode « Uniquement les Accords »**, avec l'**Harmoniseur** et la **Palette**.

Guitare

Utilisée uniquement dans certains **« Sketches »** de pré-réglage d'usine.

Batterie

Utilisé pour la batterie et les percussions, lorsqu'aucun autre son n'est disponible.

Métronome

Utilisé comme compte-à-rebours pour l'enregistrement. Choisis un son que tu veux utiliser pour les clics du Métronome. Il doit avoir une faible latence.

Pour chaque instrument global auquel tu attribues un **Son**, définis un Volume et un panoramique par Défaut, puis édite sa **tessiture jouée** si besoin.

**Tip:**

Comme les sons de ces instruments sont hébergés par le **Rack global**, ils sont remplacés lorsque tu charges un autre Rack global. Il est donc judicieux de créer tes racks globaux à partir d'un ensemble basique de sons qui te conviennent toujours.

Related information[Instruments](#)

Moteur Audio

Application au contexte qui héberge des plug-ins audio pour le compte de Synfire

Le **Moteur Audio** est une application qui tourne en contexte de l'interface utilisateur de Synfire. Elle héberge les plug-ins audio et les effets pour le compte de Synfire.

Routage MIDI

À propos du flux des données MIDI

Entrées et sortie MIDI

Dans l'onglet **Entrées**, tu peux activer le commutateur **Entrée** pour chaque port MIDI et chaque port du Moteur Audio (**Réglages Audio/MIDI**).

Ces ports collectent et fusionnent toutes les données MIDI entrantes pour l'enregistrement et la lecture. Si le « **MIDI Through** » est activé, les données entrantes sont transmises à l'**instrument** que tu as sélectionné en dernier. Si tu veux que les données entrantes soient envoyées à un autre instrument, il suffit de **cliquer** sur son nom dans la **feuille de piste** ou dans la liste des **instruments globaux**.

Cibler des canaux MIDI spécifiques

En général, il n'est pas nécessaire de gérer les canaux MIDI en détail, car Synfire utilise la **description du device** que tu as sélectionnée pour un **Module de rack** afin de les gérer automatiquement. Autrement dit, si tu sélectionnes un son particulier pour un instrument, la description du device sait déjà où envoyer la sortie MIDI.

Si tu as besoin d'utiliser un canal MIDI spécifique, ouvre l'**assistant de son** pour un instrument et crée un nouveau module de rack sur le port MIDI souhaité. À la deuxième page, tu choisis l'option « **Fixed Channels** » et, à la dernière page, tu sélectionnes un canal, un nom et une catégorie pour le son. L'assistant crée et enregistre alors une description du device pour toi.

Tu peux aussi ajouter un canal spécifique à une **description du device** existante. Dans l'éditeur de description du device, rends-toi dans l'onglet « **Variantes, Canaux** » et ajoute le canal souhaité. Dans la barre latérale de droite, tu modifies les propriétés du son présent sur ce canal.

Allocation dynamique des sons

Contrairement à un DAW, Synfire peut ouvrir plusieurs arrangements et bibliothèques en même temps, qui peuvent partager les mêmes Devices sur le Rack global.

Si la chanson A utilise 12 sons sur **Soundcase** et que la chanson B utilise 10 sons différents sur **Soundcase**, elles peuvent tout de même être ouvertes et jouées simultanément, même s'il n'y a que 16 canaux disponibles. La chanson qui passe au premier plan revendique et sélectionne les sons qu'elle souhaite, en remplaçant les sons que la chanson précédemment active avait pu revendiquer, et vice versa.

De la même façon, au sein d'un même arrangement, si un instrument a besoin d'un nouveau son sur **Soundcase** (ou n'importe quel autre instrument multitimbral), il cherche le canal inutilisé suivant et le réserve. Si un instrument est supprimé, son canal redevient disponible. Tu n'as pas besoin de t'en occuper au détail.



Note:

Ça ne marche que pour les appareils qui prennent en charge la sélection de programmes (patches) via les messages MIDI de changement de programme. Pour les instruments virtuels qui te demandent de parcourir et de sélectionner les sons via leur propre fenêtre d'édition, tu dois utiliser le **Sound Wizard** pour les configurer et définir manuellement **les tessitures jouées** et **la catégorie**.

Related information

[Attribuer des sons](#)

[Devices](#)

[Instruments](#)

[Détection d'accords en temps réel](#)

[Modules de rack](#)

[Enregistrement](#)

[Sons](#)

Cognitone Transport

Module ReWire pour synchroniser le transport d'une DAW avec Synfire

Comme un Drone n'est qu'un plug-in, il ne peut pas contrôler de manière fiable le transport d'une DAW (tempo, position, démarrage, arrêt, pause). C'est le périphérique ReWire™ **de transport**, installé en même temps que Synfire, qui s'en charge. Le périphérique ReWire™ est chargé automatiquement par la DAW et communique avec Synfire via le réseau local. Tout ça se passe de manière transparente en arrière-plan.

Certaines DAW nécessitent que ReWire™ soit activé avant utilisation. Consulte la documentation de ta DAW.

Drones

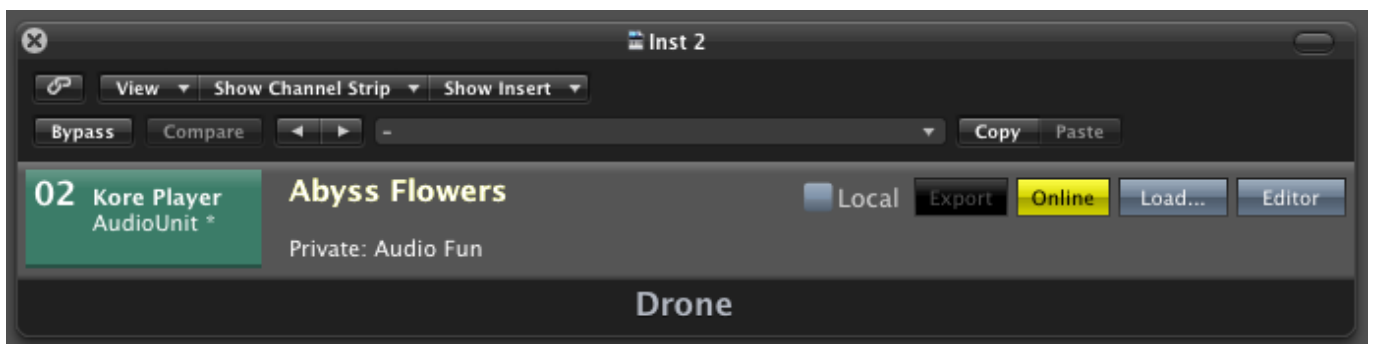
Plug-ins qui fonctionnent dans un DAW pour le compte de Synfire

Synfire peut se synchroniser avec une DAW et la contrôler à distance grâce aux plug-ins **Drone**. Les Drones hébergent des plug-ins invités pour le compte de Synfire afin de garantir une synchronisation parfaite à 100 % pendant la lecture, lorsque Synfire envoie aux Drones des données MIDI via le réseau avec une légère avance. Cette synchronisation permet aux pistes audio déjà enregistrées (par exemple, voix, guitares, instruments acoustiques) de exécuter la musique que tu composes au fur et à mesure qu'elle évolue.



Troubleshooting:

Les Drones doivent être entièrement chargés dans une DAW pour se connecter à Synfire. Certaines DAW suspendent ou retardent le chargement des plug-ins afin d'accélérer le processus de chargement. Cela rend l'arrangement associé corrompu lorsque tu l'ouvres. Vérifie les réglages de projet de ta DAW et assure-toi que tous les plug-ins sont toujours chargés, que la DAW les juge nécessaires ou non à ce moment-là.



Sache toutefois que Synfire n'a qu'un contrôle très limité sur un DAW, hormis le réglage du tempo et le déplacement du transport. Même si on aurait souhaité qu'il en soit autrement, il n'y a guère de moyens d'accéder aux données des pistes d'un DAW depuis l'intérieur d'un plug-in. Les DAW ne sont tout simplement pas préparés pour ça et tout plug-in chargé dans un DAW est entièrement à la merci de son hôte.



Note:

Enregistre toujours un arrangement Synfire *avant* d'enregistrer le fichier de projet associé dans ton DAW. En effet, Synfire transmet toutes les données MIDI et les métadonnées importantes aux Drones pour qu'elles soient enregistrées avec le fichier du DAW.



Tip:

Bien qu'il soit possible de créer un **Rack global** à partir de Drones, on ne te le recommande pas. Le **Moteur Audio** est mieux adapté à cette tâche. Il offre également une latence plus basse lors de la lecture en direct depuis ton clavier de matériel informatique.

Drones MIDI

Le **Drone MIDI** est une version allégée du **Drone** qui se charge dans ta DAW en tant que **plug-in d'effets MIDI** pour lui fournir un flux de données MIDI généré par Synfire. Il ne peut pas charger de plug-in invité.

Veille à acheminer la sortie d'un MIDI Drone vers la destination souhaitée au sein de la DAW, par exemple un instrument interne. Selon les capacités de ta DAW, il peut être possible d'enchaîner plusieurs effets MIDI à la suite.

**Note:**

Toutes les DAW ne prennent pas en charge les plug-ins d'effets MIDI de la même manière. Il peut y avoir des restrictions quant à l'emplacement où un tel plug-in peut être chargé, voire s'il est possible de le charger. Consulte la documentation de ta DAW.

Related information

[Synchronisation avec un DAW](#)

Les bases de l'interface utilisateur

Les principes fondamentaux à connaître pour te lancer plus vite

Quelques éléments sur lesquels repose l'interface utilisateur de Synfire et qu'il est bon de connaître avant de commencer.

Souris

[Connaître quelques gestes de base améliore considérablement ton expérience utilisateur et ta productivité.](#)

Clic droit

Le deuxième bouton de la souris (clic droit) te permet d'accéder facilement à de nombreuses opérations et à des menus contextuels. Synfire l'utilise largement. Place le curseur sur n'importe quel objet et clique avec le **bouton droit** pour ouvrir un menu proposant des options et des commandes.

**Tip:**

Tu peux découvrir les nombreuses actions disponibles en cliquant avec le bouton droit sur un objet.

Pour des raisons de conception qui t'échappent peut-être, Apple déconseille l'utilisation du deuxième bouton de la souris. Tu peux l'activer dans **les Préférences Système**. On te recommande vivement de le faire lorsque tu utilises Synfire. Tu peux également simuler un clic droit en maintenant la touche **Contrôle** enfoncée tout en cliquant sur un objet.

Double-clic

Dans toute l'interface utilisateur de Synfire, un **double-clic** sur un élément sert souvent à approfondir ses détails ou à quitter une vue détaillée.

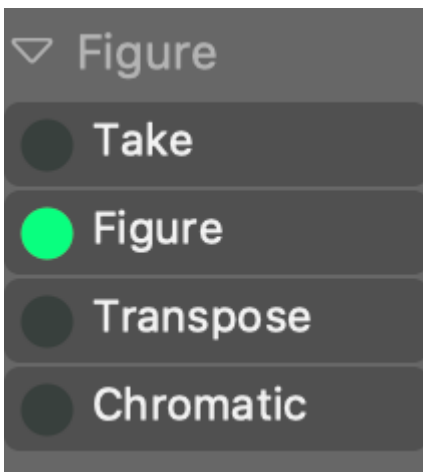
Par exemple, un double-clic sur une **vue de paramètres** dans un arrangement ouvre l'**éditeur de phrases**, plus détaillé. Un autre double-clic dans la zone libre de cette **vue de paramètres** te ramène à la vue d'arrangement. Il en va de même pour **les conteneurs** dans la **vue Structure** et leurs équivalents sur la page **Aperçu**.

Le double-clic est également disponible pour exécuter une commande depuis la barre d'outils. Par exemple, un double-clic sur une durée de note quantifie la sélection actuelle selon cette grille. Un double-clic sur un type **de symbole de figure** applique ce type à la sélection actuelle, et ainsi de suite.

Sortie des paramètres

Un point central pour glisser-déposer ou copier-coller des données de paramètres

Les sorties de paramètres indiquent la présence de données de paramètres. Elles apparaissent en groupes (blocs) ou sous forme de sortie isolée pour un seul paramètre. Elles permettent de [copier ou](#) de [déplacer](#) facilement [les données de paramètres](#) .



Tu peux faire défiler les blocs de sorties de paramètres avec la molette de la souris et réduire certains groupes pour faire de la place à d'autres.

Références

Certaines **sorties de paramètres** apparaissent seules, pour un seul paramètre. Il s'agit d'une référence (ou d'un raccourci) vers un paramètre important, par exemple l' [harmonie](#) du Conteneur actuel, ou le [Diagramme](#) de Progression utilisé pour le rendu des clips en vue de leur lecture par défaut.

Couleurs

La LED d'une sortie indique si des données de paramètre sont disponibles.



Une LED allumée indique que des données physiques sont présentes.

Harmony

Une LED éteinte indique que le paramètre est déjà assigné quelque part dans un [conteneur](#) parent, ou qu'un paramètre global ou une valeur par Défaut du système est utilisé. Tu peux en créer un **instantané**, ce qui place une copie physique en place que tu peux éditer.

Velocity

Une LED bleue peut être glissée hors de la figure même s'il n'y a pas de données physiques. Elle sera extraite de la [figure](#) lorsqu'il y en aura une.

Preview

Une LED jaune indique un paramètre partagé par toutes les phrases d'une collection de phrases.


Sélection multiple

Tu peux sélectionner plusieurs objets en utilisant les outils suivants :




Fais glisser pour ouvrir une section. Les objets à l'intérieur de cette section seront sélectionnés.




Clique sur un contexte (Accord) et maintiens la touche  **Contrôle** enfoncée tout en cliquant sur d'autres contextes.



Fais glisser un rectangle autour de plusieurs objets, ou maintiens la touche  **Contrôle** enfoncée tout en cliquant sur d'autres objets.



Fais glisser un rectangle autour de plusieurs symboles, ou maintiens la touche  **Contrôle** enfoncée tout en cliquant sur d'autres symboles.

Rapports d'erreurs

Synfire est conçu pour résister aux bugs mineurs. Dans la plupart des cas, tu peux continuer à l'utiliser même après l'apparition d'une erreur. Il suffit de refuser le message d'erreur en cliquant sur **« Continuer »** quand cette option s'affiche. Par mesure de précaution, tu devrais toutefois enregistrer ton travail sous un autre nom de fichier si une telle erreur se produit à plusieurs reprises.

Tous les rapports de plantage sont collectés pour que tu puisses plus tard les envoyer à nos serveurs via **« Aide >> Mises à jour En Ligne »** afin qu'on les examine. On t'encourage à le faire, car ça nous aide énormément à améliorer le logiciel et à corriger les bugs.

Chapter 2. Interface utilisateur

À propos de l'interface utilisateur de toutes les applications, composants, inspecteurs, panneaux et plus encore

Les rubriques de cette section constituent toutes des points d'accès à l'**aide** intégrée qui s'affiche lorsque tu survoles ou sélectionnes des objets dans l' application. On te conseille donc d'ouvrir Synfire et de faire exactement ça, plutôt que de lire ces sections comme les chapitres d'un manuel d'utilisation.


Related information

[Aide du navigateur](#)

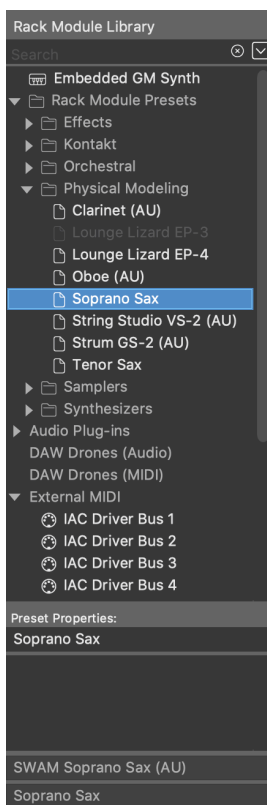
Barre latérale : Bibliothèque de modules de rack

[Ajouter des sons, c'est facile](#)

[Tutoriel vidéo](#)

Ce navigateur, situé dans la barre latérale gauche, affiche divers éléments que tu peux utiliser pour créer ou modifier un **module de rack** afin de fournir des sons aux instruments. Ouvre le navigateur en cliquant  sur dans la barre d'outils de la fenêtre.

Parcourir et **rechercher** les éléments que tu peux **glisser** sur un **instrument**, un **rack** ou un **module de rack** pour créer ou modifier un module de rack et utiliser ses sons pour les instruments.





Synthé GM Intégré : fais-le glisser vers un **instrument** ou un **rack** si tu veux utiliser un son du synthétiseur intégré. L'avantage, c'est que ton arrangement ou ton esquisse fonctionnera sur n'importe quelle installation de Synfire, sans dépendre de plug-ins spécifiques. Cet élément est grisé si le synthétiseur intégré est désactivé.



Préréglages du module de rack : tous les préréglages que tu as enregistrés jusqu'à présent apparaîtront ici pour que tu puisses les parcourir. Crée des dossiers supplémentaires et organise tes préréglages comme tu le souhaites. Dans le panneau ci-dessous, tu peux éditer les noms et les commentaires.

Fais glisser vers un **instrument** ou un **Rack** pour utiliser les sons de ce préréglage.

Fais glisser un préréglage contenant un plug-in d'effets vers un **module de rack** pour charger le plug-in en tant qu'effet d'insertion du module.



Plug-ins audio : Recherche ici tous les plug-ins AudioUnits, VST et VST3 détectés. Une description de device correspondante sera recherchée et proposée lorsque tu déposeras un plug-in sur un **instrument** ou un **module de rack**. Déposer un plug-in d'effet sur un **module de rack** le chargera en tant qu'effet d'insertion du module.



Drones DAW (audio, MIDI) : si la DAW est ouverte et que **des drones** y sont chargés, ceux-ci seront répertoriés ici. Fais glisser-déposer l'un d'entre eux sur un **instrument** ou un **Rack** pour l'intégrer à ton arrangement et le remplir avec un plug-in et une description du device.



MIDI externe : Recherche ici tous les ports MIDI reconnus par le système. Fais-en glisser un vers la zone vide d'un **Rack**, ou vers un **instrument**, si tu veux envoyer la sortie MIDI rendue vers ce matériel informatique ou logiciel externe.

Un port est désactivé s'il est déjà utilisé. Tu peux éditer la description du device à l'aide de l'**Inspecteur de paramètres** dans l'onglet **Son** pour ajouter d'autres canaux au device.



Modules de rack du Rack global : tu trouveras ici tous les modules de rack du **Rack global** actuel. Fais-en glisser un vers un **instrument** ou dans un **rack** pour l'utiliser comme une copie dans ton arrangement.



Instruments globaux : fais-en glisser un vers un **instrument** pour l'utiliser dans ton arrangement. L'avantage, c'est que ton arrangement ou ton Esquisse fonctionnera sur n'importe quelle installation de Synfire, sans dépendre de plug-ins spécifiques.



Mix global : ce sont des emplacements réservés pour un module de rack MASTER et AUX globaux.

Fais-en glisser un vers la zone vide de ton **Rack global** pour l'ajouter au mix final.

Récupérer un Drone

Lorsque tu ouvres un projet DAW contenant **des drones** chargés, ceux-ci se connectent à Synfire et apparaissent dans la bibliothèque de modules de rack. Ceux qui sont encore disponibles peuvent être utilisés dans ton arrangement, mais certains drones peuvent être désactivés (grisés) car ils sont déjà utilisés ou appartiennent à un autre arrangement.

Si un drone appartient à un arrangement auquel tu n'as plus accès, ou qui se trouve être endommagé pour d'autres raisons, tu as la possibilité de récupérer le drone et de l'ajouter à l'arrangement actuel. Sélectionne-le dans le navigateur et clique sur l'icône **de verrouillage** pour le déverrouiller et l'ajouter à ton arrangement.



DANGER:

Tu ne devrais faire ça que pour réparer des réglages défectueux, ou lorsque le lien entre le projet DAW et l'arrangement a été perdu d'une manière ou d'une autre. Une fois qu'un Drone a été récupéré, l'arrangement d'origine auquel il appartenait ne le recherchera plus .

Related information

[Preset de la bande de Rack](#)

[Module de rack](#)

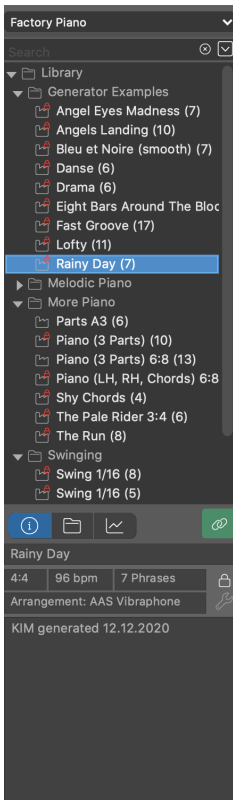
Barre latérale : Bibliothèque de phrases

Son dépôt pour les paramètres, les phrases et les idées


Cette partie de la barre latérale gauche répertorie toutes **les collections de phrases** de la **bibliothèque** actuellement sélectionnée. Tu peux choisir la **bibliothèque intégrée** à l'arrangement ou n'importe quel fichier de bibliothèque externe via le menu déroulant ou le menu principal **de la bibliothèque**.

Ouvre le navigateur en cliquant sur l'icône en forme de livre dans la barre d'outils de la fenêtre.

Parcourir et **rechercher** les **collections de phrases**, **les phrases** et **les paramètres** que tu peux **déposer** sur une **piste**, **une vue de paramètres**, une **sortie de paramètre** ou n'importe où où une phrase ou un paramètre peut être utilisé.



Ajouter de nouvelles phrases

En plus de déposer des phrases, des paramètres, des pistes et des conteneurs, tu peux ajouter de nouveaux paramètres et de nouvelles phrases à la bibliothèque actuelle avec  **Ctrl- E** ou [Bibliothèque > > Nouvelle phrase en provenance de la sélection](#), n'importe où dans l'arrangement où tu as sélectionné un **Figure** ou un autre paramètre avec l'outil **Span**.

- Si tu as sélectionné une plage sur le paramètre « **Figure** », la nouvelle phrase inclura également tous les autres paramètres qui appartiennent généralement à une phrase.
- Si tu as sélectionné un « **Take** », seuls les paramètres « **Take** » et « **Harmony** » seront regroupés.
- Tout autre paramètre sélectionné ne sera collecté que comme un seul paramètre.
- Si besoin, tu peux aussi faire glisser n'importe quel paramètre vers la Bibliothèque à l'aide de la souris.

C'est très pratique quand tu extrais un fichier importé ou que tu tombes sur un paramètre que tu trouves utile à d'autres fins. Ça marche en gros avec n'importe quel paramètre. Quand tu sélectionnes une « **Figure** » de cette façon, Synfire copie aussi les paramètres actuellement associés (**Harmony**, **Tempo**, **Interpretation** et autres) pour te fournir une phrase complète et réutilisable.



Note:

La barre latérale de la Bibliothèque de phrases doit être visible pour que la commande soit activée.

Barre d'outils

Sélection de la bibliothèque

En plus de la bibliothèque intégrée, tu peux sélectionner [des fichiers de bibliothèque](#) dans ce menu pour les ouvrir et les parcourir. Les fichiers qui ne figurent pas ici peuvent être ouverts via « [Ouvrir > la > bibliothèque...](#) » dans le menu principal.

Les trois [fichiers de bibliothèque](#) les plus récemment utilisés restent ouverts en arrière-plan, ce qui te permet de passer rapidement de l'un à l'autre sans avoir à les recharger depuis le disque. On te demandera si tu souhaites enregistrer les changements en attente lorsque la bibliothèque la moins récemment utilisée doit être fermée ou lorsque la fenêtre « **Organiser** » est fermée.



Ouvre un menu proposant des options pour la collection de phrases ou le dossier sélectionné.


Navigateur

Le contenu d'une **bibliothèque** est organisé selon une hiérarchie de dossiers. Tu peux réorganiser les dossiers à ta guise à l'aide de la souris. Les collections peuvent être déplacées ou copiées d'un dossier à l'autre. Les phrases peuvent être déplacées ou copiées d'une collection à l'autre.

Collection de phrases

- Si tu **fais glisser** une collection vers une destination qui attend une phrase, celle-ci utilisera sa **phrase par défaut**, comme expliqué dans la section « **Phrases** » ci-dessous. Pour les collections contenant plusieurs phrases, tu peux choisir une phrase spécifique à la place.
- **Fais glisser** une Collection vers un **groupe de Snippets** pour utiliser toutes ses phrases favorites en lecture en direct.
- **Double-clique** sur une collection pour accéder à la page **Bibliothèque** où tu peux l'éditer.
- Tu peux aussi utiliser les raccourcis clavier **Coupe**, **Copie**, **Coller**, **Supprimer** ou **Dupliquer**.

Phrase

- **Double-clique** sur une phrase pour l'insérer dans ton arrangement.
- **Fais glisser** une phrase vers **le nom d'un instrument** sur la page **Structure** pour remplacer la phrase dans son intégralité.
- **Fais glisser** une phrase vers **un autre Dossier** ou **une autre Bibliothèque** pour la déplacer. Maintiens **la touche**  **Ctrl** enfoncée pour réaliser une Copie.
- **Fais glisser** une phrase vers une **vue de paramètres** sur la page **Structure**, ou vers **l'éditeur de phrases** afin d'ajouter, de remplacer, d'insérer ou de fusionner la phrase.

Fais glisser une phrase ou un paramètre vers une **vue de paramètres** pour remplacer la portion de texte mise en surbrillance sous la souris.

- Maintiens **la touche ⌘** **Control** enfoncée pour insérer les données déposées à l'emplacement souhaité.
- Maintiens **la touche ↑** **Maj** enfoncée pour fusionner les données déposées avec celles déjà présentes.
- Fais glisser une phrase vers un **Snippet** pour l'utiliser en lecture en direct.
- Tu peux aussi utiliser les raccourcis clavier **Coupe, Copie, Coller, Supprimer** ou **Dupliquer**.

Dossier

- **Dépose** le nom d'une piste ou d'un instrument dans un dossier pour ajouter sa phrase à la bibliothèque.
- **Dépose** des phrases ou des dossiers en provenance d'autres bibliothèques pour les copier .
- **Dépose** un **conteneur** pour ajouter toutes les phrases.
- **Dépose** un « **Parameter Outlet** » pour ajouter les données actuelles du paramètre à la bibliothèque.
- **Déplace** des dossiers pour réorganiser la Bibliothèque.

Conteneurs, Snippets et emplacements mémoire

Les conteneurs, les snippets et les emplacements de mémoire peuvent également être stockés de manière permanente dans une bibliothèque. Il suffit de les faire glisser dans une bibliothèque. Cependant, leur contenu est statique. Tu ne peux rien ajouter ni supprimer, mais tu peux utiliser les phrases individuelles comme d'habitude.

Conteneur

Fais-le **glisser** dans un arrangement ou sur la grille de Snippets pour le restaurer (Pro). Si le conteneur contient des alias, tu devras peut-être les restaurer en premier. Tu peux utiliser les phrases et paramètres individuels qu'il contient comme d'habitude.

Snippet

Fais-le **glisser** dans un arrangement ou sur la grille de Snippets pour le restaurer (Pro). Tu peux utiliser les phrases et les Paramètres individuels à l'intérieur comme d'habitude.

Mémoire de snippets

Fais-le **glisser** sur un bouton de mémoire au-dessus de la grille de Snippets pour le restaurer. Cependant, les Snippets d'origine qui n'existent plus ne seront pas restaurés. Dans ce cas, tu peux restaurer manuellement les Snippets qui se trouvent à l'intérieur.

Double-clique sur l'objet pour programmer son contenu directement en lecture sans avoir à restaurer l'emplacement de mémoire. De cette façon, tu peux garder autant d'emplacements de mémoire (virtuels) que tu le souhaites dans une bibliothèque. Par contre, si l'un des Snippets utilisés a été supprimé entre-temps, il ne sera plus lu.

Onglets



Ouvre cet onglet pour obtenir des informations sur la **Collection de phrases** sélectionnée.



Affiche les phrases individuelles de la **Collection de phrases** sélectionnée, pour que tu puisses les **faire glisser** dans l'arrangement.

Fais glisser une phrase ou un paramètre vers une **vue de paramètres** pour remplacer la portion de texte mise en surbrillance sous la souris.

- Maintiens **la touche ⌘** **Control** enfoncée pour insérer les données déposées à l'emplacement souhaité.
- Maintiens **la touche ⌥** **Maj** enfoncée pour fusionner les données déposées avec celles déjà présentes.



Affiche une **sortie** pour chaque paramètre disponible dans la **phrase** sélectionnée, que tu peux **glisser** vers ton arrangement.

Commutateurs



Prévisualise les phrases de la bibliothèque à l'aide des options « **Instrument** », « **Tempo** » et « **Harmony** » dans le conteneur actuellement sélectionné. Tu peux ainsi évaluer le rendu d'une phrase dans ton arrangement.



Note:

Il se peut que tu n'entendes pas la phrase si un autre conteneur joue une autre phrase pour cet instrument à la même position.



Prévisualise les phrases et les paramètres de la bibliothèque ainsi que tous les autres instruments du conteneur actuellement sélectionné. Tu peux ainsi évaluer l'effet que la phrase ou le paramètre aura sur ton arrangement. Ça fonctionne avec n'importe quel paramètre, y compris la piste **des paramètres globaux**.




Note:

Il se peut que tu n'entendes pas la phrase si un autre conteneur joue une autre phrase pour cet instrument à la même position.



Transposer l'**Harmonie** de la phrase actuellement sélectionnée vers la tonalité dominante du conteneur actuel dans l'arrangement (ou vers une tonalité parallèle majeure/mineure). Cette transposition est également effectuée lorsque tu fais glisser la phrase quelque part.



Copie la phrase actuelle dans l'arrangement. Maintiens **la touche**  **Shift** enfoncée pour copier également le son dans ton rack d'arrangement. Tu peux aussi le faire avec la fonction « *Copier le son vers la piste* » de la bibliothèque.



Les collections de phrases peuvent être verrouillées pour éviter toute modification indésirable. Les phrases peuvent toujours être consultées et les KIM Usines peuvent être exécutées pour générer davantage de variations à partir des derniers réglages utilisés. Ces nouvelles phrases sont ajoutées à une collection séparée.



Attribue un **son** à la collection de phrases. À l'aide de l'**assistant de sons** qui s'affiche, tu peux ajouter des sons au **Rack** propre à la Bibliothèque. La couleur de fond du bouton indique le statut actuel du son.



1. **Transparent** : un son du **Rack global** est utilisé, ou aucun son n'est nécessaire pour le moment.
2. **Blue** : un son du Rack de la Bibliothèque ou du Rack de l'arrangement est utilisé.
3. **Orange** : Le son mémorisé par la collection n'est pas disponible pour le moment et un son de remplacement est utilisé.
4. **Red** : Ni le son d'origine, ni un son de remplacement n'ont pu être recherchés.



CAUTION:

Fais attention à ne pas copier trop de phrases sans rapport provenant d'autres bibliothèques dans la **bibliothèque intégrée**. Ça alourdirait ton fichier d'arrangement et ralentirait les temps d'enregistrement et de chargement.



CAUTION:

Tu dois veiller à ne pas ajouter trop de **modules de rack** à une **bibliothèque**, sinon tu risques d'allonger le temps de chargement.

Related information

[Bibliothèques](#)

[Bibliothèque intégrée](#)

[Éditeur de collection de phrases](#)

[Application Bibliothèque](#)

Inspecteur de paramètres

La barre latérale polyvalente à droite

Cette partie apparaît sur plusieurs pages, dans la barre latérale de droite. Tu peux la masquer à l'aide de dans la barre d'outils de la fenêtre si tu as besoin de plus d'espace pour d'autres vues. Malgré son nom, elle ne sert pas uniquement à inspecter les paramètres, mais permet aussi d'éditer l'**instrument** sélectionné et d'autres aspects d'un **arrangement**, d'une **esquisse** ou d'une **bibliothèque**.



Onglets

Voici les onglets qui s'affichent dans l'application Arrange.



Parameter : affiche un inspecteur spécifique au paramètre en fonction du paramètre actuellement sélectionné. Rends-toi ici pour éditer le paramètre.



Instrument : affiche un inspecteur permettant d'éditer le son et les propriétés de l'instrument sélectionné.



Container : affiche un formulaire pour éditer le nom, la durée, les commentaires et d'autres propriétés du conteneur actuel.



Notation : Édite les préférences **d'exportation de la notation** pour l'instrument. Sélectionne la **piste globale** pour éditer les réglages d'exportation généraux pour tous les instruments.



Synchronization : Éditer les préférences de synchronisation externe avec une DAW ou un autre logiciel.

Commandes de paramètres



Écoute un aperçu sonore du paramètre sélectionné. Certains paramètres ne prennent pas cette fonction en charge.



Insère un [instantané](#) physique du paramètre sélectionné.

Supprimer

Supprimer le paramètre sélectionné de la phrase.



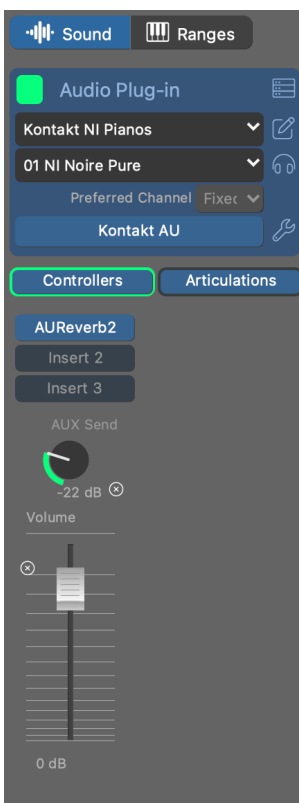
Insérer un **modèle de paramètre** prédéfini à partir d'un menu.



Ouvre le menu « *Paramètres* » pour accéder à diverses options d'édition.

Propriétés de l'instrument

Réglages d'un **instrument** placé dans l'**Inspecteur des paramètres**.



Réglages sonores

Étiquette:

Donne un nom à l'instrument si le nom par défaut (nom du son) n'est pas assez précis .

Impression en Couleur

Modifie la couleur de la piste de l'instrument.

Statut:

Indique le statut de l'instrument :

- **Green** : le son est disponible.
- **Orange** : le son est un remplacement, car l'original n'a pas pu être recherché.
- **Red** : le son n'est pas disponible.

Sélection du module de rack

Sélectionner un module de rack pour attribuer un son à l'instrument.

Canal du module de rack

Sélectionne l'un des canaux MIDI proposés par le module de rack. Si le son que tu souhaites n'apparaît pas dans la liste, tu devras peut-être éditer le module de rack pour ajouter d'autres canaux et sons.

Canal préféré

Demande à cet instrument de réserver un canal MIDI spécifique lorsque c'est possible.

Ouvrir l'éditeur de plug-ins

Fonctionne uniquement pour les plug-ins chargés par le **Moteur Audio**. Les plug-ins chargés par un **drone** doivent être ouverts et édités dans le DAW.

Contrôleurs personnalisés, articulations

Configure des **Contrôleurs** et **articulations personnalisés** (facultatifs) pour l'instrument, en remplaçant ceux du son et du Device. Ces paramètres sont enregistrés uniquement avec l'arrangement, donc le son et le Device d'origine ne sont pas modifiés.

Détails du son

Si l'option « **Autoriser la modification dans la vue Arrangement** » est activée sur le Device, tu peux retourner ce commutateur et éditer **les propriétés du son** sans passer par la page **Sons**.

Boutons



Accède à la page **Sons** pour éditer le Rack.



Accède à l'éditeur **de description du device**.



Prévisualisation du **son** avec une phrase définie pour sa **Catégorie**.



Ouvre l'**assistant du son** pour configurer le son de manière interactive.

Audio

Emplacements d'effets d'insertion

Jusqu'à trois emplacements sont disponibles pour les plug-ins d'effets (Express et Pro).

Envoi AUX

Contrôle la quantité de signal post-effets envoyé au [module AUX](#) (si le **Rack global** en possède un).

Volume:

Niveau de sortie global du module. Ne l'utilise pas pour le mixage. Garde-le à 0 dB, sauf si tu dois compenser des niveaux audio très inégaux .



Note:

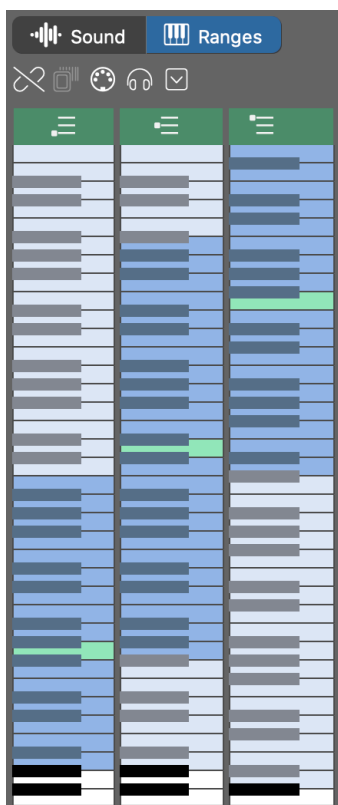
N'oublie pas que les commandes audio s'appliquent à l'ensemble du plug-in. Si un plug-in héberge plusieurs instruments sur différents canaux MIDI, ils sont tous affectés de la même manière.

Related information


[Propriétés des sons](#)


Éditer la tessiture jouée

Ajuste la **tessiture jouée** d'un **son** ou **d'un instrument**. L'appli Arrange utilise cet inspecteur organisé verticalement. Une variante horizontale de cet inspecteur est utilisée partout ailleurs.



Modifier les tessitures

Fais glisser les bords de la **tessiture** bleue pour agrandir ou réduire la tessiture. Ou clique tout en maintenant la touche  **Maj** enfoncée.

Fais glisser la barre verte « **Hauteur typique** » pour obtenir le meilleur son possible. Ou clique tout en maintenant la touche  **Alt** enfoncée pour définir une note précise.

Barre d'outils



Accepte les plages par défaut du **son** telles qu'elles sont spécifiées dans sa **Description du device**.



Analyser automatiquement les tessitures en sondant la sortie audio du plug-in. Attribue d'abord une **Catégorie**.



Apprends la tessiture en jouant sur ton clavier MIDI la note la plus grave et la plus aiguë .



Joue la phrase d'aperçu de la **catégorie** associée.



Synchronise les **hauteurs typiques** des instruments d'un même groupe pour rendre l'interaction entre plusieurs voix plus prévisible (fonctionnalité expérimentale).



Lower Range. Utilisé par défaut pour les symboles de basse.



Middle Range. Utilisé par défaut pour les symboles d'accords et les deux symboles de Gammes.



Upper Range. Utilisé uniquement lorsque tu l'attribues à des segments d' **Figure**.

Menu Options

Coupe, Copie, Coller

Utilisez ces fonctions pour copier les tessitures jouées entre n'importe quels instruments ou sons.

Copier les plages depuis un son

Copie les tessitures du son vers l'instrument. Cela revient en gros à utiliser l'icône de lien de la barre d'outils.

Copier les tessitures vers un son

Copie des tessitures actuelles de l'instrument vers le son sélectionné. C'est utile quand tu veux enregistrer définitivement les tessitures actuelles avec la description du device pour les réutiliser plus tard.

Répartir les tessitures comme...

Redimensionne les tessitures proportionnellement aux tessitures jouées d'une **catégorie**.

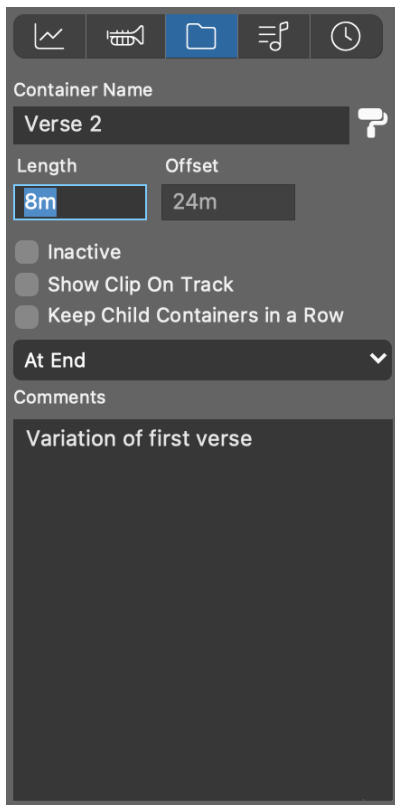
Répartir les tessitures de manière égale

Divisez la tessiture totale actuelle en trois parties égales.

Mêmes extrêmes pour toutes les tessitures

Fais en sorte que les trois tessitures couvrent toute la gamme de hauteurs et conservent leur **hauteur typique**.

Propriétés du conteneur



Nom

Un nom court et évocateur. Choisis ce qui te convient le mieux.



Attribue une couleur au conteneur.

Longueur

Longueur du conteneur exprimée dans sa propre signature rythmique (**Signature**).

Décalage

Position à laquelle le conteneur commence, par rapport au chiffrage temporel du conteneur parent (**Signature**). Permet d'utiliser n'importe quelle expression de durée, par exemple $6m+3/4$. Une **syntaxe spéciale** s'applique.

Inactif

Désactive un conteneur pour l'exclure complètement du rendu. Idéal pour les tests A/B. Les alias peuvent être activés ou désactivés indépendamment de leur original.

Afficher le clip sur la piste

Fait apparaître un conteneur, même s'il est vide, sous forme de **clip**, ce qui te permet de le sélectionner sur la page « **Pistes** ».

Garder les conteneurs enfants alignés en rangées

Force tous les conteneurs enfants à s'aligner sans espace, peu importe comment tu les redimensionnes ou les réorganises. Ça sert à garder une structure de chanson plate avec des parties successives.

Alignement automatique

Place automatiquement le conteneur à l'intérieur de son parent dès que celui-ci change de taille. Au début, à la fin, au milieu ou sur toute la longueur.

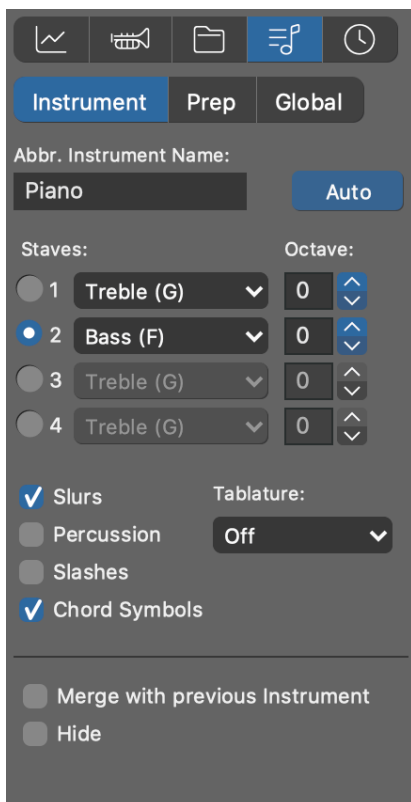
Commentaires

Toute remarque ou documentation qui fournit de l'aide aux autres utilisateurs pour comprendre tes intentions ou qui facilite ton flux de travail.

Réglages d'exportation de la notation

L'exportation de la notation est très sensible à ces réglages, tu devras donc peut-être faire plusieurs essais jusqu'à obtenir le résultat souhaité.

Instrument



Instrument | Prep | Global

Abbr. Instrument Name:
Piano Auto

Staves: Octave:

Staff	Instrument	Octave
1	Treble (G)	0
2	Bass (F)	0
3	Treble (G)	0
4	Treble (G)	0

Slurs Tablature: Off
 Percussion
 Slashes
 Chord Symbols

Merge with previous Instrument
 Hide

Ajuste ces réglages pour obtenir les meilleurs résultats pour l'instrument sélectionné. Ils s'appliquent à tous les conteneurs.

Automatique

Détermine automatiquement les réglages suggérés en provenance des commentaires rendus.

Nom abrégé de l'instrument

Si le nom de l'instrument est trop long, entre un nom plus court ici. Sinon, laisse ce champ vide.

Portées:

Utilise le nombre de portées à l'aide des boutons radio de gauche.

Clé

Symbole de clé à utiliser pour chaque portée.

Octave

Transposer les notes exportées vers le haut ou vers le bas pour qu'elles s'adaptent mieux à chaque portée.

Liaisons

Laisse Synfire déterminer l'utilisation des liaisons en fonction des informations disponibles.

Percussions

Utilise des symboles spéciaux pour les percussions.

Barres obliques

Utilise des symboles spéciaux pour le rythme.

Symboles d'accords

Les symboles d'accords sont placés sous la portée.

Tablature

Imprime une tablature correspondant à l'Instrument à Cordes sélectionné.

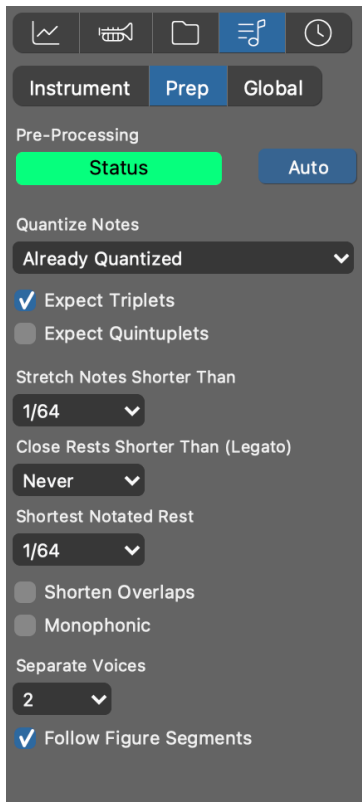
Fusionner avec l'instrument précédent

Utilisez cette option pour combiner plusieurs instruments dans une seule portée exportée. Par exemple, la main gauche et la main droite d'un piano. De même, cela s'applique à plusieurs voix contrapuntiques. Le résultat combiné de tous les instruments fusionnés est exporté comme s'il s'agissait d'un seul instrument.

Masquer

Ne pas exporter cet instrument.

Prétraitement



Ces réglages s'appliquent à la séquence rendue de l'instrument avant tout traitement d'exportation de la notation. Tu peux les utiliser pour nettoyer les rythmes trop complexes ou pas encore quantifiés, et indiquer à Synfire le nombre de voix que tu prévois dans les parties polyphoniques.

Automatique

Estimer les réglages suggérés en provenance de **la sortie** actuelle.

Statut:

Cet indicateur montre si l'instrument est prêt à être exporté.

1. **Vert** : la séquence prétraitée est valide pour l'exportation de la partition.
2. **Orange** : certains éléments seront invisibles ou auront un rendu bizarre, mais il sera possible d'exporter.
3. **Rouge** : le prétraitement ne parvient pas à éliminer les positions ou durées de notes non valides. Tu dois ajuster les réglages, ou éditer et quantifier manuellement tous les paramètres **de figure** de l'instrument.

Quantifier les notes

Applique cette quantification à tous les débuts et longueurs de notes avant de traiter la séquence. Si Synfire estime que la séquence est déjà quantifiée mais que tu obtiens quand même des résultats inattendus, tu peux ajuster ce paramètre manuellement.

Prendre en compte les triolets et Quintolets

Lorsque cette option est activée, les durées de notes et de silences qui semblent impaires seront considérées comme des groupements potentiels et quantifiées en conséquence. Désactiver cette option si tu es sûr qu'il n'y a pas de tels groupements.

Étirer les notes plus courtes que

Les notes plus courtes que ça seront étirées jusqu'à cette longueur.

Raccourcir les silences plus courts que (Legato)

Étire les notes pour fermer les espaces, si ceux-ci sont plus courts que cette valeur. Utilise cette option pour supprimer les silences indésirables. Les silences restants peuvent être filtrés avec l'**option « Silence noté le plus court »**.

Pause notée la plus courte

Les silences plus courts que ça seront exportés sous forme de sauts invisibles si le format de fichier le permet. Régle cette option sur une durée très longue pour rendre la plupart des silences invisibles.

Raccourcir les chevauchements

Supprime les chevauchements en raccourcissant les notes si nécessaire. Note que les chevauchements sont toujours éliminés pour chaque voix individuellement. Ce paramètre est toutefois appliqué à l'ensemble de la séquence avant la séparation des voix. Il est particulièrement adapté aux parties monophoniques, mais peut aussi servir à nettoyer un style de jeu un peu brouillon.

Monophonique

Élimine complètement la polyphonie. Ce paramètre s'applique également à l'ensemble de la séquence avant la séparation des voix.

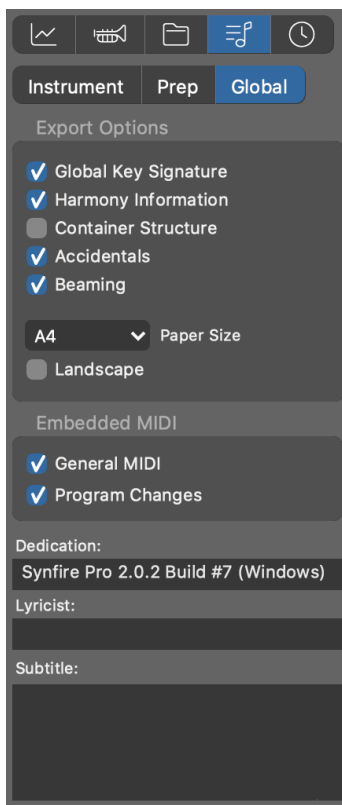
Séparation des voix

Lorsque Synfire exécute son algorithme de séparation des voix, il recherche ce nombre de voix distinctes. La séparation des voix améliore l'aspect des phrases polyphoniques. Note que ça est indépendant du nombre de portées, car les voix peuvent aussi se déplacer sur plusieurs portées.

Suivre les segments de figure

Lors de la séparation des voix, garde les notes dans la même voix si elles ont été générées par le même segment **de Figure**. Ça permet d'améliorer la cohérence, mais ça implique aussi que ton utilisation des segments soit liée aux voix dès le départ.

Paramètres globaux



Ces réglages s'appliquent à l'ensemble du fichier de notation exporté. Synfire mémorise tes derniers réglages.

Clé globale

Part du principe qu'il n'y a qu'une seule armature pour l'ensemble du fichier. Les changements de tonalité ne sont pas exportés en tant que tels. Toutes les notes sont interprétées selon la clé globale.

Informations d'harmonie

Ajoute des informations supplémentaires sur les accords, les gammes et les tonalités au fichier exporté, lorsque le format le permet. Ces informations n'affectent pas nécessairement l'apparence visuelle d'une partition.

Structure des conteneurs

Ajoute les noms des conteneurs au fichier exporté. Ces informations sont enregistrées sous forme de annotations textuelles.

Rayonnant

Active cette option si tu veux que Synfire se charge du regroupement des notes. Les logiciels de notation sont souvent bien plus performants à ce niveau, mais ça vaut le coup d'essayer les deux options.

Altérations

Active cette option si tu veux que Synfire exporte les altérations vers le fichier. Le logiciel de notation les détectera probablement tout seul, mais cette option est utile dans les cas où ça ne marche pas.

Taille du format de papier

Uniquement pour la sortie PDF LilyPond.

General MIDI

Inclure les informations compatibles **General MIDI** pour tous les sons.

Changements de programme

Ajoute des commandes de changement de programme MIDI quand c'est possible.

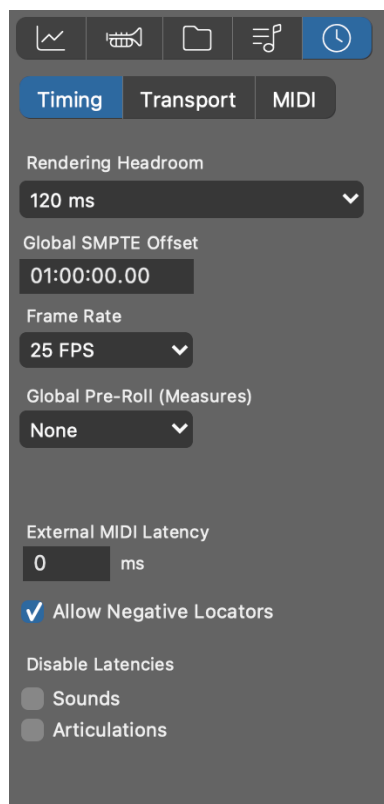
Dédicace, Parolier et sous-titres

Selon le format de fichier exporté, ces informations peuvent ou non être imprimées avec le résultat final.

Synchronisation externe

Fais en sorte que ton DAW, ton projecteur de film externe ou tout autre matériel informatique ou logiciel exécute le tout en synchronisation avec Synfire, de manière à ce que les deux timelines correspondent toujours pendant la lecture. C'est une condition indispensable si tu utilises **Drones** pour héberger des sons directement dans ton DAW.

Rendering



Marge de rendu

Synfire effectue le rendu **des « Esquisses »** en temps réel avec une légère avance, afin de te laisser le temps de prélever l'accord suivant dans une **palette**. Augmente ce délai si tu constates des pertes de signal.

Pré-lecture globale

Fais en sorte que la première barre de ton arrangement commence plus tard, si ton DAW ne peut pas positionner sa tête de lecture à un temps négatif pendant la petite période de pré-roll qui précède chaque lecture.

Décalage SMPTE global

Position du timecode sur la pellicule ou la bande externe qui correspond au début de ton arrangement.

Fréquence d'images

Fréquence d'images à utiliser pour **le code temporel MIDI**. Même si tu ne synchronises pas avec un film, tu dois définir la même fréquence d'images aux deux extrémités.

Latence MIDI externe

Compense le délai (en millisecondes) qui affecte toutes les communications MIDI externes. Il s'agit d'un réglage global pour tous les ports MIDI sortants.

Autoriser les repères négatifs

Désactiver cette option si ton DAW ne peut pas positionner sa tête de lecture avant zéro. Garde cette option activée si tu utilises uniquement le **Moteur Audio**.

Désactiver les latences

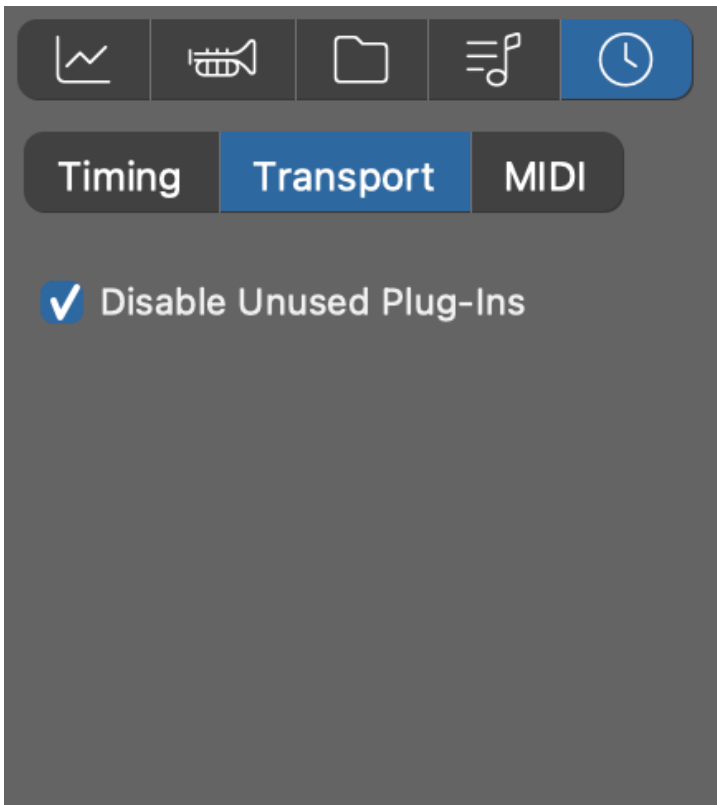
Transmet les messages MIDI sans compensation de latence. Ça envoie les notes en même temps, même si elles correspondent à des sons ayant des latences différentes. Utilise cette option si tu veux enregistrer le MIDI sortant pour exporter ton travail. Si tu désactives les latences pour les articulations, celles-ci sont envoyées immédiatement avant la première note d'un segment.



Note:

Les éditions **Express** et **Pro** permettent un contrôle plus précis du timing et prennent en charge la synchronisation externe avec une DAW et d'autres appareils.

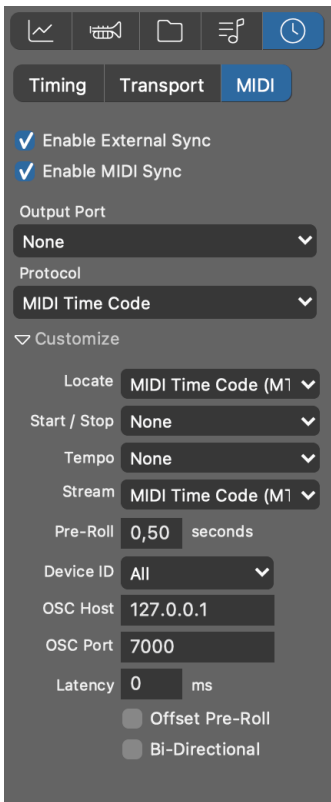
Transport



Désactiver les plug-ins inutilisés

Les plug-ins qui n'ont actuellement aucun signal de sortie à jouer ne recevront pas d'informations de transport. Ça empêche les boîtes à rythmes de jouer quand elles ne sont pas censées le faire (par exemple, quand tu mets d'autres instruments en solo).

MIDI



Activer la synchronisation externe

Commutateur global, identique à celui de la barre d'outils de transport dans la fenêtre principale.

Activer la synchronisation MIDI

Tu peux vouloir désactiver temporairement la synchronisation MIDI uniquement.

Port de sortie

Sélectionne le port MIDI à utiliser pour envoyer des messages de synchronisation à ta DAW. Un port est obligatoire, même si tu choisis d'utiliser uniquement les commandes OSC.

Protocole

Sélectionne un pré-réglage pour le protocole de synchronisation que ton DAW peut comprendre :

1. **MIDI Clock (Song Position Pointer)**
2. **MIDI Time Code (MTC)**
3. **Open Sound Control (OSC)**

Les réglages de synchronisation externe peuvent varier en fonction de la DAW que tu utilises. [Rends-toi sur notre site communautaire](#) pour en savoir plus sur les réglages détaillés de ta DAW.

Personnaliser

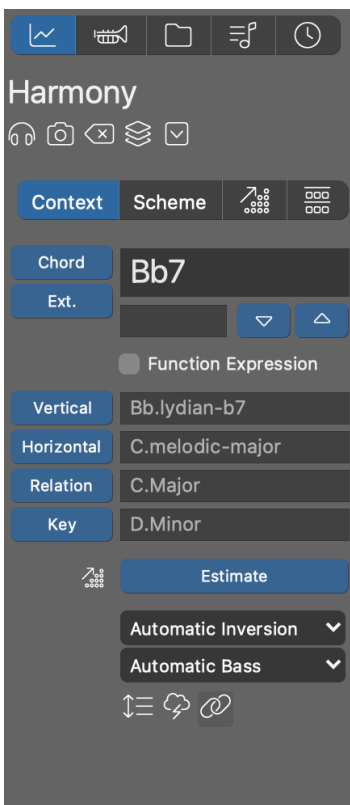
Si ta DAW ne répond pas correctement aux commandes de transport, tu as la possibilité de personnaliser chaque commande individuellement, en combinant différents protocoles afin d'obtenir un contrôle total.

Latence

Quantité en millisecondes pendant laquelle les commandes de synchronisation sont envoyées à l'avance pour compenser le retard de réponse de ta DAW.

Réglages d'harmonie

Quand tu sélectionnes un accord dans le paramètre **Harmonie**, tu édites en fait un **Contexte harmonique** qui contient bien plus d'informations qu'un simple accord.



Uniquement les Accords

Choisis un **accord** dans le menu ou tape son nom directement dans le champ de saisie. Tu peux taper plusieurs noms d'accords séparés par des espaces. Il existe de nombreuses façons d'écrire un accord. Découvre la [syntaxe ici](#).

Extensions:

Choisis une [extension d'accord](#) dans le menu.

Basse

Transpose la note de basse vers le haut ou vers le bas. Maintiens la touche  **Alt** enfoncée pour des incréments chromatiques. Maintiens **la**  **Ctrl** enfoncée pour revenir à la sélection automatique de la basse . La basse ne doit pas nécessairement faire partie de l'accord.

Expression de fonction

Coche cette case si tu veux saisir des expressions de fonctions harmoniques au lieu de noms d'accords (version Pro uniquement).

Gamme verticale

Choisis une **gamme verticale** dans le menu pour utiliser une gamme pour construire des mélodies sur l'accord.

Gamme horizontale

Choisis une **gamme horizontale** dans le menu.

Relation:

Choisis une Clé **de Relation** dans le menu. La armature locale qui correspond le mieux à la gamme horizontale (détermine la couleur).

Clé:

Prélevez une **clé** globale dans le menu.

Estimer

Estime les tonalités, les gammes et les relations pour les accords sélectionnés, en partant du principe qu'il y a une tonalité sous-jacente commune. N'oublie pas que différentes sections d'un diagramme de progression peuvent avoir des tonalités différentes (changements de tonalité). Tu peux donc sélectionner et estimer plusieurs sections indépendamment les unes des autres. Tu peux aussi utiliser la commande «*Transformer*» >> «*Estimer les tonalités, les gammes et les relations*» dans le menu principal.

Le résultat dépend de tes **préférences** actuelles **de sélection de gammes** .

Menu « Basse »

Choisis l'intervalle souhaité pour la basse. C'est une alternative au réglage direct de la basse .

Menu « Inversion »

Choisis l'inversion d'accord souhaitée à utiliser pour l'interprétation **des Accords Automatiques** et l'affichage des **symboles d'accords** en vert.

Cela peut ne pas avoir d'effet si l'option «*Interprétation*» décide de suivre les réglages des segments individuels **de la figure** à la place.



Accordage ouvert : active cette option pour un accordage d'accords ouverts. Cela n'affecte que l'interprétation **des Accords Automatiques** et l'affichage des **symboles d'accords** verts.

Ça peut ne pas avoir d'effet si l'option « **Interprétation** » décide plutôt de suivre les réglages des segments individuels **de la figure**.



Secondes mineures : Active cette option si ça ne te dérange pas que des secondes mineures apparaissent dans les accordages d'accords.

Ça peut ne pas avoir d'effet si **l'interprétation** décide plutôt de suivre les réglages de chaque segment **de figure**.



Alignement : Aligne l'accord avec le précédent. Un algorithme de conduite des voix très basique qui adoucit les sauts de hauteur. Dans un long diagramme de progression, tu devrais désactiver cette option de temps en temps, pour créer une sorte de coupure.

Ça peut ne pas avoir d'effet si « **Interprétation** » décide de suivre plutôt les réglages des segments **de figure** individuels.

Remplacer l'harmonie

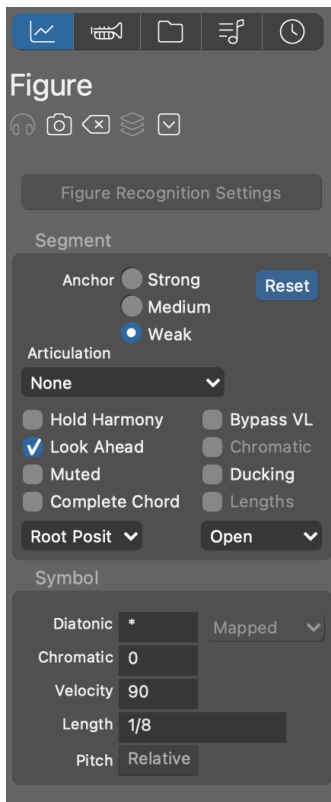
Utilisez toujours le paramètre « **Aperçu** », même si « **Harmonie** » est disponible.

Related information

[Le concept d'harmonie](#)

Inspecteur de figures

Le bouton « **Réglages de la reconnaissance de figure** » t'amène au paramètre « **Take** », où tu peux affiner les dernières préférences utilisées pour **la reconnaissance de figure**. Passer d'un mode à l'autre entre « **Figure** » et « **Take** » fait partie du [processus d'enregistrement](#).



Segment

Propriétés des segments actuellement sélectionnés ([la sélection multiple](#) est prise en charge).

Force de l'ancre

- **Strong** : uniquement les notes d'accord sont prises en compte pour l'**Ancre**.
- **Medium** : Les notes d'accord et les extensions d'accord sont prises en compte.
- **Weak** : toute la gamme est autorisée.

Articulation

Sélectionner une **articulation personnalisée** pour le segment.

Conserver l'harmonie

Garder **le contexte harmonique** inchangé pendant toute la durée du segment (ça n'affecte que ce segment). Utile pour éviter que l'harmonie ne change au milieu d'un glissando, par exemple.

Anticipation

S'il y a un changement d'harmonie à proximité immédiate (environ 1/8e), le segment y réagira en avance. Ça a du sens quand les notes devancent le temps.

En sourdine

Empêche le rendu du segment ou du symbole en question.

Accord complet

Si l'accord actuel comporte plus de notes que le segment ne contient de symboles, considère que ces symboles supplémentaires sont virtuellement empilés au-dessus du segment jusqu'à ce que l'accord soit complet (nécessite au moins deux symboles disposés verticalement dans un segment d'accord).

Inversion et accordage

Remplace pour ce segment l'inversion ou l'accordage par défaut qui a été défini dans le paramètre «**Harmony**». C'est utile uniquement pour les segments de type «**Chord**» et «**Relative**». Le paramètre «**Interpretation**» peut désactiver cette remplacement.

Passer Outre la VL

Désactive l'algorithme de conduite des voix pour ce segment. Ça crée plus de tension harmonique, même si les changements d'accords sont moins marqués.

Chromatique

Permet d'utiliser n'importe laquelle des 12 notes chromatiques, quel que soit le résultat. Fais attention si tu veux que la Phrase fonctionne aussi dans d'autres contextes harmoniques. Une octave harmoniquement sûre peut être notée avec un décalage chromatique de 12 ou -12.

Ducking

Exclut temporairement les notes jouées par d'autres segments pendant que ce segment est en cours de lecture. Affecte les segments de toutes les pistes qui sont assignées au même instrument.

Longueurs

Tu peux, si tu le souhaites, inclure toutes les longueurs de notes dans la plage couverte par le ducking.

Symboles

Propriétés des symboles actuellement sélectionnés ([la sélection multiple](#) est prise en charge).

Diatonique

Numéro de ligne sur la portée « Figure ». L'interprétation dépend du type de symbole.

Chromatique

Décalage par rapport à la note diatonique en demi-tons (équivalent aux altérations traditionnelles).

Vélocité

Valeur de vélocité du ou des symboles sélectionnés.

Longueur

Longueur(s) du ou des symboles sélectionnés.

Hauteur

Affiche la hauteur absolue (uniquement pour les symboles de type « Pitch »).

**Note:**

La vitesse et la longueur des symboles individuels d'une figure sont remplacées par les paramètres «**Velocity**» et «**Length**», s'ils sont présents dans la phrase, ou hérités d'un conteneur parent.

**Note:**

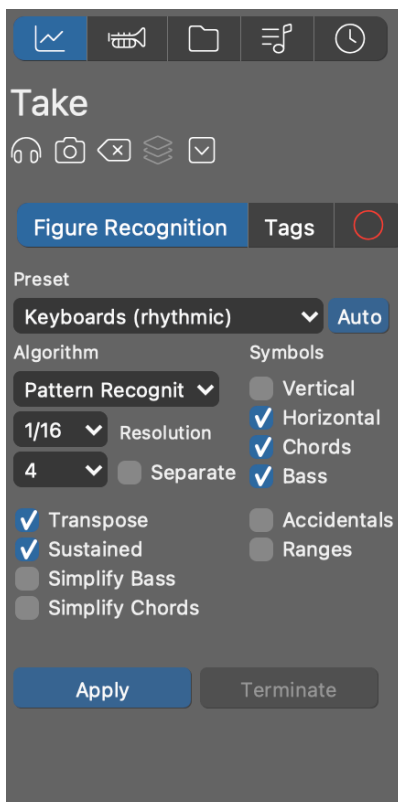
Il est impossible d'afficher la hauteur absolue pour les symboles autres que ceux de type **P**. En effet, un symbole peut produire une multitude de hauteurs différentes lorsque la figure est mise en boucle.

Related information

[Figure](#)

Réglages de prise

Le paramètre «**Take**» garde tes données MIDI les plus récemment [enregistrées](#) ou importées prêtes pour **la reconnaissance de figure**, qui les convertira en une **figure**. Après avoir ajusté tes réglages, appuie sur «**Apply**» pour lancer le processus de reconnaissance. Le résultat sera stocké dans le paramètre «**Figure**» de la même phrase.



Reconnaissance de figure

La reconnaissance de figure transforme les données MIDI brutes d'une **prise** en une **figure** très structurée. C'est une procédure complexe qui implique beaucoup d'estimations. S'il y a suffisamment de notes, le bouton «**Automatique**»

» peut estimer les réglages et fournir un bon point de départ. Mais parfois, tu devras faire quelques essais avant de rechercher les réglages qui fonctionnent le mieux.

L'harmonie et **la tessiture jouée** ont toutes deux un impact important sur la reconnaissance de figure. Pense à réharmoniser une phrase importée si tu penses que l'harmonie ne correspond pas à la prise. De même, lorsque tu enregistres dans un arrangement, assure-toi de jouer dans la tonalité actuelle.



Tip:

Tu peux sélectionner un passage dans une **prise** et exécuter la reconnaissance de figure de manière sélective sur celui-ci.

Préréglage

Choisis le préréglage qui correspond le mieux à la **prise**. Ne prends pas l'étiquette « Claviers » au pied de la lettre. Il peut s'agir de n'importe quel instrument polyphonique, en fait.

Algorithme

Sélectionne une méthode et une stratégie pour reconnaître les figures.

1. **Auto** : estime automatiquement un algorithme adapté.
2. **Linéaire** : examine l'enregistrement de gauche à droite, en détectant les motifs récurrents et les mouvements caractéristiques au fur et à mesure. Fonctionne mieux pour les voix mélodiques monophoniques .
3. **Reconnaissance de motifs** : en considérant l' enregistrement dans son ensemble, cette méthode identifie les zones d'intérêt et compare entre eux des millions de segments potentiels. Une méthode qui prend du temps mais qui est efficace et qui reconnaît bien les phrases polyphoniques.
4. **Saisie rythmique** : chaque note enregistrée est transformée en accord ou en note de basse. C'est idéal si tu veux simplement Tap-in un rythme censé être joué sous forme d'accords ou de basse.
5. **Basse simplifiée** : Convertit l'entrée en simples symboles de basse isolés uniquement, ce qui fonctionne très bien pour de nombreux styles de musique populaire. Pour les lignes de basse contrapuntiques et mélodiques, tu devrais utiliser **le mode Linéaire**.
6. **Hauteur statique** : convertit la prise en symboles d'hauteur absolue. C'est extrêmement rapide et idéal pour la batterie et les percussions, ou d'autres instruments qui ne suivent pas **l'harmonie**. Tu peux aussi utiliser cette option pour importer plus rapidement des fichiers MIDI volumineux et reporter la reconnaissance de figure après l'importation, piste par piste .

Types de segments

Sélectionne les types de symboles que tu souhaites générer. Certains algorithmes n'autorisent qu'un seul type. L'algorithme « **Linéaire** » ne prend en charge plusieurs types que lorsque les voix sont séparées.

Altérations

Crée des symboles avec des composantes chromatiques là où c'est nécessaire pour reproduire fidèlement l'entrée. Désactive cette option pour obtenir des phrases plus portables et plus faciles à éditer.

Tessiture

Quand cette option est activée, elle attribue une tessiture jouée spécifique (basse, haute) aux segments s'ils sont très éloignés de la tessiture moyenne. Ça rapproche visuellement plus de segments vers le centre, mais ça aide aussi à mieux transposer une phrase vers d'autres instruments qui pourraient avoir des tessitures très différentes. Quand cette option est désactivée, par contre, la **figure** obtenue est plus facile à éditer.

Définition

Les commentaires commençant dans cette fenêtre sont considérés comme simultanés. Ce réglage affecte simplement le regroupement des symboles en segments et ne modifie pas le timing de ton résultat.

Nombre de voix

Nombre de voix parallèles supposées dans la **Prise**. Cette information est donnée à titre indicatif, sauf si tu choisis de les séparer.

Séparer

Séparer les voix les unes des autres avant de les traiter. Ça peut vraiment améliorer les résultats quand les voix sont suffisamment éloignées les unes des autres. Par contre, si l'entrée est un vrai fouillis, ça peut aussi aggraver les choses. En cas de doute, essaie les deux options et vois ce qui marche le mieux.



Note:

La séparation des voix fonctionne mieux sur des phrases isolées que sur des pistes entières de données MIDI importées, qui peuvent contenir plusieurs sections aux propriétés contradictoires.

Transposer

Transpose l'entrée par octaves pour qu'elle corresponde au mieux à la tessiture jouée par l'instrument cible.

Soutenus

Le son est soutenu tant que la note reste enfoncée. Les notes consécutives qui se chevauchent sont censées être des voix indépendantes. Désactiver cette option pour mieux gérer les sons en déclin ou percussifs comme la guitare et le piano.

Simplifier la basse

Place les segments de basse autour de la ligne zéro, pour qu'ils se transposent sur la basse actuelle, plutôt que d'essayer de recréer l'entrée d'origine. Ça rend la phrase plus facile à adapter.

Simplifier les Accords

Généralise les accords pour que la phrase s'adapte mieux à différentes **harmonies**.

Appliquer

La reconnaissance de figure . Selon la complexité, ça peut prendre un certain temps. Une console de journal s'ouvrira si le processus s'avère plus long que prévu. Les résultats sont enregistrés dans le paramètre « **Figure** ». Après ça, tu peux optimiser les réglages et répéter la reconnaissance de figure jusqu'à ce que tu sois satisfait du résultat.

Mettre fin à

Mets fin prématurément au processus de reconnaissance s'il prend trop de temps, ou si tu veux essayer d'autres réglages.

Astuces

Tu peux aider **la reconnaissance de figure** à obtenir de meilleurs résultats en regroupant les symboles en segments ou en attribuant au préalable des balises à leurs types supposés. Dans la **vue des paramètres** de **Take**, il suffit de regrouper les segments et de réaliser des changements dans les types de symboles comme tu le ferais avec une **figure**.

Options d'enregistrement

Sous l'onglet avec un cercle rouge, tu trouveras plusieurs options qui modifieront ta entrée avant qu'elle ne soit traitée par **la Reconnaissance de figure**.

Quantifier

Sélectionne une grille pour aligner de manière destructive toutes les notes immédiatement après l'enregistrement.

Monophonique

Réduis l'entrée enregistrée à une seule voix avant de la traiter.

Surimpression

Ne pas effacer la phrase avant l'enregistrement, c'est-à-dire ajouter tout ce qui est enregistré à la **Prise** existante.

Related information

[Enregistrement](#)

[Reconnaissance de figure](#)

Réglages d'interprétation

Forme

Les réglages de forme contrôlent la transformation et le rendu des segments [de la figure](#) .

Ancres

Comment la hauteur d'une **ancre** est influencée par l'ancre précédente :

- **Indépendant** : les ancrs n'ont aucune influence les unes sur les autres.
- **Liées à moins de 1/8** : si l'ancre précédente se trouve à cette distance, le système essaie de positionner l'ancre actuelle par rapport à celle-ci.

Uniquement les ancrages du même type de symbole peuvent s'influencer mutuellement, à condition qu'un changement d'accord se situe entre eux et que la différence qui en résulte par rapport à la hauteur notée ne soit pas trop importante.

Tessiture

Comment gérer les segments qui dépassent leur tessiture jouée ou la tessiture totale de l'instrument.

- **Ouvert** : Permet à toutes les notes situées en dehors de la tessiture totale de l'instrument de passer. C'est potentiellement dangereux, car ça pourrait déclencher aléatoirement des changements de touche ou avoir d'autres effets indésirables.
- **Clip** : Garder le segment tel qu'il est rendu et supprimer toutes les notes qui sortent de la tessiture totale de l'instrument. C'est sans risque, mais ça peut sauter certaines notes.

- **Maj** : Transpose un segment dans son ensemble afin de l'adapter à la tessiture attribuée individuellement (haute, moyenne, basse), ou au moins à la tessiture totale de l'instrument. Les notes qui se trouvent en dehors de la tessiture totale sont supprimées.
- **Fold** : Décompose un segment en parties plus petites pour l'adapter à la tessiture attribuée individuellement (haute, moyenne, basse), ou au moins à la tessiture complète de l'instrument. Les notes qui se trouvent toujours en dehors de la tessiture complète sont supprimées.

Limite stricte

Quand tu appliques « **Maj** » ou « **Plier** », limite la sortie à la tessiture jouée individuelle d'un segment (haute, moyenne, basse). Sinon, toute la gamme de hauteur de l'instrument est autorisée.

Préserver l'harmonie

Quand tu appliques « **Shift** » ou « **Fold** », fais-le par incréments d'octaves plutôt que par étapes de la gamme. C'est utile quand l'harmonie est plus importante que le mouvement mélodique relatif.

Cordes

Choisis un accordage particulier pour un instrument à cordes. L'accordage détermine la façon dont les segments de type « **Chord** » sont rendus.

Auto-Division

Divise et transpose les longues notes soutenues qui créent des dissonances indésirables en enfreignant le **Contexte harmonique** . Ne prends en compte que les notes qui empiètent sur le contexte dissonant d'au moins cette durée définie.

Monophonique

Limite la sortie à une seule voix.

Legato

Étirer les notes successives pour combler les espaces entre elles. Les notes situées à plus de deux barres ne sont pas prises en compte.

Lier les commentaires

Fusionne les notes successives de même hauteur en une seule note.

Accordage des segments

Permet à des segments d'accords individuels du paramètre « **Figure** » de remplacer l'accordage par défaut suggéré par le paramètre « **Harmony** ».

Inversions par segment

Permet à chaque segment d'accord du paramètre « **Figure** » de remplacer l'inversion par défaut suggérée par le paramètre « **Harmony** ».

Alignement de l'harmonie

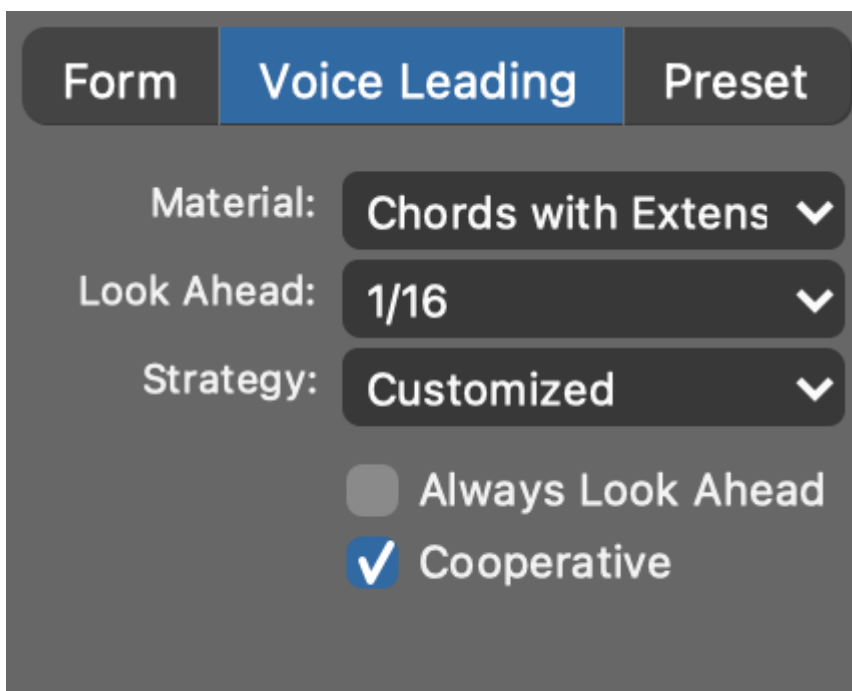
Pour l'inversion et l'accordage des accords, l'accord précédent est pris en compte si cette option a été activée dans le paramètre « **Harmony** ». Désactive cette option pour générer tous les accords indépendamment les uns des autres.

Dissonance d'harmonie

Si cette option est activée dans le paramètre « **Harmony** », les secondes mineures sont autorisées dans les Accords. Désactive cette option pour éviter les dissonances.

Conduite des voix

La conduite des voix détermine comment les mélodies doivent être menées à travers plusieurs changements d'accords.



Portée: Matériel

Limite l'ensemble des notes pouvant être utilisées. La guitare rythmique, par exemple, gagne à ne jouer que les notes des Accords.

Anticipation

De combien de temps à l'avance tous les segments **de figure** marqués de « **Anticipation** » sont censés réagir au prochain **contexte harmonique**. Avec une valeur positive, l'accord et la gamme suivants sont détectés plus tôt ; avec une valeur négative, ils sont retardés.

Ce choix dépend en grande partie du rythme et de l'enveloppe sonore d'un instrument. Une phrase qui prend de l'avance gagne à avoir une réponse précoce. Des valeurs différentes pour plusieurs instruments peuvent créer des dissonances et des effets de flou.

Stratégie:

1. **Aucun** : désactive la conduite des voix.
2. **Par défaut** : un réglage polyvalent et équilibré .
3. **Adaptatif** : s'adapte automatiquement à la figure en forçant les notes les plus importantes sur le plan rythmique à être harmoniquement plus fortes.
4. **Adaptatif (dynamique)** : les notes jouées avec une vélocité plus élevée sont automatiquement renforcées harmoniquement.
5. **Adaptatif (dynamique et rythmique)** : les notes avec une vélocité plus élevée ou une durée plus longue sont forcées d'être harmoniquement plus fortes.
6. **Stabilisant** : Commence par une gamme pleine et augmente progressivement l'accent mis sur l'accord au fur et à mesure que la mesure poursuit. Masque les changements d'accords dans une certaine mesure.
7. **Solo** : Offre plus de liberté pour les nuances mélodiques.
8. **Prononcé** : Accent très marqué sur les Accords, avec seulement quelques notes de la Gamme entre eux.
9. **Médium** : Permet davantage de notes de la gamme entre les accords.
10. **Faible** : La gamme pleine est autorisée entre les accords. Ça peut donner des résultats intéressants, mais ça peut parfois sonner de façon indifférente ou dissonante.

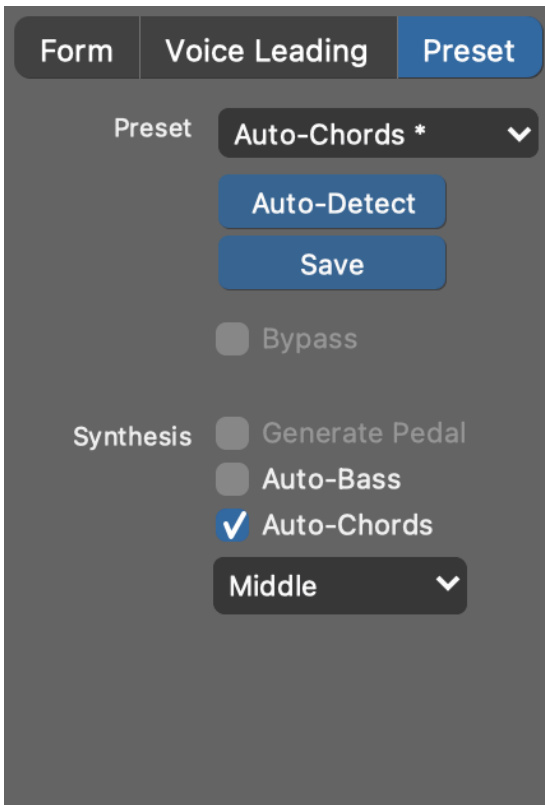
Toujours anticipez

Déplace **l'harmonie** dans son ensemble pour chaque instrument. Idéal pour ajouter de la dissonance et des effets surprenants.

Coopérative

Suis une approche plus stricte pour éviter les conflits avec les autres instruments. Désactive cette option pour plus de dissonance et de variété.

Préréglage



Synfire propose toute une gamme de modèles pour différents instruments et utilisations que tu peux rappeler ici.

Préréglage

Sélectionne un préréglage prédéfini dans le menu déroulant.

Détection Automatique

Laisse Synfire analyser la figure et te proposer un préréglage.

Enregistrer

Enregistre les réglages actuels en tant que nouveau préréglage. Il apparaîtra dans le menu « **Modèle de > paramètre** ».

Passer Outre

L'interprétation et la conduite des voix sont complètement désactivées. Les symboles sont restitués à la lettre, quelles qu'en soient les conséquences.

Générer une pédale

Estime l'action de la pédale de sustain à partir de [la figure](#) et [du Chiffrage](#). Très efficace pour les phrases mélodiques au piano et les solos de cuivres.

Accords Automatiques

Génère automatiquement un accord soutenu pour chaque contexte harmonique dans [Harmony](#).

Basse Automatique

Génère automatiquement une note de basse soutenue pour chaque contexte harmonique dans **Harmony**.



Note:

Les éditions **Express** et **Pro** permettent un contrôle bien plus détaillé de la conduite des voix, de la façon dont un instrument est censé réagir aux changements d'harmonie, de la quantité de dissonance autorisée et de la gestion des tessitures jouées par l'instrument.

Related information

[Affiner l'interprétation](#)

Paramètres de morphing

Pour qu'une action d'**Morphing** puisse avoir lieu, deux **phrases** pour le même **instrument** doivent être présentes dans des conteneurs adjacents. Le morphing affecte donc la transition d'un conteneur à l'autre.

Fade: **Fade-in** ▾ Steps: **8** Each: **1/2**

Figure Lengths Velocities Controllers

Linear Random

Include Originals Add Variation

New Suggestion, Please!

Fondu

Tu peux choisir entre

1. **Fade-in** Dans le conteneur suivant, l'ancienne phrase est progressivement mélangée à la nouvelle.
2. **Fade-out** Dans le conteneur précédent, l'ancienne phrase s'estompe progressivement pour laisser place à la nouvelle.

Étapes

Nombre de fragments progressivement différents à créer pendant le fondu enchaîné.

Chaque:

La longueur de chacun de ces fragments.

Linéaire

Mélanger en douceur les deux phrases.

Aléatoire

Choisis un fragment de l'une ou l'autre des phrases avec une probabilité aléatoire qui augmente progressivement .

Figure, longueurs, vitesses, Contrôleurs

N'inclure que les paramètres sélectionnés dans le fondu enchaîné.

Inclure les originaux

Choisis d'ajouter ou non un fragment de l'une ou l'autre des phrases originales au début et à la fin du fondu enchaîné. Ça augmente la longueur totale du fondu enchaîné.

Ajouter une variation

Ajoute des transformations aléatoires de segments à la sortie.

Nouvelle suggestion, s'il te plaît

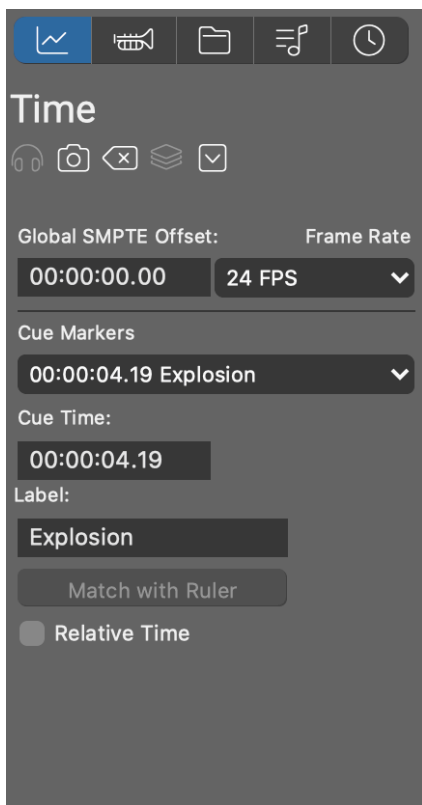
Si tu as sélectionné «**Random**» pour le fondu enchaîné, cette option te propose des résultats aléatoires.



Tip:

Le morphing transforme l'**Figure** avant qu'elle ne soit rendu. Tu peux entendre ce changement, mais pas le voir. Si tu veux garder la figure morphed, place un conteneur vide à côté et utilise la fonction « **Container > Make Snapshot** ».

Time Inspector



Éditer les détails du **marqueur de repère** (Cue) sélectionné dans le paramètre «[Time](#)». Insérer de nouveaux repères à l'aide d'un outil de création et les positionner plus précisément en saisissant une durée absolue à l'aide de cet inspecteur.

Décalage SMPTE global

Le code temporel de l'équipement externe qui correspond au début de ton arrangement.

Fréquence d'images

Fréquence en FPS de la vidéo externe synchronisée avec Synfire. La fréquence d'images n'a aucune influence sur le temps absolu. Elle indique simplement le nombre d'images pouvant être traitées par seconde.

Marqueurs de repère

Prélever un repère existant dans le menu pour le sélectionner et y accéder directement.

Heure du repère

Éditer l'heure du repère sélectionné. Le format est **HH:MM:SS.FF**. Le point avant le numéro d'image est obligatoire. L'heure affichée dépend de la fréquence d'images et du bouton «[Temps relatif](#)» ci-dessous.

Étiquette: Libellé

Toute brève description de l'événement ou de l'action qui se produit au moment du repère.

Aligner sur la règle

Créer des changements d'**Tempos** pour que la mesure actuellement sélectionnée sur la règle temporelle coïncide avec l'heure du repère. Ça permet de faire jouer un temps de la musique au moment du repère.

Afficher le temps relatif

Indique si tu veux afficher le temps relatif, plutôt que le temps absolu, dans le film synchronisé.

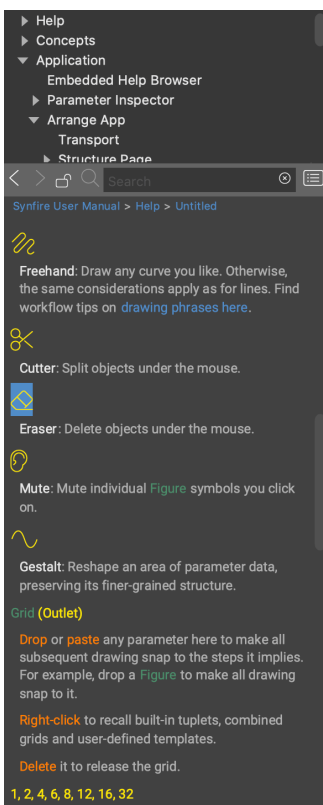
Related information

[Insérer de la musique entre les marqueurs de repère](#)

Aide du navigateur

Ton manuel d'utilisation interactif

Le **navigateur d'aide** intégré te permet de te déplacer dans le manuel d'utilisation de manière interactive.



1. Ouvre le navigateur avec ***aide > intégrée***.
2. **Pass**e la souris sur les éléments de l'interface utilisateur pour obtenir des explications.
3. **Sélectionne** des éléments de l'interface utilisateur pour obtenir des informations sur l'objet sélectionné.
4. Verrouille le navigateur avec la touche F1 (ou l'icône en forme de cadenas) si tu veux continuer à lire sans être interrompu pendant que tu utilises Synfire.

En alternative ou en complément du navigateur, tu peux activer les « [Info-bulles > d'aide >](#) » pour afficher une petite fenêtre contextuelle à côté de la souris, avec des informations plus succinctes sur l'élément sur lequel tu passes la souris.



Tip:

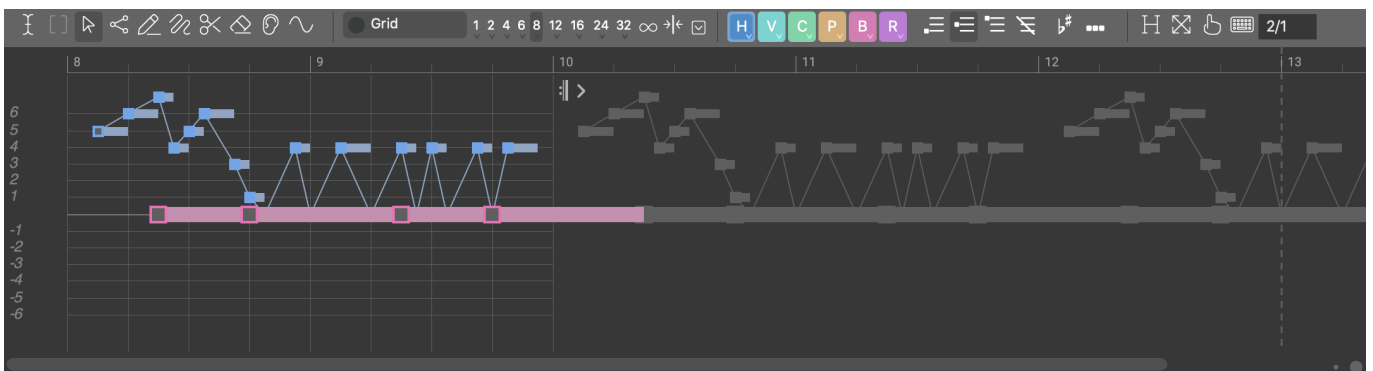
Le système d'aide fonctionne comme un petit navigateur web et peut ralentir les temps de réponse de l'interface utilisateur de manière assez notable. Tu devrais le fermer dès que tu n'en as plus besoin pour retrouver une vitesse normale.

Éditeur de phrases

Modification détaillée des paramètres

Pour ouvrir cet éditeur, **double-clique** sur le nom d'un instrument, ou dans la zone vide d'une **vue des paramètres**, ou sur une **sortie de paramètre**.

Double-clique n'importe où dans la zone vide pour fermer l'éditeur.



Toutes les commandes s'appliquent à l'ensemble des données de paramètres si aucune sélection n'est actuellement établie. Par exemple, tu peux **cliquer** dans une **vue de paramètres**, puis utiliser les touches fléchées pour transposer toutes les valeurs. Assure-toi d'abord de désélectionner toute sélection **de la portée** avant de le faire.

Barre d'outils



Plage : sélectionne une plage horizontale du paramètre. Une plage de longueur nulle s'affiche sous forme de ligne verticale et comprend exactement une position.



Accord : sélectionne un ou plusieurs accords dans un diagramme [de progression](#).



Pointeur : sélectionne un segment dans une [figure](#), ou un point de données dans n'importe quel autre paramètre. Tu peux déplacer, transposer, étirer et compresser une sélection.

Appuie sur **Échap** pour revenir au dernier outil de type pointeur utilisé depuis n'importe quel autre outil.




Symboles : sélectionne des symboles individuels d'un segment [de figure](#).

Appuie sur **ESC** pour revenir au dernier outil de type pointeur utilisé, en provenance de n'importe quel autre outil.



Ligne : dessine des valeurs le long d'une ligne droite en fonction de la grille actuelle. Si le dessin des doublons est désactivé, certaines positions de la grille peuvent être sautées en fonction de l'angle de la ligne.

Clique une fois pour ajouter une seule valeur.

Maintiens **la touche**  **Shift** **enfoncée** lorsque tu commences à dessiner afin de prolonger le segment le plus proche, ou d'ajouter des valeurs parallèles à des paramètres polyphoniques comme [la Vitesse](#).

Tu peux rechercher des conseils sur le dessin de phrases [ici](#).



À main levée : Dessine n'importe quelle courbe ou forme de ton choix. Sinon, les mêmes considérations s'appliquent que pour l'outil **de ligne**.



Cutter : divise les objets sous le curseur.



Gomme : supprime les objets situés sous le curseur. Tu peux également faire glisser un intervalle pour supprimer plusieurs objets à la fois.



Mute : Coupe le son des symboles [de figure](#) individuels sur lesquels tu cliques. Tu peux aussi faire glisser un intervalle pour couper le son de plusieurs objets à la fois.



Gestalt : Modifie les paramètres de forme le long d'une courbe tout en préservant sa structure fine. Tu peux utiliser ça pour transposer progressivement les données de contrôleur ou modifier la dynamique au fil du temps. Ça marche aussi pour [les figures](#).



Dupliquer : Active cette option pour permettre de tracer plusieurs valeurs identiques à la suite. Désactive-la pour éviter que des données de contrôleur redondantes ou des symboles répétés n'apparaissent sur une ligne horizontale.

Double-clique pour supprimer les valeurs en double de la sélection ou du paramètre actuel.



Altérations : active cette option pour permettre de dessiner des symboles de bémol ou de dièse avec l'outil de ligne ou l'outil à main levée. Les segments de Figure comportant des altérations produiront des passages mélodiques chromatiques lorsque les propriétés du segment et les réglages [d'interprétation](#) le permettent .

Double-clique pour supprimer les altérations des symboles en les arrondissant au degré diatonique le plus proche.

Grille (Sortie)

Dépose ou **colle** n'importe quel paramètre ici pour que tous les dessins suivants s'alignent sur les étapes qu'il implique. Par exemple, dépose une [figure](#) pour que tous les dessins s'alignent sur celle-ci.

Clique avec le bouton droit pour choisir parmi des groupés, des grilles combinées et des modèles définis par l'utilisateur.

Supprime-la pour supprimer la grille.



Ouvre un menu contextuel proposant des options pour appliquer la grille à la sélection ou au paramètre actuel. Permet également d'afficher ou de masquer la grille.

1, 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16, 32

Grille : définis la grille sur une longueur de note fixée.

Double-clique pour quantifier les objets sélectionnés selon cette grille.



Travailler sans aucune grille en définition MIDI pleine.



Aligner sur les positions des valeurs déjà existantes. Utiliser pour ajouter des valeurs parallèles à un paramètre polyphonique ou les remplacer tout en conservant le rythme.

H, V, C, I, P, B, R

Type de symbole : sélectionne le [type de symbole](#) à dessiner.

Double-clique pour changer tous les symboles sélectionnés et les faire correspondre à ce type. Si tu maintiens le bouton enfoncé, un menu s'ouvre dans lequel tu peux sélectionner, convertir ou mettre en évidence les symboles de ce type.



Tessiture jouée : sélectionne la [tessiture](#) pour les nouveaux segments.

Double-clique pour appliquer la tessiture jouée aux segments sélectionnés .



Hyper Edit : Passe en mode où tu peux modifier la **Vélocité**, la **Longueur** et l'**Étape** inhérentes à une **figure** comme s'il s'agissait de véritables paramètres.



Zoom : effectue un zoom pour afficher tout le contenu. **Clique avec le bouton droit** ou maintiens **la touche Ctrl** enfoncée tout en cliquant pour basculer entre les mémoires de zoom A et B.



Clic sur le tableau : ouvre une [barre d'outils supplémentaire](#) proposant diverses fonctions d'édition avancées à appliquer à la sélection actuelle ou à l'ensemble des données de paramètres.



Entrée de texte : Lis et écris des valeurs de données à l'aide du clavier. Certains paramètres prennent cette fonctionnalité en charge. Les valeurs polyphoniques sont placées entre parenthèses.

Éditer les valeurs existantes en les sélectionnant avec l'outil « **Span** ». Saisis une ou plusieurs valeurs dans le champ d'entrée et la plage sera remplie en conséquence.

Entrée de la longueur

Définis la longueur souhaitée du paramètre sous forme d'[expression de durée](#).

Navigation

La barre d'outils de l'éditeur comporte plusieurs éléments de navigation.

Sélection des conteneurs

Un long bouton portant le nom du conteneur actuel.

Double-clique sur le bouton pour ouvrir la **vue Structure** .

Clique avec le bouton droit ou **clique et maintiens enfoncé** le bouton pour sélectionner un autre conteneur dans un menu.

Contexte

Sélectionne un instrument à afficher en contexte.

Clique avec le bouton droit ou maintiens le bouton enfoncé sur le bouton pour sélectionner un instrument à afficher au contexte.

Double-clique sur le bouton pour passer à cet instrument.

En-têtes d'instruments

Lorsque la **feuille de piste** est fermée, la liste des en-têtes d'instruments apparaît à gauche de l'éditeur de phrases, où tu peux sélectionner n'importe quel instrument que tu souhaites éditer.

Double-clique sur le titre pour ouvrir la **feuille de piste**.

Related information


[Modification des paramètres](#)

[Éditer « Figure »](#)

[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)

Click Board



Ouvre le **Click Board** avec  dans la barre d'outils. Une série d'outils s'affiche, te permettant de manipuler de manière intuitive et créative les données des paramètres .

La plupart des outils sont des raccourcis vers des commandes également disponibles dans un menu ou sous forme de raccourci clavier. Certains boutons proposent plusieurs options : un menu s'affiche lorsque tu gardes le bouton de la souris enfoncé.



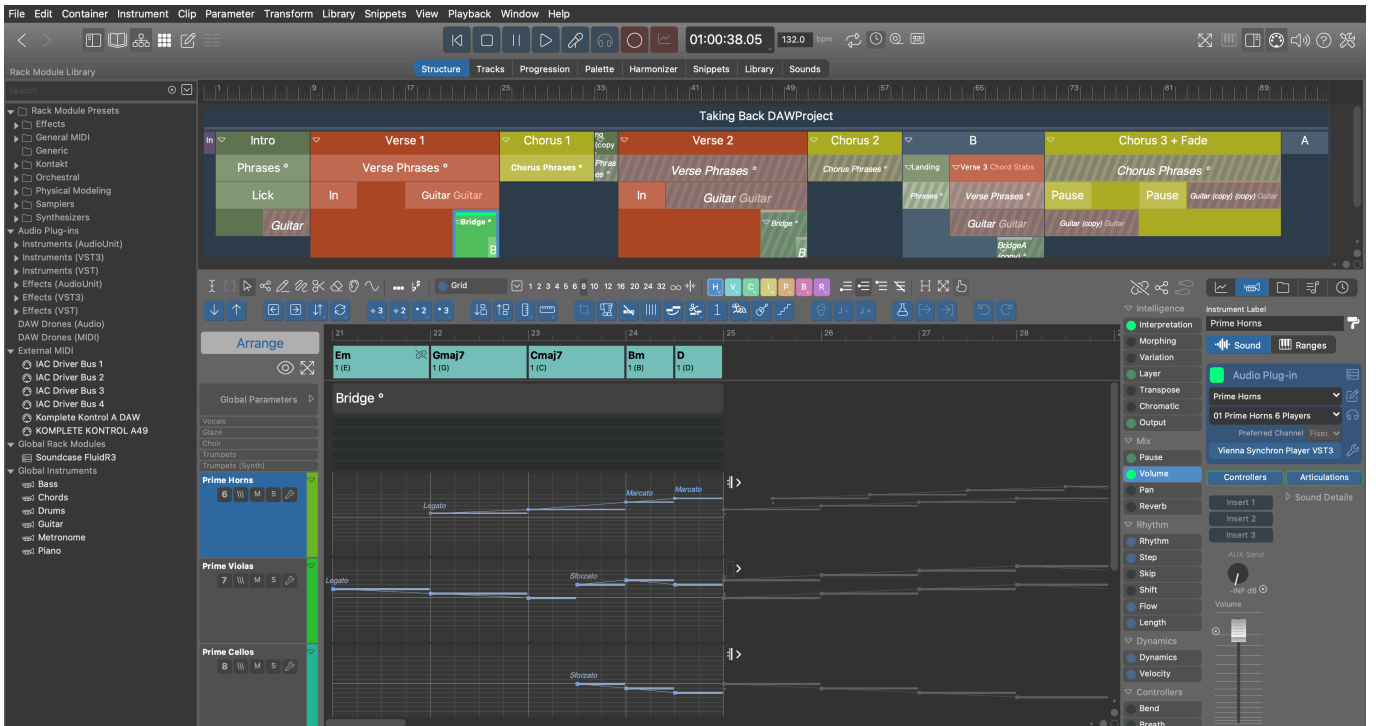
Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro** .

App « Arrange »

Édite un ou plusieurs arrangements de ton projet

La fenêtre principale de Synfire affiche un **arrangement**. Comme **le prototypage musical** tire parti de la réutilisation d'objets, tu peux ouvrir plusieurs arrangements en même temps et échanger des données par glisser-déposer (ou copier-coller).



Barre d'outils de la fenêtre



Reviens à la page précédente ou retourne à la page en provenance de laquelle tu venais.



Ouvre la **bibliothèque de descriptions de devices** dans la barre latérale. Utilise-la sur la page **Sons** pour sélectionner des devices et les faire glisser vers les modules de rack.



Ouvre la **bibliothèque « Embedded »** ou n'importe quelle autre **bibliothèque** dans la Barre latérale.



Ouvre la **bibliothèque de modules de rack** dans la barre latérale.



Affiche ou masque la **vue « Structure »** pour faire de la place à d'autres vues.



Ouvre l'**éditeur de phrases** sur la page actuelle.



Affiche ou masque la **feuille de piste** pour faire plus de place à l' **éditeur de phrases**.



Zoomer pour que tout le contenu tienne dans la **vue Structure, la grille de Snippets, l'éditeur de phrases** ou tout autre élément qui constitue actuellement le contenu principal. **Fais un clic droit** ou maintiens **la touche Ctrl** enfoncée tout en cliquant pour basculer entre les réglages de zoom A et B.



Affiche la **vue « Snippet »** à côté de la **vue « Structure »** pour pouvoir glisser-déposer des phrases entre les deux vues.



Affiche ou masque le widget du clavier.



Affiche ou masque la barre latérale de droite, généralement l'**Inspecteur de paramètres**, pour faire de la place à d'autres vues.



Active ou désactive le **MIDI Through**.



Désactive le retour audio immédiat lors de la sélection d'un objet, si tu veux éditer plus rapidement.



Affiche ou masque le navigateur d'aide intégré.



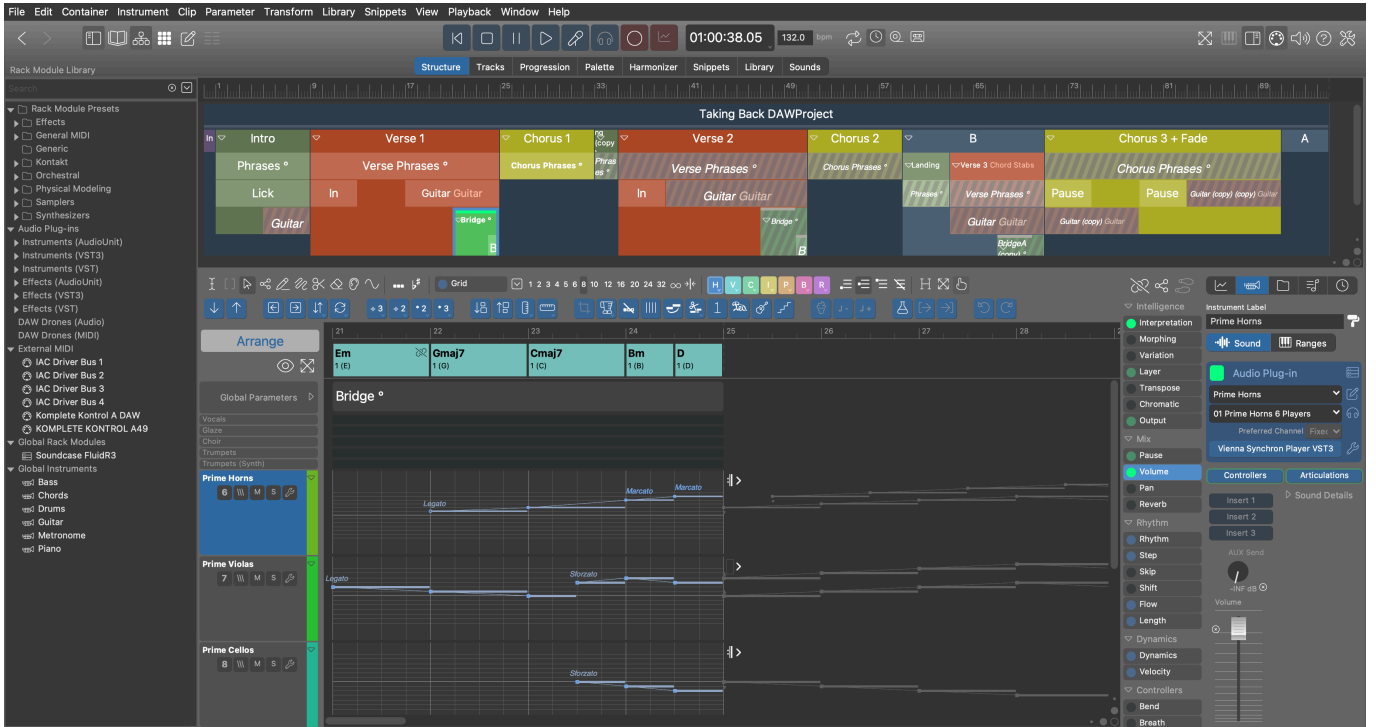
Ouvre la fenêtre « **Réglages Audio/MIDI** » pour configurer le **Rack global** et les réglages généraux.

Page « Structure »

[Tutoriel vidéo](#)

La **vue « Structure »** en haut de l'écran affiche une hiérarchie de **conteneurs** qui constituent la structure de ton arrangement. Dans la zone « **Contenu du conteneur** » en dessous, tous les instruments sont répertoriés avec les **phrases** qui leur sont attribuées dans le conteneur actuellement sélectionné.

À droite se trouve le **bloc de paramètres** qui indique les paramètres de la phrase actuellement sélectionnée. Dans la barre latérale à droite, tu trouveras l'**inspecteur de paramètres** où tu peux éditer les détails de la dernière sélection que tu as effectuée.



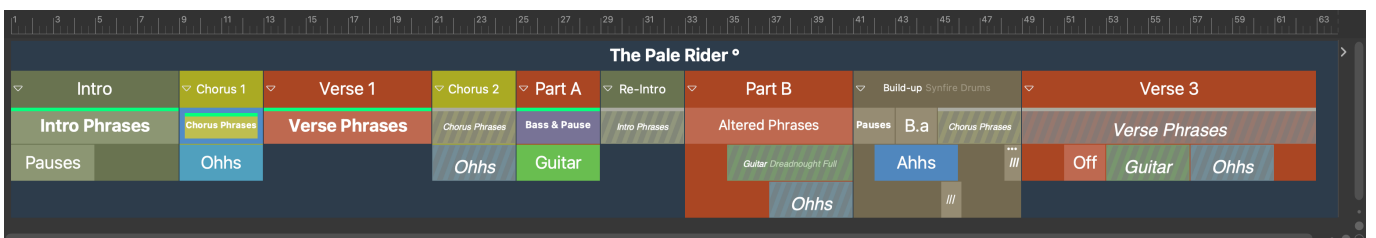
Navigation

Lorsque tu sélectionnes des conteneurs dans la structure, l'instrument et la sélection de paramètres actuels ne changent pas. Tu peux donc voir d'un seul coup d'œil ce qui diffère entre eux dans chaque conteneur. De plus, lorsque tu déposes un paramètre sur un conteneur dans la vue de structure, il est toujours attribué à l'instrument actuellement sélectionné à cet endroit.

Vue « Structure »

Tutoriel vidéo

Cette carte montre où **les conteneurs** sont placés sur la timeline. Le **conteneur racine** en haut porte le nom de l'arrangement et couvre toute la durée du morceau. Le plus souvent, on a au moins un conteneur pour chaque partie d'une chanson.



Sélectionne un conteneur pour que ses **phrases** apparaissent sur la **feuille de piste**.

Double-clique sur un conteneur pour ouvrir ou fermer l'**éditeur de phrases**.

Fais glisser un conteneur vers une bibliothèque pour enregistrer son contenu.

Dépose un conteneur depuis une bibliothèque pour restaurer son contenu.

Fais glisser un conteneur vers un autre arrangement pour exporter tout son contenu et ses sons (Pro).

Créer des conteneurs

« **Conteneur > Nouveau** » place un nouveau conteneur à l'intérieur de celui en cours. En sélectionnant d'abord une plage sur la règle temporelle, le nouveau conteneur sera placé à cette position.

« **> Nouveau conteneur parallèle** » ajoute un conteneur vide de la même longueur que le conteneur actuel . Tu peux utiliser cette fonction pour ajouter quelque chose à une partie que tu ne peux pas modifier car il s'agit d'un alias.

« **Conteneur – > Nouveau conteneur avec les clips sélectionnés** » déplace toutes les phrases actuellement sélectionnées (instruments sélectionnés) dans un nouveau conteneur à côté de celui en cours. Tu peux utiliser cette fonction pour diviser une partie en groupes d'instruments et les déplacer ailleurs.

Titres

En plus du nom du conteneur, la zone de titre d'un conteneur affiche des indications qui renseignent sur son contenu et son statut.

Cercle en exposant (°)

Un paramètre «**Harmony**» est présent dans le Conteneur.

Caractères en gras

Au moins un paramètre est fourni pour l'instrument sélectionné.

Barres vertes

Le paramètre sélectionné est actif pour l'instrument sélectionné pendant la durée indiquée. Cette **trace de paramètre** peut être désactivée dans le menu **Vue**.

Couleurs rayées et italique

Le conteneur est un [alias](#).

Lignes noires ombrées (\\ \\ \\)

Le conteneur est actuellement inactif.

Impression en Couleur

Tu peux attribuer une couleur dans l'onglet « **Conteneur** » de l' **Inspecteur de paramètres** .



Instrument, Paramètre

Les conteneurs qui ne contiennent qu'une seule phrase sont [des clips](#). L'instrument s' affiche alors à côté du titre s'il y a assez de place. S'il n'y a qu'un seul paramètre dans le clip, cela est également indiqué dans le titre.

Commandes

Certaines d'entre elles peuvent être recherchées dans le menu « **Conteneur** » ou dans le **menu contextuel accessible par un clic droit** sur un conteneur.

Déplacer / Copie

Déplace les conteneurs à l'aide de la souris. Maintiens la touche  **Ctrl** enfoncée pour faire des copies. Place des conteneurs à l'intérieur d'autres pour construire une structure. Tu peux aussi déplacer les conteneurs avec les **touches fléchées** . Maintiens la touche  **Maj** enfoncée pour déplacer par petits pas.

Redimensionner

Redimensionne les conteneurs en les faisant glisser par le bord droit. Tu peux entrer une longueur précise dans l'onglet **« Conteneur »** de l'**Inspecteur de paramètres** .

Renommer ...

Te demande de saisir un nouveau nom. Une alternative pratique consiste à utiliser l'onglet **« Conteneur »** de l' **Inspecteur de paramètres**.

Ajouter à la Bibliothèque

Dépose un conteneur sur une **bibliothèque** pour y ajouter toutes les phrases du conteneur.

Supprimer les conteneurs vides

Nettoie tous les conteneurs qui n'ont absolument aucun effet.

Diviser

Marque une position sur la règle temporelle et utilise **la fonction > « Diviser »** pour diviser un conteneur. Les conteneurs enfants sont également divisés si nécessaire. Lorsque des phrases doivent être divisées, un instantané physique est créé et divisé en conséquence.

Déplacer vers le haut

Déplace tous les conteneurs sélectionnés d'un niveau vers le haut, dans le conteneur parent de leur parent. Tu peux utiliser cette fonction pour « dégroupier » des conteneurs individuels sans modifier accidentellement leur position à cause de mouvements de souris involontaires.

Fermer l'espace

Après avoir sélectionné une plage sur la règle temporelle, cette fonction déplace vers la gauche tous les conteneurs qui se trouvent à droite de cette plage. La plage sélectionnée doit être vide, c'est-à-dire qu'il doit s'agir d'un véritable espace vide. Attention, cette fonction s'applique à *l'intérieur* du conteneur actuellement sélectionné.

Faire de la place

Après avoir sélectionné un intervalle sur la règle temporelle, cette fonction déplace tous les conteneurs situés au début de l'intervalle ou plus tard vers la droite. Attention, cela fonctionne à *l'intérieur* du conteneur actuellement sélectionné.

Inactif

Désactive un conteneur pour l'exclure complètement du rendu. Idéal pour les tests A/B. Les alias peuvent être activés ou désactivés indépendamment de leur original.

Garder les conteneurs enfants alignés en rangées

Force tous les enfants à s'aligner sans espace, peu importe comment tu les redimensionnes ou les réorganises. Ça sert à garder une structure de chanson plate avec des parties successives.

Créer un alias

Crée un [alias](#) en lecture seule d'un conteneur que tu peux placer ailleurs pour réutiliser son contenu.

Rendre l'alias physique

Transforme un [alias](#) en lecture seule en une copie physique que tu peux modifier.

Créer un instantané

Transforme tous les conteneurs enfants et les paramètres hérités (en gris) en un seul conteneur plat contenant des copies physiques que tu peux modifier. Ne le fais que si tu souhaites modifier de manière significative les paramètres hérités, ou [condenser les conteneurs enfants](#) en une structure plate.

Créer une esquisse

Crée une « **Esquisse** » à partir du conteneur sélectionné, que tu peux jouer en temps réel dans **les palettes** et dans les éditeurs **de Diagramme de Progression**.

Exporter

Exportez un **fichier MIDI standard** en faisant glisser un conteneur sur ton Bureau ou dans ton DAW ([plus d'infos à ce sujet ici](#)).

Recompiler

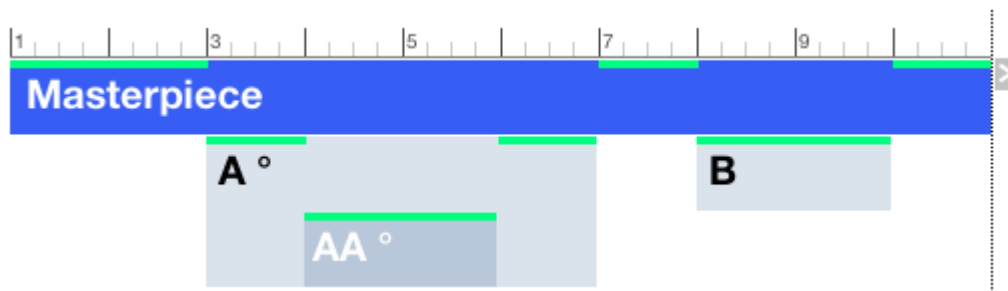
Vide tout et ré-effectue le rendu de l'arrangement entier à partir de zéro. Fais-le si tu as un doute sur le rendu d'un élément qui ne correspond pas à ce que tu attendais.

Mise en Page

La mise en page des conteneurs dans la **vue Structure** est calculée automatiquement en fonction de leur position et de leur imbrication. Tu ne peux pas agencer les conteneurs verticalement à la main. La mise en page algorithmique garantit que les [règles d'héritage](#) ne sont pas masquées, ce qui te permet de suivre plus facilement les paramètres et de comprendre comment ils s'influencent mutuellement.

Suivi des paramètres

Active l'option « **Afficher > la trace des paramètres** » pour voir un indicateur vert sur les conteneurs, signalant la présence de données pour le paramètre et l'instrument actuels.

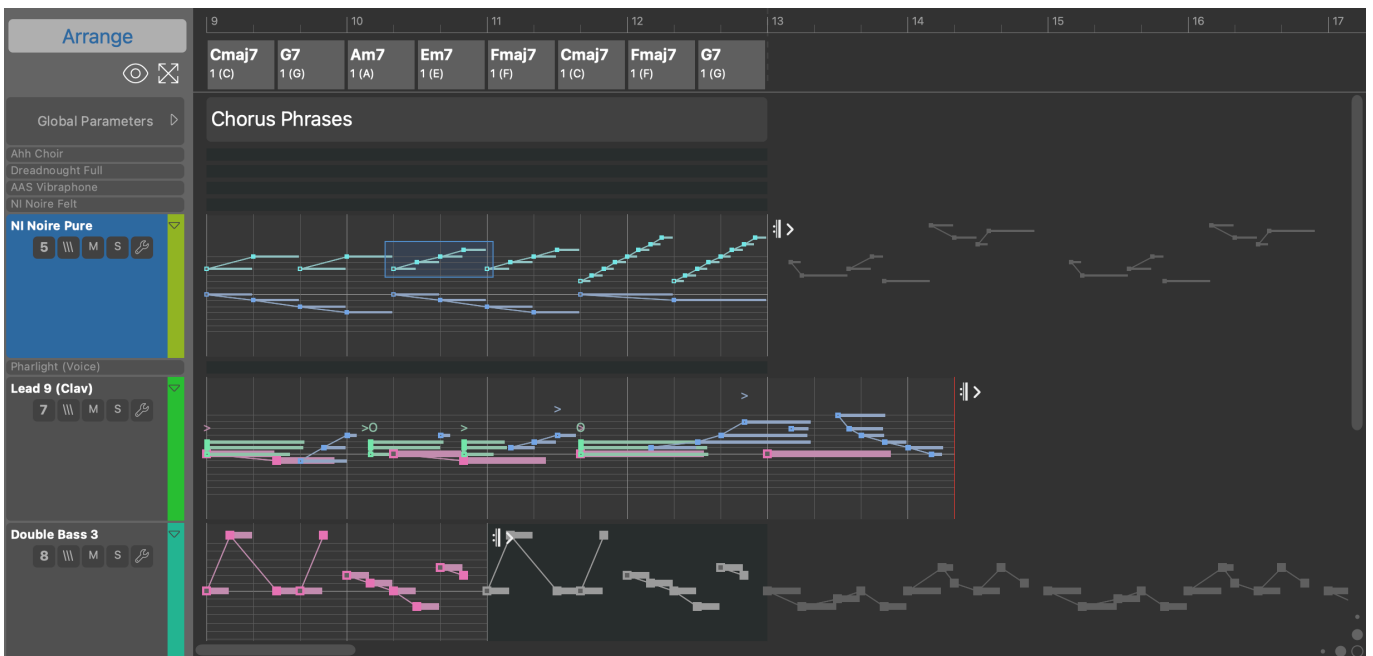


La trace illustre également très bien le fonctionnement de **l'héritage** des paramètres, en remplaçant temporairement les données de paramètre pendant la durée d'un sous-conteneur. Dans l'exemple ci-dessus, chaque conteneur contient des données de paramètre.

Contenu du conteneur

Cette vue affiche le contenu du **conteneur** actuellement sélectionné. Ici, tu peux définir ce qu'un ou plusieurs instruments doivent jouer sur toute la durée du conteneur.

Tu peux définir autant de **Paramètres** que tu veux pour un instrument. S'il y en a au moins un présent, ça en fait une **Phrase**, qui apparaît aussi comme un **clip** sur la piste.



Harmony Lane

La barre « **Harmony Lane** » te permet d'accéder au paramètre « **Harmony** » du **conteneur** sélectionné. Tu peux éditer les accords directement à l'aide de l'**Inspecteur de paramètres** dans la barre latérale et des menus « **Paramètre** » et « **Transformer** ».



Double-clique sur un accord ou sur la sortie « **Harmony** » pour passer à la page « **Diagramme de Progression** » et obtenir plus de détails et de commodité.

Les accords sont grisés lorsqu'il n'y a pas d' **Harmony** physique dans le conteneur. Avec le paramètre > « **Make Snapshot Of Harmony** », tu peux insérer une copie physique. Tu peux aussi saisir les noms d'accords directement dans le champ d'entrée de l'**Inspecteur de paramètres** .

Related information

[Le concept d'harmonie](#)

[Réglages d'harmonie](#)

Liste des instruments

Barre d'outils



Passer d'un mode de présentation à l'autre parmi les trois proposés. Maintiens **la touche ↑ Maj** enfoncée pour appliquer le changement à tous les conteneurs de la même manière.

1. **Open** : les phrases comportant au moins un paramètre affichent une **vue des paramètres** en taille réelle, tandis que les autres sont réduites.
2. **Collapsed** : toutes les pistes sont réduites à un résumé de même taille.
3. **Minimized** : Les instruments sans phrase sont réduits pour faire de la place. Les phrases comportant une phrase affichent un résumé. C'est la présentation la plus compacte.



Zoom pour afficher tout le contenu. **Clique avec le bouton droit** ou maintiens la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant pour basculer entre les mémoires de zoom A et B.

Boutons de groupe (A, B, C, D, E, F)

Contrôle la visibilité des **groupes d'instruments**.

Clique pour afficher ou masquer un groupe. Tu peux aussi utiliser le menu « **Afficher > le groupe d'instruments** ».

Double-clique pour afficher à nouveau tout les instruments.

Clique avec le bouton droit pour supprimer tout les instruments d'un groupe.

En-têtes

Paramètres globaux

Les paramètres de cette section s'appliquent de la même manière à tous les instruments du conteneur. C'est ici que **Harmony**, **Tempo**, **Signature** et d'autres paramètres globaux sont automatiquement enregistrés, peu importe où tu les édites ou sur quel instrument tu les déposes.

Tu peux tester ici des paramètres non globaux, comme **Rhythm**, **Step**, **Transpose**, **Shift**, pour obtenir des effets spectaculaires lorsqu'ils s'appliquent à tous les instruments en même temps.



Réduis ou agrandis la **vue des paramètres**. **Double-clique** sur la flèche pour la réduire ou l'agrandir. En mode «**Single-Phrase Snippets Only** », ce paramètre ne peut pas être modifié manuellement dans un Snippet.

Nom de l'instrument

Clique pour sélectionner l'instrument. **Double-clique** pour ouvrir ou fermer l'**éditeur de phrase**. Les noms apparaissent **en gras** si au moins un paramètre est rempli de données.

Numéro d'instrument (Pause)

Commutateur à trois positions pour contrôler le paramètre « **Pause** ». La **Pause** n'a toutefois pas besoin d'être constante. Ce commutateur est simplement là pour plus de commodité.

1. **Red** : met ce clip en pause pendant toute la durée du Conteneur.
2. **Green** : Ignore toutes les pauses des conteneurs parents et force la lecture du clip.
3. **Gray** : Neutre. L'état de pause peut changer au cours du conteneur.



Inactif (désactive) temporairement le clip. Idéal pour les tests A/B.



Coupe le son de cet instrument en sourdine.



Mise en solo de la sortie audio de cet instrument.



Configure le son utilisé par l'instrument.

Clique pour ouvrir ou fermer l'**éditeur de plug-ins** si celui-ci est disponible (ou appuie sur **E**).

Clique avec le bouton droit pour ouvrir l'**assistant du son** afin de configurer un son pour l'instrument (ou appuie sur  **Control I**).

Il existe [plusieurs façons d'attribuer un son](#). Tu peux inverser le comportement du clic droit et du clic gauche de ce bouton dans **les Préférences** générales.

Indicateur de tessiture

Une petite ligne grise apparaît ici pour indiquer que la tessiture jouée de l'instrument est personnalisée et diffère de celle suggérée par le son. C'est important si tu remplaces le son et que tu ne veux pas que la sortie change.

Bouton de groupe (A, B, C, D, E, F)

Contrôle la visibilité du **groupe d'instruments**.

Clique pour basculer entre l'affichage du Groupe et celui de tout l'ensemble des instruments.

Fais un **clic droit** pour supprimer l'instrument du Groupe.

Utilisez le **menu contextuel** sur l'en-tête d'une piste, ou le menu « **Affecter un groupe > d'instruments** » pour affecter les instruments actuellement sélectionnés à un groupe.


Commandes

Clique d'abord sur le nom d'un instrument pour qu'il reçoive les commandes du Clavier suivantes. Tu peux sélectionner plusieurs instruments en même temps.



Coupe, Copie, Coller, Supprimer, Dupliquer

Ces commandes s'appliquent à la phrase dans son ensemble, y compris tous ses paramètres. Si tu veux éditer un paramètre, sélectionne d'abord un élément dans la **vue des paramètres** ou clique d'abord sur une sortie dans le **bloc de paramètres**.

Déplacer une phrase

Fais **glisser** le nom de l'instrument d'un en-tête de piste vers un autre conteneur dans la **Vue Structure** pour déplacer la phrase vers ce conteneur. Maintiens la touche  **Ctrl** enfoncée pour réaliser une copie de la phrase.

Ordre des instruments

Déplace une piste à l'aide des clés  **Maj** + **Flèche vers le haut** ou  **Maj** + **Flèche vers le bas**, ou modifie leur ordre en faisant glisser une piste avec la souris.

Options

Un **clic droit** fait apparaître le menu **Instrument**.

Groupes d'instruments

Les groupes d'instruments servent à créer temporairement des ensembles d'instruments sur lesquels tu souhaites te concentrer pendant que tu édites ta partition. Tu pourrais être tenté d'organiser les instruments par catégorie (bois, cordes, cuivres), mais cela n'est probablement utile que si les groupes sont suffisamment petits pour que deux d'entre eux, voire plus, tiennent sur un seul écran.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Related information

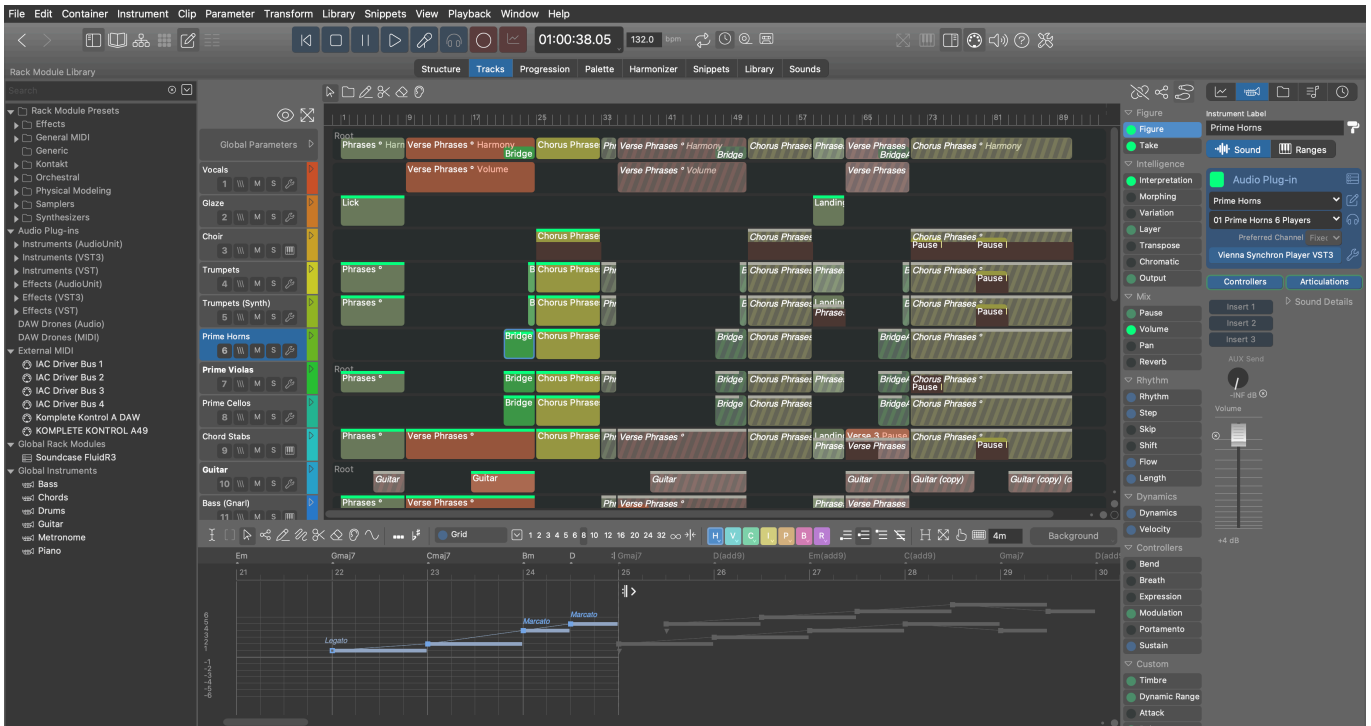
[Pistes](#)

[Paramètres globaux](#)

Page « Pistes »

Cette page te semblera peut-être familière, car elle ressemble à la feuille de pistes d'un DAW. Tu vois d'un seul coup d'œil quelle sortie le conteneur génère pour chaque instrument. Un **clip** apparaît pour chaque conteneur dans lequel au

moins un **paramètre** est défini pour l'instrument. Tout ce que tu fais sur la page **Structure** s' affiche automatiquement ici (et vice versa).



Le paramètre «[Output](#)» est affiché par défaut. Tu peux lier la feuille de pistes au **bloc de paramètres** pour voir n'importe quel autre paramètre.



Note:

Cette page te donne un aperçu de la façon dont ton arrangement serait exporté vers une DAW. Travailler uniquement avec des pistes convient très bien pour les petits projets. Tu devrais toutefois créer tes arrangements plus importants principalement sur la page **Structure**. [Plus d'infos à ce sujet ici](#).



Ouvre l'**éditeur de phrases** pour modifier la phrase sélectionnée.

En-têtes



Passes d'un mode de présentation à l'autre parmi les trois proposés. Maintiens **la touche ↑ Maj** enfoncée pour appliquer le changement à tous les conteneurs de la même manière.

1. **Open** : les phrases comportant au moins un paramètre affichent une **vue des paramètres** en taille réelle, tandis que les autres sont réduites.
2. **Collapsed** : toutes les pistes sont réduites à un résumé de même taille.
3. **Minimized** : Les instruments sans phrase sont réduits pour faire de la place. Les phrases comportant une phrase affichent un résumé. C'est la présentation la plus compacte.

Outils

Ces outils te permettent d'utiliser les fonctions de création, de modification et de suppression de clips.



Sélectionne un [clip](#) pour découvrir les paramètres qu'il contient, le déplacer ou éditer son contenu. Tu peux faire pas mal de choses avec les clips, comme [expliqué ici](#).



Sélectionne le conteneur qui contient le clip sur lequel tu cliques. Vois d'un coup d'œil quels clips sont inclus dans le conteneur.



Créer de nouveaux clips en dessinant une section.



Diviser les clips.



Supprime des clips.



Mettre les clips en sourdine.

Bloc de paramètres



Clique sur ce lien pour afficher le paramètre actuellement sélectionné dans tous les clips de la **feuille de piste**. Si ce lien n'est pas actif, tu peux éditer les paramètres dans la Barre latérale sans perdre de vue **Figure** ou **Output**.



Default Parameter : Détermine si **Figure** ou **Output** s'affiche par défaut lorsque le lien n'est pas actif.



Parameter Trace : met en surbrillance tous les clips qui incluent le paramètre actuellement sélectionné. Tu vois d'un seul coup d'œil à quel endroit de ton arrangement un paramètre particulier est utilisé.

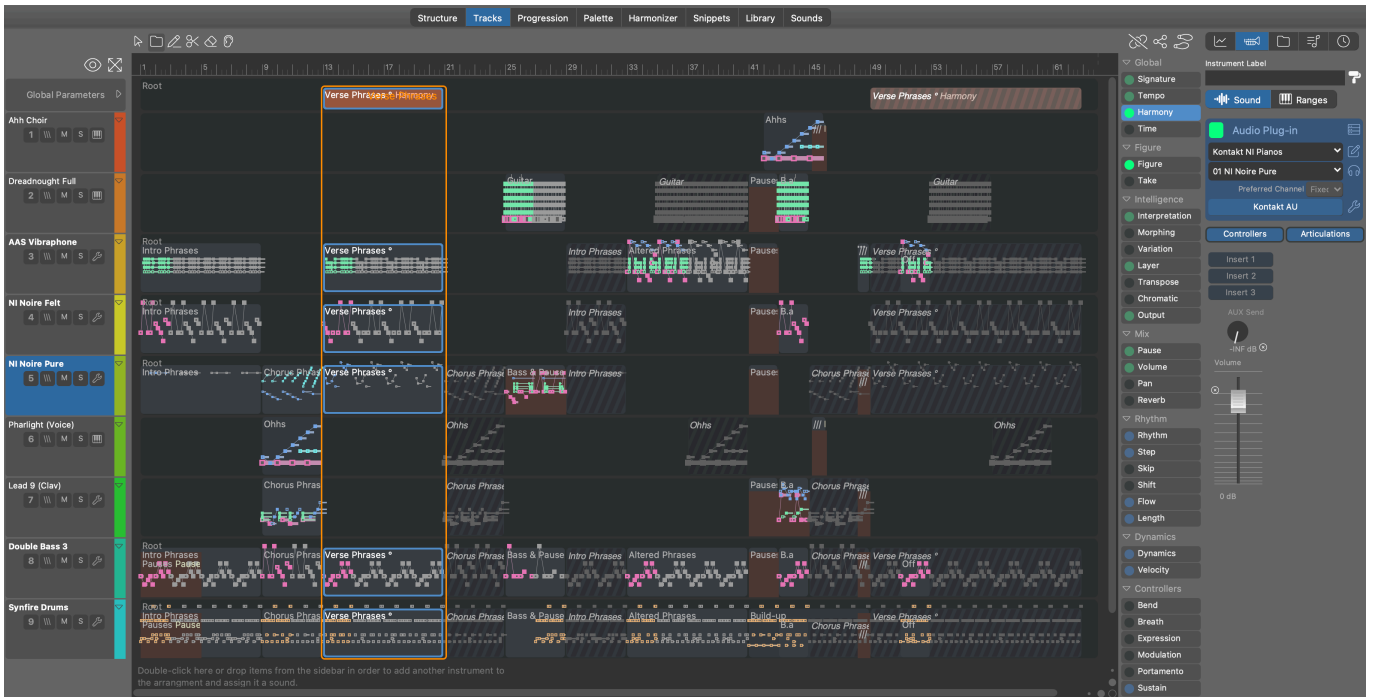
Related information

[Clips](#)

[Structure vs. Pistes](#)

Fiche de piste

Cette vue affiche tous les clips de chaque instrument sur toute la durée de l'arrangement.



Liste des instruments

Barre d'outils



Passer d'un mode de présentation à l'autre parmi les trois proposés. Maintiens **la touche ↑ Maj** enfoncée pour appliquer le changement à tous les conteneurs de la même manière.

1. **Open** : les phrases comportant au moins un paramètre affichent une **vue des paramètres** en taille réelle, tandis que les autres sont réduites.
2. **Collapsed** : toutes les pistes sont réduites à un résumé de même taille.
3. **Minimized** : Les instruments sans phrase sont réduits pour faire de la place. Les phrases comportant une phrase affichent un résumé. C'est la présentation la plus compacte.



Zoom pour afficher tout le contenu. **Clique avec le bouton droit** ou maintiens la touche **Ctrl** enfoncée tout en cliquant pour basculer entre les mémoires de zoom A et B.

Boutons de groupe (A, B, C, D, E, F)

Contrôle la visibilité des **groupes d'instruments**.

Clique pour afficher ou masquer un groupe. Tu peux aussi utiliser le menu **« Afficher > le groupe d'instruments »**.

Double-clique pour afficher à nouveau tout les instruments.

Clique avec le bouton droit pour supprimer tout les instruments d'un groupe.

En-têtes

Paramètres globaux

Les paramètres de cette section s'appliquent de la même manière à tous les instruments du conteneur. C'est ici que [Harmony](#), [Tempo](#), [Signature](#) et d'autres paramètres globaux sont automatiquement enregistrés, peu importe où tu les édites ou sur quel instrument tu les déposes.

Tu peux tester ici des paramètres non globaux, comme [Rhythm](#), [Step](#), [Transpose](#), [Shift](#), pour obtenir des effets spectaculaires lorsqu'ils s'appliquent à tous les instruments en même temps.



Réduis ou agrandis la **vue des paramètres** . Double-clique sur la flèche pour la réduire ou l'agrandir. En mode «**Single-Phrase Snippets Only** », ce paramètre ne peut pas être modifié manuellement dans un Snippet.

Nom de l'instrument

Clique pour sélectionner l'instrument. Double-clique pour ouvrir ou fermer l'**éditeur de phrase**. Les noms apparaissent **en gras** si au moins un paramètre est rempli de données.

Numéro d'instrument (Pause)

Commutateur à trois positions pour contrôler le paramètre « [Pause](#) ». La [Pause](#) n'a toutefois pas besoin d'être constante. Ce commutateur est simplement là pour plus de commodité.

1. **Red** : met ce clip en pause pendant toute la durée du Conteneur.
2. **Green** : Ignore toutes les pauses des conteneurs parents et force la lecture du clip.
3. **Gray** : Neutre. L'état de pause peut changer au cours du conteneur.



Inactif (désactive) temporairement le clip. Idéal pour les tests A/B.



Coupe le son de cet instrument en sourdine.



Mise en solo de la sortie audio de cet instrument.



Configure le son utilisé par l'instrument.

Clique pour ouvrir ou fermer l'**éditeur de plug-ins** si celui-ci est disponible (ou appuie sur **E**).

Clique avec le bouton droit pour ouvrir l'**assistant du son** afin de configurer un son pour l'instrument (ou appuie sur  **Control I**).

Il existe [plusieurs façons d'attribuer un son](#). Tu peux inverser le comportement du clic droit et du clic gauche de ce bouton dans **les Préférences** générales.

Indicateur de tessiture

Une petite ligne grise apparaît ici pour indiquer que la tessiture jouée de l'instrument est personnalisée et diffère de celle suggérée par le son. C'est important si tu remplaces le son et que tu ne veux pas que la sortie change.

Bouton de groupe (A, B, C, D, E, F)

Contrôle la visibilité du **groupe d'instruments**.

Clique pour basculer entre l'affichage du Groupe et celui de tout l'ensemble des instruments.

Fais un clic droit pour supprimer l'instrument du Groupe.

Utilisez le **menu contextuel** sur l'en-tête d'une piste, ou le menu « **Affecter un groupe > d'instruments** » pour affecter les instruments actuellement sélectionnés à un groupe.


Commandes

Clique d'abord sur le nom d'un instrument pour qu'il reçoive les commandes du Clavier suivantes. Tu peux sélectionner plusieurs instruments en même temps.



Coupe, Copie, Coller, Supprimer, Dupliquer

Ces commandes s'appliquent à la phrase dans son ensemble, y compris tous ses paramètres. Si tu veux éditer un paramètre, sélectionne d'abord un élément dans la **vue des paramètres** ou clique d'abord sur une sortie dans le **bloc de paramètres**.

Déplacer une phrase

Fais glisser le nom de l'instrument d'un en-tête de piste vers un autre conteneur dans la **Vue Structure** pour déplacer la phrase vers ce conteneur. Maintiens la touche  **Ctrl** enfoncée pour réaliser une copie de la phrase.

Ordre des instruments

Déplace une piste à l'aide des clés  **Maj** + **Flèche vers le haut** ou  **Maj** + **Flèche vers le bas**, ou modifie leur ordre en faisant glisser une piste avec la souris.

Options

Un **clic droit** fait apparaître le menu **Instrument**.

Groupes d'instruments

Les groupes d'instruments servent à créer temporairement des ensembles d'instruments sur lesquels tu souhaites te concentrer pendant que tu édites ta partition. Tu pourrais être tenté d'organiser les instruments par catégorie (bois, cordes, cuivres), mais cela n'est probablement utile que si les groupes sont suffisamment petits pour que deux d'entre eux, voire plus, tiennent sur un seul écran.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Related information

[Pistes](#)


[Paramètres globaux](#)

Clips

Un **clip** apparaît automatiquement pour chaque conteneur dans lequel au moins un paramètre est défini pour l'instrument. Ça veut dire qu'un paramètre influence la sortie à cet endroit. Tu peux déplacer les clips et en créer de nouveaux avec l'Outil de création, ou en glissant-déposant des phrases depuis une bibliothèque de phrases.



Actions

- **Clique** pour sélectionner un clip et le mettre en surbrillance.
- Appuie sur **Couper, Copier, Coller, Effacer, Supprimer** pour éditer le **clip** dans son ensemble. Sélectionne une position cible sur la timeline avant de coller un clip, sauf si tu veux remplacer celui qui est actuellement sélectionné.
- **Double-clique** sur un clip pour ouvrir l'**éditeur de phrases**, où tu peux modifier tous les paramètres.
- **Clique avec le bouton droit** pour afficher un menu de commandes.
- **Fais glisser** un clip vers une autre piste pour le déplacer vers cet **instrument**. Maintiens **la touche**  **Alt** enfoncée pour en faire une copie.
- **Fais glisser** un clip vers une bibliothèque pour en enregistrer une copie plus tard.
- **Fais glisser** la fin d'un clip pour modifier sa longueur.
- **Dépose** une **phrase** en provenance d'une bibliothèque pour remplacer le contenu d'un clip.

Commandes

- **Sélectionne plusieurs clips** qui commencent en même temps et utilise la commande «**Regrouper > les clips > dans un conteneur**» pour les déplacer dans un seul conteneur. C'est utile, par exemple, pour regrouper tous les clips qui appartiennent à une même section de ta chanson. Tu peux ensuite renommer le conteneur dans l'inspecteur de la barre latérale.
- **Sélectionne un ou plusieurs clips** et utilise la commande «**Séparer > les clips > les uns des autres**» pour déplacer chaque phrase dans son propre conteneur. Tu peux faire ça quand tu veux regrouper ces phrases ultérieurement à un autre endroit.

Ces commandes te permettent d'utiliser la fonction de regroupement et de dégroupier des clips sur la page « **Pistes** » dans une certaine mesure, même si tu devrais préférer effectuer toute la structuration sur la page « **Structure** », où la hiérarchie est plus claire et plus facile à éditer. Si tu construis un arrangement exclusivement sur la page « **Pistes** », l'amas de clips qui en résulte sur la page « **Structure** » n'a pas beaucoup de sens, car il n'est tout simplement plus structuré du tout.



Tip:

Utilise les touches fléchées pour déplacer un clip si tu veux simplement changer sa position. Comme ça, tu ne risques pas de perturber accidentellement la structure en le déposant par inadvertance dans un autre conteneur.

Related information

[Phrases et extraits](#)

[Page « Pistes »](#)

[Structure vs. Pistes](#)

Page Matrice

Cette page fournit **les sorties de paramètres** pour toutes **les phrases** du **conteneur** sélectionné. C'est l'endroit idéal pour vérifier la présence de données de paramètres et [les déplacer](#) entre les instruments et les conteneurs.

The screenshot shows the Synfire software interface in the Matrix view. The top menu bar includes File, Edit, Container, Instrument, Clip, Parameter, Transform, Library, Snippets, View, Playback, Window, and Help. The main workspace is divided into several sections:

- Tracks:** A grid of 10 tracks (1-10) with various parameters like Rhythm, Pan, Transpose, Figure, Pause, Interpretation, Velocity, Take, Chromatic, Reverb, Sustain, Variation, Modulation, Shift, and Volume. Each track has a color-coded button at the bottom (e.g., Melody, Angelic Ambient, Voices, Straylight Soundscape, Horns, Fire Eater, Space Guitar, NI Noire Felt, NI Piano Colors, Bass).
- Figure Recognition Settings:** A sidebar on the right with options for Segment, Anchor (Strong, Medium, Weak), Articulation (None, Hold Harmony, Look Ahead, Muted, Complete Chord), and Symbol (Diatonic, Chromatic, Velocity, Length, Pitch).
- Piano Roll:** A view at the bottom showing notes and chords on a grid, with a time signature of 3/4 and a tempo of 75.0 bpm.

La console de la Matrice sert de tableau de commande pour copier et déplacer des paramètres entre les instruments et les conteneurs.

- **Fais glisser** n'importe quelle **sortie** de paramètre vers un autre instrument, conteneur ou Bibliothèque.
- **Dépose** n'importe quel paramètre sur la **sortie**.
- **Double-clique** sur une **sortie** pour ouvrir ou fermer l' **éditeur de phrases**.
- **Dépose** un élément de la **Bibliothèque de modules de rack** ici (ou entre les bandes) pour ajouter un nouveau **instrument**. Dépose-le sur une bande de la matrice existante pour modifier le son de cet instrument.



Note:

Pour garder la tâche simple pour les débutants, la page Matrice n'est pas visible par défaut. Tu peux l'afficher depuis le menu **Affichage**.

Console Matrice

La console de la Matrice sert de tableau de commande pour copier et déplacer des paramètres entre les instruments et les conteneurs.

- **Fais glisser** n'importe quelle **sortie** de paramètre vers un autre instrument, conteneur ou Bibliothèque.
- **Dépose** n'importe quel paramètre sur la **sortie**.
- **Double-clique** sur une **sortie** pour ouvrir ou fermer l' **éditeur de phrases**.
- **Dépose** un élément de la **Bibliothèque de modules de rack** ici (ou entre les bandes) pour ajouter un nouveau **instrument**. Dépose-le sur une bande de la matrice existante pour modifier le son de cet instrument.

Dans l'onglet **« Matrice »** de l'**inspecteur de paramètres**, tu peux configurer les paramètres pour lesquels tu souhaites qu'une sortie apparaisse dans la matrice.



Important:

Les faders d'**Volume (Pan)** et des contrôleurs similaires ne permettent pas de mixer *le son*. Ils se contentent de transmettre des messages MIDI et de régler le **Paramètre** utilisé pour générer la sortie MIDI. Ça n'a aucun effet si un plug-in ou un Device ne répond pas au contrôleur MIDI comme prévu. En revanche, les faders master et les boutons **Solo (Mute)** et **Master** fonctionnent au niveau audio.

Page « Diagramme de Progression »

[Tutoriel vidéo](#)

Édite le paramètre **«Harmony»** du **conteneur** actuellement sélectionné et ajuste la valeur **«Signature»** pour qu'elle corresponde à la métrique de ton couplet.



Related information

[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)

[Diagrammes de Progression](#)

[Le cycle des quintes](#)

Page « Harmoniser »

[Tutoriel vidéo](#)

L'Harmoniseur analyse un ou plusieurs tampons d'**Takes** ou des séquences d'**Outputs** rendues dans le **conteneur** actuel et te propose les Accords qui leur correspondent le mieux. Quand tu es prêt, tu peux enregistrer le paramètre d'**Harmony** obtenu dans le conteneur en cliquant sur « **Appliquer** ».

Jouer avec l'Harmoniseur peut aussi donner lieu à des remplacements d'accords originaux dans des progressions existantes.



Related information

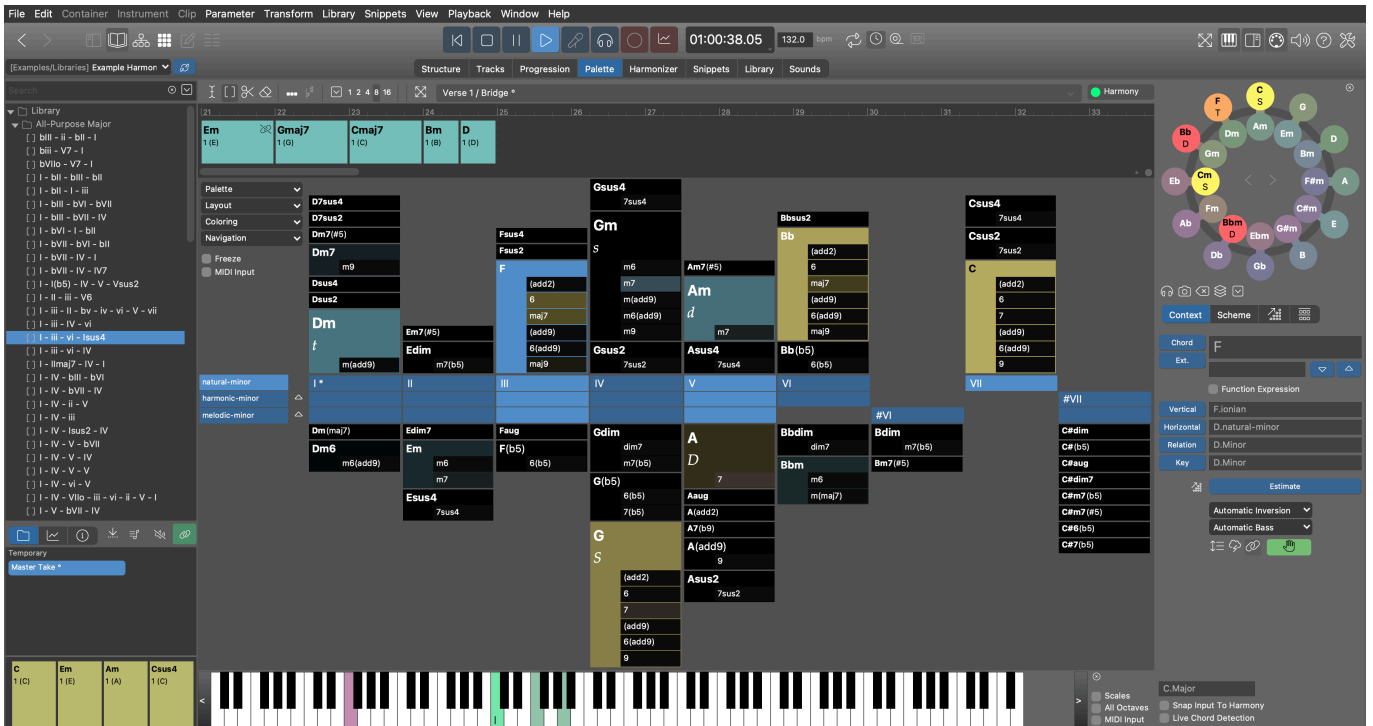
[Harmoniser une phrase](#)

[Le cycle des quintes](#)

Page « Palette »

[Tutoriel vidéo](#)

Une **palette** avec toutes les fonctionnalités possibles t'aide à explorer les accords, les gammes et les tonalités ainsi que leurs relations, tout en éditant le paramètre « **Harmony** » du **conteneur** actuellement sélectionné.



Conteneur

En haut de la page, le nom du **conteneur** actuel est indiqué. Fais un clic droit dessus ou clique et maintiens enfoncé pour sélectionner un autre conteneur.

Diagramme de Progression

La **bande d'harmonie** située en haut de la palette affiche le paramètre **Harmony** du **Conteneur** actuellement sélectionné.

Dépose n'importe quel accord depuis la palette pour éditer le diagramme de Progression.

Double-clique dans le diagramme de Progression pour accéder à la page « **Diagramme de Progression** » et l'éditer plus en détail.

Sortie

Fais glisser le diagramme de progression actuel depuis cette **sortie de paramètre** vers l'endroit où tu veux l'utiliser. Tu peux par exemple le déposer dans la bibliothèque intégrée dans la barre latérale de gauche.

Dépose un diagramme de Progression en provenance de n'importe où pour l'attribuer au conteneur actuel.

Sélectionne cette sortie et édite son contenu à l'aide des commandes clavier **Couper**, **Copie** ou **Coller**.

Menus

Ces menus sont les mêmes que ceux de l'**application** autonome **Palette**.

Ouvre une autre mise en page de palette avec « **Palette > Open...** » dans la barre latérale de gauche.

Pour plus d'informations, consulte : [Application Palette](#) .

Related information

[Jouer avec les palettes](#)

[Éditer les palettes](#)

[Le cycle des quintes](#)

[Widget Clavier](#)

Éditer les palettes

Quand tu édites une **palette**, tu édites en fait le **Réglage de la Gamme** sur lequel elle repose. Tu peux enregistrer ce Réglage de la Gamme dans le **Catalogue** pour le réutiliser plus tard.

Ajouter et supprimer des gammes



Clique sur le triangle pour faire de cette gamme la **Gamme de référence**. Ça modifie l'ordre des gammes.

Ajouter une gamme horizontale

Pour créer une nouvelle palette à partir d'une gamme, **double-clique** dessus dans le **Catalogue**.

- Utilisez le **menu contextuel** sur le nom d'une gamme ou le menu **Mise en Page** pour ajouter d'autres gammes à une palette.
- **Fais glisser** la gamme souhaitée en provenance du **Catalogue** vers la palette.
- **Copie** une gamme avec **⌘C (Ctrl+C)** et retourne dans la palette pour la coller là-bas.

Ajouter une gamme verticale

Les gammes verticales n'ont pas besoin d'être incluses dans un **Réglage de la Gamme** pour être disponibles pour les accords. Mais tu peux bien sûr le faire, par exemple si tu aimes son son caractéristique et que tu veux en faire une gamme horizontale qui commence à partir d'un degré particulier.

- Par exemple, si tu es en do majeur et que tu veux jouer la gamme `G.phrygian-dominant` (qui n'est pas en do majeur) sur le cinquième degré de l'accord `G`, ouvre le **menu contextuel** de l'accord `G` et sélectionne « **Mise en Page** » > « **Ajouter une gamme verticale > G.phrygian-dominant** ».
- Synfire calcule automatiquement la gamme horizontale équivalente `C.harmonic-minor@5` et l'ajoute à la palette, car `C.harmonic-minor@5 = G.phrygian-dominant`.

Supprimer une gamme

Clique sur le nom d'une gamme et appuie sur **Supprimer**, ou utilise le **menu contextuel (clic droit)**.

Racine

Changer la fondamentale d'un Réglage de la Gamme avec « *Palette > Change Root...* » ne fait que tout transposer sans modifier sa structure ni les relations entre les Accords.

Décalage de la fondamentale

Une transformation intéressante se produit lorsque la racine d'une palette est **déplacée**. Tu peux, par exemple, faire comme si la quinte était la racine. Fais un clic droit sur l'étape 5 de la gamme et sélectionne « *Considérer X comme racine* ». La palette sera pivotée en conséquence et toutes les gammes seront également pivotées.

Centre tonal

Tu peux choisir un **centre tonal** différent avec « *Centre tonal > de la palette >* »... pour créer une palette alternative qui place tout : les Accords, les Gammes et les Noms de notes sous un angle différent.

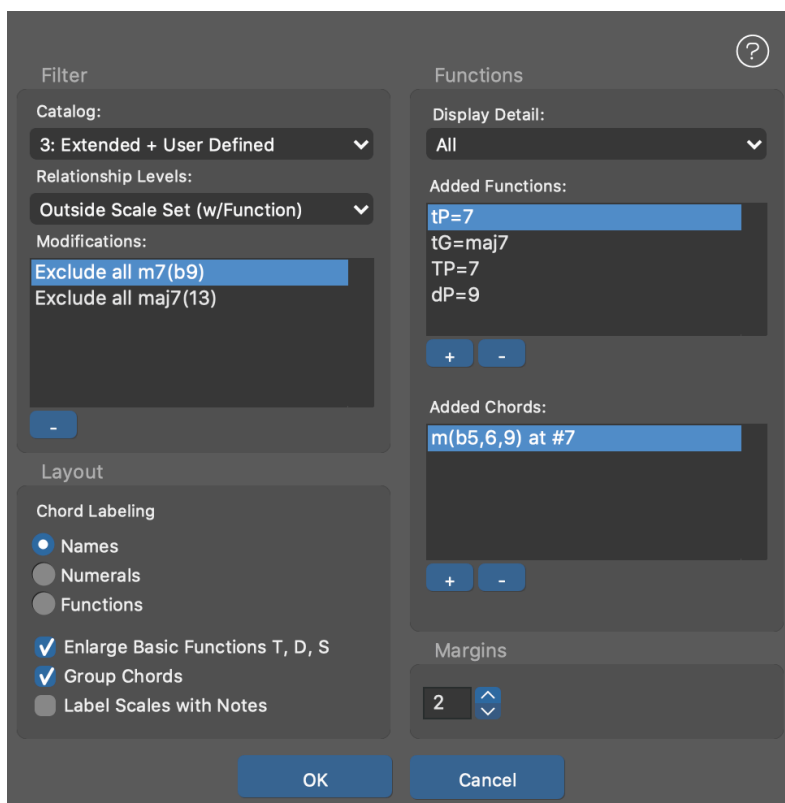
Related information

[Mise en Page et Coloriage de la palette](#)

[Jouer avec les palettes](#)

Mise en Page et Coloriage de la palette

Personnalise la mise en page, le filtre d'accords et le coloriage dynamique d'une **palette standard** ou d'une **palette alternative** pour t'aider à explorer de nouvelles voies pour construire des progressions d'accords.



Mise en Page

Édite les options de filtre d'accords et de mise en page dans les « [Réglages > de mise en page](#) ». Affiche tous les accords possibles dans une mise en page grâce à « [Réinitialiser le filtre > de mise en page](#) ». Avec « [Réinitialiser la mise en page par défaut](#) », tu peux rétablir la mise en page d'origine.

Réglages du filtre d'accords

Catalogue

Sélectionne un niveau de détail : « **Uniquement les Accords de base** », « **Standard** », « **Expansion Complète** » ou « **Expansion Complète + Défini par l'utilisateur** ».

Niveaux de parenté

Degré de parenté minimum pour qu'un accord s'affiche :

1. **Uniquement les membres de la gamme** : Accords pouvant être construits exclusivement à partir des notes d'une des Gammes.
2. **Membres de gammes fusionnées** De même, mais en incluant les accords pouvant être construits à partir de l'union de toutes les gammes. Lorsqu'ils sont disponibles, ces accords apparaissent dans la partie basse de la palette.
3. **Membres partiels avec fonction** Pareil, mais ça inclut les Accords qui ont au moins une note en commun avec une gamme et qui ont une fonction harmonique essentielle dans le centre tonal. Quand ils sont disponibles, ils apparaissent suspendus en haut de la palette.
4. **Non-membres avec fonction** Pareil, mais ça inclut tous les autres accords qui ont une fonction harmonique dans le centre tonal. Quand ils sont disponibles, ils apparaissent suspendus en haut de la palette.
5. **Tout** Aucune restriction. Tout les Accords sont affichés.

Modifications

Une liste des options que tu as définies pour chaque accord via le [menu contextuel accessible en cliquant avec le bouton droit](#) sur un accord. Cette liste sert à t'informer et à supprimer certaines options de manière sélective.

Fonctions (Affichage détaillé)

Niveau de détail des étiquettes de fonctions harmoniques.

Fonctions ajoutées

Ajoute des fonctions harmoniques arbitraires à la palette, saisies sous forme d' [expressions de fonction](#) ou d' [Accords](#).

Accords ajoutés

Ajoute des accords arbitraires qui n'apparaissent pas par défaut dans la palette, comme des fonctions plus éloignées. Si Synfire reconnaît l'accord comme une fonction harmonique valide, il sera ajouté à la liste **des fonctions ajoutées**.

**Troubleshooting:**

Si un accord a été ajouté mais n'apparaît pas dans la palette, cela peut être dû au filtre actuel ou aux autres réglages de Mise en Page.

Mise en Page

Autres réglages de mise en page

1. **Noms, Chiffres ou Fonctions** Détermine la façon dont les noms d'accords s'affichent. En mode « Fonctions », les accords qui n'ont pas de fonction significative sont filtrés, ce qui réduit considérablement le nombre d'accords .
2. **Agrandir les fonctions de base T, D, S** Met en avant les fonctions principales : la tonique (T), la sous-dominante (S) et la dominante (D) en agrandissant les cases d'accords.
3. **Regrouper les Accords** Les accords similaires sont regroupés dans une même case. Ça améliore grandement la clarté.
4. **Étiqueter les gammes avec les notes** : les noms des notes sont utilisés pour étiqueter la ligne centrale à la place des chiffres romains.

Marges

Les marges entre les cases.

Inclure et exclure des accords

En plus de la boîte de dialogue des réglages de la Mise en Page, il existe d'autres façons d'inclure des accords à l'aide d'une palette, ou de les exclure (masquer).

Inclure des accords

1. Ajoute un accord par son nom ou sa fonction, comme décrit plus haut.
2. **Dépose** un accord sur la palette en provenance d'une autre palette ou d'un diagramme de Progression.
3. Pour afficher des accords qui avaient été masqués auparavant, sélectionne n'importe quel accord au degré de gamme souhaité et choisis respectivement « **Mise en Page** > > **Ajouter un accord** » ou « **Mise en Page** > > **Ajouter un accord hors Réglage de la Gamme** » dans le **menu contextuel** .
4. Utiliser « **Mise en Page** > > **Diagramme de Progression du presse-papiers** > > **Inclure tous les accords** » pour inclure tous les accords de la progression actuelle dans le presse-papiers.

Masquer uniquement les Accords

Masque tous les Accords que tu recherches comme inutiles, gênants ou que tu ne sais pas jouer.

1. Sélectionne un ou plusieurs accords dans la palette et masque-les avec « **Édition** > > **Supprimer** ».
2. Masquez tous les accords d'un type particulier avec « **Mise en Page** : > **Supprimer tous les accords de type X** ».

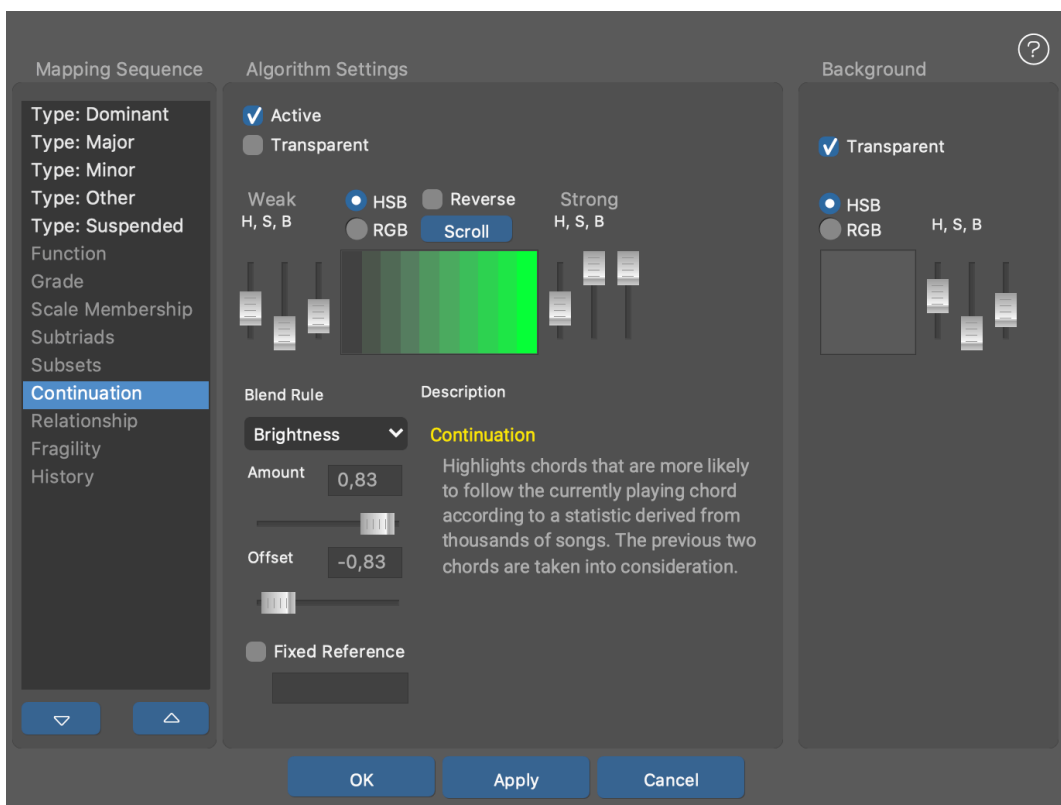
Marquer des accords

Mets les accords en évidence avec une bande de couleur, pour mieux les mémoriser, ou pour attirer l'attention des autres sur un endroit précis de ta palette.

1. Sélectionne les accords souhaités dans la palette et utilise le menu « *Mise en Page* » > « > *Notations* » pour ajouter ou supprimer des notations de couleur.
2. Pour marquer tous les accords d'un même type, maintiens **la touche ↑** **Maj** enfoncée lorsque tu sélectionnes l'élément de menu mentionné ci-dessus.
3. Utiliser l'option « *Mise en Page* : > *progression sur le presse-papiers* – > *Accords marqués* » pour marquer tous les accords de la progression actuelle dans le presse-papiers.

Réglages de coloriage

Tu peux consulter et modifier le **schéma de couleurs** actuel d'une palette via « *Réglages* > *de coloration* > ... ». Plusieurs algorithmes de coloration intégrés peuvent être enchaînés dans une séquence pour calculer la couleur finale d'un accord de haut en bas.



Séquence de mappage

Sélectionne un algorithme. Utilise les boutons **haut** et **bas** sous la liste pour modifier la position d'un algorithme dans la séquence. La couleur est calculée de haut en bas, chaque algorithme traitant la couleur du précédent.

Activer

Active l'algorithme sélectionné. Un algorithme désactivé est ignoré.

Transparent

Laisse passer la couleur précédente sans la modifier lorsque l'algorithme renvoie une valeur **indéfinie**.

Réglages du dégradé de couleurs

Définit comment les valeurs comprises entre 0,0 et 1,0 sont mappées sur une couleur. Sélectionne l'espace colorimétrique RVB ou HSB et définis les valeurs de début et de fin du dégradé. Utilise « **Inverser** » pour inverser le dégradé et « **Faire défiler** » pour le faire pivoter.

Quantité, Décalage

Multiplie la valeur de l'algorithme par une **Quantité** et y ajoute un **Offset**, avant qu'elle ne soit mappée sur le dégradé de couleur. Toutes les règles de fusion n'utilisent pas ces réglages.

Règle de fusion

Détermine comment la couleur de l'algorithme précédent est combinée avec celle de l'algorithme actuel.

1. **Mélanger** : mélange les deux couleurs selon un rapport défini par le curseur « **Quantité** ».
2. **Luminosité** : module la luminosité de la couleur précédente en utilisant les curseurs « **Quantité** » et « **Décalage** ».
3. **Saturation** : module la saturation de la couleur précédente à l'aide des curseurs « **Quantité** » et « **Décalage** ».
4. **Teinte** : Utiliser les curseurs « **Quantité** » et « **Décalage** » pour modifier la teinte de la couleur précédente.
5. **Remplacer** : Remplace la couleur précédente par la couleur actuelle, sauf si celle-ci n'est **pas définie**.

Référence fixée

Définit un accord particulier comme entrée permanente du schéma de coloration. Autrement dit, la coloration reste inchangée et ne suit pas les accords sur lesquels tu cliques. **Sélectionne** l'accord souhaité dans la palette *avant* d'ouvrir la boîte de dialogue, puis active ce paramètre.



Tip:

La « Référence fixe » permet de geler définitivement un coloriage que tu recherches.

Algorithmes de coloriage

Le menu « **Coloriage** » permet d'activer ou de désactiver n'importe lequel des algorithmes de coloration intégrés, tous répertoriés ci-dessous.

Coloriage statique

Ces algorithmes de coloration fournissent un ombrage d'arrière-plan utile pour s'orienter et ne s'actualisent pas lorsqu'un nouveau accord apparaît.

Type : Suspendu

Met en évidence les accords suspendus avec des nuances de vert.

Type : Dominante

Met en évidence les accords dominants avec des nuances de rouge.

Type : Majeur

Met en évidence les accords majeurs avec des nuances de jaune.

Type : Mineur

Met en évidence les accords mineurs avec des nuances de bleu.

Type : Autre

Met en évidence les autres types d'accords avec des nuances de cyan.

Fonction

Met en évidence les accords ayant une forte signification fonctionnelle. Les fonctions principales (tonique, sous-dominante et dominante) sont considérées comme fortes. Les fonctions secondaires apparaissent en gris. Les accords sans fonction claire restent sombres. Ce schéma permet de s'orienter, surtout dans [les palettes alternatives](#) dont la structure n'est pas familière.

Classe

Indique le degré de parenté d'un accord avec le [Réglage de la Gamme](#) de la palette. Plus un accord est clair, plus sa parenté avec la [gamme de référence](#) est étroite.

Appartenance à une gamme

Chaque gamme du Réglage [de la Gamme](#) est associée à une couleur. Un accord n'apparaît dans une couleur que s'il peut être construit exclusivement à partir des notes de la gamme associée (et d'aucune note d'autres gammes). Ça met en évidence tous les accords qui peuvent le mieux souligner les caractéristiques d'une gamme particulière.

Coloriage dynamique

Ces algorithmes de coloration mettent en évidence certaines relations avec l'accord en cours de lecture.

Sous-triades

Met en évidence toutes les triades simples entièrement contenues dans l'accord en cours de lecture. Tu peux jouer ces triades comme des substituts simplifiés de l'accord actuel, ou créer [une polytonalité](#) en laissant plusieurs instruments jouer chacun une sous-triade différente à l'aide du paramètre « [Layer](#) ».

Sous-ensembles

Mets en évidence tous les accords qui sont entièrement contenus dans l'accord actuellement joué. Ça te permet de rechercher plusieurs petits accords qui, s'ils étaient joués ensemble, formeraient l'accord actuel.

Surensembles

Met en évidence tous les accords qui contiennent l'accord actuel dans son intégralité. Ça te permet de rechercher des accords plus complexes qui peuvent servir d'extension à l'accord actuel.

Intersection

Plus un accord a de notes en commun avec l' accord en cours de lecture, plus la mise en évidence est claire. Si tu cliques en suivant un chemin de accords plus clairs, le son ne changera que progressivement. À l'inverse, tu peux obtenir un contraste plus marqué en suivant un chemin de accords plus sombres.

Parenté

Met en évidence les accords dont [la fonction harmonique](#) est plus proche de celle de l'accord en cours de lecture.

Force

Met en évidence les accords qui, lorsqu'ils sont joués suivant, introduisent un changement marqué par rapport à l'accord en cours. Une courte distance sur le cycle des quintes est considérée comme forte. Les distances plus longues sont considérées comme plus faibles. Par exemple, tu pourrais suivre le chemin clair pour un refrain et le chemin sombre pour un couplet.

Continuation

Met en évidence les accords les plus susceptibles de suivre l'accord en cours de lecture, d'après des statistiques issues de milliers de chansons. Les deux accords précédents sont pris en compte.

Historique

Met en évidence les accords récemment joués sous la forme d'une traînée verte qui s'estompe lentement pour t'aider à te souvenir de ce que tu jouais.

Tonnetz

Les accords liés à l'accord actuel sont mis en évidence selon la théorie du Tonnetz (réseau tonal). Les voisins S, N, L, R, P s'affichent chacun dans une couleur distincte. Découvre-en plus sur le Tonnetz sur [Wikipédia](#).

Enregistrement des préréglages de Mise en Page

Tu peux enregistrer une mise en page en tant que préréglage avec « **Enregistrer > la mise en page > sous...** ». Les préréglages que tu as enregistrés dans le dossier « **Layouts** » du **dossier de configuration** apparaîtront dans le menu des préréglages.

Enregistrement de préréglages pour les schémas de couleurs

Enregistre un schéma de couleurs en tant que préréglage avec « **Coloring > Preset > Save As...** ». Les préréglages que tu as enregistrés dans le dossier « **Colorings** » du **dossier de configuration** apparaîtront dans le menu des préréglages.



Tip:

Tu peux enregistrer la mise en page et le schéma de couleurs actuels combinés comme paramètres par défaut du système avec « **Filtre par défaut > de la palette** » > et « **Enregistrer > les couleurs** ». Cette commande n'est disponible que dans le menu « Fichier » d'un éditeur de palette autonome.

Page « Snippets »

Tutoriel vidéo

La **vue « Snippets »** regroupe **des groupes de snippets**, dont chacun offre plusieurs emplacements pour **les snippets**. Tu peux remplir ces emplacements simplement en y glissant-déposant **des phrases**.



En savoir plus sur [les Snippets](#).

Navigation

Lorsque tu sélectionnes des Snippets, les choix d'instruments et de paramètres s'adaptent automatiquement à ce qui est inclus dans le Snippet actuel. Tu peux ainsi voir d'un seul coup d'œil ce que contient chaque Snippet. Lorsque tu déposes un élément sur un Snippet, le logiciel te demandera où tu souhaites placer l'objet, si nécessaire.

Barre d'outils



Reviens à l'ensemble de snippets que tu écoutais avant.



Programme l'arrêt de tous les snippets en cours de lecture la prochaine fois que tu appuieras sur le bouton de lancement. Utilise cette fonction lorsque tu souhaites programmer un tout nouvel ensemble de snippets à partir de zéro.



Programme la lecture d'une sélection aléatoire de snippets qui seront joués suivant. Maintiens **la touche** **↑ Shift** enfoncée pour garder l'**Harmony** ion actuelle.



Lance tous les snippets armés. Si tu veux démarrer ou arrêter plusieurs snippets de manière synchronisée, arme-les d'abord en **cliquant** avec le bouton **droit** sur leur icône de lecture, puis **clique sur** ce bouton pour appliquer les changements en même temps.

A, B, C, D, E, F, G, H

Mémoires contenant l'état actuel de la lecture. **Clic droit** pour enregistrer, **clic gauche** pour rappeler. Maintiens **la touche ↑Maj** enfoncée pour exclure l'**Harmony** de la rappel.

Clique avec le bouton droit tout en maintenant **la touche ☞** **Contrôle** enfoncée pour effacer un emplacement de mémoire.

Fais glisser un bouton de mémoire vers un Conteneur de la page **Structure** pour l'insérer dans ton arrangement.

Fais glisser un bouton de mémoire vers une bibliothèque pour enregistrer ses phrases et son état de lecture actuel.

Dépose un bouton de mémoire depuis une bibliothèque pour restaurer son état de lecture précédent. Ça ne sert toutefois qu'à faire des sauvegardes à court terme, car les snippets qui ont été supprimés ne seront pas restaurés automatiquement. Tu restaures les snippets manuellement en déposant les phrases individuelles sur la grille de snippets.

Réorganise les boutons de mémoire à l'aide de la souris. Leurs valeurs sont alors permutées.

Harmonie (Sortie)

Dépose un paramètre «**Harmony**» ici pour l'utiliser comme progression d'accords par défaut lorsqu'aucun Snippet en cours de lecture n'en fournit une.

Taille de la grille

Réduis ou agrandis la grille.



Changement de l'orientation de la grille.



Menu Options :

- **Single-Phrase Snippets Only** : Active ce mode si tu veux que tous les groupes ne jouent qu'un seul instrument. Les groupes n'accepteront plus de conteneurs et Synfire te posera moins souvent des questions sur ce qu'il faut faire quand tu déposes quelque chose sur un emplacement.
- **Make Snippets From Arrangement** : Récupère les phrases de tous les conteneurs et crée un Snippet pour chacune d'entre elles.

- **Make Arrangement From Last Session** : Crée un nouveau arrangement en provenance de la lecture que tu viens d'arrêter.
- **Mark/Unmark Used Snippets** : Marque tous les Snippets actuellement utilisés par un emplacement mémoire. Ça t'aide à faire de la place pour du nouveau contenu sans supprimer accidentellement des Snippets importants.
- **Profiles** : Toutes les probabilités actuelles peuvent être enregistrées dans un profil ou ajoutées à un profil existant. Les probabilités sont associées en fonction de la catégorie respective d'un instrument.
- **Clear Snippets** : Supprime tous les Snippets.

Transport

Les boutons de transport de cette page servent exclusivement à la lecture des Snippets en direct. Si tu veux démarrer ou arrêter l'arrangement en cours, tu dois passer à la page **Structure**.



Le bouton de lecture lance ou continue la lecture en direct des snippets. Tu n'entendras rien tant qu'au moins un snippet n'aura pas été programmé pour la lecture.



Le bouton « Arrêt » met la lecture en direct en pause. Si tu cliques à nouveau sur le bouton « Arrêt », tous les Snippets actuellement programmés sont effacés, ce qui te permet de repartir de zéro.



Enregistre la sortie audio de ta prochaine session dans un fichier. Le fichier est placé à côté du document d'arrangement ([Fichier > > Afficher le fichier dans le Finder](#)).

Console

La console de la page « **Snippets** » permet de contrôler le mixage en direct dans une certaine mesure, à condition que tes plug-ins répondent aux Contrôleurs MIDI correspondants.

Exporter des snippets sous forme de boucles audio

Tu peux exporter des extraits individuels, des groupes d'extraits ou la grille entière sous forme de boucles audio sur le disque (« Clips ») pour les importer dans ton DAW. Tu trouveras cette option dans les menus contextuels des extraits et des groupes, ainsi que dans le menu des options de la grille.

Sélectionne d'abord un Snippet avec «**Harmony**». Son diagramme de Progression sera utilisé pour rendre tous les Snippets afin de les rendre compatibles entre eux (à moins qu'un Snippet ne contienne sa propre «**Harmony**»). Les fichiers audio sont placés à côté du document d'arrangement ([Fichier > > Afficher le fichier dans le Finder](#)).

Tu peux annuler une exportation en cours à tout moment avec «**Arrêter**». Tu dois éviter toute intervention manuelle pendant qu'une exportation est en cours, car toute la sortie audio est enregistrée au fur et à mesure qu'elle est intégrée aux clips. Les fichiers audio ne sont réduits qu'après la capture du dernier Snippet. N'utilise aucun fichier avant que ce processus ne soit terminé.

**Note:**

Les snippets exportés sont réduits à une longueur multiple de celle de « **Harmony** ». Ils peuvent boucler plusieurs fois s'ils sont plus courts que cette valeur. Cela garantit que tous les clips sont harmoniquement compatibles entre eux lorsque tu les joues en direct sur la grille de ton DAW.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro** .

Related information

[Console Snippets](#)

Groupe de snippets

Un **groupe de snippets** regroupe plusieurs **snippets**, dont chacun contient des paramètres ou **des phrases** pour un ou plusieurs instruments. Un seul snippet d'un groupe peut être joué à la fois. Un groupe apparaît dans la première colonne de la grille sous la forme d'un bouton portant le nom du groupe.

**Tip:**

On te conseille de réserver le premier groupe pour **l'harmonie**.

Dépose une **Collection de phrases** sur un groupe pour créer un Snippet pour chaque phrase préférée de la Collection.

Fais glisser un groupe de snippets vers le haut ou vers le bas pour réorganiser les groupes dans la grille.

Clique avec le bouton droit ou clique et maintiens enfoncé sur un groupe pour ouvrir le menu d'options.

Options

Renommer

Renommer le groupe.

Définir la couleur

Définis une couleur pour le groupe.

Créer des Snippets en provenance de Harmony

Récupère tous les paramètres **d'harmonie** de l'arrangement actuel et ajoute un Snippet pour chacun d'entre eux à ce groupe.

Créer des Snippets en provenance d'un instrument

Récupère toutes les phrases d'un instrument dans l'arrangement actuel et ajoute un Snippet pour chacune d'entre elles.

Types

Un groupe change automatiquement de type en fonction de ce qui se trouve actuellement dans ses emplacements.



Le groupe est vide et prêt à accueillir des phrases et des paramètres que tu peux glisser-déposer dans n'importe lequel de ses emplacements. À moins que **les Snippets à phrase unique** ne soient imposés, le groupe acceptera également des conteneurs contenant des phrases pour plusieurs instruments.



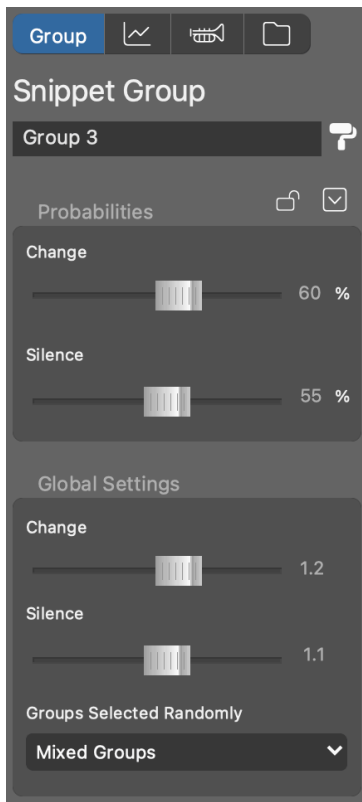
Le groupe ne contient que des Snippets avec des phrases pour un seul instrument. Si tu veux attribuer un instrument à un groupe, il suffit de déposer une phrase sur un emplacement vide pour créer un premier Snippet. Le groupe reprendra alors l'instrument associé à la phrase.



Indique un **groupe mixte** qui comprend des Snippets contenant des phrases pour plusieurs instruments, ou des Paramètres globaux qui affectent tous les instruments.

Inspecteur de groupe

Lorsqu'un groupe d'extraits est sélectionné, tu peux éditer son nom, sa couleur et d'autres propriétés dans la barre latérale de droite.



Modifie la couleur du groupe.



Verrouille ce groupe si tu veux l'exclure de la sélection aléatoire et le contrôler manuellement à la place.

Probabilité de changement

Lorsque tu lances les dés, c'est la probabilité que l'état de lecture actuel de ce groupe change. Si tu veux contrôler un groupe manuellement, tu peux désactiver cette option en sélectionnant zéro pour cent.

Probabilité de silence

Lorsque tu lances les dés, c'est la probabilité que tous les Snippets de ce groupe soient mis en sourdine. Règle cette valeur sur zéro si tu veux que ce groupe joue l'un de ses Snippets en permanence.

Réglages généraux

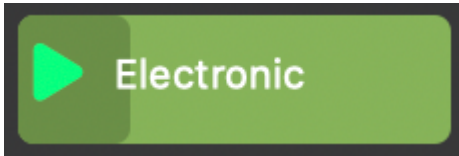
Multiplie les probabilités de chaque groupe par un facteur que tu peux définir ici. Si tu augmentes le facteur de silence, ton agencement aléatoire deviendra, en moyenne, plus clairsemé et moins dense. Si tu augmentes le facteur de changement, davantage de Snippets seront remplacés à chaque tour, ce qui apportera plus de suspense et de variété. Ce paramètre est global (il affiche les mêmes valeurs quel que soit le groupe sélectionné).


Groupes sélectionnés au hasard

Quels types de groupes de Snippets tu veux inclure quand tu lances les dés. Les groupes verrouillés ou dont la probabilité de changement est nulle ne sont de toute façon pas pris en compte.

Snippet

Les emplacements d'un groupe de snippets sont vides au départ. Dès que tu y déposes quelque chose, un **Snippet** est créé et apparaît dans l'emplacement.



Fais glisser les Snippets pour modifier leur ordre au sein d'un groupe. Si tu déplaces un Snippet vers un autre groupe, le logiciel te demandera si tu souhaites également déplacer la Phrase vers cet instrument, ou créer un **groupe mixte** comprenant plusieurs instruments. Maintiens la touche  **Ctrl** enfoncée pendant que tu fais glisser pour créer une Copie.

Dépose un extrait, un conteneur standard, une phrase, un paramètre ou une sélection (partielle) sur un emplacement pour créer un **Snippet** ou remplacer son contenu actuel.

Double-clique sur un emplacement vide pour créer un Snippet vide.

Double-clique sur un Snippet rempli pour éditer ses phrases dans la page [Structure](#).

Coupe ou **copie** un Snippet pour l'insérer ailleurs.

Colle un Snippet, un conteneur standard, une phrase, un paramètre ou une sélection (partielle) pour remplir l'emplacement. Par exemple, tu peux copier une série d'accords à partir d'un diagramme de progression et la coller ici, ou faire un glisser-déposer de cette sélection avec la souris.

Clique sur une cellule de snippet vide pour sélectionner le conteneur racine de tous les snippets. Il ne contient que trois paramètres : **Tempo**, **Signature** et **Harmony**. Le paramètre « harmony » est utilisé par défaut si aucun snippet en cours de lecture n'en fournit un.

Fais glisser un Snippet vers une bibliothèque pour sauvegarder son contenu.

Dépose un Snippet en provenance d'une bibliothèque pour restaurer son contenu.



Le triangle est utilisé pour contrôler la lecture du Snippet.

Clique pour programmer la lecture du Snippet à la mesure suivante.

Clique avec le bouton droit pour armer le Snippet afin qu'il soit programmé pour la lecture la prochaine fois que tu **cliqueras sur** le bouton de lancement de la barre d'outils. Tu peux utiliser cette fonction pour armer autant d'extraits que tu le souhaites à l'avance, puis les programmer tous en même temps.

Les Snippets sont des conteneurs

Comme un Snippet est fondamentalement identique à un **Conteneur**, tu peux y inclure autant de **Paramètres** que tu veux pour autant d'**instruments** que tu veux. De cette façon, tu peux placer toutes sortes de sections et de parties sur ta grille de Snippets et les tester en direct.

En mode «**Single-Phrase Snippets Only**», en revanche, tous les Snippets ne peuvent prendre en charge que des paramètres ou des phrases pour un seul instrument. Bien que cela soit plus simple à gérer, ça ne te permet pas d'arranger les parties et les sections en temps réel.

Console Snippets



La petite console de la page «**Snippets**» permet de contrôler le mixage en direct dans une certaine mesure, à condition que tes plug-ins répondent aux contrôleurs MIDI correspondants.

- **Dépose** un élément de la **Bibliothèque de modules de rack** ici (ou entre les bandes) pour ajouter un nouveau **instrument**. Dépose-le sur une bande de la matrice existante pour modifier le son de cet instrument.

! Important:

Les conteneurs d'arrangement et les Snippets partagent les mêmes instruments. Autrement dit, ils sont identiques. Si tu ajoutes ou supprimes des instruments sur l'une ou l'autre des pages, cela se répercutera sur les deux.

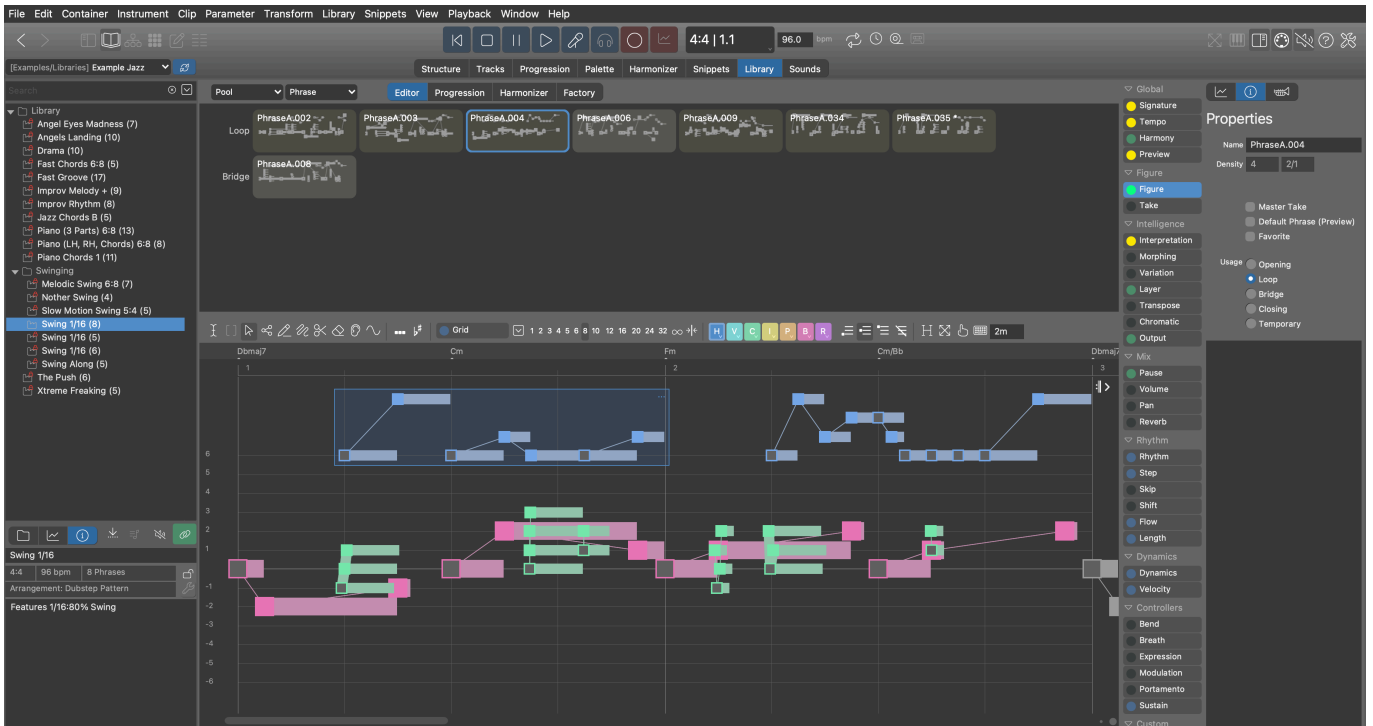
! Important:

Les faders d'**Volume (Pan)** et des contrôleurs similaires ne permettent pas de mixer *le son*. Ils se contentent de transmettre des messages MIDI et de régler le **Paramètre** utilisé pour générer la sortie MIDI. Ça n'a aucun effet si un plug-in ou un Device ne répond pas au contrôleur MIDI comme prévu. En revanche, les faders master et les boutons **Solo (Mute)** et **Master** fonctionnent au niveau audio.

Page de la Bibliothèque

[Tutoriel vidéo](#)

Ici, tu peux éditer la **bibliothèque intégrée** associée à cet arrangement. Tu as aussi la possibilité d'ouvrir et d'éditer n'importe quelle autre **bibliothèque**, si tu ne veux pas utiliser l'**éditeur de bibliothèque autonome**.

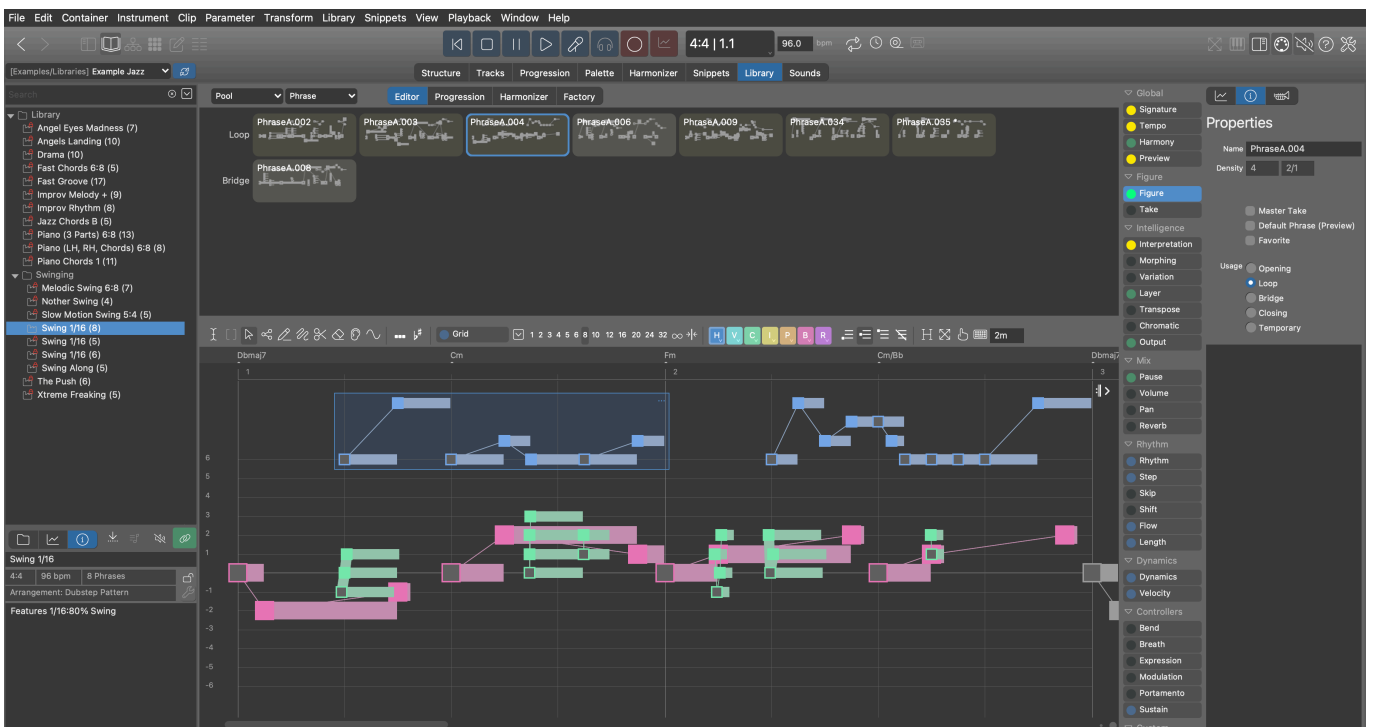


Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express et Pro**.

Éditeur de collection de phrases

Les **phrases** contenues dans la **Collection de phrases** sélectionnée sont répertoriées en haut de la page. **Clique** sur n'importe quelle phrase pour la sélectionner et la charger dans l'éditeur.



Les pages **Éditeur**, **Progression** et **Harmoniseur** sont là pour te faciliter la tâche ; chacune se concentre sur une tâche spécifique liée à la modification d'une collection de phrases. Sous **Factory**, tu peux générer de nouvelles phrases.

Aperçu (Sortie)

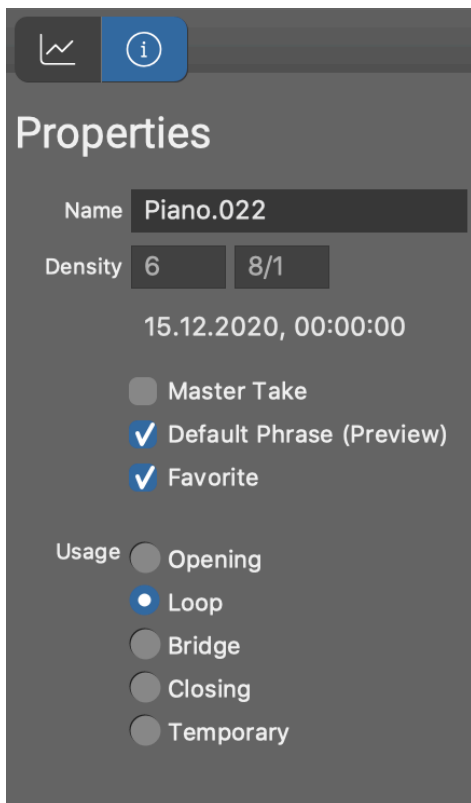
Dépose n'importe quelle **harmonie** ici pour en faire le **diagramme d'aperçu** de la Collection. Elle sera utilisée pour jouer toutes les phrases, sauf si une phrase dispose de son propre paramètre **d'harmonie** .

Prélevez un modèle dans le **menu contextuel (clic droit)**.



Prévisualise la phrase sélectionnée à l'aide de la « **Prévisualisation du diagramme de Progression** » de sa collection de phrases, ou de son propre paramètre « **Harmony** », s'il est présent.

Barre latérale



Affiche l'**Inspecteur de paramètres** pour le paramètre sélectionné. Tu peux aussi **double-cliquer** sur une sortie de paramètre .



Éditer les métadonnées et les propriétés de la phrase sélectionnée.

Nom

N'importe quel nom que tu recherches pour son utilité.

Densité

Valeur estimée permettant de trier les phrases en fonction du nombre de notes qu'elles contiennent par mesure.

Prise principale

Marque la phrase comme une ressource issue d'une importation ou d'un enregistrement. Une telle phrase est généralement très longue et les phrases réelles de la Collection de phrases sont extraites de celle-ci en la divisant en morceaux.

Phrase par Défaut (Aperçu)

Jouez cette phrase lorsqu'une collection est sélectionnée dans son intégralité dans le navigateur de la bibliothèque.

Favoris

Ajoute la phrase à tes favoris. Tu pourras plus tard supprimer toutes les autres phrases d'un seul coup grâce à l'*option* « > **Ne garder que les favoris** » de la *Collection de phrases*.

Utilisation

Voici une suggestion sur le rôle que cette phrase pourrait généralement jouer.

1. **Ouverture** : idéale comme intro pour faire monter la tension.
2. **Boucle** : Idéale pour être répétée en boucle, comme un riff.
3. **Pont** : Idéal pour faire le lien entre deux parties, en introduisant un Changement.
4. **Fermeture** : Idéal pour fermer une partie.
5. **Élément temporaire** : Pour être honnête, c'est un élément plutôt inutile pour lequel je mériterais de me faire tabasser.

Related information

[Collection de phrases](#)

Onglet « Modifier »

Passer sur cette page pour éditer une phrase existante ou nettoyer une phrase importée en vue de **l'harmonisation** et de **la Reconnaissance de figure** qui auront lieu sur les deux pages suivantes. **Sélectionne** la phrase que tu veux éditer dans la grille ci-dessus.



Affiche **l'Inspecteur des paramètres** ou **double-clique** sur n'importe quelle **sortie** de paramètre.



Éditer les propriétés d'une phrase.

Tâches courantes

- Supprime les paramètres qui ne sont pas nécessaires pour une **phrase** réutilisable.
- Réduire et baliser le « **Prise** », au cas où tu devrais encore exécuter la **Reconnaissance de figure**.
- Réduire et optimiser la **figure** pour la rendre aussi réutilisable que possible.
- Attribuer un diagramme **d'aperçu** à la Collection.
- Attribuer un **son** à la Collection.

Related information

[Éditeur de phrases](#)

Onglet « Harmoniser »

Passer sur cette page après avoir nettoyé (et éventuellement balisé) l' **Take** de la phrase en vue de son harmonisation. Ici, tu estimes un paramètre **Harmony** en fonction de l' **Take** de la **phrase** actuellement sélectionnée.

La présence d'un paramètre d' **Harmony** est une condition préalable à la **Reconnaissance de figure**, que tu peux effectuer sur la [page suivante](#).



Tip:

Les courts extraits ne se prêtent pas bien à l'harmonisation, car ils contiennent trop peu de notes. Tu obtiendras de meilleurs résultats avec des prises longues, de préférence une piste entière de données MIDI importées.

Related information

[Harmoniser une phrase](#)

Onglet « Reconnaissance de figure »

Passer sur cette page après avoir obtenu un paramètre « **Harmony** » (**Reconnaissance de figure**) depuis la page précédente. Cette page correspond en gros à l' **éditeur de phrases**, mais elle est configurée pour afficher une mise en page de fenêtre optimale pour cette tâche. Effectue une **reconnaissance de figure** comme toujours, jusqu'à ce que tu sois satisfait du résultat.

La phrase est désormais prête à être utilisée.

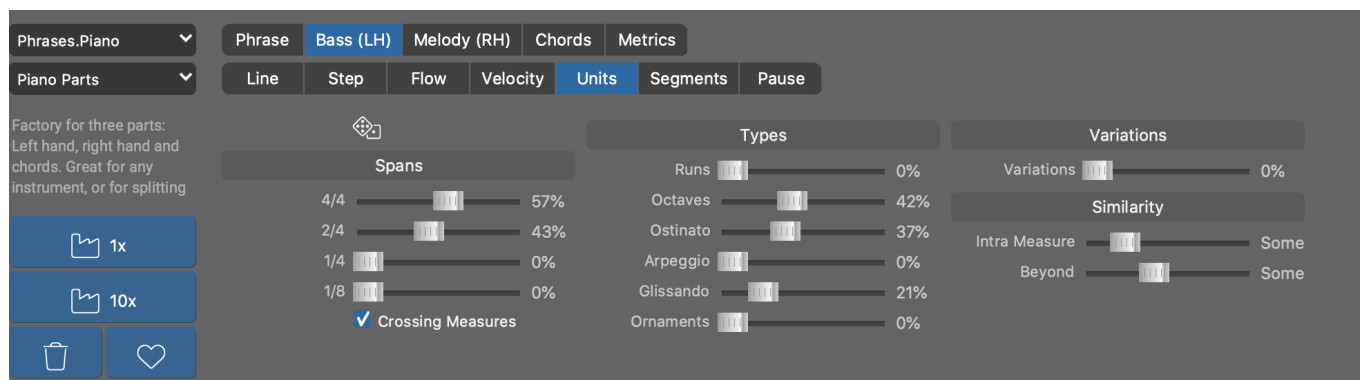
Related information

[Reconnaissance de figure](#)

[Réglages de prise](#)

Onglet « Usine »

Passes sur cette page si tu veux générer des phrases aléatoires à partir de zéro, en utilisant l'une des nombreuses « usines KIM », ou générer de nouvelles variantes de phrases existantes qui ont été générées précédemment.



Sélectionne une « **Usine** » dans les menus déroulants pour générer de nouvelles **phrases**, ou sélectionne une phrase déjà générée pour rétablir ses réglages d'usine d'origine. Chaque phrase générée est en fait une nouvelle « Usine », à partir de laquelle tu peux générer davantage de variations, ou modifier ses réglages et créer une nouvelle série de phrases différentes.

Ensembles

Sélectionne dans ce menu déroulant un ensemble KIM de « Usines ».

Usines

Sélectionne dans ce menu déroulant une « usine » KIM en provenance du pack actuel.

Interface utilisateur de l'usine

Chaque « Usine » dispose d'une interface utilisateur distincte qui reflète sa structure. Considère-la comme un synthétiseur modulaire pré-câblé. Navigue dans la structure de l'« **Usine** » à l'aide des onglets.



Tip:

Ouvre le **navigateur d'aide** pour obtenir des informations sur chaque Usine.



Génère une nouvelle phrase en fonction des réglages actuels. La phrase générée est ajoutée à la collection actuelle de la bibliothèque. Lorsque tu passes à la page **Structure** (ou à n'importe quelle autre page), tu la trouveras dans la **barre latérale de la Bibliothèque de phrases**, où tu pourras la faire glisser là où tu veux l'utiliser.



Marque une phrase comme favorite. Avec l'**option** « **> Garder seulement les favorites >** dans **> la Collection de phrases**, tu peux éventuellement nettoyer une Collection de phrases pour ne garder que les phrases que tu as marquées de cette façon.



Supprime la phrase actuellement sélectionnée.

**Important:**

Chaque phrase générée conserve les réglages utilisés pour la créer, ce qui te permet d'y revenir plus tard et de continuer à en créer de nouvelles variations. Une phrase générée soigneusement configurée constitue donc une nouvelle « **Usine** » à part entière .

**Tip:**

Tu peux éditer une phrase générée comme tu le souhaites. Par exemple, tu peux transposer des mélodies ou supprimer des symboles pour faire de la place à d'autres instruments.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro** .

Related information

[Usines](#)

Page des sons

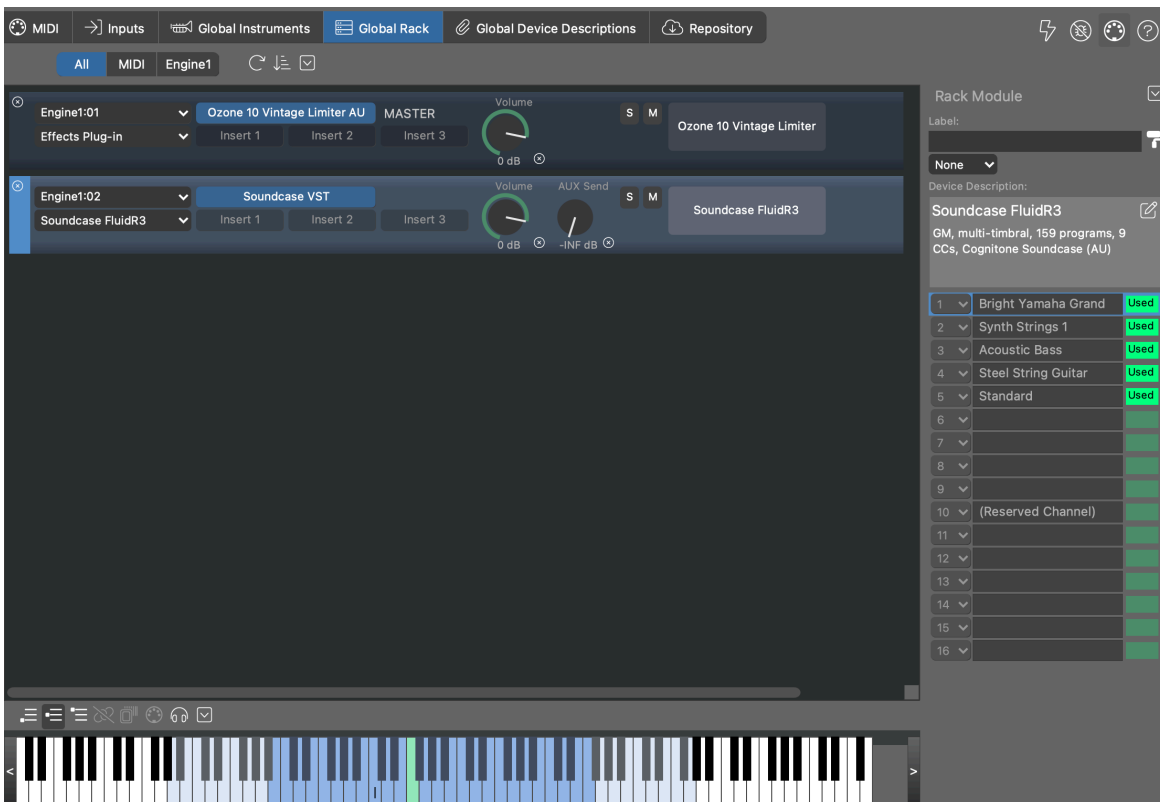
Tu vois ici le **rack d'arrangement** qui contient les sons des instruments de l'arrangement.

Coche la case « **Afficher > les sons de la bibliothèque** » pour voir aussi les racks de toutes **les bibliothèques** actuellement ouvertes.



Éditeur de rack

Il existe trois types de racks : **les racks d'arrangement**, **les racks de la Bibliothèque** et le **Rack global**. Leurs **modules de rack** (aussi appelés « modules ») apparaissent dans cette vue.



Barre d'outils de la fenêtre



Ouvre la **bibliothèque de modules de rack** dans la barre latérale gauche, où tu peux rechercher des **préréglages de modules de rack** et d'autres éléments, puis les glisser-déposer sur le rack pour ajouter un nouveau **module de rack** ou charger un plug-in et un périphérique dans un module déjà existant.

Barre d'outils du Rack

Tout, MIDI, Intégré, Moteur 1

Sélectionne l'une de ces options pour te concentrer sur les modules hébergés sur ce type de port. Cette sélection détermine également à quel hôte un nouveau module est ajouté lorsque tu **double-cliques** dans la zone vide du rack.



Lorsqu'elle est active, l'arrangement mémorise le **Rack global** actuellement ouvert. La prochaine fois que tu ouvriras l'arrangement, on te demandera si tu souhaites également charger ce Rack global.



Charge le **Rack global** qui était ouvert au moment de la dernière sauvegarde de cet arrangement.



Ouvre le **Rack global** actuel dans l'application « **Réglages Audio/MIDI** ».



Recharge tous les modules de rack. Ça peut aider à rétablir un état plus stable si un problème est survenu.



Trier tous les modules de rack par type et par port.



Ouvre un menu contextuel pour contrôler le **Moteur Audio** et supprimer les modules, Devices ou Ports inutilisés.

Sélection, glisser-déposer

- **Sélectionne** un module pour voir son **contenu dans la barre latérale de droite**. Sélectionne un canal dans la barre latérale pour ouvrir un **widget de clavier** où tu peux jouer un son et examiner sa **tessiture jouée**.
- **Glisse** un module vers un autre rack pour le copier.
- **Dépose** un élément depuis la **Bibliothèque de modules de rack** pour insérer un nouveau module ou charger un plug-in et un Device dans un module déjà existant. Tu peux déposer des éléments entre les modules.

- **Dépose** un plug-in d'effets ou un préréglage d'effets depuis la **Bibliothèque de modules de rack** sur un module existant pour le charger en tant qu'effet d'insertion.
- **Déplace** les modules vers le haut ou vers le bas pour effectuer un changement d'ordre.

Related information

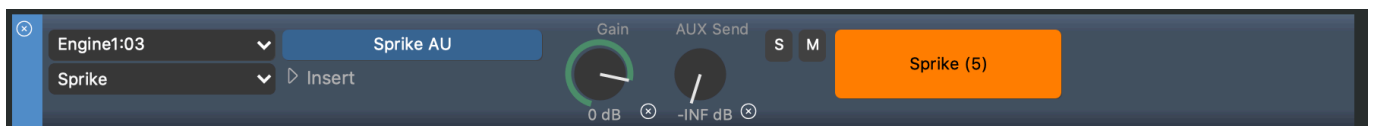
[Module de rack](#)

Barre latérale : [Bibliothèque de modules de rack](#)

[Inspecteur de périphériques](#)

Module de rack

Effectuez les réglages d'un **module de rack** pour obtenir les **Sons** dont tu as besoin.



Port audio

Déplace le module vers un autre hôte ou port. Sélectionne un **Port du Moteur Audio** ou un **Drone** comme destination vers laquelle tu veux que le module soit déplacé. Découvre [ici](#) comment déplacer un module vers un Drone dans une DAW.

Port de sortie

Choisis un port MIDI externe vers lequel le module enverra sa sortie (modules MIDI uniquement). Chaque port ne peut recevoir la sortie que d'un seul module.

Description du device

Sélectionne une **description du device** connue qui correspond au plug-in ou au matériel informatique externe, ou effectue l'une des actions suivantes :

Détecter

Compare l'état actuel du plug-in avec **les Presets de la bande de Rack** précédemment enregistrés et sélectionne la description du device associée à ceux-ci.

Device inconnu

Passer pour l'instant sans description du device.

Créer un nouveau

[Crée une nouvelle description de périphérique](#) à utiliser avec ce module.

Extraire en provenance de...

Essayer d'[extraire une description de device](#) depuis le plug-in.

Télécharger depuis le dépôt...

Rechercher dans le **Dépôt En Ligne** une description du device qui correspond au plug-in actuel.

Afficher la mise en page du périphérique

Ouvre un inspecteur affichant la disposition des canaux du Device que tu as sélectionné pour le module.

Bouton du plug-in à 3 positions

Ce bouton permet d'effectuer trois opérations :

1. Charger ou enregistrer un **préréglage de module de rack**. Les nouveaux préréglages sont automatiquement répertoriés dans la **bibliothèque de modules de rack** .
2. Ouvre l'**éditeur de plug-in** actuel.
3. Charger un **plug-in audio**.

Insérer des emplacements d'effets

Jusqu'à trois emplacements sont disponibles pour les plug-ins d'effets (Express et Pro).

Envoi AUX

Permet de régler la quantité du signal post-effets envoyé au [module AUX](#) (si le **Rack global** en possède un).

Volume:

Niveau de sortie global du module. Ne l'utilise pas pour le mixage. Garde-le à 0 dB sauf si tu dois compenser des niveaux audio très inégaux.

Solo

Coupe temporairement le son de tous les autres modules de rack.

Mute

Coupe temporairement le son de ce module de rack uniquement.

Couleurs, icônes

Tu peux personnaliser un module de rack pour mieux le visualiser.

Étiquette:

Saisis un nom pour ton module de rack.



Note:

N'oublie pas que les commandes audio s'appliquent à l'ensemble du plug-in. Si un plug-in héberge plusieurs instruments sur différents canaux MIDI, tous sont affectés de la même manière.

Menu Options

Exclure du Rack

Détache le module de rack du rack actuel, ce qui te permet de l'attacher à un autre. Il devient alors un **module de rack transitoire** qui n'est plus enregistré avec le rack actuel.

Inclure dans le Rack

Ajoute un **module de rack temporaire** au rack actuel, ce qui en fait une partie intégrante de celui-ci.

Commandes

- **Fais glisser** un module de rack vers un autre rack pour le copier.
- Les raccourcis clavier pour **Couper**, **Copier**, **Coller** ou **Dupliquer** fonctionnent aussi sur un module de rack.

Related information

[Modules de rack spéciaux](#)

[Preset de la bande de Rack](#)

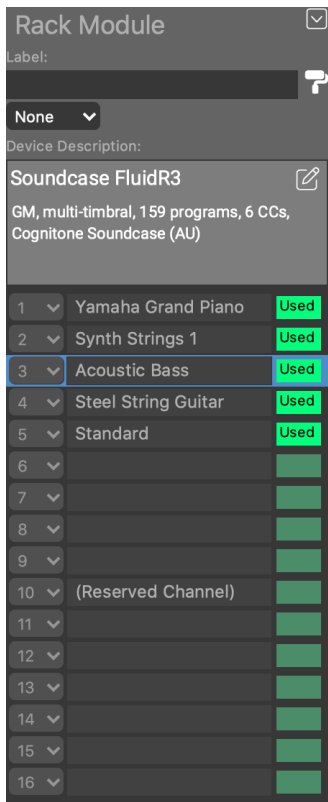
[Barre latérale : Bibliothèque de modules de rack](#)

[Passer d'un moteur de jeu à un DAW](#)

Inspecteur de périphériques

Affiche un bref aperçu du **périphérique** utilisé dans un **Module de rack**, en listant ses canaux ainsi que les sons sélectionnés et utilisés à ce moment-là.

Sélectionne un canal pour faire apparaître un clavier de contrôle, ce qui te permet de jouer ou d'obtenir un aperçu du son.



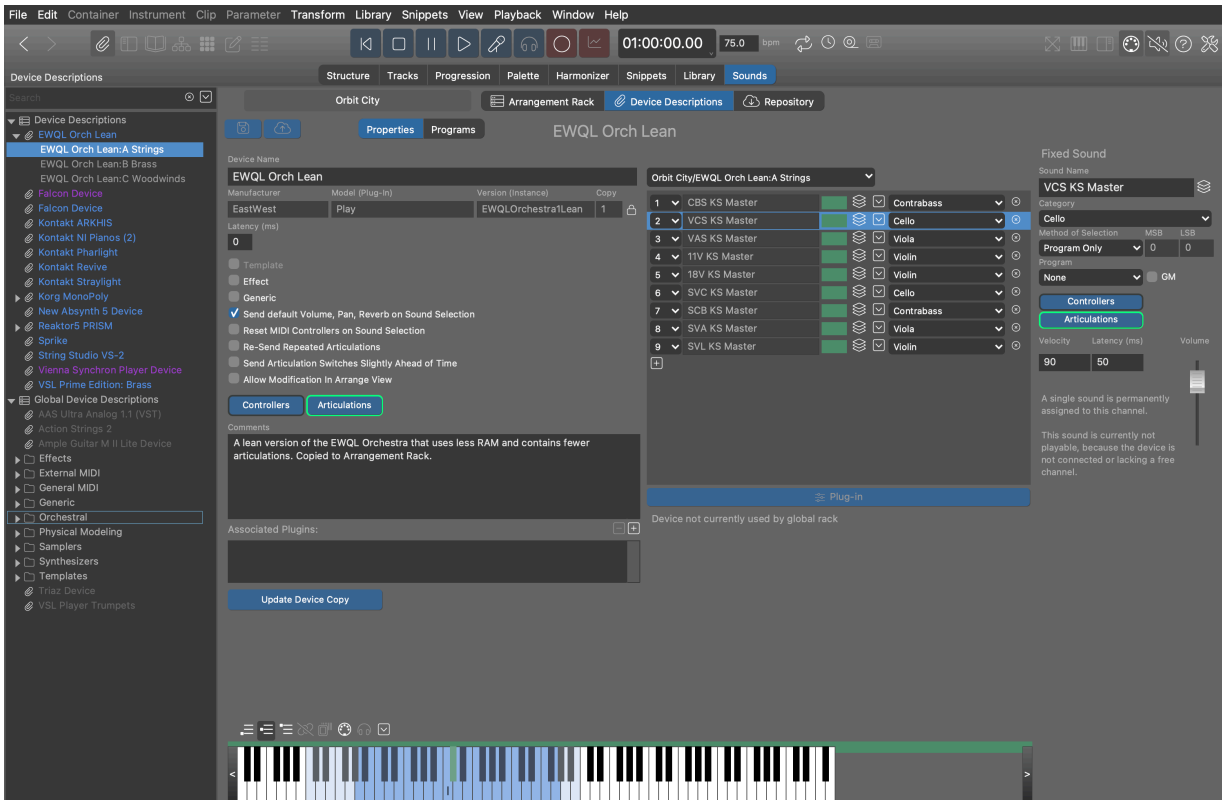
Accède à l'éditeur de périphérique pour plus de détails ou pour modifier en profondeur la **Description du device**.

Page « Devices »

Dans la section « **Description du device** », tu peux parcourir et éditer les **descriptions des devices** qui ont été copiées dans l'arrangement au moment où tu les as sélectionnées pour un instrument ou un module de rack . L'arrangement utilise ces descriptions pour t'éviter d'avoir à configurer manuellement chaque instrument à chaque fois.

Ces périphériques appartiennent à l'**arrangement** et sont enregistrés avec celui-ci. Si tu veux utiliser une description dans d'autres arrangements, tu peux la copier à l'aide de l'**option « Enregistrer > le périphérique > dans le Rack global »**.

La fenêtre « **Réglages Audio/MIDI** » gère toutes les descriptions de périphériques globales qui peuvent être utilisées par le **Rack global** et copiées dans des arrangements, des esquisses et des bibliothèques.



Enregistrement des Devices

Synfire enregistre automatiquement sur le disque les changements en attente de tous les périphériques. Dans la fenêtre « **Réglages Audio/MIDI** », tu peux également enregistrer manuellement un périphérique à un autre emplacement via « **Fichier > Enregistrer sous...** ».



Note:

Seules les descriptions de périphériques appartenant à l'arrangement peuvent être éditées. Les descriptions de périphériques **globaux** répertoriées ici sont en lecture seule. Gère-les dans la fenêtre « **Réglages Audio/MIDI** ».

Navigateur de périphériques

Ce navigateur t'aide à organiser toutes tes **descriptions de device** dans des dossiers. Les périphériques globaux sont gérés par le **Rack global**. La structure des dossiers est reprise dans le système de fichiers, donc chaque périphérique correspond à un fichier réel sur le disque.

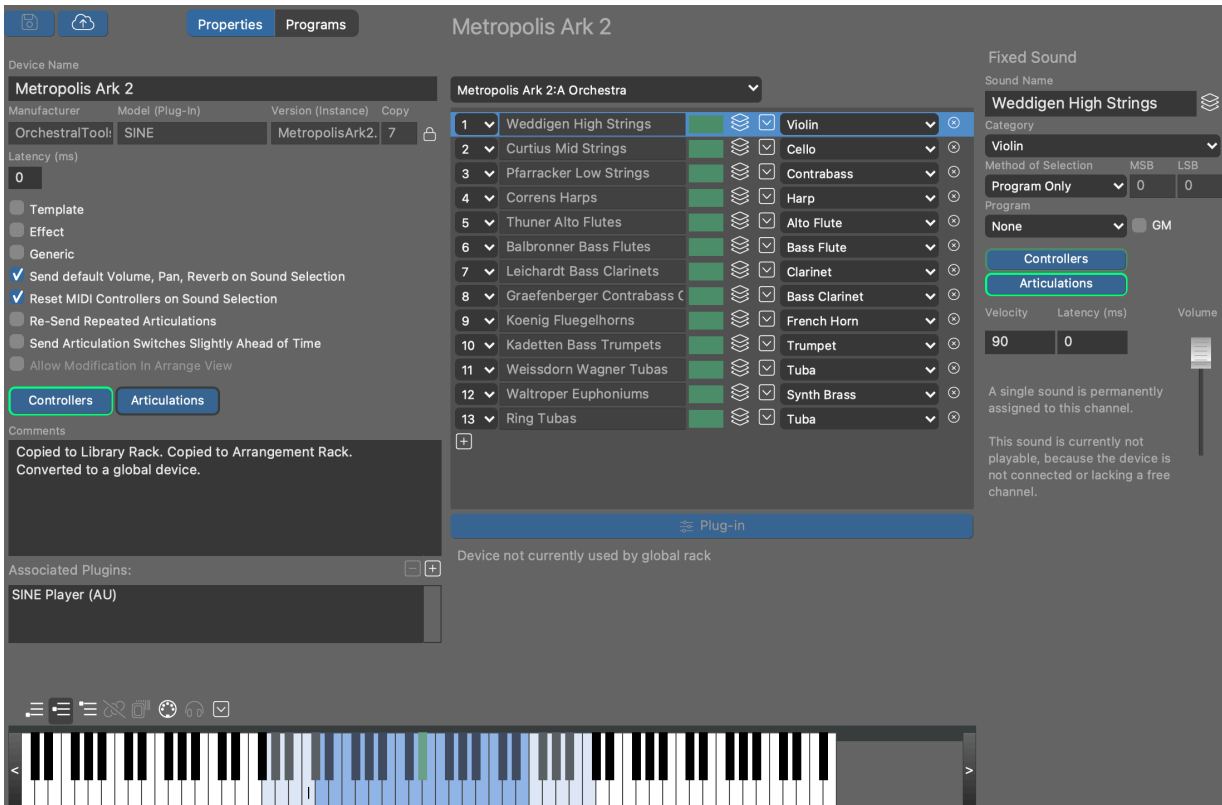
En revanche, les périphériques qui ont été copiés dans un **rack d'arrangement** sont stockés en interne avec l'arrangement. Tu ne les trouveras pas sur ton disque dur sous forme de fichiers séparés.

Related information

[Devices](#)

Propriétés du Device

Dans l'onglet **Propriétés**, tu peux éditer les réglages généraux d'un Device.



Nom du Device

Le nom du device est utilisé pour l'afficher dans la liste et ailleurs dans le logiciel. Tu peux modifier ce nom à tout moment.

Fabricant

Cette désignation doit contenir un nom court pour le fabricant, par exemple « **NI** » pour Native Instruments, ou « **YAMAHA** ». Utilise toujours exactement le même nom pour un même fabricant.

Modèle (plug-in)

Nom du modèle de matériel informatique ou du plug-in : **JV2080**, **MU90R**, **EWQLPlay**, **Kontakt6**, etc.

Version (Instance)

S'il s'agit d'un plug-in, indique ici la désignation du préréglage chargé, telle qu'elle est décrite dans la description du device : **My Orchestra Kit** ou **Misc Basses**. Tu peux laisser ce champ vide pour les synthétiseurs matériels informatiques.

Copie

Ce numéro est incrémenté à chaque fois qu'un Device est copié ou cloné. Il est donné à titre indicatif uniquement, pour que tu puisses déterminer laquelle des multiples copies de un Device est probablement la plus récente.

**CAUTION:**

Les champs Fabricant, Plug-in/Modèle et Version servent à créer un nom de fichier unique sous lequel le périphérique est enregistré. Dans la mesure du possible, tu ne devrais pas modifier cet identifiant après avoir commencé à l'utiliser dans tes projets. Pour modifier l'identifiant, tu dois d'abord déverrouiller les champs de saisie. Synfire répercutera le changement sur tous les fichiers actuellement ouverts afin de garantir que les instruments poignent toujours vers le même périphérique.

Latence

Saisis une valeur en millisecondes correspondant à l'avance avec laquelle les données MIDI doivent être envoyées afin de compenser la latence du Device.

Modèle

Coche cette case si cette description du device est censée servir de **modèle** de **device**.

Effet

Coche cette case si le plug-in ou le matériel informatique est un processeur d'effets.

Générique

Indique que ce device a été créé automatiquement quand on en avait besoin, pour servir de point de départ. Tu peux supprimer cette case et éditer le device pour qu'il réponde parfaitement à tes besoins.

Envoyer le Volume, la balance et la réverbération par Valeurs par Défaut lors de la sélection d'un son

Détermine s'il faut envoyer automatiquement les CC «**Volume**», «**Pan**», «**Reverb**» et d'autres CC liés au mixage chaque fois qu'un son est sélectionné. Désactive cette option si tu ne veux pas que Synfire interfère avec un mix que tu as configuré manuellement dans ton DAW ou avec du matériel informatique externe.

Réinitialiser les contrôleurs MIDI lors de la sélection d'un son

Certains appareils nécessitent que les CC MIDI soient réinitialisés à leurs Valeurs par Défaut après la sélection d'un nouveau programme/patch. Si tu remarques que ton appareil se comporte de manière étrange en ce qui concerne les pédales de sustain, le pitch bend ou la modulation, tu devras peut-être cocher cette option.

Renvoyer les articulations répétées

Envoyer **les articulations** à chaque fois, même si le changement dans l'articulation envoyée précédemment n'a pas eu lieu.

Autoriser la modification dans l'arrangement

Tu peux choisir si tu veux que l'**Inspecteur d'instrument** d'un arrangement affiche tous les détails du son que tu as sélectionné pour un instrument. Bien que cela t'évite d'aller dans l'éditeur de périphérique sur la page **Sons**, ça ajoute beaucoup d'informations qui pourraient te distraire. Cette option est toujours désactivée pour les périphériques globaux (partagés).

Contrôleurs personnalisés, articulations

Éditez les **Contrôleurs personnalisés** ou **les articulations personnalisées** disponibles pour ce Device.

Mise à jour d'un périphérique intégré

Si un périphérique a été initialement copié dans l'arrangement, tu peux le mettre à jour vers la version actuelle de la **description du device global**. Cela importe une nouvelle copie dans l'arrangement.

Variantes:

Pour la plupart des appareils, une seule variante avec 16 canaux MIDI suffit. Pour les bibliothèques de sons très complètes, tu peux ajouter jusqu'à quatre **variantes** **A, B, C, D**. Chaque variante représente une configuration, un mode de fonctionnement ou un préréglage différent du même appareil et prend en charge jusqu'à 16 canaux MIDI.

L'avantage d'utiliser des variantes plutôt que de créer plusieurs appareils, c'est que **les contrôleurs personnalisés, les articulations** et **les propriétés du Device** n'ont besoin d'être définis qu'une seule fois pour toutes les variantes.

Types de canaux

Chaque canal MIDI peut être défini selon l'un des trois types suivants :

Sons fixés

Un seul son est attribué de manière permanente à ce canal. Ses propriétés peuvent être définies à l'aide de l'inspecteur dans la Barre latérale.

Sélection dynamique de programme

Un programme ou un patch quelconque du Device est sélectionné en envoyant un message MIDI de sélection de banque et de programme. La liste des sons disponibles est gérée dans l'onglet « **Programmes** ».

Canal réservé

Sur ce canal, seuls les sons dont le numéro de canal correspond à celui défini comme **canal réservé** peuvent être sélectionnés (par exemple, c'est le cas des kits de batterie GM qui nécessitent le canal 10). Ces sons sont également gérés dans l'onglet « **Programmes** ».

Plusieurs types de canaux peuvent être combinés dans une même variante. Si un périphérique dispose de plusieurs variantes avec des canaux dynamiques, Synfire les prend toutes en compte de manière égale pour l'affectation des sons.

Un indicateur vert intitulé « **Utilisé** » indique si un canal est actuellement utilisé par un ou plusieurs instruments, qui sont répertoriés dans la barre latérale à titre d'information.



Tip:

Tu peux éditer les propriétés, les contrôleurs et les articulations d'un son lorsque le plug-in est chargé, puis sélectionner « **Copier le son vers la banque utilisateur** » dans le menu Options pour l'enregistrer définitivement dans ses **programmes**. C'est pratique quand tu as beaucoup de sons à ajouter pour une grande bibliothèque.

**Tip:**

Pour les synthétiseurs et générateurs de sons General MIDI (GM), on te recommande de toujours exclure le canal 10 de l'allocation dynamique. La norme exige qu'il soit réservé aux kits de batterie.

**Note:**

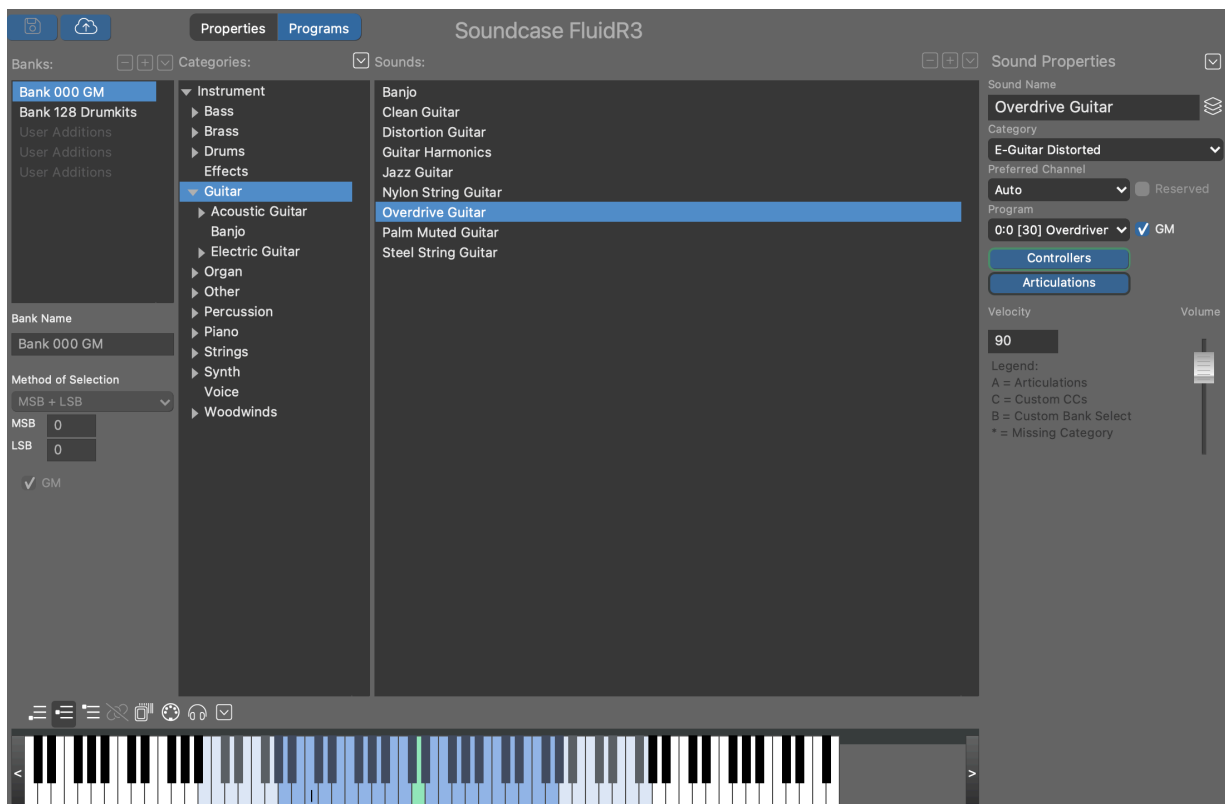
Les canaux dynamiques sont gérés automatiquement par Synfire. Lorsque plusieurs arrangements sont ouverts en même temps, la fenêtre au premier plan peut mettre temporairement de côté les sons d'une fenêtre en arrière-plan afin de s'assurer que tous les sons de la fenêtre au premier plan sont prêts à être joués.

Related information

[Allocation dynamique des sons](#)



Programmes de l'appareil

Les programmes ou les patches que tu sélectionnes en envoyant un message MIDI sont gérés dans l'onglet **Programmes** ». Les sons sont organisés en banques et classés par **catégorie**.



Banques de sons

La norme MIDI autorise un maximum de 128 sons par banque. Les banques de sons sont surtout utilisées pour les synthétiseurs matériels et leurs émulations logicielles. Si ton appareil ne prend pas en charge les banques de sons, crée une seule banque qui regroupe tous les sons.

Utilisez les boutons  et  de la liste des banques pour ajouter ou supprimer des banques.

Nom

Pense à donner un nom à chaque banque.

Méthode de sélection des banques

Pour les plug-ins audio, la méthode **Plug-in Preset Selection** fonctionne généralement très bien. Consulte la documentation MIDI de ton Device pour connaître les messages MIDI envoyés afin de sélectionner une banque de sons et un patch/programme en particulier. Choisis ce type de message dans le menu déroulant. Les variables **MSB** et **LSB** sont des espaces réservés qui seront remplis par le son en question.

GM (General MIDI)

Coche cette case si tous les sons de la banque sont conformes à la **norme General MIDI (GM)**. Cette norme définit un ensemble de numéros de changement de programme, de noms et de catégories, ce qui t'évite d'avoir à configurer les sons toi-même. Utilise le menu contextuel de la liste (clic droit) « **Initialiser General MIDI** » pour remplir toute une banque de sons conformes à la norme. Les programmes déjà existants seront conservés.

Catégories


Cette arborescence présente une hiérarchie de **catégories d'instruments**. Elles fonctionnent en gros comme des dossiers.

Dépose un ou plusieurs sons sur une catégorie pour leur attribuer cette catégorie.

Grâce à l'option « **> Prévisualiser la phrase** » de la liste, tu peux couper, copier ou coller n'importe quelle **phrase** que tu souhaites utiliser pour obtenir un aperçu des sons de cette catégorie.


Sons

La liste des sons peut être triée par « **Name** », « **Program** » ou « **Category** ». Tu peux sélectionner un ou plusieurs sons pour éditer leurs propriétés dans l'inspecteur de la barre latérale.

- **Sélectionne** un ou plusieurs sons pour les éditer en groupe ensemble.
- **Fais glisser** un ou plusieurs sons vers une autre **Banque de sons** pour les déplacer. Maintiens la touche  enfoncée pour les copier.
- Utiliser les raccourcis clavier **Couper**, **Copier**, **Coller** pour copier ou déplacer un ou plusieurs sons vers ou depuis d'autres **périphériques** ou **banques de sons** .

Créer de nouveaux sons

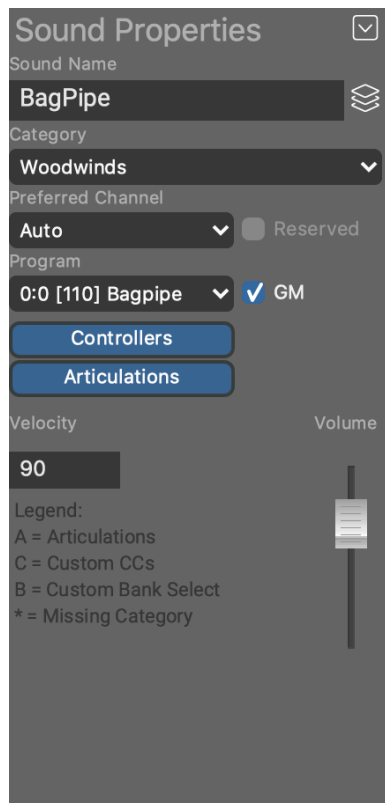
Procède comme suit pour ajouter un nouveau son à la liste à partir de zéro.

1. Sélectionne la banque à laquelle il doit être ajouté.
2. Sélectionne une catégorie appropriée dans l'arborescence.
3. Clique sur  dans la barre d'outils de la liste.

Remplis maintenant le formulaire pour configurer le son.

Propriétés des sons

Éditer les propriétés (métadonnées) d'un **son** dans l'**Inspecteur de paramètres** ou sur la page **Sons**.



Parcourir **les modèles de périphériques** pour trouver des propriétés sonores déjà connues afin de les copier dans ce son.

Nom du son

Le nom qui s'affiche à côté de ton **instrument** et lorsque tu parcoures les sons.

Catégorie

Prélever une **catégorie** dans le menu, ou glisse-dépose un ou plusieurs sons sur la catégorie souhaitée dans l'arborescence.

Méthode de sélection

Comment le programme/patch représenté par ce son est **sélectionné** (facultatif).

Canal préféré

À définir uniquement si le son nécessite ou privilégie un canal spécifique. S'il s'agit d'un canal Réserve, coche également la case « **Réserve** ». Si le son se trouve toujours sur le même canal, tu dois éditer le canal dans l'onglet « **Propriétés** », pas ici !

Programme

Le numéro utilisé pour sélectionner le son avec un message de changement de programme MIDI (1 - 128). Coche la case « **GM** » si le changement de programme et la catégorie d'instruments sont conformes à la norme **General MIDI**.

Contrôleurs, articulations

Réglages des **Contrôleurs** et **articulations personnalisés** facultatifs pour le son. Ceux déjà définis pour le Device n'ont pas besoin d'être redéfinis.

Vélocité, Volume:

Ce sont des préférences facultatives utilisées uniquement pour réaliser un aperçu de phrases quand ces valeurs ne sont pas disponibles autrement.

Latence

Latence du son (en millisecondes). S'ajoute à la latence du Device.

Informations supplémentaires

Explique pourquoi un son n'est pas audible pour le moment. Attention : si tu édites la description du device, celui-ci n'est pas forcément « en Ligne », c'est-à-dire utilisé par un **Module de rack** à ce moment-là. Si c'est le cas, tu ne peux bien sûr pas entendre les sons que tu édites.

Détails du son dans l'arrangement

Certaines propriétés d'un son peuvent être affichées et éditées dans l'**Inspecteur de paramètres**. Ce formulaire est généralement en lecture seule (grisé) à moins que tu n'aies activé l'option « **Allow For Modification in the Arrange View** » dans la Description du device. Les descriptions du device créées par l'**Assistant de sons** pour plus de commodité autorisent cette option par défaut, ce qui te permet de modifier facilement les propriétés d'un son sans passer par l'éditeur du device.

Sound Details

Device Name
VSL Strings

Sound Name
VSL 1 String Ensemble

Category
String Ensemble

Method of Selection
Program Only

MSB
0

LSB
0

Program
None

GM



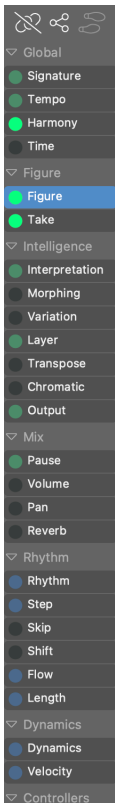
Accède à l'éditeur de périphérique où tu peux modifier le son et tous les autres sons du périphérique dans leur contexte.

Related information

[Propriétés de l'instrument](#)

Bloc de paramètres

Ce bloc défilable affiche une **sortie de paramètre** pour chaque paramètre disponible. Il est utilisé pour sélectionner le paramètre actuel qui s'affiche dans l'**Inspecteur de paramètres** situé à sa droite.



Clique sur ce lien pour afficher le paramètre actuellement sélectionné dans tous les clips de la **feuille de piste**. Si ce lien n'est pas actif, tu peux éditer les paramètres dans la Barre latérale sans perdre de vue **Figure** ou **Output**.



Default Parameter : Détermine si **Figure** ou **Output** s'affiche par défaut lorsque le lien n'est pas actif.




Parameter Trace : met en surbrillance tous les clips qui incluent le paramètre actuellement sélectionné. Tu vois d'un seul coup d'œil à quel endroit de ton arrangement un paramètre particulier est utilisé.

Éditer

Double-clique sur une sortie pour ouvrir ou fermer l'**éditeur de phrases** ou la page **de Diagramme de Progression**.

Glisser-déposer

Les données de paramètres peuvent être **copiées ou déplacées vers et depuis d'autres sorties** par glisser-déposer ou copier-coller. Les données de paramètres d'un type différent sont **converties automatiquement** pour s'adapter à leur destination. Maintiens la touche  **Ctrl** enfoncée pendant que tu glisses pour copier un paramètre.

Coupe, Copie, Coller

Utiliser les raccourcis clavier correspondants pour éditer le paramètre dans son ensemble.

Coller un alias

Insère un lien symbolique vers le dernier paramètre que tu as copié dans le presse-papiers. L'alias est en lecture seule et se met à jour automatiquement dès que l'original est modifié (Synfire Pro). Ça marche aussi avec une phrase ou un clip qui se trouve actuellement dans le presse-papiers.

Supprimer

Supprime les données du paramètre à l'aide de la touche **Suppr**.

Menu contextuel

Clique avec le bouton droit sur une sortie pour ouvrir le menu « **Paramètre** » proposant diverses options d'édition.

Défilement

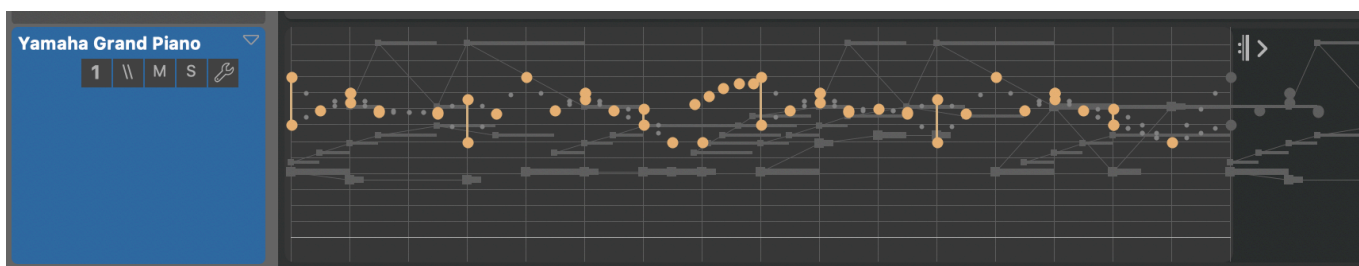
Fais défiler le bloc vers le haut ou vers le bas avec la molette de la souris pour rendre les sorties masquées visibles.

Groupes

Réduis ou développe des groupes de paramètres individuels pour faire de la place ou te concentrer sur un groupe en particulier.

Vue des paramètres

Affiche le paramètre sélectionné d'une phrase ou d'un clip. Sur la page **Structure**, tu peux éditer immédiatement ce paramètre dans cette vue.



▾ Ouvrir

Vue complète du paramètre. Tu peux sélectionner et modifier les données directement, ou **double-cliquer** pour ouvrir l'**éditeur de phrase** plus détaillé.

▸ Réduit

Résumé en lecture seule du paramètre, ce qui laisse plus d'espace pour d'autres instruments.

Réduit

La piste entière est réduite à une étiquette ; elle sert simplement d'espace réservé pour l'instrument, ce qui laisse un maximum d'espace pour les autres instruments. **Double-clique** pour l'ouvrir si tu veux éditer les données. Note que les phrases contenant déjà des données ne peuvent pas être minimisées.



Passe d'un mode de présentation à l'autre parmi les trois proposés. Maintiens **la touche ↑ Maj** enfoncée pour appliquer le changement à tous les conteneurs de la même manière.

1. **Open** : les phrases comportant au moins un paramètre affichent une **vue des paramètres** en taille réelle, tandis que les autres sont réduites.
2. **Collapsed** : toutes les pistes sont réduites à un résumé de même taille.
3. **Minimized** : Les instruments sans phrase sont réduits pour faire de la place. Les phrases comportant une phrase affichent un résumé. C'est la présentation la plus compacte.

Related information

[Bloc de paramètres](#)

[Éditeur de phrases](#)

Options d'affichage

Dans les menus **Vue** et **Lecture**, tu disposes de plusieurs options pour personnaliser ce qui s'affiche à l'écran.

Vue Menu

Trace des paramètres

Indique, à l'aide de règles vertes dans la **vue Structure**, quels conteneurs fournissent le paramètre actuellement sélectionné pour l'instrument actuellement sélectionné. Ça t'aide à repérer rapidement tous les endroits où un paramètre prend effet et où il est (temporairement) masqué par un autre conteneur.

Indications sur les paramètres

Ajoute un texte explicatif à la feuille de piste qui t'aide à comprendre d'où vient un paramètre, pourquoi il n'apparaît peut-être pas, ou pourquoi il se présente ainsi.

Masquage des paramètres globaux

Ajoute en contexte un affichage atténué des données de paramètres héritées, pour que tu comprennes ce qui se passe même lorsque le paramètre n'est pas physiquement présent dans le conteneur actuel. Ça ralentit un peu l'affichage mais ça peut être très utile.

Valeurs de paramètres en boucle

Affiche les données en boucle jusqu'à la fin du conteneur actuel, pour que tu puisses voir comment elles se déploient par rapport aux autres paramètres et à la grille. Cette option est toujours activée pour **les figures**, car les segments se chevauchent souvent et tu as besoin de savoir comment la boucle suivante fusionne avec la précédente .

Symboles centrés

Donne aux symboles **de Figure** un aspect plus proche de têtes de notes carrées que de notes MIDI plates. Si tu as l'habitude de travailler avec des programmes de notation musicale, ça te paraîtra peut-

être plus intuitif. Désactive cette option quand tu as besoin de positionner et de quantifier les symboles avec une précision maximale.

Articulations

Ajoute les noms des articulations à l'affichage de **Figure** .

Grille

Affiche la grille actuellement sélectionnée en superposition sur la **vue des paramètres** . C'est utile quand tu veux comprendre les implications des grilles de quantification combinées ou irrégulières.

Menu Lecture

Faire défiler les vues avec la Tête de Lecture

Fais défiler les vues de manière à ce qu'elles suivent la position actuelle de lecture .

Suivre la courbe du paramètre

Sélectionne le conteneur qui fournit le paramètre actuellement sélectionné pour l'instrument actuellement sélectionné au moment de la lecture.

Transport

Les commandes de transport peuvent être personnalisées via [Préférences >> Interface utilisateur >> Éditer les raccourcis clavier](#), et configurées via [Lecture >> Réglages Audio/MIDI >> Contrôle de transport > MIDI > à distance](#).



Barre de transport



Retour rapide : ramène la Tête de Lecture tout au début.



Arrêt : arrête toute la lecture. Maintiens **la touche ↑Maj** enfoncée pour une situation de Panique.



Pause : met la lecture en pause à la position actuelle. Clique à nouveau pour continuer la lecture à partir de là.



Lecture : lance ou relance la lecture (**barre d'espace**). Si un élément est sélectionné sur la **règle temporelle** ou dans une **vue de paramètres** , la lecture commence à cet endroit. Maintiens **la touche ⌘ Alt** enfoncée pour ne jouer que les instruments dont les phrases se trouvent dans le conteneur actuel.



Solo : Lance la lecture en ne rendant que les pistes actuellement sélectionnées. Ça n'a rien à voir avec le mode solo du signal audio avec le bouton **S**.



Aperçu : Écoute l'objet actuellement sélectionné en jouant une phrase d'exemple. Tu peux aussi l'utiliser pour prévisualiser **l'harmonie** ou tout autre paramètre actuellement sélectionné. Active **la fonction > « Tie Auto-Chord Notes » (Lier automatiquement les notes d'accords)** pour faire durer toutes les notes déjà jouées dans l'accord précédent.



Enregistrement : enregistre la phrase actuellement sélectionnée à partir d'une entrée MIDI externe. Voir : [Enregistrement](#).



Enregistrer le paramètre : Enregistre n'importe quoi à partir d'une Entrée MIDI externe et Convertis-le en paramètre actuellement sélectionné. Voir : [Enregistrement des paramètres](#).



Boucle : exécute la lecture suivante en boucle selon les notations de la **règle temporelle**.



Synchronisation externe : Envoie les commandes TEMPO, LOCATE, START, STOP à du matériel informatique externe en synchronisation avec la lecture locale. Voir : [Synchronisation externe](#).



Overdub : N'efface pas la phrase avant l'enregistrement, c'est-à-dire ajoute tout ce qui est enregistré à la phrase existante.



Exporter sur disque : Enregistre la sortie audio de la lecture suivante dans un fichier. Le fichier est placé à côté du document d'arrangement (**Fichier > > Afficher le fichier dans le Finder**). Nécessite que tous les instruments utilisent le même **Moteur Audio**.

Sélectionne le conteneur racine pour créer un fichier audio pour l'arrangement entier. Tu peux éventuellement choisir une position de départ sur la timeline. L'enregistrement s'arrêtera à la fin du conteneur racine, donc c'est une bonne idée de laisser un peu de place à la fin pour que tous les sons aient le temps de s'estomper.

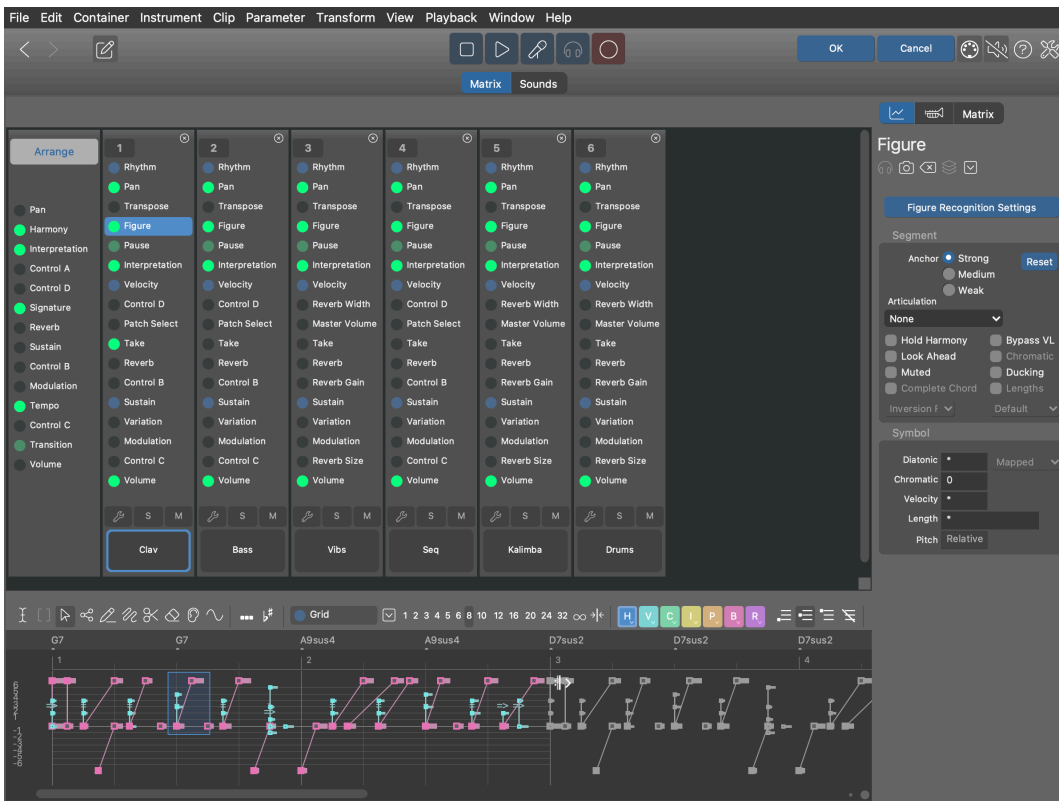
Sélectionne un ou plusieurs conteneurs enfants pour réduire le fichier audio capturé exactement à leurs limites. Arrête la lecture après que tous les conteneurs ont été lus.

Appuie sur **Jouer** pour lancer l'enregistrement et sur **Arrêt** pour y mettre fin.

Appli Esquisse

Éditer des esquisses en temps réel

Il s'agit en gros d'une fenêtre d'édition très limitée pour éditer une **esquisse**.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Éditeur autonome

Ouvre une nouvelle application Sketch via **Fichier >> Nouveau > croquis** ou ouvre n'importe quel croquis existant via **Fichier >> Ouvrir...**

Éditer l'esquisse de travail

Avec « **Lecture** – > **Éditer l'esquisse actuelle** », une application d'esquisse s'ouvre sur l'esquisse en temps réel actuellement active en mode dialogue. En cliquant sur le bouton « **OK** », l'esquisse est enregistrée dans le menu « **Lecture** ».

Ajouter des esquisses au menu « Lecture »

Enregistre une Esquisse via **Fichier >> Enregistrer sous...** dans le dossier **Sketches** situé à l'intérieur du dossier de **Configuration**. Elle apparaîtra automatiquement dans le menu après avoir redémarré Synfire.

Convertir une « Esquisse » en arrangement

Si une esquisse te plaît particulièrement et que tu souhaites l'utiliser comme point de départ pour créer un arrangement, tu peux la convertir via « **Fichier** » > « **> Convertir** » > « **> Ouvrir en tant qu'arrangement** ».

Related information

[Esquisses](#)

Appli Chanson

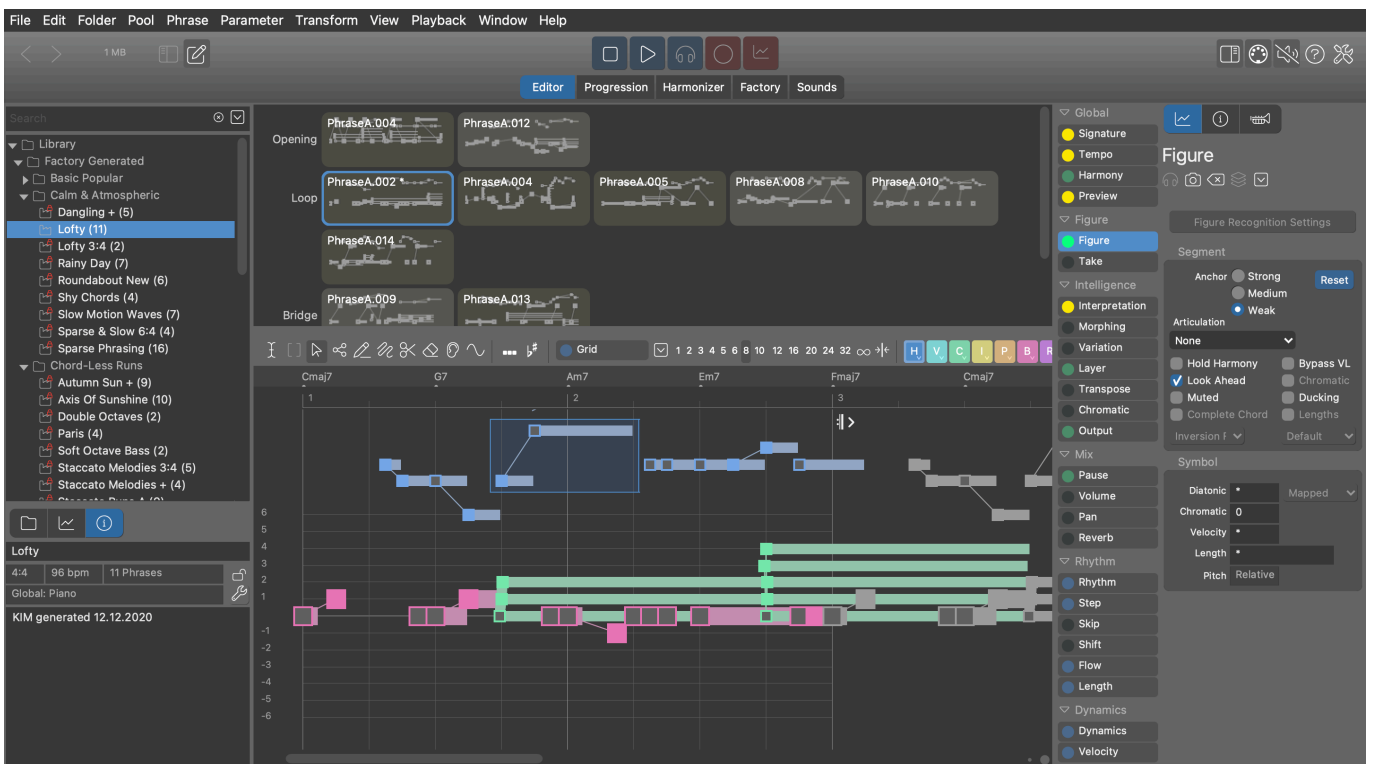
Fenêtre héritée d'Harmony Navigator 2

Cette appli a été conservée pour faciliter la migration des fichiers enregistrés avec **Harmony Navigator 2 (édition avancée)**. Tu ne devrais plus l'utiliser et commencer tes nouveaux projets avec l'**appli Arrangement** à la place.

Application Bibliothèque

L'éditeur autonome pour les bibliothèques

Même si la **fenêtre « Arrange »** te permet d'éditer n'importe quelle **bibliothèque**, intégrée ou non, tu préféreras peut-être utiliser cette appli autonome pour travailler sur une ou plusieurs bibliothèques en même temps.



Cette appli est conçue comme un environnement de travail pour importer, générer, éditer et optimiser de vastes collections de phrases, qui sont le cœur même de **Music Prototyping**.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro** .

Navigateur

Dans la barre latérale de gauche, tu peux rechercher, parcourir et organiser les **collections de phrases** d'une bibliothèque.

Ouvre plusieurs instances de l'**appli Bibliothèque** pour déplacer des données par **glisser-déposer** ou **copier-coller**.

Lorsqu'elle est réduite et que l'**éditeur de phrases** est fermé, l'appli peut être **épinglée** sur le Bureau pour rester toujours au premier plan, ce qui facilite l'échange de données entre plusieurs fenêtres.

Phrases

Une grille contenant toutes les phrases de la Collection de phrases sélectionnée s'affiche en haut.

- **Sélectionne** une phrase pour la charger dans l'éditeur ci-dessous.
- **Fais glisser** une phrase vers une autre Collection de phrases, une autre Fenêtre de bibliothèque, ou dans un arrangement.
- **Dépose** une phrase en provenance de n'importe où pour l'ajouter à la Collection.
- **Couper, copier, coller, Supprimer** ou **Dupliquer** une phrase à l'aide des raccourcis clavier correspondants.

Éditeur de phrases

La section en bas à droite est un **éditeur de phrases** classique qui te permet de modifier la phrase actuellement sélectionnée dans la Collection de phrases. Quatre pages — **Éditeur**, **Harmoniseur**, **Reconnaissance de figure** et **Usine** — sont dédiées à des tâches spécifiques liées à cette fonction.

Pour en savoir plus sur l'éditeur [de phrases](#), clique ici.

Related information

[Bibliothèques](#)

Application Palette

[L'éditeur et le panneau autonomes pour naviguer entre plusieurs palettes](#)

[Tutoriel vidéo](#)

Même si une page **Palette** est intégrée à une fenêtre d'arrangement, tu peux vouloir ouvrir des palettes supplémentaires pour explorer les relations entre plusieurs tonalités, ou composer un changement de tonalité.

Ouvre une nouvelle fenêtre Palette autonome via **Fichier > Nouvelle > palette**, ou **double-clique** sur une clé dans le **cercle des quintes**.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Synfire est livré avec une collection de palettes d'exemple pour divers usages. Tu les trouveras via **Fichier > Ouvrir des exemples...**



Ancre la fenêtre sur le Bureau pour qu'elle reste toujours au premier plan. C'est pratique si tu veux faire glisser des accords vers une autre fenêtre.



Ouvre le **Bloc-notes**, qui est une petite **piste d'harmonie** permettant de rassembler des accords. Cette piste n'est toutefois liée à aucun arrangement.

Harmony (Sortie)

Fais glisser le diagramme de progression **du Bloc-notes** vers n'importe quelle destination, ou dépose un diagramme de progression en provenance d'ailleurs.



Enregistre les accords que tu joues sur toutes les palettes dans le **Bloc-notes**.

Related information[Jouer avec les palettes](#)[Éditer les palettes](#)[Mise en Page et Coloriage de la palette](#)

Application « Diagramme de Progression »

L'éditeur autonome pour un ou plusieurs diagrammes de progression

[Tutoriel vidéo](#)

En dehors d'un arrangement ou d'une bibliothèque, **les diagrammes de Progression** peuvent également être édités avec l' **application Progressions** autonome. Ouvre une application vide via **Fichier > Nouvelle > progression**, ou ouvre un fichier avec l'extension **.cogpro**.

Tu souhaiteras peut-être échanger des fichiers de diagrammes de progression avec d'autres utilisateurs. Les collections plus importantes de diagrammes de progression sont toutefois mieux gérées dans une **Bibliothèque**.

The screenshot shows the 'Base Progression' editor interface. The main area is a grid of chord diagrams for measures 1 through 8. Each diagram shows the chord name (D, A, Em, G, D, A, Em, F#sus4, F#7sus4) and its constituent notes (T, D, Sp, S, G, F#, F#). Below the grid is a piano keyboard with notes highlighted in green and pink. The right sidebar contains settings for the selected chord (A), including 'Ext.', 'Function Expression', 'Vertical' (A.mixolydian), 'Horizontal' (D.major), 'Relation' (D.Major), and 'Key' (D.Major). There are also buttons for 'Estimate', 'Automatic Inversion', and 'Automatic Bass'.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Related information

[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)

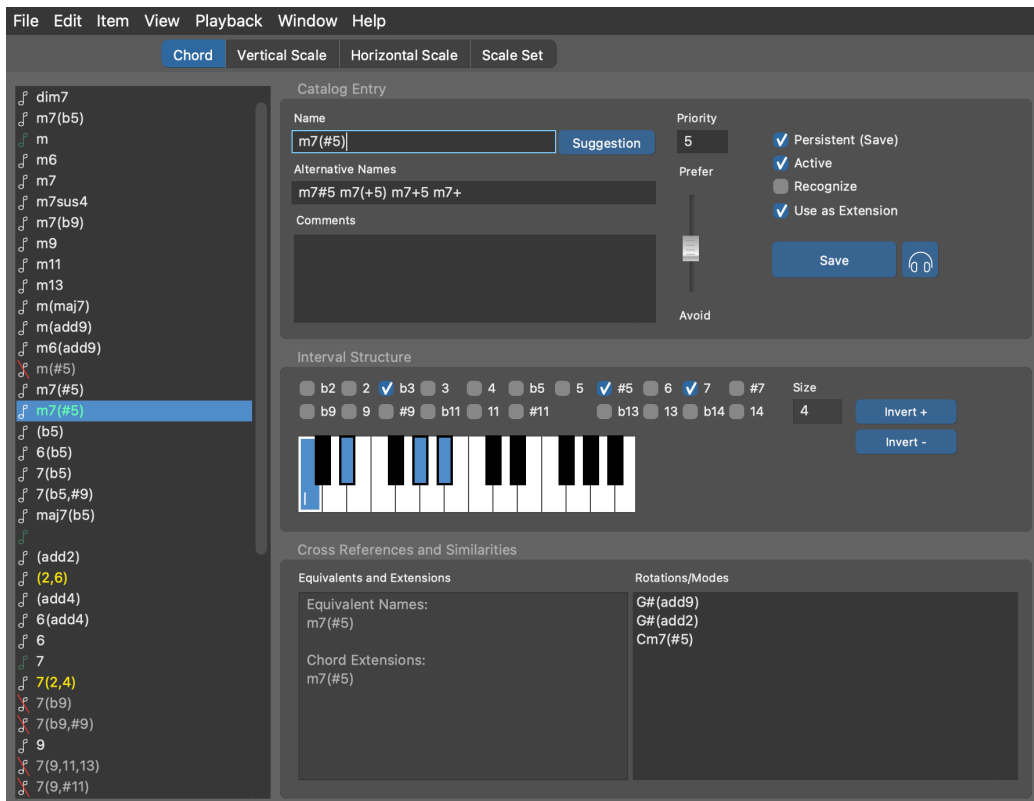
[Contrôle de l'inversion, de l'accordage et de l'octave](#)

[Diagrammes de Progression](#)

Application Catalogue

Édite les structures d'intervalles fondamentales sur lesquelles Synfire travaille en ce moment

Parcourir et éditer le **catalogue** actuel avec la fonction « *Éditer > le catalogue des accords et des gammes* ».



Double-clique sur une gamme ou un Réglage de la Gamme pour ouvrir une nouvelle palette dédiée. Tu peux désactiver ou supprimer les Accords ou les gammes dont tu ne veux pas ou dont tu n'as pas besoin. Certaines structures de base ne peuvent toutefois pas être supprimées ni modifiées.

Les **structures d'intervalles** répertoriées dans le Catalogue sont indépendantes de la note fondamentale. Une note fondamentale n'est ajoutée que lorsqu'une instance particulière est créée. Par exemple, la structure «*m9*» est utilisée par les instances de «*Am9, Gm9, Ebm9, etc*» et «*maj7*» est utilisée par les instances de «*Amaj7, Bbmaj7, etc*».

Créer et modifier des éléments

Avant de commencer, assure-toi bien de comprendre comment le **Catalogue** influence le comportement de Synfire.

Dès que tu commences à éditer les intervalles d'un élément, une copie est mise de côté (surlignée en vert dans la liste) que tu peux continuer à éditer jusqu'à ce que tu valides tous les changements avec le bouton « **Enregistrer** », ou que tu cliques ailleurs pour les abandonner.

Tu peux aussi commencer à éditer une copie avec « *Élément - > Nouveau clone...* ». Si tu veux créer un nouvel élément à partir de zéro, crée un élément vide avec « *Élément - > Nouveau* ».

**CAUTION:**

Tous les documents, palettes et diagrammes de Progression ouverts mettent à jour leur contenu automatiquement en fonction des changements que tu apportes au Catalogue. Ainsi, si tu veux t'assurer que tes changements n'interfèrent pas avec d'autres fichiers, tu devrais les fermer avant de modifier le Catalogue.

Couleurs de statut

Les éléments peuvent s'afficher dans différentes couleurs qui indiquent un certain statut.

Jaune

Tes entrées de catalogue personnalisées.

Rouge

Le nom ou les noms alternatifs sont en conflit avec des éléments déjà existants.

Italique

Éléments temporaires non enregistrés de manière permanente dans le Catalogue.

Éditeur d'éléments

Nom

Nom souhaité pour la structure d'intervalles *sans* hauteur de référence. Assure-toi de bien comprendre les [conventions de nommage](#) . Si tu as déjà défini tous les intervalles, tu peux obtenir une suggestion en consultant le menu « **Renommer > l'élément > ...** ».

Suggestion

Clique sur ce bouton pour prélever parmi une liste de noms suggérés.

Noms alternatifs

Une liste de noms alternatifs séparés par des espaces. Synfire les reconnaît comme des synonymes du nom lorsqu'il analyse ta saisie dans l'éditeur de Diagramme de Progression.

Priorité

Influence la sélection de l'échelle et d'autres délibérations internes lorsque plusieurs résultats doivent être réduits. Tu peux aussi utiliser le curseur pour modifier cette valeur. Utilise ce paramètre si tu veux qu'un élément soit utilisé plus souvent qu'un autre équivalent. Zéro correspond à la priorité maximale et neuf aux éléments que tu veux éviter.

Persistant (Enregistrer)

Coche cette case si tu veux enregistrer définitivement l'élément dans le Catalogue. Si cette option est désactivée, l'élément sera abandonné dès qu'il ne sera plus utilisé.

Activer

Désactive cette option si tu veux exclure l'élément des palettes et de tous les calculs d'harmonie. Tu peux l'utiliser pour masquer un élément sans le supprimer .


Reconnaître

Détermine si Synfire doit considérer cet élément comme un candidat potentiel à l'harmonisation. Tu peux désactiver cette option pour les Accords que tu ne souhaites pas voir apparaître dans les résultats de l'Harmoniseur. Elle doit rester désactivée pour les structures d'intervalles très étendues qui sont trop ambiguës pour être considérées comme un accord cohérent.



Utiliser comme extension

Indique si un accord doit être considéré comme une version étendue d'un accord plus simple lors du calcul de la fonctionnalité « **Jazz Up** ». Tu peux exclure ici certains accords extrêmement dissonants qui ne devraient pas être utilisés, à moins que tu ne les placettes délibérément à un endroit précis.

Structure d'intervalles

Tu peux ajouter ou supprimer des intervalles en cochant les cases, ou en maintenant la touche  **Alt** enfoncée tout en cliquant sur le widget du Clavier MIDI .

Alors que les structures d'accords peuvent s'étendre sur deux octaves, les gammes ne couvrent qu'une seule octave.

Fais pivoter les intervalles avec  et .



Note:

Les éléments du catalogue sont des structures d'intervalles indépendantes de la hauteur, écrites sans nom de note précédent. Une note fondamentale n'est ajoutée que lorsqu'un accord ou une gamme est créé à partir de la structure. Par exemple, la structure d'intervalle **m9** peut être utilisée pour créer les accords **Em9** ou **Gm9** et la structure **maj7** peut être utilisée pour **Amaj7** ou **Bbmaj7**.


Références croisées

La section « Équivalents et Extensions » répertorie les structures construites à partir des mêmes intervalles mais portant un autre nom.

La section « Rotations/Modes » répertorie les structures composées des mêmes classes de hauteur mais présentant une structure d'intervalles différente. Autrement dit, ces structures sont équivalentes mais partent d'une racine différente.

Enregistrer les changements

Les changements se répercutent immédiatement sur tous les documents et fenêtres ouverts, mettant à jour les palettes et les diagrammes de Progression au fur et à mesure que tu édites.

N'oublie pas d'enregistrer tes changements à l'aide du bouton  « **Enregistrer** ». Cela permet de s'assurer que l'ensemble du catalogue est recalculé pour prendre en compte l'élément modifié. Il est également conseillé d'enregistrer le fichier du catalogue de temps en temps via « **Fichier > Enregistrer** », même s'il est aussi enregistré lorsque tu fermes la fenêtre.



Note:

Si tu veux qu'un catalogue personnalisé s'ouvre et soit utilisé au démarrage de Synfire , tu dois l'enregistrer dans le dossier « **Configuration** » sous le nom « **Tonality.catalog** ». Tu peux rétablir les Valeurs par Défaut avec « **Fichier** » > « **Nouveau** ».



Note:

Note que la structure d'accord « **Majeur** » est vide, car un accord majeur est désigné uniquement par la note fondamentale en majuscule. Assure-toi de bien comprendre les [conventions de nommage](#).



Note:

Avec l'*option* > « **Afficher les éléments temporaires** », tu peux afficher les accords, les gammes et les réglages de la gamme que Synfire a générés à la volée pour ses calculs internes.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro** .

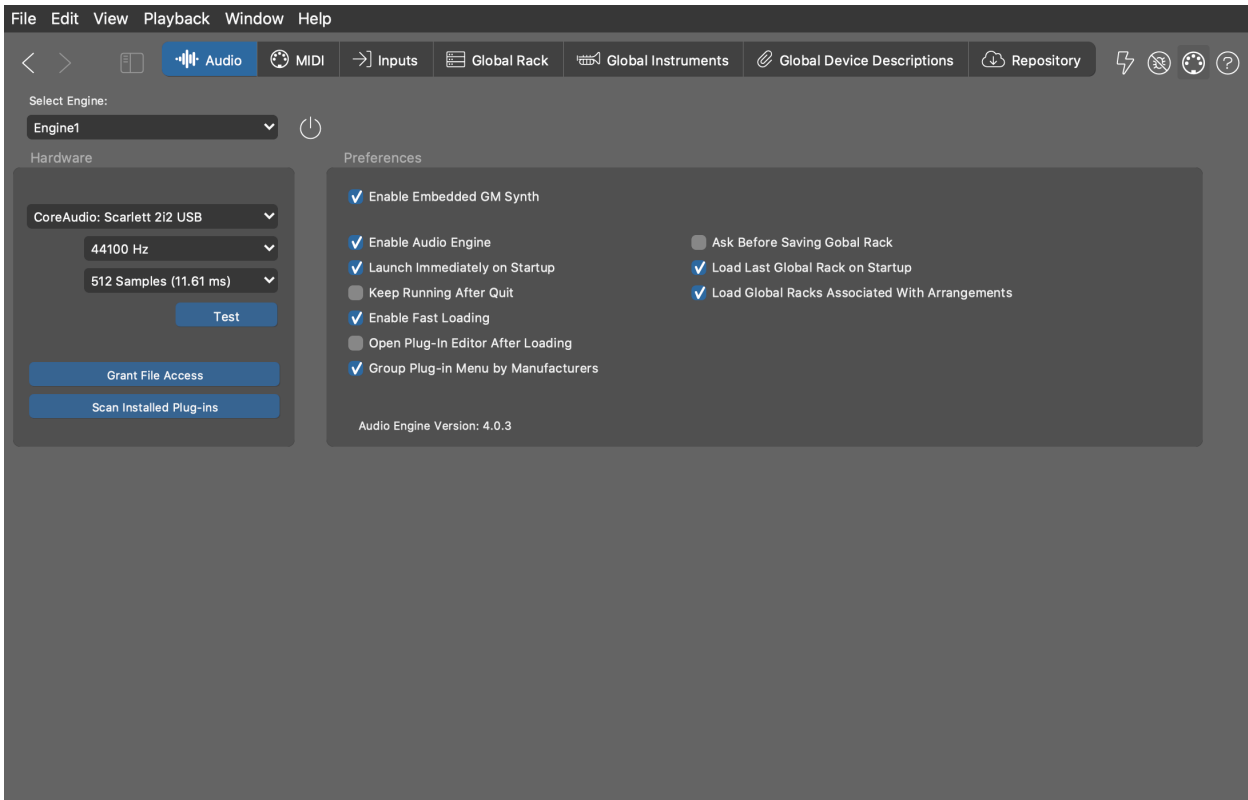
Related information

[Le concept d'harmonie](#)

Appli de réglages Audio/MIDI

Configure les paramètres de base de la communication audio et édite le Rack global actuel

Gère tes réglages audio, le **Rack global**, **les descriptions** globales **des devices** et tes **instruments globaux** dans cette fenêtre. Tu peux l'ouvrir depuis n'importe quelle fenêtre, soit depuis la barre d'outils, soit via « **Réglages Audio/MIDI** » > *dans la lecture*.



Barre d'outils



Réinitialise le système audio/MIDI. Ça peut t'aider à retrouver un état plus stable après un problème.



Cet indicateur d'entrée MIDI clignote lorsque des notes entrantes sont détectées (les messages de contrôleur ne sont pas indiqués pour le moment).



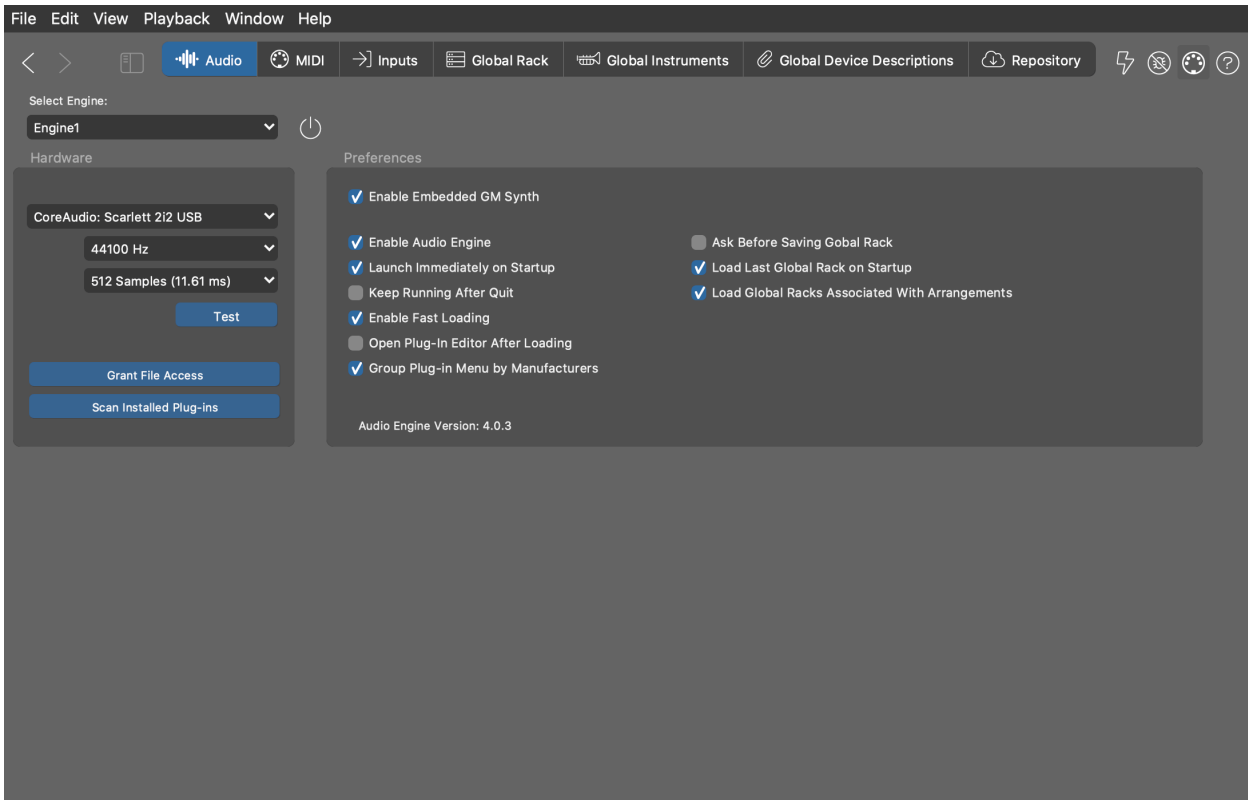
Ouvre le navigateur **de l'aide intégrée**.

Related information

[Système audio](#)

Page des réglages audio

C'est ici que tu peux configurer ton périphérique de sortie audio, la fréquence d'échantillonnage et la taille de bloc. Tu connais sans doute déjà ces termes grâce à ton DAW. Suis les infobulles pour en savoir plus sur chaque option.



Sélectionner un moteur

Sélectionne dans le menu le **Moteur Audio** ou le **Synthé GM Intégré** dont tu souhaites modifier les réglages. Tu as la possibilité de exécuter plusieurs moteurs sur différents ordinateurs de ton réseau local.

Accorder l'accès aux fichiers

Sous macOS, les plug-ins audio chargés par le **Moteur Audio** peuvent ne pas parvenir immédiatement à accéder à un volume ou un dossier externe où tu gardes leurs ressources et leurs sons. Si certains plug-ins ne chargent pas les pré-réglages, le contenu ou les sons comme prévu, tu devras peut-être accorder au Moteur Audio les droits d'accès au volume ou au dossier où les sons sont stockés.

Clique sur « **Accorder l'accès aux fichiers** » pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle tu peux sélectionner le Volume ou le Dossier contenant ces sons. Cela permettra à macOS d'accorder au Moteur Audio les droits d'accès à cet emplacement.

Analyse des plug-ins installés

En cliquant sur « **Analyser les plug-ins installés** », tu lances une recherche sur le disque dur du moteur sélectionné pour trouver les plug-ins audio installés. Lorsque la boîte de dialogue suivante s'affiche, assure-toi d'inclure tous les répertoires contenant des plug-ins VST sur ton ordinateur avant d'exécuter l'analyse.

Sélectionner le type d'analyse que tu souhaites exécuter.

1. **Mise à jour ou Continuer** : recherche les plug-ins qui ont changé depuis la dernière analyse. Si la dernière analyse n'a pas été exécutée jusqu'à son terme, cette option reprendra l'analyse là où elle s'était arrêtée. C'est ce que fait Synfire au démarrage.
2. **Tout analyser** : Reconstitue la liste complète des plug-ins. Tout plug-in qui avait été mis de côté lors d'une exécution précédente parce qu'il était défectueux ou ne fonctionnait pas sera ignoré.
3. **Analyse complète (Réinitialiser)** : Reconstitue la liste tout entière des plug-ins et réinitialise également la liste des plug-ins défectueux. Cette option examine chaque plug-in et tente de le faire fonctionner à nouveau.

Une analyse est généralement assez rapide si tu n'as pas plus de 500 plug-ins installés sur ton ordinateur. Pour 1 000, 2 000 plug-ins ou plus, ça peut prendre un certain temps. Si tu dois interrompre une analyse très longue, tu peux la reprendre plus tard.



Note:

Sous Microsoft Windows, tu peux rencontrer des problèmes lorsque plusieurs programmes tentent d'accéder au même pilote ASIO. Afin de pouvoir exécuter les moteurs et une DAW en parallèle, tu devras peut-être les attribuer à différents pilotes de sortie audio. Par exemple, tu peux utiliser le pilote ASIO pour ta DAW et les pilotes Windows Audio ou DirectX pour les moteurs. Sur Mac, l'exécution simultanée de plusieurs moteurs et DAW ne pose aucun problème.

Préférences

Activer le synthétiseur GM intégré

Synfire est livré avec un lecteur d'échantillons intégré qui propose une sélection de sons compatibles GM. Tu ne devrais l'activer que si tu ne peux pas exécuter le **Moteur Audio** sur ton ordinateur pour une raison quelconque. Héberger le plug-in **Soundcase** revient à utiliser le synthé GM intégré, mais avec moins d'impact sur les performances.

Activer le Moteur Audio

Tu as la possibilité d'exécuter Synfire sans le **Moteur Audio**, en te basant uniquement sur le MIDI et du matériel informatique externe. On ne te le recommande toutefois pas.

Lancer immédiatement au démarrage

Si tu désactives cette option, le **Moteur Audio** ne sera lancé que lors de sa première utilisation. Ça ne fait pas gagner beaucoup de temps, mais ça peut être utile quand tu travailles sur des projets MIDI simples.

Continuer à fonctionner après avoir quitté le Logiciel

Si cette option est activée, Synfire laissera le **Moteur Audio** en marche après sa fermeture. Lorsque tu redémarres Synfire, le Rack global est déjà chargé, ce qui peut te faire gagner du temps. On ne te le recommande pas.

Chargement rapide

Synfire évite de charger un préréglage si un plug-in a déjà chargé ce même préréglage. Ça peut réduire le temps de chargement, surtout pour les grosses bibliothèques de sons. Désactiver cette option si tu rencontres des problèmes pour charger les préréglages des plug-ins.

Ouvrir l'éditeur de plug-in après le chargement

Désactive cette option si tu la trouves gênante. Certains plug-ins plantent également si leur éditeur est ouvert trop rapidement après le chargement du plug-in.

Demander confirmation avant d'enregistrer le Rack global

Synfire enregistre discrètement les changements en attente sur le disque. Si tu souhaites être averti et avoir la possibilité de refuser, tu peux activer cette option.

Charger le dernier Rack global au démarrage

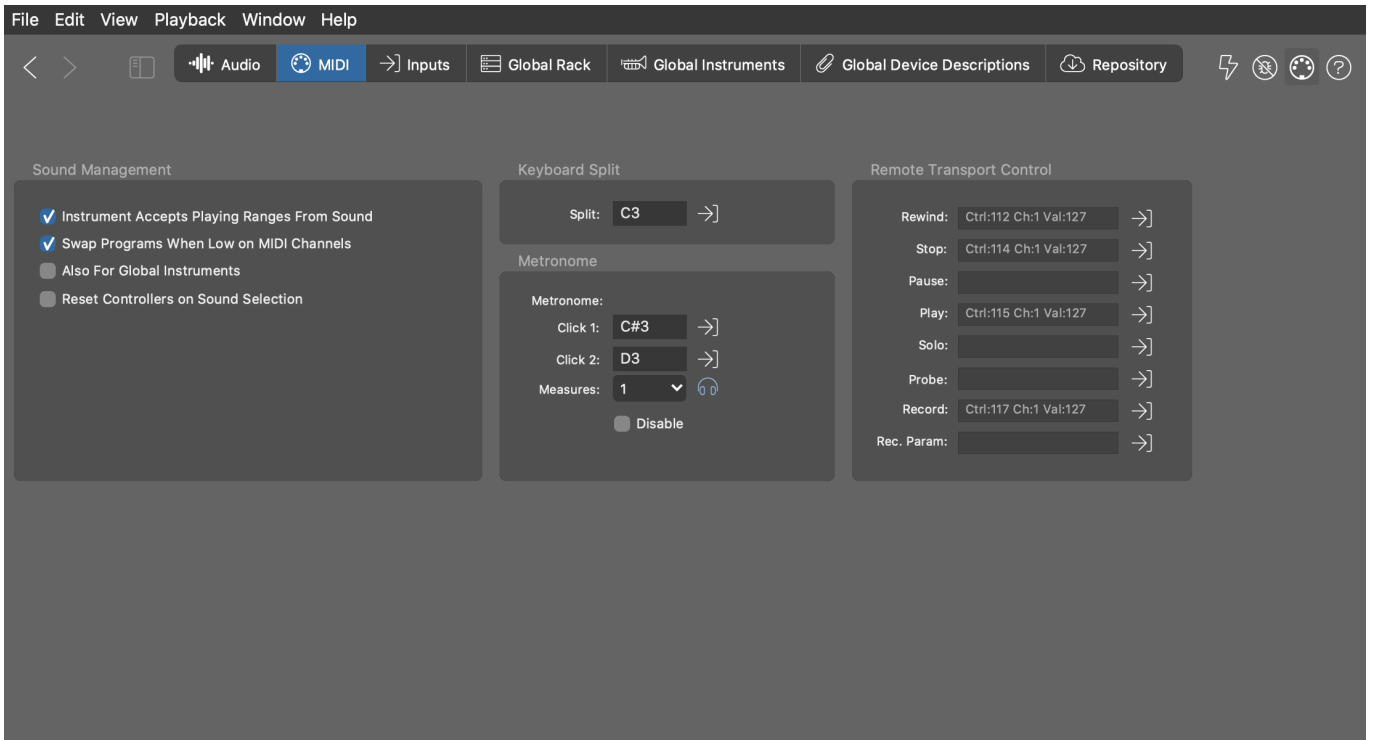
Synfire chargera le dernier Rack global utilisé au démarrage. Désactiver cette option si tu préfères qu'il en soit autrement.

Charger les Rack globaux associés aux arrangements

Les arrangements mémorisent le Rack global qui était ouvert lors de leur dernière sauvegarde et le restaurent lorsqu'ils sont rouverts. Il s'agit uniquement de valeurs par Défaut. Tu peux activer ou désactiver ce lien dans chaque arrangement individuellement depuis la barre d'outils de sa **page « Sons »**.

Page des réglages MIDI

Réglages de l'attribution dynamique des sons, du partage du clavier, du Métronome et de la commande à distance sur cette page. Ces réglages sont enregistrés dans le fichier **Rack global**.



Gestion des sons

L'instrument accepte les tessitures jouées

Lorsque cette option est activée, Synfire copiera les **tessitures jouées** d'un **son** vers un **instrument** lorsque tu en attribueras un. Sache toutefois que cela ré-effectuera le rendu de la sortie MIDI actuelle pour l'adapter aux nouvelles tessitures. Tu pourrais vouloir désactiver cette option si tu souhaites conserver la sortie MIDI actuelle.

Échanger les programmes lorsque les canaux MIDI manquent

Si le nombre de sons demandés dépasse le nombre de canaux disponibles, les sons inutilisés seront temporairement remplacés (réglage par défaut). C'est particulièrement important lorsque tu ouvres plusieurs arrangements en même temps.

Également pour les instruments globaux

Applique l'automatisme ci-dessus aux **instruments globaux**. On te le recommande, sauf si tu disposes d'un plug-in ou d'un module de sons réservé exclusivement aux instruments globaux.

Réinitialiser les contrôleurs lors de la sélection d'un son

Envoie un message MIDI «`Reset-All-Controllers`» après la sélection d'un nouveau son. Ce paramètre global par défaut peut être modifié pour chaque Device.



Tip:

Si jamais tu as l'impression que Synfire a chamboulé tes affectations de sons, clique sur « **Réinitialiser** » dans la barre d'outils de la fenêtre. Ça videra l'allocation dynamique et demandera à nouveau tous les sons.

Diviser le clavier et Métronome

Diviser le clavier

Lorsque cette option est activée, seules les touches situées en dessous de la ligne de division sont prises en compte pour **la détection d'accords en temps réel** et les notes plus aiguës peuvent être jouées librement en tant que mélodie d'accompagnement. Supprimez cette option pour que toutes les notes soient prises en compte pour la détection d'accords .



Clique pour apprendre une hauteur en provenance d'une entrée MIDI. Laisse le temps d'écoute s'écouler pour supprimer la hauteur.

Clics 1 et 2

Saisis ou apprendes les notes à jouer pour le Métronome.

Diriger

Nombre de mesures à utiliser pour diriger avant le début d'un enregistrement. Régle ce paramètre sur zéro si tu ne veux pas que le transport revienne en arrière pour un pré-roll.

Désactiver

Tu peux désactiver complètement le Métronome.

Commandes de transport à distance

Tu peux configurer ici des notes MIDI ou des CC pour les commandes «Start», « Stop», «Record» et d'autres commandes de transport. Ces commandes ne fonctionnent que dans la fenêtre «Arrange».

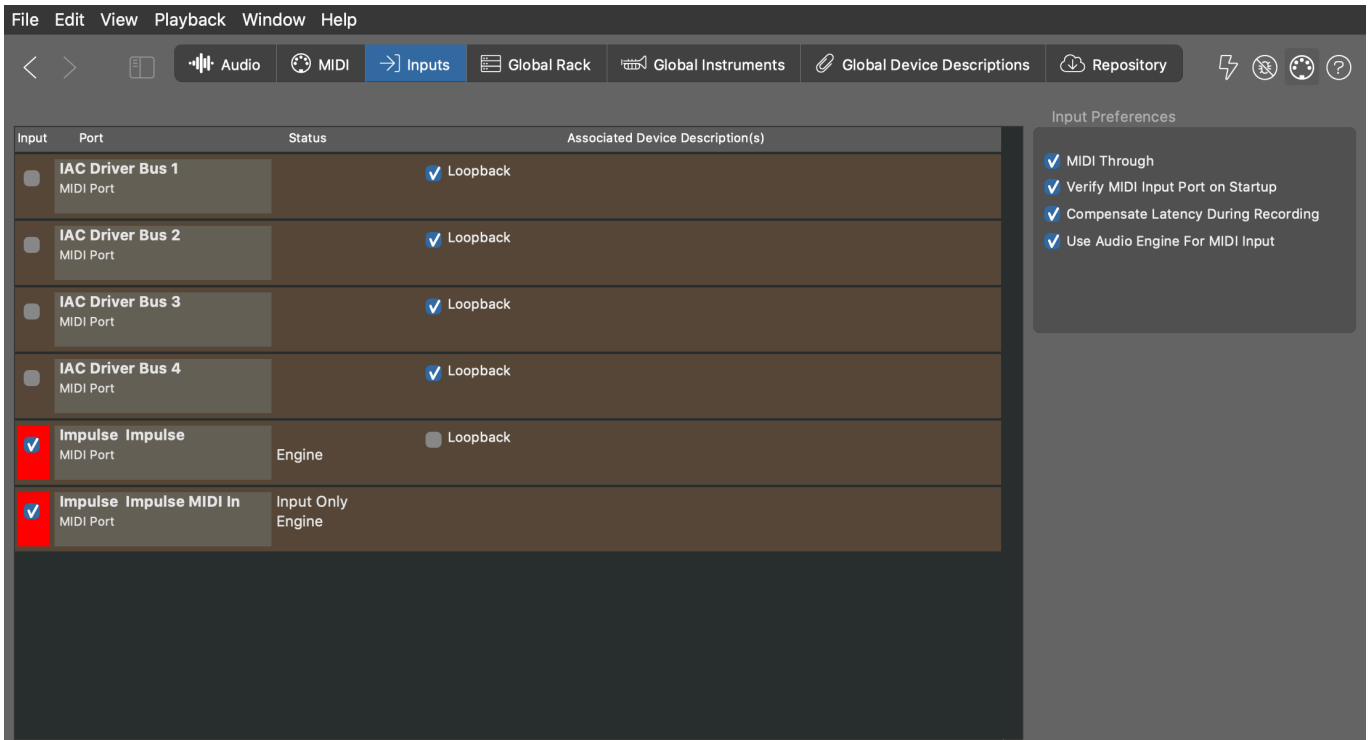
Related information

[Configuration de l'entrée MIDI](#)

[Détection d'accords en temps réel](#)

Page « Entrées »

Tous les ports MIDI connus à ce jour et capables de recevoir des données MIDI sont répertoriés ici. Cette configuration est enregistrée dans le fichier **Rack global**.



Sélectionner les ports d'entrée

Sélectionne les ports que tu souhaites utiliser pour enregistrer des phrases avec Synfire en cochant la case correspondante. Elle deviendra rouge. Toute entrée reçue sur ces ports devrait faire clignoter l'icône du connecteur MIDI dans la barre d'outils du haut. Note toutefois que seuls les messages de notes entrants sont indiqués.

Si tu as connecté du matériel informatique à ton ordinateur qui n'apparaît pas dans la liste, vérifie ton câblage et les réglages de tes pilotes USB, puis appuie sur le bouton « **Reset** » dans la barre d'outils du haut pour actualiser la liste.



Tip:

Le bouton « **Reset** » peut être utilisé à tout moment pour ramener les réglages Audio/MIDI à un état défini (par exemple, si tu penses qu'il y a un problème, ou s'il n'y a plus aucun son). Tes réglages ne sont pas affectés par une réinitialisation.

Pilotes de bouclage

Ce qu'on appelle les « **câbles MIDI virtuels** », ou pilotes de loopback, peuvent être utilisés pour acheminer la sortie MIDI de Synfire vers d'autres logiciels sur ton ordinateur, par exemple un DAW. Ça marche aussi dans l'autre sens. Sur Mac, il s'agit du **pilote IAC** développé par Apple. Sous Microsoft Windows, il existe une petite sélection de pilotes disponibles, par exemple **LoopBe** de nerds.de, ou **MIDI Yoke**, entre autres.

Comme ces pilotes renvoient à Synfire toutes les données qu'ils viennent de recevoir de Synfire, il y a un risque élevé de boucle infinie si le « **MIDI Through** » est activé en même temps (rétroaction). Cette boucle infinie sollicite énormément le Moteur Audio. Pour éviter ça, marque ces ports comme « **Loopback** ».

Surfaces de contrôle

Avec le commutateur «**Control** », tu peux marquer n'importe quel port d'entrée comme surface de contrôle ou autre contrôleur MIDI qui n'est pas censé fournir d'entrée pour l'enregistrement. Les messages entrants peuvent être mappés uniquement pour le contrôle à distance.

Réglages



MIDI Through : si cette option est activée, les données MIDI entrantes sont transmises immédiatement à l'instrument sélectionné en dernier. C'est pratique quand tu veux jouer de l'instrument actuellement sélectionné avec un clavier MIDI externe.

L'icône clignote également pour signaler les notes MIDI entrantes.

Vérifier l'entrée MIDI au démarrage

Si cette option est activée, Synfire affichera un avertissement au démarrage s'il ne trouve aucun port MIDI activé pour l'entrée.

Compenser la latence pendant l'enregistrement

Après l'enregistrement terminé, Synfire analyse l'**Takee** pour détecter d'éventuels problèmes de synchronisation et les corrige automatiquement. Tu peux désactiver cette fonction si tu estimes qu'elle entraîne des résultats indésirables.

Utiliser le Moteur Audio pour l'entrée MIDI

Le **Moteur Audio** prend en charge une synchronisation plus précise que l'application d'interface utilisateur de Synfire. Cette option permet au Moteur Audio de recevoir les données MIDI entrantes et de les transmettre à Synfire avec des horodatages déjà appliqués. Tu peux désactiver cette option si tu rencontres des problèmes sous Windows avec le partage des pilotes MIDI USB entre plusieurs programmes.

Aligner l'entrée sur l'harmonie

Aligne toutes les entrées MIDI sur la gamme verticale actuelle. Ce mode n'est actif que pendant l'enregistrement, la détection d'accords en direct et la lecture de la palette. Si un **partage global du clavier** est défini, seules les notes supérieures ou égales à ce partage sont alignées sur la gamme pendant **la détection d'accords en direct**. Bien sûr, tout ça n'a de sens que lorsqu'un paramètre «**Harmony**» est déjà présent.

Utiliser Drone en mode MIDI

Un **Drone** peut éventuellement fonctionner en Mode MIDI. Dans ce cas, il n'hébergera plus de plug-in audio, mais se contentera de recevoir et de transmettre des données MIDI. Envisage plutôt d'utiliser un **MIDI Drone**.

**CAUTION:**

Sous Windows, des problèmes peuvent survenir si plusieurs programmes tentent d'utiliser les mêmes pilotes MIDI USB en même temps. Les pilotes bon marché, qui accompagnent souvent du matériel MIDI très abordable, sont particulièrement sujets à ce problème. Si tu te demandes pourquoi Synfire n'arrive pas à recevoir de données de ton matériel, c'est probablement qu'un autre programme utilise déjà le pilote USB. Pour que Synfire et d'autres logiciels puissent recevoir des données MIDI en même temps, tu devras peut-être utiliser des interfaces USB séparées, ou chercher un pilote plus performant, si possible. Comme c'est un problème fréquent, n'hésite pas à consulter le forum des utilisateurs pour trouver les dernières solutions (users.cognitone.com)

Related information

[Configuration de l'entrée MIDI](#)

Page « Rack global »

Sur cette page, tu vois le **Rack global**. Ce rack contient des sons disponibles simultanément pour tous les arrangements ouverts et les autres fichiers. Pour en savoir plus [sur la modification des racks](#), clique ici.


**Related information**

[Éditeur de rack](#)

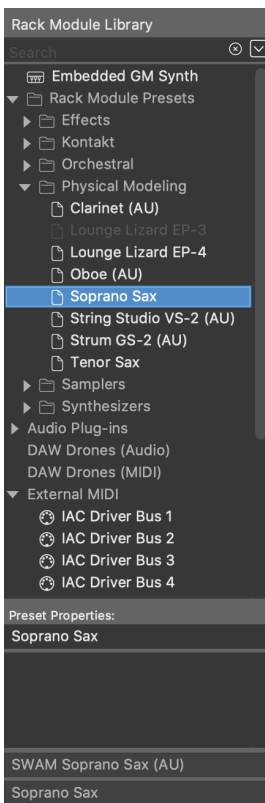
Barre latérale : Bibliothèque de modules de rack

Ajouter des sons, c'est facile

Tutoriel vidéo

Ce navigateur, situé dans la barre latérale gauche, affiche divers éléments que tu peux utiliser pour créer ou modifier un **module de rack** afin de fournir des sons aux instruments. Ouvre le navigateur en cliquant  sur dans la barre d'outils de la fenêtre.

Parcourir et **rechercher** les éléments que tu peux **glisser** sur un **instrument**, un **rack** ou un **module de rack** pour créer ou modifier un module de rack et utiliser ses sons pour les instruments.



Synthé GM Intégré : fais-le **glisser** vers un **instrument** ou un **rack** si tu veux utiliser un son du synthétiseur intégré. L'avantage, c'est que ton arrangement ou ton esquisse fonctionnera sur n'importe quelle installation de Synfire, sans dépendre de plug-ins spécifiques. Cet élément est grisé si le synthétiseur intégré est désactivé.



Préréglages du module de rack : tous les préréglages que tu as enregistrés jusqu'à présent apparaîtront ici pour que tu puisses les parcourir. Crée des dossiers supplémentaires et organise tes préréglages comme tu le souhaites. Dans le panneau ci-dessous, tu peux éditer les noms et les commentaires.

Fais **glisser** vers un **instrument** ou un **Rack** pour utiliser les sons de ce préréglage.

Fais glisser un préréglage contenant un plug-in d'effets vers un **module de rack** pour charger le plug-in en tant qu'effet d'insertion du module.



Plug-ins audio : Recherche ici tous les plug-ins AudioUnits, VST et VST3 détectés. Une description de device correspondante sera recherchée et proposée lorsque tu **déposeras** un plug-in sur un **instrument** ou un **module de rack** . Déposer un plug-in d'effet sur un **module de rack** le chargera en tant qu'effet d'insertion du module.



Drones DAW (audio, MIDI) : si la DAW est ouverte et que **des drones** y sont chargés, ceux-ci seront répertoriés ici. Fais glisser-déposer l'un d'entre eux sur un **instrument** ou un **Rack** pour l'intégrer à ton arrangement et le remplir avec un plug-in et une description du device.



MIDI externe : Recherche ici tous les ports MIDI reconnus par le système. Fais-en glisser un vers la zone vide d'un **Rack**, ou vers un **instrument**, si tu veux envoyer la sortie MIDI rendue vers ce matériel informatique ou logiciel externe.

Un port est désactivé s'il est déjà utilisé. Tu peux éditer la description du device à l'aide de l'**Inspecteur de paramètres** dans l'onglet **Son** pour ajouter d'autres canaux au device.



Modules de rack du Rack global : tu trouveras ici tous les modules de rack du **Rack global** actuel. Fais-en glisser un vers un **instrument** ou dans un **rack** pour l'utiliser comme une copie dans ton arrangement.



Instruments globaux : fais-en glisser un vers un **instrument** pour l'utiliser dans ton arrangement. L'avantage, c'est que ton arrangement ou ton Esquisse fonctionnera sur n'importe quelle installation de Synfire, sans dépendre de plug-ins spécifiques.



Mix global : ce sont des emplacements réservés pour un module de rack MASTER et AUX globaux. Fais-en glisser un vers la zone vide de ton **Rack global** pour l'ajouter au mix final.

Récupérer un Drone

Lorsque tu ouvres un projet DAW contenant **des drones** chargés, ceux-ci se connectent à Synfire et apparaissent dans la bibliothèque de modules de rack. Ceux qui sont encore disponibles peuvent être utilisés dans ton arrangement, mais certains drones peuvent être désactivés (grisés) car ils sont déjà utilisés ou appartiennent à un autre arrangement.

Si un drone appartient à un arrangement auquel tu n'as plus accès, ou qui se trouve être endommagé pour d'autres raisons, tu as la possibilité de récupérer le drone et de l'ajouter à l'arrangement actuel. Sélectionne-le dans le navigateur et clique sur l'icône **de verrouillage** pour le déverrouiller et l'ajouter à ton arrangement.



DANGER:

Tu ne devrais faire ça que pour réparer des réglages défectueux, ou lorsque le lien entre le projet DAW et l'arrangement a été perdu d'une manière ou d'une autre. Une fois qu'un Drone a été récupéré, l'arrangement d'origine auquel il appartenait ne le recherchera plus .

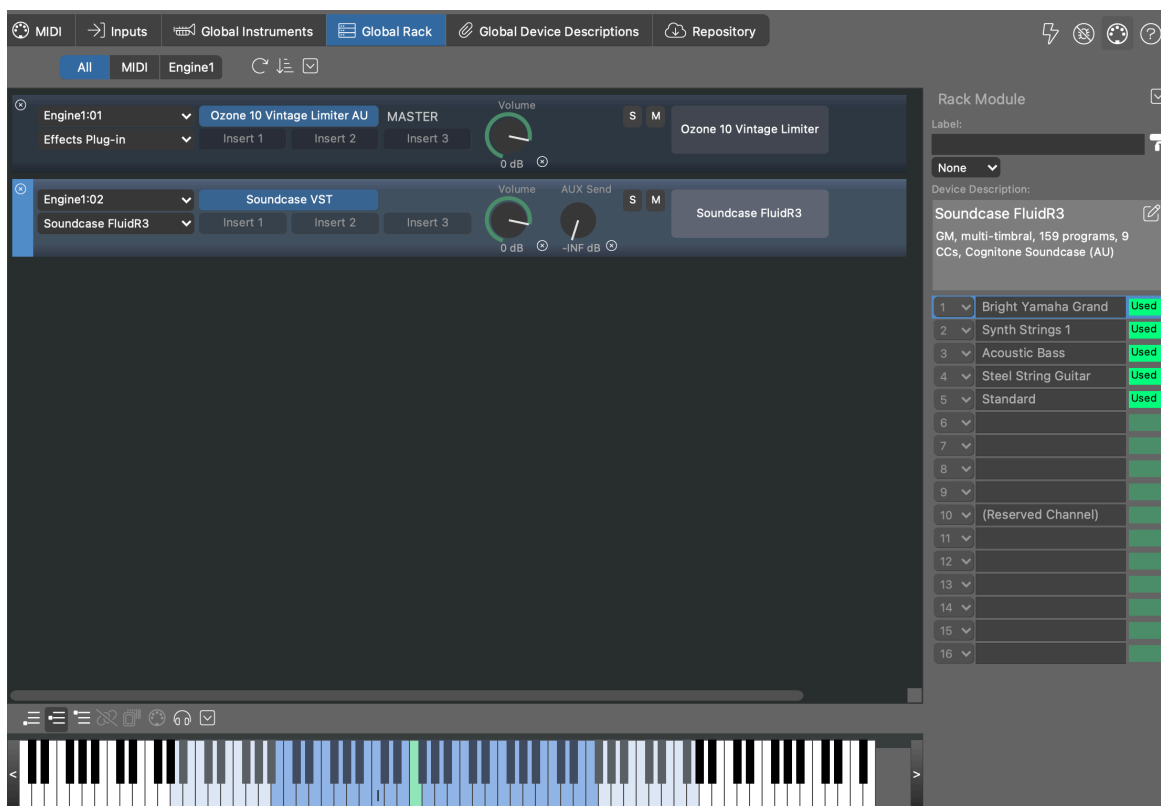
Related information

[Preset de la bande de Rack](#)

[Module de rack](#)

Éditeur de rack

Il existe trois types de racks : **les racks d'arrangement**, **les racks de la Bibliothèque** et le **Rack global**. Leurs **modules de rack** (aussi appelés « modules ») apparaissent dans cette vue.



Barre d'outils de la fenêtre



Ouvre la **bibliothèque de modules de rack** dans la barre latérale gauche, où tu peux rechercher des **préréglages de modules de rack** et d'autres éléments, puis les glisser-déposer sur le rack pour ajouter un nouveau **module de rack** ou charger un plug-in et un périphérique dans un module déjà existant.

Barre d'outils du Rack

Tout, MIDI, Intégré, Moteur 1

Sélectionne l'une de ces options pour te concentrer sur les modules hébergés sur ce type de port. Cette sélection détermine également à quel hôte un nouveau module est ajouté lorsque tu **double-cliques** dans la zone vide du rack.



Lorsqu'elle est active, l'arrangement mémorise le **Rack global** actuellement ouvert. La prochaine fois que tu ouvriras l'arrangement, on te demandera si tu souhaites également charger ce Rack global.



Charge le **Rack global** qui était ouvert au moment de la dernière sauvegarde de cet arrangement.



Ouvre le **Rack global** actuel dans l'application « **Réglages Audio/MIDI** ».



Recharge tous les modules de rack. Ça peut aider à rétablir un état plus stable si un problème est survenu.



Trier tous les modules de rack par type et par port.



Ouvre un menu contextuel pour contrôler le **Moteur Audio** et supprimer les modules, Devices ou Ports inutilisés.

Sélection, glisser-déposer

- **Sélectionne** un module pour voir son **contenu dans la barre latérale de droite**. Sélectionne un canal dans la barre latérale pour ouvrir un **widget de clavier** où tu peux jouer un son et examiner sa **tessiture jouée**.
- **Glisse** un module vers un autre rack pour le copier.
- **Dépose** un élément depuis la **Bibliothèque de modules de rack** pour insérer un nouveau module ou charger un plug-in et un Device dans un module déjà existant. Tu peux déposer des éléments entre les modules.

- **Dépose** un plug-in d'effets ou un préréglage d'effets depuis la **Bibliothèque de modules de rack** sur un module existant pour le charger en tant qu'effet d'insertion.
- **Déplace** les modules vers le haut ou vers le bas pour effectuer un changement d'ordre.

Related information

[Module de rack](#)

Barre latérale : [Bibliothèque de modules de rack](#)

[Inspecteur de périphériques](#)

Module de rack

Effectuez les réglages d'un **module de rack** pour obtenir les **Sons** dont tu as besoin.



Port audio

Déplace le module vers un autre hôte ou port. Sélectionne un **Port du Moteur Audio** ou un **Drone** comme destination vers laquelle tu veux que le module soit déplacé. Découvre [ici](#) comment déplacer un module vers un Drone dans une DAW.

Port de sortie

Choisis un port MIDI externe vers lequel le module enverra sa sortie (modules MIDI uniquement). Chaque port ne peut recevoir la sortie que d'un seul module.

Description du device

Sélectionne une **description du device** connue qui correspond au plug-in ou au matériel informatique externe, ou effectue l'une des actions suivantes :

Détecter

Compare l'état actuel du plug-in avec **les Presets de la bande de Rack** précédemment enregistrés et sélectionne la description du device associée à ceux-ci.

Device inconnu

Passe pour l'instant sans description du device.

Créer un nouveau

[Crée une nouvelle description de périphérique](#) à utiliser avec ce module.

Extraire en provenance de...

Essayer d'[extraire une description de device](#) depuis le plug-in.

Télécharger depuis le dépôt...

Rechercher dans le **Dépôt En Ligne** une description du device qui correspond au plug-in actuel.

Afficher la mise en page du périphérique

Ouvre un inspecteur affichant la disposition des canaux du Device que tu as sélectionné pour le module.

Bouton du plug-in à 3 positions

Ce bouton permet d'effectuer trois opérations :

1. Charger ou enregistrer un **préréglage de module de rack**. Les nouveaux préréglages sont automatiquement répertoriés dans la **bibliothèque de modules de rack** .
2. Ouvre l'**éditeur de plug-in** actuel.
3. Charger un **plug-in audio**.

Insérer des emplacements d'effets

Jusqu'à trois emplacements sont disponibles pour les plug-ins d'effets (Express et Pro).

Envoi AUX

Permet de régler la quantité du signal post-effets envoyé au [module AUX](#) (si le **Rack global** en possède un).

Volume:

Niveau de sortie global du module. Ne l'utilise pas pour le mixage. Garde-le à 0 dB sauf si tu dois compenser des niveaux audio très inégaux.

Solo

Coupe temporairement le son de tous les autres modules de rack.

Mute

Coupe temporairement le son de ce module de rack uniquement.

Couleurs, icônes

Tu peux personnaliser un module de rack pour mieux le visualiser.

Étiquette:

Saisis un nom pour ton module de rack.



Note:

N'oublie pas que les commandes audio s'appliquent à l'ensemble du plug-in. Si un plug-in héberge plusieurs instruments sur différents canaux MIDI, tous sont affectés de la même manière.

Menu Options

Exclure du Rack

Détache le module de rack du rack actuel, ce qui te permet de l'attacher à un autre. Il devient alors un **module de rack transitoire** qui n'est plus enregistré avec le rack actuel.

Inclure dans le Rack

Ajoute un **module de rack temporaire** au rack actuel, ce qui en fait une partie intégrante de celui-ci.

Commandes

- **Fais glisser** un module de rack vers un autre rack pour le copier.
- Les raccourcis clavier pour **Couper**, **Copier**, **Coller** ou **Dupliquer** fonctionnent aussi sur un module de rack.

Related information

[Modules de rack spéciaux](#)

[Preset de la bande de Rack](#)

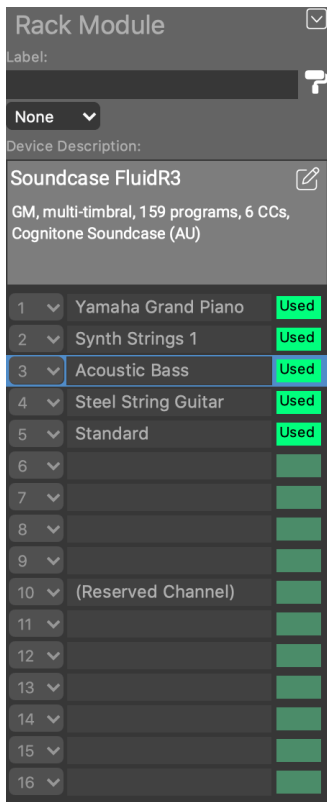
[Barre latérale : Bibliothèque de modules de rack](#)

[Passer d'un moteur de jeu à un DAW](#)

Inspecteur de périphériques

Affiche un bref aperçu du **périphérique** utilisé dans un **Module de rack**, en listant ses canaux ainsi que les sons sélectionnés et utilisés à ce moment-là.

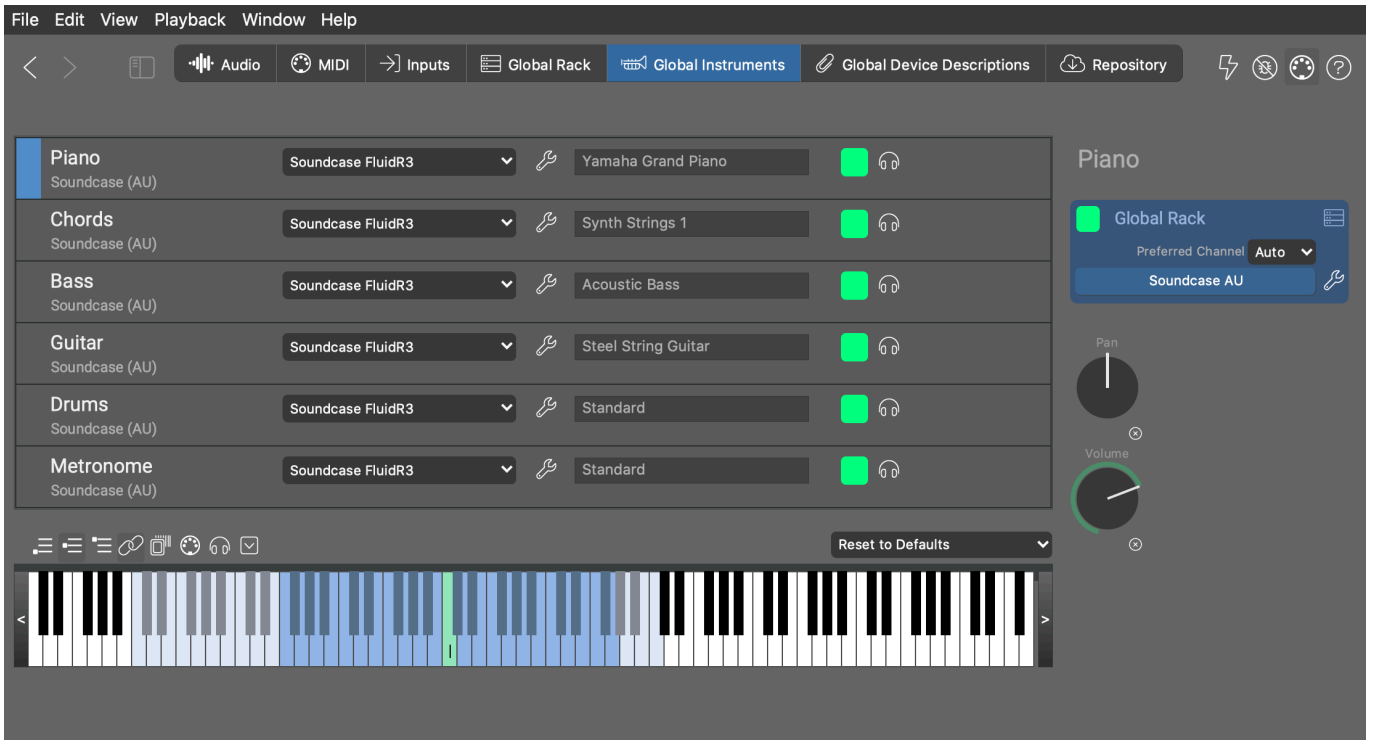
Sélectionne un canal pour faire apparaître un clavier de contrôle, ce qui te permet de jouer ou d'obtenir un aperçu du son.



Accède à l'éditeur de périphérique pour plus de détails ou pour modifier en profondeur la **Description du device**.

Page « Instruments globaux »

Sur cette page, tu peux configurer les six **instruments globaux**. Cette configuration est enregistrée dans le fichier **du Rack global**.



Sélection et configuration

Sélectionne un instrument et édite sa configuration sur le panneau avant et dans la Barre latérale. Appuie sur la **barre d'espace** pour écouter un aperçu de la phrase avec l'instrument sélectionné.

Menu du module de rack

Sélectionne le Module de rack global qui fournit le son de l' instrument.



Ouvre l'**assistant de sons** pour rechercher ou créer un module de rack, un Device et un son pour l'instrument.

Indicateur de statut

Le carré s'allume pour indiquer le statut actuel de l'instrument.

1. **Vert** : le son est en Ligne et prêt.
2. **Orange** : le son souhaité n'a pas pu être recherché. Un son de remplacement est actuellement utilisé.
3. **Rouge** : le son recherché n'est pas trouvé et il n'y a pas non plus de son de remplacement.



Obtenez un aperçu de l'instrument avec une phrase adaptée à sa **catégorie**.

Volume: Panoramique

Ce sont les valeurs par Défaut quand l'instrument est utilisé pour des tâches globales. Si un arrangement fait référence à un instrument global, l'arrangement peut avoir ses propres paramètres [de Volume](#) ou [de panoramique](#) définis. Clique sur le petit X pour effacer l'affectation.

Tessiture jouée

Réinitialiser aux Valeurs par Défaut

Ouvre ce menu contextuel et sélectionne un périphérique de ton choix pour définir les sons par valeurs par Défaut pour tous les instruments. Ça marche mieux avec des périphériques compatibles GM ou ceux qui ont des catégories attribuées à tous les sons.

Barre d'outils

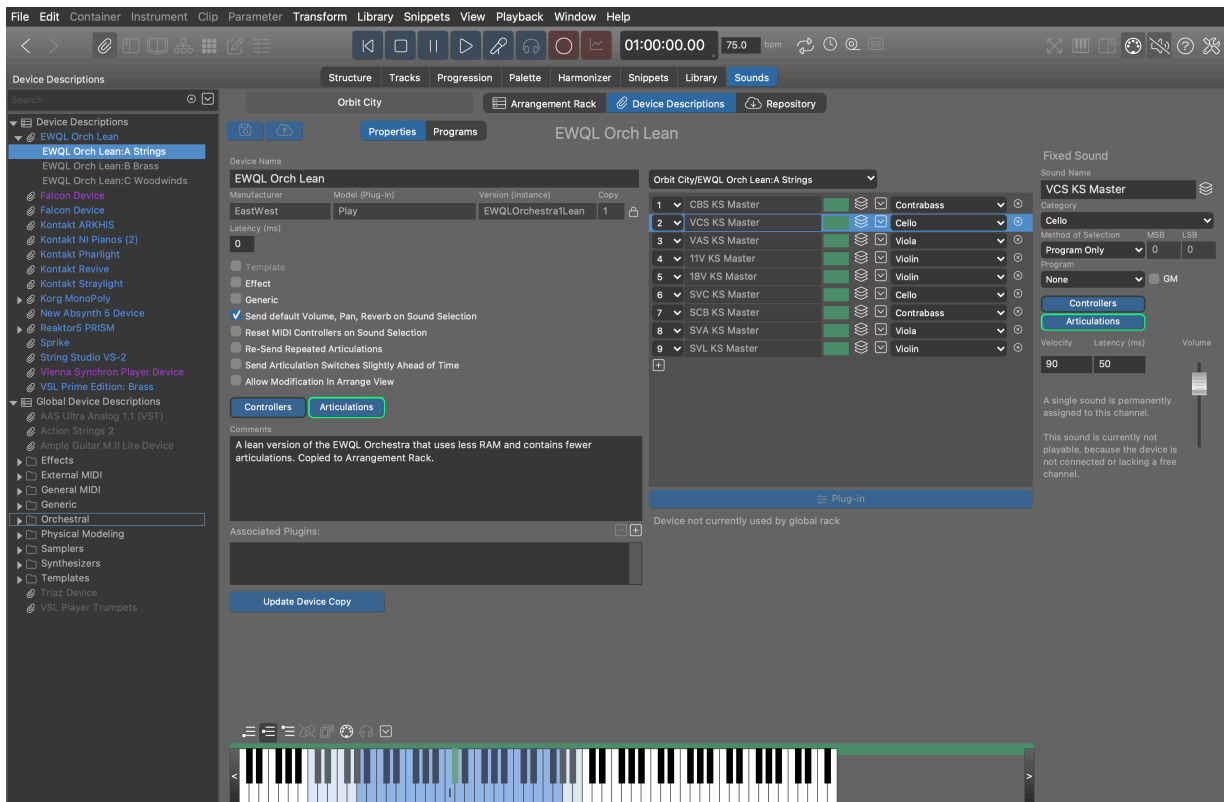
Sélectionne et ajuste **les tessitures jouées** comme expliqué ici.

Page « Devices »

Dans la section « **Description du device** », tu peux parcourir et éditer les **descriptions des devices** qui ont été copiées dans l'arrangement au moment où tu les as sélectionnées pour un instrument ou un module de rack . L'arrangement utilise ces descriptions pour t'éviter d'avoir à configurer manuellement chaque instrument à chaque fois.

Ces périphériques appartiennent à l'**arrangement** et sont enregistrés avec celui-ci. Si tu veux utiliser une description dans d'autres arrangements, tu peux la copier à l'aide de l'**option « Enregistrer > le périphérique > dans le Rack global »**.

La fenêtre « **Réglages Audio/MIDI** » gère toutes les descriptions de périphériques globales qui peuvent être utilisées par le **Rack global** et copiées dans des arrangements, des esquisses et des bibliothèques.



Enregistrement des Devices

Synfire enregistre automatiquement sur le disque les changements en attente de tous les périphériques. Dans la fenêtre « **Réglages Audio/MIDI** », tu peux également enregistrer manuellement un périphérique à un autre emplacement via « **Fichier > Enregistrer sous...** ».



Note:

Seules les descriptions de périphériques appartenant à l'arrangement peuvent être éditées. Les descriptions de périphériques **globaux** répertoriées ici sont en lecture seule. Gère-les dans la fenêtre « **Réglages Audio/MIDI** ».

Navigateur de périphériques

Ce navigateur t'aide à organiser toutes tes **descriptions de device** dans des dossiers. Les périphériques globaux sont gérés par le **Rack global**. La structure des dossiers est reprise dans le système de fichiers, donc chaque périphérique correspond à un fichier réel sur le disque.

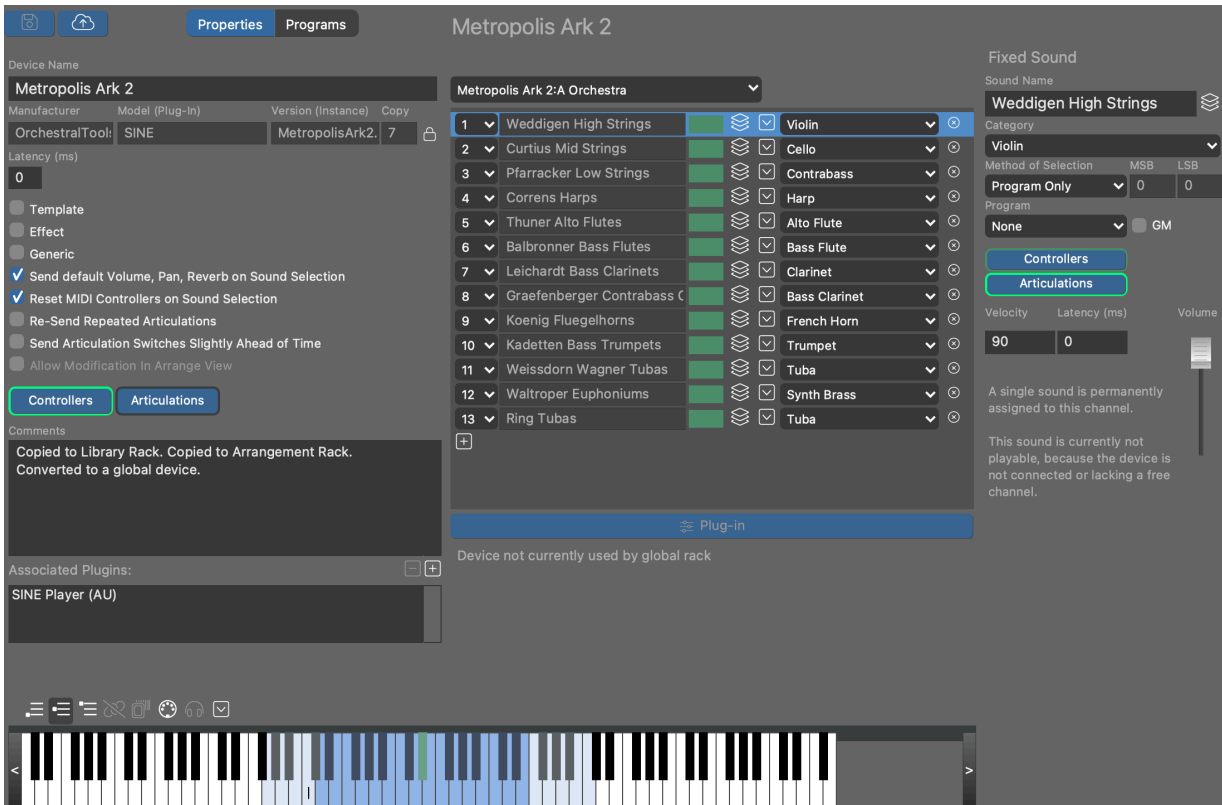
En revanche, les périphériques qui ont été copiés dans un **rack d'arrangement** sont stockés en interne avec l'arrangement. Tu ne les trouveras pas sur ton disque dur sous forme de fichiers séparés.

Related information

[Devices](#)

Propriétés du Device

Dans l'onglet **Propriétés**, tu peux éditer les réglages généraux d'un Device.



Nom du Device

Le nom du device est utilisé pour l'afficher dans la liste et ailleurs dans le logiciel. Tu peux modifier ce nom à tout moment.

Fabricant

Cette désignation doit contenir un nom court pour le fabricant, par exemple « **NI** » pour Native Instruments, ou « **YAMAHA** ». Utilise toujours exactement le même nom pour un même fabricant.

Modèle (plug-in)

Nom du modèle de matériel informatique ou du plug-in : **JV2080**, **MU90R**, **EWQLPlay**, **Kontakt6**, etc.

Version (Instance)

S'il s'agit d'un plug-in, indique ici la désignation du préréglage chargé, telle qu'elle est décrite dans la description du device : **My Orchestra Kit** ou **Misc Basses**. Tu peux laisser ce champ vide pour les synthétiseurs matériels informatiques.

Copie

Ce numéro est incrémenté à chaque fois qu'un Device est copié ou cloné. Il est donné à titre indicatif uniquement, pour que tu puisses déterminer laquelle des multiples copies de un Device est probablement la plus récente.

**CAUTION:**

Les champs Fabricant, Plug-in/Modèle et Version servent à créer un nom de fichier unique sous lequel le périphérique est enregistré. Dans la mesure du possible, tu ne devrais pas modifier cet identifiant après avoir commencé à l'utiliser dans tes projets. Pour modifier l'identifiant, tu dois d'abord déverrouiller les champs de saisie. Synfire répercutera le changement sur tous les fichiers actuellement ouverts afin de garantir que les instruments poignent toujours vers le même périphérique.

Latence

Saisis une valeur en millisecondes correspondant à l'avance avec laquelle les données MIDI doivent être envoyées afin de compenser la latence du Device.

Modèle

Coche cette case si cette description du device est censée servir de **modèle** de **device**.

Effet

Coche cette case si le plug-in ou le matériel informatique est un processeur d'effets.

Générique

Indique que ce device a été créé automatiquement quand on en avait besoin, pour servir de point de départ. Tu peux supprimer cette case et éditer le device pour qu'il réponde parfaitement à tes besoins.

Envoyer le Volume, la balance et la réverbération par Valeurs par Défaut lors de la sélection d'un son

Détermine s'il faut envoyer automatiquement les CC «**Volume**», «**Pan**», «**Reverb**» et d'autres CC liés au mixage chaque fois qu'un son est sélectionné. Désactive cette option si tu ne veux pas que Synfire interfère avec un mix que tu as configuré manuellement dans ton DAW ou avec du matériel informatique externe.

Réinitialiser les contrôleurs MIDI lors de la sélection d'un son

Certains appareils nécessitent que les CC MIDI soient réinitialisés à leurs Valeurs par Défaut après la sélection d'un nouveau programme/patch. Si tu remarques que ton appareil se comporte de manière étrange en ce qui concerne les pédales de sustain, le pitch bend ou la modulation, tu devras peut-être cocher cette option.

Renvoyer les articulations répétées

Envoyer **les articulations** à chaque fois, même si le changement dans l'articulation envoyée précédemment n'a pas eu lieu.

Autoriser la modification dans l'arrangement

Tu peux choisir si tu veux que l'**Inspecteur d'instrument** d'un arrangement affiche tous les détails du son que tu as sélectionné pour un instrument. Bien que cela t'évite d'aller dans l'éditeur de périphérique sur la page **Sons**, ça ajoute beaucoup d'informations qui pourraient te distraire. Cette option est toujours désactivée pour les périphériques globaux (partagés).

Contrôleurs personnalisés, articulations

Éditez les **Contrôleurs personnalisés** ou les **articulations personnalisées** disponibles pour ce Device.

Mise à jour d'un périphérique intégré

Si un périphérique a été initialement copié dans l'arrangement, tu peux le mettre à jour vers la version actuelle de la **description du device global**. Cela importe une nouvelle copie dans l'arrangement.

Variantes:

Pour la plupart des appareils, une seule variante avec 16 canaux MIDI suffit. Pour les bibliothèques de sons très complètes, tu peux ajouter jusqu'à quatre **variantes** **A, B, C, D**. Chaque variante représente une configuration, un mode de fonctionnement ou un préréglage différent du même appareil et prend en charge jusqu'à 16 canaux MIDI.

L'avantage d'utiliser des variantes plutôt que de créer plusieurs appareils, c'est que **les contrôleurs personnalisés**, **les articulations** et **les propriétés du Device** n'ont besoin d'être définis qu'une seule fois pour toutes les variantes.

Types de canaux

Chaque canal MIDI peut être défini selon l'un des trois types suivants :

Sons fixés

Un seul son est attribué de manière permanente à ce canal. Ses propriétés peuvent être définies à l'aide de l'inspecteur dans la Barre latérale.

Sélection dynamique de programme

Un programme ou un patch quelconque du Device est sélectionné en envoyant un message MIDI de sélection de banque et de programme. La liste des sons disponibles est gérée dans l'onglet « **Programmes** ».

Canal réservé

Sur ce canal, seuls les sons dont le numéro de canal correspond à celui défini comme **canal réservé** peuvent être sélectionnés (par exemple, c'est le cas des kits de batterie GM qui nécessitent le canal 10). Ces sons sont également gérés dans l'onglet « **Programmes** ».

Plusieurs types de canaux peuvent être combinés dans une même variante. Si un périphérique dispose de plusieurs variantes avec des canaux dynamiques, Synfire les prend toutes en compte de manière égale pour l'affectation des sons.

Un indicateur vert intitulé « **Utilisé** » indique si un canal est actuellement utilisé par un ou plusieurs instruments, qui sont répertoriés dans la barre latérale à titre d'information.



Tip:

Tu peux éditer les propriétés, les contrôleurs et les articulations d'un son lorsque le plug-in est chargé, puis sélectionner « **Copier le son vers la banque utilisateur** » dans le menu Options pour l'enregistrer définitivement dans ses **programmes**. C'est pratique quand tu as beaucoup de sons à ajouter pour une grande bibliothèque.

**Tip:**

Pour les synthétiseurs et générateurs de sons General MIDI (GM), on te recommande de toujours exclure le canal 10 de l'allocation dynamique. La norme exige qu'il soit réservé aux kits de batterie.

**Note:**

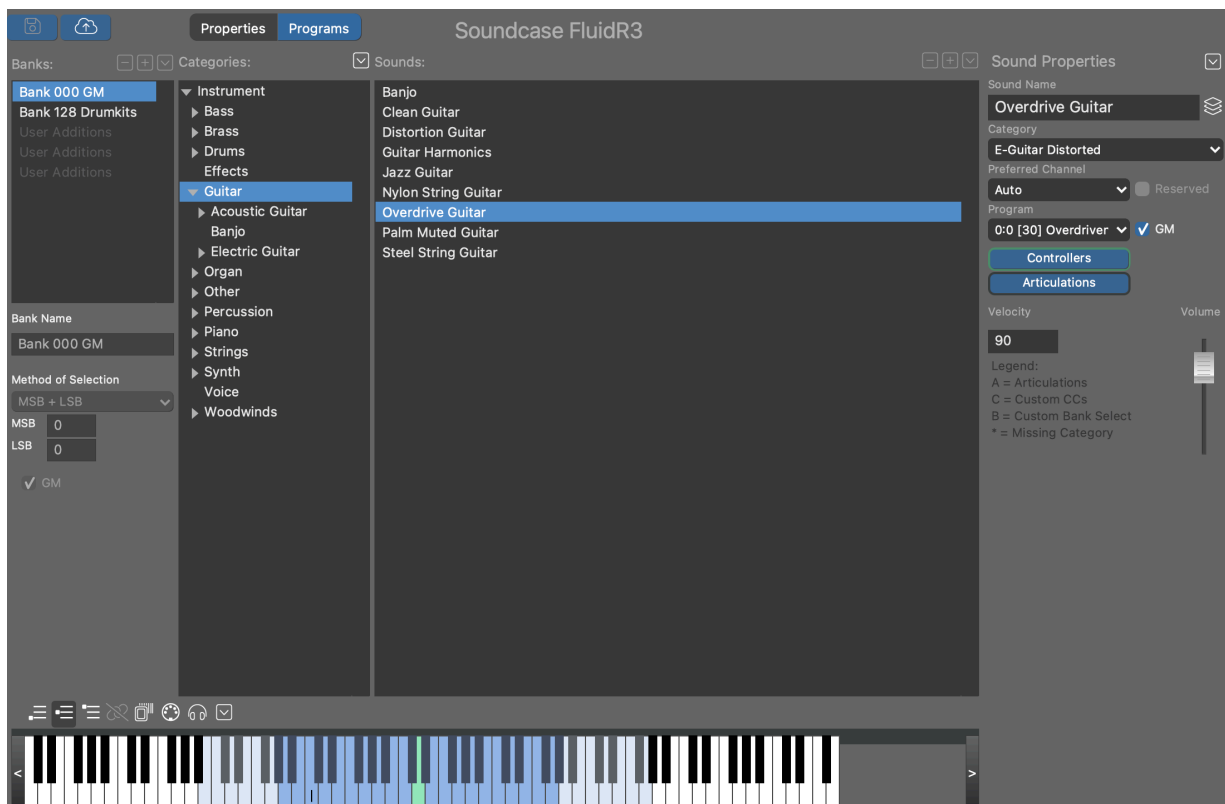
Les canaux dynamiques sont gérés automatiquement par Synfire. Lorsque plusieurs arrangements sont ouverts en même temps, la fenêtre au premier plan peut mettre temporairement de côté les sons d'une fenêtre en arrière-plan afin de s'assurer que tous les sons de la fenêtre au premier plan sont prêts à être joués.

Related information

[Allocation dynamique des sons](#)



Programmes de l'appareil

Les programmes ou les patches que tu sélectionnes en envoyant un message MIDI sont gérés dans l'onglet « **Programmes** ». Les sons sont organisés en banques et classés par **catégorie**.



Banques de sons

La norme MIDI autorise un maximum de 128 sons par banque. Les banques de sons sont surtout utilisées pour les synthétiseurs matériels et leurs émulations logicielles. Si ton appareil ne prend pas en charge les banques de sons, crée une seule banque qui regroupe tous les sons.

Utilisez les boutons  et  de la liste des banques pour ajouter ou supprimer des banques.

Nom

Pense à donner un nom à chaque banque.

Méthode de sélection des banques

Pour les plug-ins audio, la méthode **Plug-in Preset Selection** fonctionne généralement très bien. Consulte la documentation MIDI de ton Device pour connaître les messages MIDI envoyés afin de sélectionner une banque de sons et un patch/programme en particulier. Choisis ce type de message dans le menu déroulant. Les variables **MSB** et **LSB** sont des espaces réservés qui seront remplis par le son en question.

GM (General MIDI)

Coche cette case si tous les sons de la banque sont conformes à la **norme General MIDI (GM)**. Cette norme définit un ensemble de numéros de changement de programme, de noms et de catégories, ce qui t'évite d'avoir à configurer les sons toi-même. Utilise le menu contextuel de la liste (clic droit) « **Initialiser General MIDI** » pour remplir toute une banque de sons conformes à la norme. Les programmes déjà existants seront conservés.

Catégories


Cette arborescence présente une hiérarchie de **catégories d'instruments**. Elles fonctionnent en gros comme des dossiers.

Dépose un ou plusieurs sons sur une catégorie pour leur attribuer cette catégorie.

Grâce à l'option « **> Prévisualiser la phrase** » de la liste, tu peux couper, copier ou coller n'importe quelle **phrase** que tu souhaites utiliser pour obtenir un aperçu des sons de cette catégorie.


Sons

La liste des sons peut être triée par « **Name** », « **Program** » ou « **Category** ». Tu peux sélectionner un ou plusieurs sons pour éditer leurs propriétés dans l'inspecteur de la barre latérale.

- **Sélectionne** un ou plusieurs sons pour les éditer en groupe ensemble.
- **Fais glisser** un ou plusieurs sons vers une autre **Banque de sons** pour les déplacer. Maintiens la touche  **Ctrl** enfoncée pour les copier.
- Utiliser les raccourcis clavier **Couper**, **Copier**, **Coller** pour copier ou déplacer un ou plusieurs sons vers ou depuis d'autres **périphériques** ou **banques de sons** .

Créer de nouveaux sons

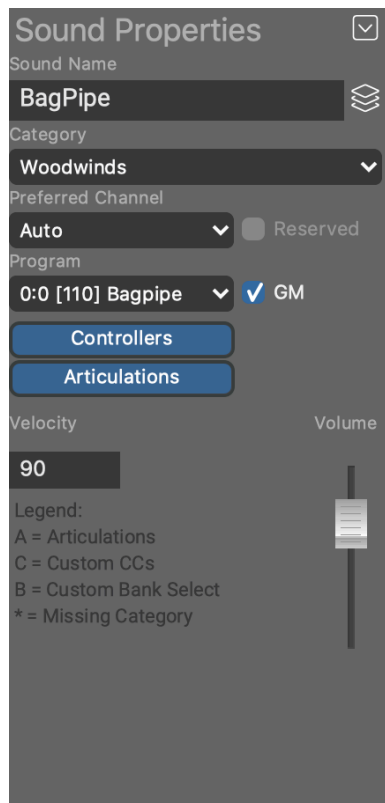
Procède comme suit pour ajouter un nouveau son à la liste à partir de zéro.

1. Sélectionne la banque à laquelle il doit être ajouté.
2. Sélectionne une catégorie appropriée dans l'arborescence.
3. Clique sur  dans la barre d'outils de la liste.

Remplis maintenant le formulaire pour configurer le son.

Propriétés des sons

Éditer les propriétés (métadonnées) d'un **son** dans l'**Inspecteur de paramètres** ou sur la page **Sons**.



Parcourir **les modèles de périphériques** pour trouver des propriétés sonores déjà connues afin de les copier dans ce son.

Nom du son

Le nom qui s'affiche à côté de ton **instrument** et lorsque tu parcoures les sons.

Catégorie

Prélever une **catégorie** dans le menu, ou glisse-dépose un ou plusieurs sons sur la catégorie souhaitée dans l'arborescence.

Méthode de sélection

Comment le programme/patch représenté par ce son est **sélectionné** (facultatif).

Canal préféré

À définir uniquement si le son nécessite ou privilégie un canal spécifique. S'il s'agit d'un canal Réserve, coche également la case « **Réserve** ». Si le son se trouve toujours sur le même canal, tu dois éditer le canal dans l'onglet « **Propriétés** », pas ici !

Programme

Le numéro utilisé pour sélectionner le son avec un message de changement de programme MIDI (1 - 128). Coche la case « **GM** » si le changement de programme et la catégorie d'instruments sont conformes à la norme **General MIDI**.

Contrôleurs, articulations

Réglages des **Contrôleurs** et **articulations personnalisés** facultatifs pour le son. Ceux déjà définis pour le Device n'ont pas besoin d'être redéfinis.

Vélocité, Volume:

Ce sont des préférences facultatives utilisées uniquement pour réaliser un aperçu de phrases quand ces valeurs ne sont pas disponibles autrement.

Latence

Latence du son (en millisecondes). S'ajoute à la latence du Device.


Informations supplémentaires


Explique pourquoi un son n'est pas audible pour le moment. Attention : si tu édites la description du device, celui-ci n'est pas forcément « en Ligne », c'est-à-dire utilisé par un **Module de rack** à ce moment-là. Si c'est le cas, tu ne peux bien sûr pas entendre les sons que tu édites.

Détails du son dans l'arrangement

Certaines propriétés d'un son peuvent être affichées et éditées dans l'**Inspecteur de paramètres**. Ce formulaire est généralement en lecture seule (grisé) à moins que tu n'aies activé l'option « **Allow For Modification in the Arrange View** » dans la Description du device. Les descriptions du device créées par l'**Assistant de sons** pour plus de commodité autorisent cette option par défaut, ce qui te permet de modifier facilement les propriétés d'un son sans passer par l'éditeur du device.

▽ Sound Details

Device Name
VSL Strings 

Sound Name
VSL 1 String Ensemble 

Category
String Ensemble ▾

Method of Selection MSB LSB
Program Only ▾ 0 0

Program
None ▾ GM



Accède à l'éditeur de périphérique où tu peux modifier le son et tous les autres sons du périphérique dans leur contexte.

Related information

[Propriétés de l'instrument](#)

Dépôt

Cognitone met à ta disposition une collection de **descriptions du device** que tu peux télécharger depuis Synfire. Dans l'onglet [« Dépôt »](#), tu as accès à cette base de données.

Search Results	Any Plug-in	Search
AudioModeling: SWAMFlugelhorn.S225ML	SWAM Flugelhorn Device	P ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMFrenchHornF.PW...	SWAM French Horn F Device	P ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTenorBassTromb...	SWAM Tenor Bass Trombone Device	P ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTenorTrombone....	SWAM Tenor Trombone Device	P ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTrumpet.2YE041	SWAM Trumpet Device	P ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTrumpetC.K9AN7M	SWAM Trumpet C Device	P ZenBreeze 2 (100% edited)
AudioModeling: SWAMTubaEb.FB1HJW	SWAM Tuba Eb Device	P ZenBreeze 2 (100% edited)
CamelAudio: Alchemy	Alchemy	P ★★★★★ timeline 148 (80% edited)
CLAVIA: NordLead3	Clavia Nord Lead 3	M ★★★★★ timeline 1169 (20% edited)
CLAVIA: NordRack	Clavia Nord Rack	M ★★★★★ timeline 636 (20% edited)
Cognitone: Embedded	Embedded GM Synth	GM timeline 159 (100% edited)
Cognitone: Generic	Generic Device	timeline 1 (100% edited)
Cognitone: Generic	Generic Effect	E timeline 1 (100% edited)
Cognitone: Soundcase	Internal Soundcase	PGM ★★★★★ timeline 159 (100% edited)
Cognitone: Soundcase	Soundcase FluidR3	EPGMT ★★★★★ weedhead 159 (100% edited) Updated
Cognitone: Soundcase	Soundcase FluidR3	PGM ★★★★★ timeline 159 (100% edited) Updated
Cognitone: Soundcase	Soundcase FluidR3 (2)	PGM LEVASSEUR 159 (100% edited)
Cognitone: Soundcase	Sprise	PGM ★★★★★ lottekoe 160 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	PM ★★★★★ THSCBOX 78 (81% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	4 ★★★★★ Yach 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	advokat-meissner@t-... 78 (100%) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	P ★★★★★ timeline 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	LEVASSEUR 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise	tarz 78 (100% edited) Updated
Cognitone: Sprise	Sprise (Fixed)	P timeline 79 (100% edited)
Custom: M17U7E3S6G3	New Device 3	v.zilke@arcor.de 1 (100% edited)
EastWest: Opus	Fantasy Orchestra	P3 S3129 48 (100% edited)

CLAVIA Clavia Nord Rack 10/1/2013 **20%**

Uploader Comments:
Imported from midnam XML. Plain banks and sounds not yet categorized. Lacking the hardware, ranges could not be checked.

Summary:
multi-timbral, 636 programs, 20% edited.
Filename: CLAVIA_NordRack.device created October 1, 2013 at 9:17:16 PM (131 KB)

Please Vote:

Excellent

Very Useful

Ok

Insufficient

Useless Or Broken

[Download Device](#)

La base de données permet à tous les utilisateurs de mettre en ligne leurs appareils et de les partager. Demande aux autres s'ils ont peut-être une description du device dont tu as besoin et s'ils seraient prêts à la mettre en ligne. Mets toi-même en ligne les descriptions du device qui, selon toi, pourraient être utiles aux autres. Ça permettra d'enrichir rapidement la collection, pour le bénéfice de tous les utilisateurs.

Rechercher et Télécharger

Tu peux parcourir le dépôt selon différents critères. Utilise pour cela les menus déroulants situés en haut de la liste. Saisis le nom d'un plug-in, d'un Fabricant ou d'un modèle dans le champ de recherche pour trouver les descriptions correspondantes. Après avoir téléchargé une description, elle est enregistrée dans ta liste globale de descriptions du device.

Tu peux aussi sélectionner un appareil dans le Dépôt et le glisser-déposer dans le dossier de ton choix de ta bibliothèque d'appareils, dans la Barre latérale de gauche.

Voici comment rechercher rapidement une description pour un plug-in en particulier :

1. Dans l'onglet « **Rack** », sélectionne le module de rack qui contient le plug-in pour lequel tu as besoin d'une description.
2. Passe ensuite à l'onglet « **Dépôt** ». On recherche le plug-in et les descriptions potentiellement adaptées s'afficheront dans la liste.

Mise en ligne

Vérifie d'abord si la description est correctement intitulée et si elle contient suffisamment de sons pour être utile. Elle n'a pas besoin d'être terminée, mais doit au moins inclure assez d'informations pour que d'autres puissent

éventuellement la compléter. Si nécessaire, Synfire t'affichera un message d'avertissement indiquant les sources potentielles d'erreurs avant le téléchargement.

Utilise les champs de commentaires de la description pour indiquer aux autres quelles données sont déjà incluses et ce qui manque encore. D'autres pourraient vouloir compléter ta description et téléverser une version mise à jour.

Si tu téléverses une description pour un plug-in, tu dois l'associer à une instance de plug-in via l'**option « > Associer au plug-in... »**. Ce n'est pas nécessaire si la description a été initialement extraite d'un plug-in. Sans cette association, les autres utilisateurs auront du mal à trouver la description. Le Fabricant et le Modèle sont essentiels pour une recherche réussie.

Enfin, grâce à l'**option « > Télécharger vers le Dépôt »**, tu peux envoyer la description vers la base de données. Tu peux aussi simplement glisser-déposer l'appareil dans la liste du Dépôt avec ta souris.

Si tu télécharges à nouveau la même description plus tard, elle remplacera ton précédent téléchargement. Les autres utilisateurs verront un indicateur leur signalant qu'une version plus récente est disponible pour une description qu'ils ont déjà téléchargée.

**Tip:**

Si tu vois des descriptions qui semblent incomplètes, n'hésite pas à les télécharger et à les éditer. Si tu as une description meilleure ou plus complète, télécharge-la. Tu ne risques jamais d'écraser une description déjà présente dans la base de données. Plusieurs versions d'un même appareil peuvent coexister.

Panneaux

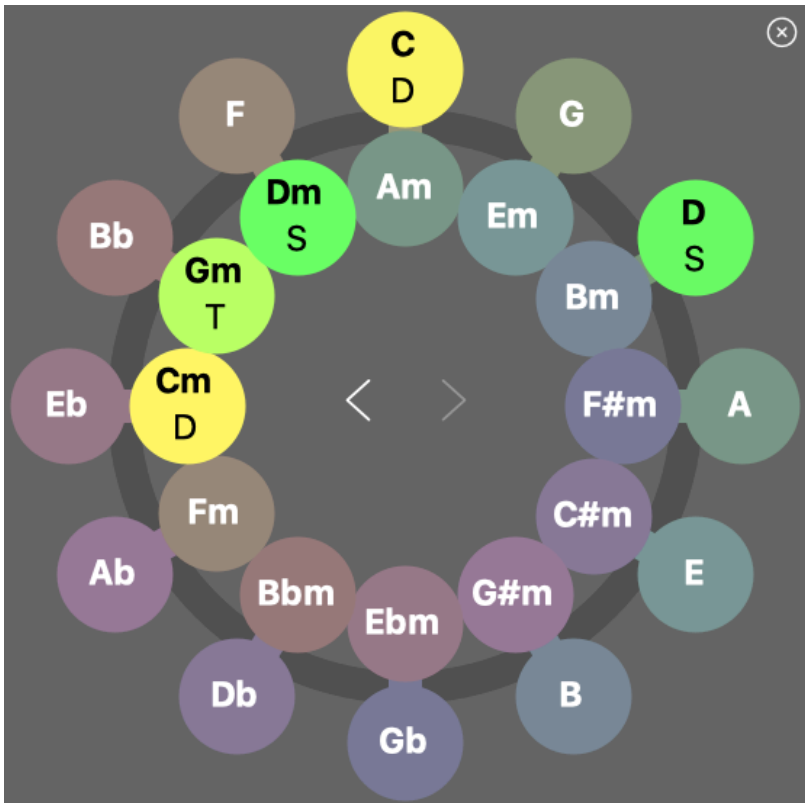
Des widgets autonomes qui flottent sur ton Bureau

Certaines vues incluses dans Synfire peuvent également être ouvertes sous forme de panneaux séparés épinglés sur le Bureau, ce qui te permet de les consulter tout en jouant et en travaillant.




Le cycle des quintes

Ce widget affiche toutes les tonalités traditionnelles disposées en cercle. Les tonalités majeures se trouvent à l'extérieur, et leurs tonalités mineures parallèles à l'intérieur. Leurs notes fondamentales sont séparées d'une quinte, d'où le nom.

Tu trouveras ce widget dans la barre latérale des onglets « **Diagramme de Progression** » ou « **Palette** ». Tu peux aussi ouvrir un widget autonome via « **Fenêtre > Cercle des quintes** ».



Les lettres «T, D, S» indiquent respectivement les fonctions «Tonic, Dominant, Sub-dominant». Elles précisent quelle fonction l'accord en cours de lecture occupe dans cette tonalité. Tu peux ainsi repérer d'un seul coup d'œil dans quelles tonalités l'accord actuel joue un rôle principal. C'est utile quand tu veux changer de tonalité.

- **Clique** sur une clé pour y accéder.
- **Clique** sur une clé tout en maintenant **la touche**  **Alt** enfoncée pour garder les gammes actuelles (alternatives) .
- **Double-clique** sur une clé pour ouvrir une **palette** sur celle-ci.
- Utilisez les boutons **<>** pour naviguer d'avant en arrière entre les clés récemment visitées.
- Maintiens **la touche**  **Maj** enfoncée pendant que tu sélectionnes une tonalité afin de mettre en surbrillance tous les accords qu'elle a en commun avec la tonalité précédente. C'est utile pour effectuer un [changement de tonalité](#).
- Maintiens **la** **touche**  **Contrôle** enfoncée tout en cliquant pour rester dans la tonalité actuelle et mettre en surbrillance tous les accords qu'elle a en commun avec la tonalité sur laquelle tu as cliqué. De plus, cela met en surbrillance les accords de cette tonalité dans toutes les fenêtres **de palette** actuellement ouvertes.



Tip:

Toutes les mises en surbrillance temporaires peuvent être verrouillées à l'aide du bouton « **Freeze** », ce qui te permet de jouer avec la palette sans réinitialiser l'affichage actuel.

**Tip:**

Si tu as du mal à distinguer plusieurs accords mis en surbrillance, utilise le pré réglage de couleurs noir et blanc pour l'**Printing**.

**Note:**

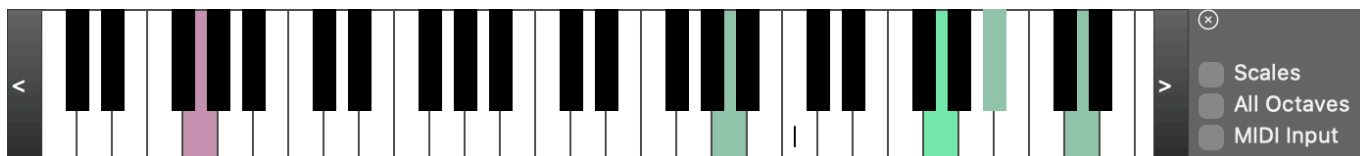
Dans la tonalité majeure/mineure traditionnelle, ce sont toutes les tonalités pertinentes dont tu dois te soucier. Bien qu'il existe des tonalités plus éloignées avec des altérations supplémentaires, celles-ci n'ont pas d'importance pour l'accordage **en tempérament égal à 12 tons**. De toute façon, tu ne peux pas les jouer sur un piano ou un clavier MIDI accordé normalement, sans réaccorder tout ton matériel, ce qui est un vrai casse-tête.

Related information

[Clés](#)

[Fonctions harmoniques](#)

Widget Clavier



Ce clavier met en évidence l'**accord**, la ligne de basse et la **gamme verticale** en cours de lecture. Ouvre des panneaux supplémentaires avec [le clavier > en Fenêtre](#), quelle que soit sa taille.

Gammes

Affiche la **gamme verticale** à la place des **Accords**.

Toutes les octaves

Étend la mise en évidence de la gamme à toutes les octaves.

Entrée MIDI

Afficher l'entrée MIDI en temps réel. Si tu veux qu'une palette réagisse aux frappes de clés ici, coche aussi « **Entrée MIDI** » avec la palette.

Molette de souris

Fais défiler la tessiture d'octaves.

 **Clic** /  **Ctrl-Clic**

Active ou désactive le partage du clavier pour l'entrée en direct.

**Tip:**

Pour jouer en même temps qu'un piano ou un synthétiseur, tu peux modifier la taille afin que les doigtés soient facilement lisibles à distance.

Related information

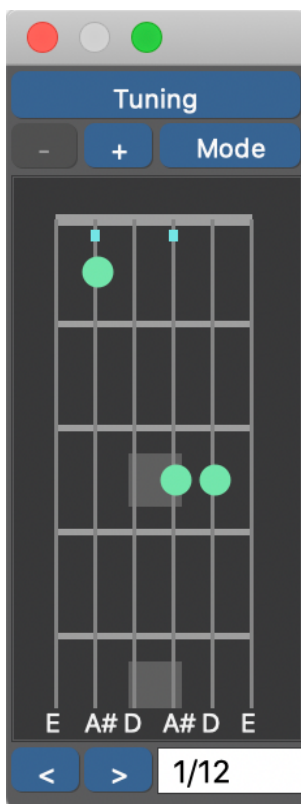
[Configuration de l'entrée MIDI](#)

Clavier à gamme

Avec ce clavier spécial, tu peux ajouter des segments à une «[Figure](#)» petit à petit. Choisis la position souhaitée dans l'[Figure](#), puis clique sur les touches pour ajouter des symboles. Il faut un peu de temps pour s'y habituer.

Panneau d'Instrument à Cordes

Ouvre autant d'instances que tu veux et configure-les comme tu veux. Pour jouer sur un instrument, tu peux modifier la taille pour que les doigtés soient facilement lisibles même de loin.



Accordage

Prélevez un préréglage d'accordage pour ton instrument.



Ajoute ou supprime des frettes supplémentaires.

Mode

Passe du mode « **Uniquement les Accords** » au mode « **Gamme verticale** ».



Parcourir les différents doigtés possibles pour cet accord.

**Tip:**

Ouvre plusieurs panneaux et utilise-les pour jouer avec d'autres musiciens.

Légende

Corde à vide

Une corde sans point vert doit être jouée à vide.

X

La corde doit être en sourdine. Elle n'est pas censée être jouée à vide .

Carré bleu

Cette corde joue la note **fondamentale** de l'accord.

Barré

Une barre verte accompagnée d'un chiffre qui indique la position de la case sur le manche.

**Note:**

Certains accords comportent plus de notes qu'il n'y a de cordes. Synfire essaie de conserver les intervalles particulièrement caractéristiques d'un accord.

Préférences

Synfire mémorise ta dernière sélection pour chaque accord. Tu peux aussi les enregistrer et les charger manuellement via [Préférences >> Valeurs par Défaut >> Préférences personnelles du manche](#).

Instruments pris en charge

Instrument	Accordage
Guitare	Mi La Ré Sol Si Mi
Guitare pour gaucher (guitare gauchère)	Mi Si Sol Ré La Mi
Guitare à Basse	Mi La Ré Sol
Ukulélé	G C E A
Viola da gamba	Ré Sol Do Mi La Ré
Violoncelle, banjo, guitare ténor, alto	Do Sol Ré La

Instrument	Accordage
Violoncelle, violon, mandoline, banjo irlandais	G D A E
Violon ténor, Basse ou en sol (luth)	G C F A D G

**Note:**

Tu peux ajouter tes propres accordages dans le dossier de configuration « **Tunings** » (simples fichiers XML).

Panneau « Contexte harmonique »

Des infos détaillées sur le **Contexte harmonique** en cours de lecture. En plus des propriétés du Contexte harmonique, ce panneau liste aussi les extensions d'accords qui peuvent être jouées sans perturber l'harmonie.

The screenshot shows a dark-themed panel with the following content:

- Top bar: C9 > Gm(add9)
- Buttons: Automatic Bass (dropdown), Automatic Inversion (dropdown)
- Table of chord properties:

Chord	Gm(add9)
Vertical	G.dorian
Horizontal	F.major
Bass	-
Key	C.Major
Relation	F.Major-minor
Numeral	v
Function	d
Extensions	m6(add9) m9 m11 m13

Fais glisser ce panneau sur n'importe quel **diagramme de Progression** pour insérer l'accord et tout son contexte.

Ouvre un panneau flottant avec « **Contexte harmonique** ».

Related information

[Contexte harmonique](#)

[Diagrammes de Progression](#)

Fenêtres de dialogue

Fenêtres de dialogue qui s'affichent pour effectuer une tâche précise

Les rubriques de cette section constituent toutes des points d'accès à l'**aide** intégrée qui s'affiche lorsque tu survoles ou sélectionnes des objets dans l' application. On te conseille donc d'ouvrir Synfire et de faire exactement ça, plutôt que de lire ces sections comme les chapitres d'un manuel d'utilisation.

Préférences

Licence

Cette page contient des informations sur ta licence. Les informations que tu fournis concernant les droits d'auteur, les éditeurs et les prétentions sont ajoutées en toute sécurité aux documents que tu enregistres.

Interface utilisateur

Certains de ces réglages ne prennent effet qu'après avoir rouvert une fenêtre.

Langue

Sélectionne ta langue ou celle que tu comprends suffisamment bien. Cette préférence est lue à partir du système d'exploitation lors de l'installation, mais peut être modifiée à tout moment.

Couleurs

Choisis parmi plusieurs thèmes de couleurs.

Infobulles

Brèves infobulles d'aide qui s'affichent lorsque tu passes la souris sur un élément de commande ou une zone de l'interface utilisateur. Pour une aide plus complète, ouvre le navigateur **d'aide intégré**.

Barres de menus locales

Sous macOS, la barre de menu principale apparaît en haut de l'écran. Active cette option si tu veux qu'elle s'affiche en haut de chaque fenêtre, ce qui est courant sous Microsoft Windows et présente certains avantages lorsque tu as de nombreuses fenêtres ouvertes en même temps.

Boîtes de dialogue de fichiers natives

Si tu rencontres des problèmes avec les boîtes de dialogue de fichiers fournies par le système d'exploitation, tu peux désactiver cette option pour utiliser les boîtes de dialogue personnalisées fournies par Synfire.

Désactiver les widgets au contexte

Sous macOS, il est courant que les widgets soient grisés lorsqu'une fenêtre n'est pas au premier plan. Désactive cette option si tu veux te passer de ce retour visuel et bénéficier d'une réponse plus rapide.

Réafficher les avertissements refusés

Affiche à nouveau tous les avertissements, même ceux que tu as déjà refusés par le passé.

Réinitialiser la tête de lecture lors de la sélection des conteneurs

Déplace la tête de lecture au début d'un conteneur lorsqu'il est sélectionné.

Réinitialiser la tête de lecture lors de la sélection de données de paramètre

Déplacer la tête de lecture vers la dernière sélection effectuée dans une **vue de paramètres** (avec un petit pré-roll).

Sélectionner un nouveau conteneur après sa création

Sélectionne immédiatement un conteneur nouvellement créé.

Ne pas fusionner les accords adjacents identiques

Autoriser l'apparition d'instances répétées d'un même **Contexte harmonique** dans un diagramme de Progression.

Éditer les raccourcis clavier

Ouvre une boîte de dialogue pour [éditer les raccourcis clavier](#).

Fichiers

Les dossiers d'installation et de configuration ne peuvent pas être modifiés a posteriori.

Configuration

Synfire enregistre tes préférences, tes réglages, tes modèles et tes racks dans ce dossier. Les réglages d'origine sont gardés dans le dossier d'installation, où ils sont protégés contre tout écrasement accidentel.

Projets

C'est là que tes racks, réglages, arrangements, diagrammes de progression, palettes et autres documents sont enregistrés par défaut.

Nombre de sauvegardes

Le nombre de sauvegardes récentes à garder, au cas où tu aurais besoin de revenir à une version antérieure.

Sauvegarde automatique

Enregistre une sauvegarde de l'arrangement actuellement ouvert toutes les deux minutes pour que tu puisses le récupérer en cas de plantage.

LilyPond Engraver

Chemin d'installation et options de ligne de commande pour lancer l'exportation de la notation LilyPond .

Notation

Configure trois lignes de commande pour traiter les fichiers de notation exportés.

1. **Convertir** : cette commande exécute un programme sur le fichier exporté par Synfire. Il peut s'agir d'un utilitaire en ligne de commande qui génère un PDF, un JPG ou un autre format à partir du fichier exporté.
2. **Afficher** : cette commande lance un programme pour afficher le résultat généré par le programme de conversion ou le fichier exporté directement. Par exemple, il peut s'agir d'un lecteur de PDF ou d'un logiciel de notation capable d'ouvrir directement le fichier exporté. Cette commande n'est exécutée que si tu l'actives.
3. **Débogage** : ça lance un programme qui permet d'examiner le fichier exporté, par exemple avec un éditeur XML. Cette commande n'est exécutée que si tu l'actives.

Les variables suivantes sont définies comme des espaces réservés pour les modèles de ligne de commande .

{filename}

Le nom absolu du fichier exporté, avec le répertoire et l'extension.

{name}

Le nom du fichier sans l'extension ni le chemin d'accès au répertoire, par exemple `Lullaby`.

{ext}

L'extension du fichier, par exemple `.ly` ou `.xml`, point compris.

{dossier}

Le répertoire du fichier exporté, sans la barre oblique finale.

{options}

Une série d'options de ligne de commande spécifiques au format, par exemple `--dvi --backend=tex`. Celles-ci sont fournies automatiquement en fonction du format de sortie que tu as choisi. Si tu as besoin d'autres options, tu peux les ajouter directement au modèle de ligne de commande (LilyPond uniquement).

{format}

L'extension du format de sortie, par exemple `.pdf`, point compris (LilyPond uniquement).

{output}

Nom de fichier plein du fichier créé par le programme de conversion, c'est-à-dire le PDF, le JPG ou tout autre fichier en cours de compilation (LilyPond uniquement).

{log}

Nom de fichier absolu plein du fichier journal créé par le programme de conversion (LilyPond uniquement).



CAUTION:

La commande **Convertir** bloque Synfire jusqu'à ce qu'elle soit terminée. Si tu ouvres une application dotée d'une interface utilisateur plutôt qu'un utilitaire en ligne de commande, tu devrais le faire avec la commande **Vue**.

Valeurs par Défaut

Constantes

Plusieurs valeurs à utiliser lorsqu'elles ne sont pas disponibles dans le contexte. Elles servent principalement à générer des aperçus pour les accords, les gammes et d'autres objets de base.

Aperçu (sortie)

Un diagramme d'aperçu global utilisé pour afficher les phrases qui ne fournissent pas leur propre [harmonie](#).

Tolérer les triples dièses/bémols

Permet la présence de trois altérations lors de l'exportation de la partition et des calculs internes. Par Défaut, cette option est désactivée.

Utiliser le « H » allemand pour le si et le « B » pour le si bémol

N'active cette option que si tu dois respecter les traditions de notation allemandes. Pour [en savoir plus](#), clique [ici](#).

Préférences personnelles pour le manche

Synfire mémorise les derniers schémas de doigté utilisés pour chaque accord que tu as sélectionné dans les panneaux « **Instruments à Cordes** » pour la guitare, la Basse, le violon, etc.

Sélection de gammes

Sélection globale **de la gamme Préférences** copiées par défaut dans chaque nouveau document. par défaut.

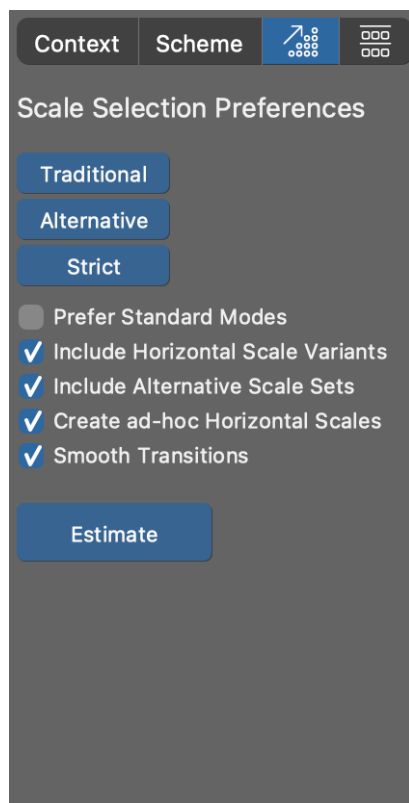
Related information

[Préférences de sélection des gammes](#)

Préférences de sélection des gammes

Synfire sélectionne automatiquement les gammes adaptées à un **contexte harmonique** si seul un accord est connu pour l'instant, ou lorsqu'une nouvelle estimation des tonalités et des gammes est demandée. Cette sélection s'appuie sur la base de connaissances intégrée et sur tes **préférences de sélection de gammes** .

Les valeurs par défaut globales de ces paramètres se trouvent dans [Éditer > les préférences... > Sélection des gammes](#). Elles sont copiées dans les nouveaux documents (arrangements, palettes, diagrammes de Progression), où tu peux les modifier dans l'onglet **Sélection des gammes** de l'**Inspecteur de paramètres d'Harmony**.



Préférer les modes standard

Privilégie [les modes](#) majeurs et mineurs traditionnels par rapport aux autres gammes. Cela permet d'obtenir un son plus classique, même avec [des palettes alternatives](#). Si tu veux exploiter toute la richesse tonale d'une palette alternative, tu devrais désactiver cette option.

Inclure les variantes de gamme horizontale

Permet à Synfire d'étendre un **Réglage de la Gamme** avec des variantes connues d'une gamme de manière dynamique, selon les besoins. Par exemple, «`hungarian-minor`» est considérée comme faisant partie d'une palette mineure standard dans ce mode de fonctionnement.

Inclure des réglages de gammes alternatifs

Considère **les réglages de la gamme** générés dynamiquement comme des alternatives aux réglages de la gamme traditionnels (tonalités). Cela augmente le nombre de gammes disponibles.

Créer des gammes horizontales ad hoc

Permet à Synfire de générer dynamiquement de nouvelles [gammes horizontales](#) selon les besoins. Désactive cette option seulement si tu souhaites t'en tenir assez strictement à l'harmonie traditionnelle.

Transitions en douceur

Réduis au minimum les sauts de hauteur lorsque tu passes d'une gamme à l'autre. Les gammes ayant de nombreuses notes en commun sont alors privilégiées. Lorsque cette option est désactivée, tu obtiendras des changements plus contrastés .

Related information[Le concept d'harmonie](#)

Attribution d'un son

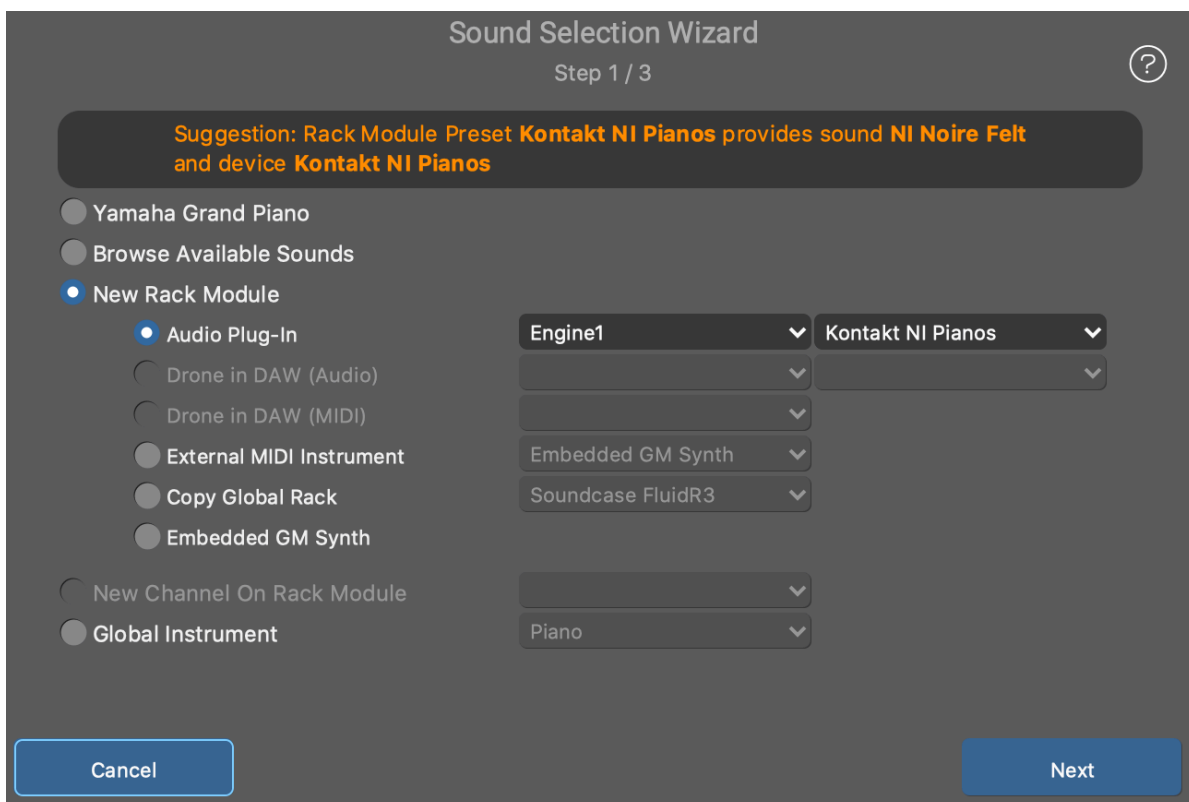
Il y a plusieurs façons d'attribuer un son à un instrument.

Related information[Attribuer des sons](#)

Assistant Son

Cette boîte de dialogue te guide à travers les étapes de sélection d'un **son** pour un **instrument**. Elle t'aide à créer de nouveaux **modules de rack** et **de** nouvelles **descriptions de device** si nécessaire. Selon le contexte, une suggestion peut s'afficher sous le titre, te proposant un son spécifique à sélectionner par défaut.

Page d'accueil



Parcourir les sons disponibles

Ouvre la page [du navigateur de sons](#) où tu peux sélectionner n'importe quel son fourni par les descriptions du device de tes racks. Si tu veux ajouter un nouveau son qui ne figure pas encore dans la liste, sélectionne l'une des options ci-dessous.

Nouveau module de rack

Ajoute un nouveau **module de rack** à ton rack.

Plug-in audio

Charge un plug-in **VST**, **VST3** ou **AudioUnit** dans le **Moteur Audio** . Sélectionne un plug-in ou **un Préréglage de la bande de Rack** à charger avant de poursuivre.

Drone dans une DAW (audio)

Charger un plug-in VST ou AudioUnit dans un **Drone** au sein de ton DAW. Sélectionne un plug-in ou **un préréglage de module de rack** à charger avant de poursuivre. Cette option n'est disponible que si Synfire recherche au moins un Drone audio inutilisé (réservé) dans ton DAW.

Drone dans la DAW (MIDI)

Utiliser un **Drone MIDI** pour envoyer la musique rendue vers ton DAW avec un timing précis. Cette option n'est disponible que si Synfire recherche au moins un Drone MIDI inutilisé (réservé) dans ton DAW.

Copier un Rack global

Copie un module de rack global dans ton arrangement où tu pourras le personnaliser comme tu le souhaites.

Instrument MIDI externe

Sélectionne un port MIDI si tu veux envoyer la musique rendue vers un matériel informatique ou un logiciel externe.

Synthé GM Intégré

Envoie la musique rendue vers le [synthétiseur intégré](#). Il doit être activé dans **les Réglages Audio/MIDI**. Un seul module avec le Synthé GM Intégré peut exister dans un rack. Une fois ce module ajouté, tous ses sons sont disponibles pour être parcourus et sélectionnés pour jusqu'à 16 instruments différents.

Nouveau canal sur un module existant

Configure un nouveau canal MIDI pour un module de rack déjà existant. Activé uniquement si un module utilise un Device proposant des canaux fixes.

Instrument global

Utiliser une référence à un **instrument global**. Recommandé pour les esquisses, afin qu'elles fonctionnent avec les réglages de l'utilisateur.

Poursuivre vers la page suivante avec le bouton [« Suivant »](#).

Description du device

Configure les métadonnées nécessaires à Synfire pour générer une musique adaptée à ton son. Ouvre l'éditeur de plug-in avec le bouton « Plug-in » si tu veux comparer tes réglages à l'état actuel et au contenu du plug-in.

Détectée

Si le contenu d'un plug-in fait référence à un ou plusieurs **Presets de la bande de Rack** déjà connus, leurs périphériques apparaîtront dans ce menu. Sélectionne celui qui correspond à ton plug-in avant de poursuivre.

Disponible

Les Devices déjà présents dans ton arrangement peuvent être réutilisés pour des modules nouveaux.

Copie

Si le plug-in ou l'instrument externe correspond à l'une de tes **descriptions de device**, tu peux le copier dans ton arrangement et le personnaliser si besoin.

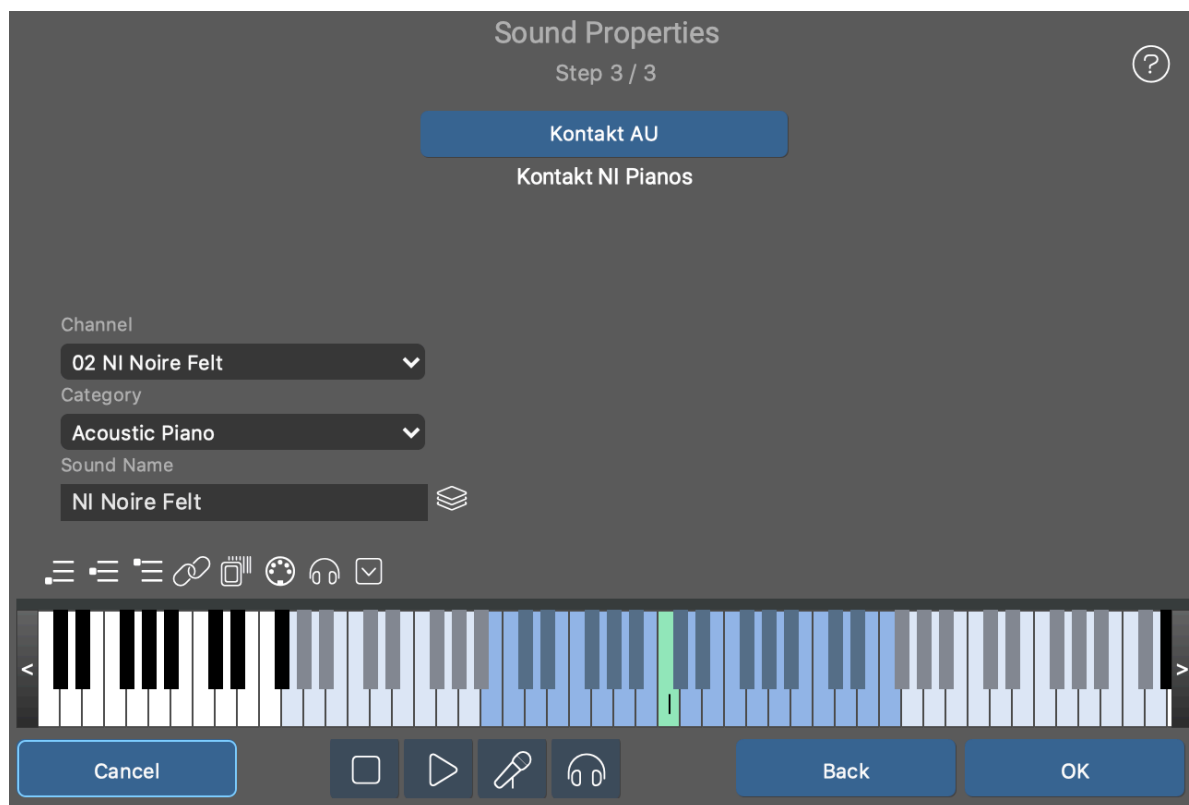
Nouveau

S'il n'existe aucune **description du device** prête à l'emploi pour le plug-in ou l'instrument externe que tu souhaites utiliser, il te suffit d'en créer une à la volée grâce à cette option. Saisis un nom pour ce périphérique (par exemple, le nom du plug-in) et [sélectionne son type](#) avant de poursuivre.

Poursuivre vers la page suivante en cliquant sur le bouton « Suivant ».

Propriétés des sons

Sur la dernière page, tu configures les propriétés du son que tu t'apprêtes à utiliser. Ouvre l'éditeur de plug-in à l'aide du bouton « Plug-in » » si tu veux vérifier que tes réglages correspondent bien à l'état actuel du plug-in.



Nom du son

Saisis un nom que tu reconnaîtras facilement dans les listes et les menus à l'avenir.

Canal

Sélectionne le canal MIDI sur lequel ton son est à l'écoute. Si le périphérique utilise des canaux attribués dynamiquement, ce menu est désactivé.

Catégorie

Sélectionne une catégorie d'instruments pour que Synfire puisse générer la musique la mieux adaptée à ce son. Si aucune catégorie ne correspond, choisis celle qui s'en rapproche le plus en termes de rôle dans l'arrangement.

Programme

Définit un numéro de programme/patch qui sélectionne le son souhaité sur le Device. Cette option est masquée s'il n'y a pas de sons de ce type sur le Device.



Parcourir tous **les appareils modèles** pour trouver des propriétés sonores à copier et à insérer ici. Avec des bibliothèques de sons volumineuses, ça t'évite beaucoup de travail manuel.

Tessiture jouée

Utilise ce contrôleur de clavier pour ajuster les **tessitures jouées** de l'instrument que tu es en train de configurer. Si le périphérique a été créé spécialement pour ton arrangement, les tessitures sont également enregistrées avec le son pour une réutilisation ultérieure.



Sélectionne cette option si tu souhaites que l'instrument utilise la tessiture jouée de ce son une fois que tu auras cliqué sur **OK**.

Barre de transport

Utilisez la barre de transport pour tester le son actuel dans le cadre d'une lecture complète ou en solo, ou pour en obtenir un aperçu avec une phrase générique adaptée à sa catégorie.

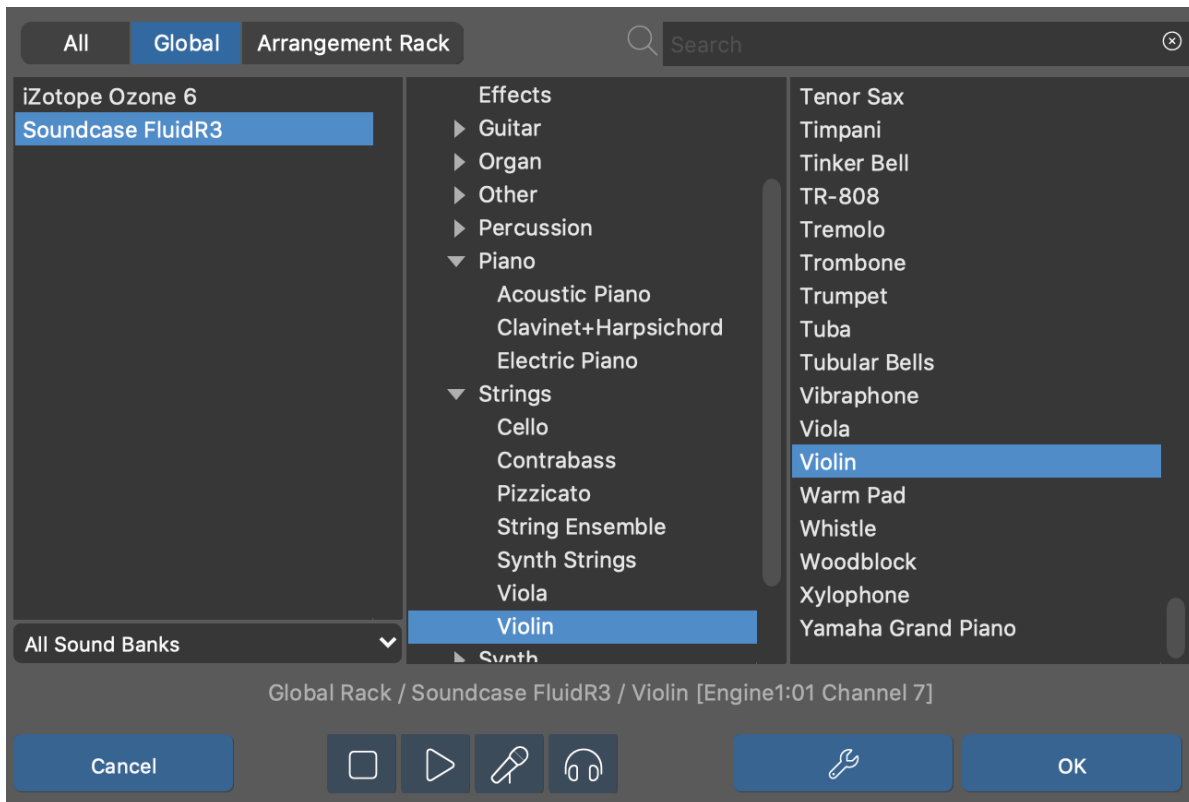
Valide enfin le son pour l'instrument en cliquant sur le bouton **OK**.

Parcourir les sons disponibles

Cette page de l'assistant **Sound Wizard** répertorie tous les sons actuellement fournis soit par le **Rack global**, soit par le **Rack d'arrangement** local. À l'aide des onglets « **Tout** », « **Global** » et « **Rack d'arrangement** », tu peux filtrer le contenu de la liste de manière sélective.

Le navigateur ne peut afficher que les sons fournis par les **descriptions du device** que tu as sélectionnées pour chaque **Module de rack**. Il n'est pas possible pour l'instant d'explorer un plug-in et de fournir une liste de tous les sons qu'il pourrait potentiellement proposer. Cette page est donc particulièrement utile pour sélectionner des sons provenant de périphériques déjà entièrement couverts par une description du device.

Si tu veux effectuer des réglages sur un nouveau son à la volée, utilise la procédure guidée de l'**assistant de sons** en partant de sa page d'accueil.



Devices

Liste des appareils dans lesquels rechercher des sons, filtrée en fonction de l'onglet sélectionné en haut.

Banque:

Affine ta recherche sur une banque de sons particulière du périphérique actuellement sélectionné (facultatif).

Catégories:

Sélectionne une catégorie pour affiner ta recherche (facultatif).

Sons

Affiche le résultat actuel de ta recherche. Sélectionne un son pour en faire l'aperçu et l'attribuer à l'instrument.

OK

Assume le son sélectionné.



Si tu connais au moins une partie du nom du son que tu recherches, il te suffit de le saisir dans le champ de recherche.



Passes sur la page d'accueil de l'**Assistant de sons** pour créer ou étendre de manière interactive un Module de rack qui fournit un nouveau son.

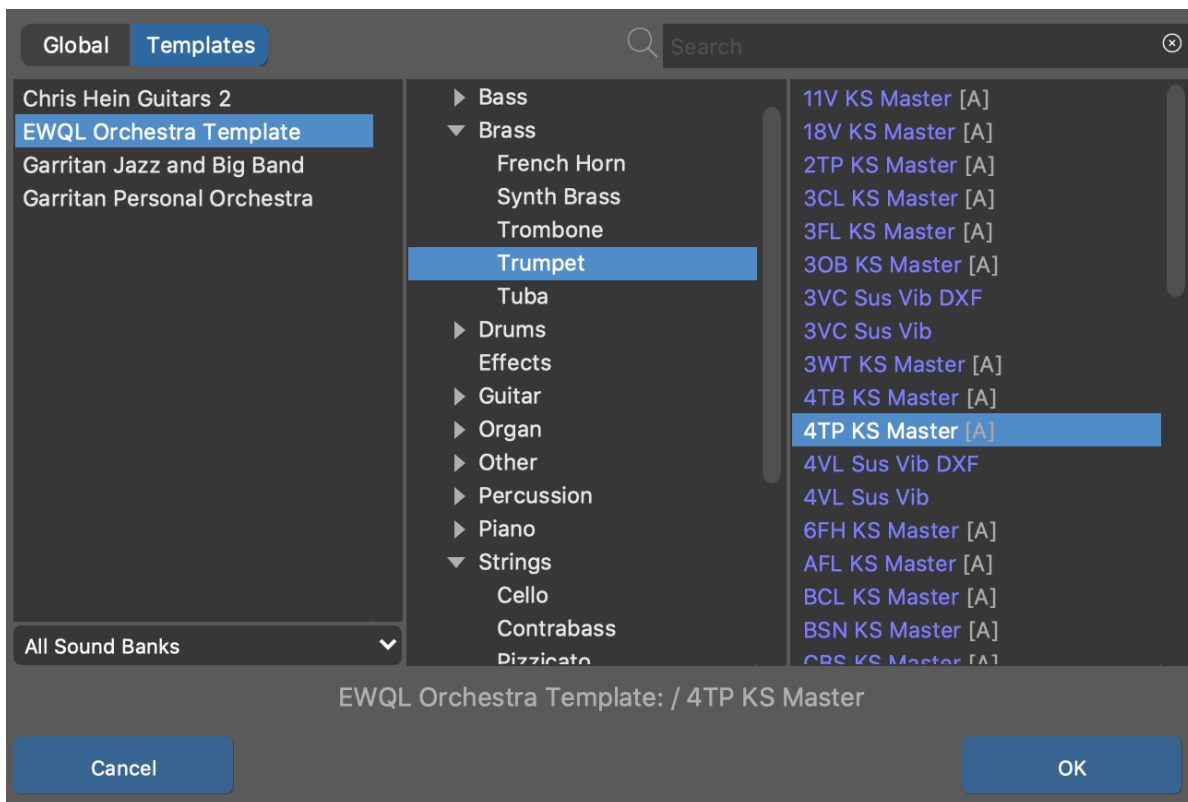
Barre de transport

Utilise la barre de transport pour tester le son actuel en lecture complète ou en solo, ou pour en obtenir un aperçu avec une phrase générique adaptée à sa catégorie.

Parcourir les modèles de sons

Ce navigateur s'affiche pour te permettre de consulter les propriétés d'un son fourni par **les périphériques de modèles**. Sélectionne un modèle dans la liste pour copier ses propriétés sur le son que tu es en train d'éditer.

Les propriétés enregistrées dans un modèle comprennent **la catégorie**, **les tessitures jouées**, **les contrôleurs personnalisés**, **les articulations**, ainsi que les méthodes de sélection des changements de programme et les numéros de patch.



Ce navigateur fonctionne exactement comme l'autre [navigateur de sons](#), sauf que tu ne peux pas effectuer d'aperçu des modèles de sons.



Partout où tu trouves cette icône «**Templates**» à côté d'un son, tu peux ouvrir la fenêtre pour insérer les propriétés sonores copiées depuis un **Modèle Devices**.

Related information

[Modèles de périphériques](#)

Contrôleurs personnalisés

Synfire permet de définir jusqu'à huit contrôleurs MIDI (CC) personnalisés. Les contrôleurs personnalisés apparaissent dans l'interface utilisateur sous forme de **Paramètres**.

	Name	Controller Number	Default Value (optional)		
Controller A	Timbre	8 Balance	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller B	Dynamic Range	30 -	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller C	Attack	22 -	0	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller D	Release	23 -	64	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller E	Filter	24 -	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller F	Hum. Delay	25 -	0	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller G	Hum. Tuning	26 -	0	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
Controller H	Hum. Amount	27 -	127	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
	Volume		100	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
	Pan		64	<input type="checkbox"/> Use	Test
	Reverb		0	<input type="checkbox"/> Use	Test
	Modulation		100	<input checked="" type="checkbox"/> Use	Test
	Expression		0	<input type="checkbox"/> Use	Test
	Breath		0	<input type="checkbox"/> Use	Test

Copy To Sound

OK Copy Paste Clear Cancel

Nom

Étiquette du contrôleur tel qu'il apparaît dans **les sorties de paramètres**. Laisse ce champ vide pour hériter de la définition du contrôleur parent (voir : Héritage) ou pour désactiver le contrôleur.

Numéro du contrôleur

Prélevez l'un des 127 numéros MIDI CC.

Valeur par défaut

Le paramètre associé utilisera cette valeur par défaut si tu ne la définis pas dans un arrangement. La valeur est également envoyée lorsqu'un instrument est sélectionné (si cette option est activée sur le Device).

Utiliser

Active l'utilisation de la valeur par défaut. Désactive cette option si tu ne veux pas que Synfire envoie zéro (ou la valeur actuellement saisie ici).

Tester

Envoie une série de valeurs de contrôleur à l'instrument en cours d'édition. Surveille l'instrument pour voir si des données MIDI arrivent et vérifier tes réglages.

Activer

Certains contrôleurs standard peuvent également se voir attribuer des valeurs par Défaut. Pour cela, ils doivent être activés.

Copier vers les Sons

Voir la section ci-dessous.

Héritage

Les contrôleurs personnalisés peuvent être définis par **Device**, par **son** et par **instrument**. Et ils sont hérités dans cet ordre : un contrôleur défini pour un **Device** est automatiquement disponible pour tous ses **sons**, qui à leur tour sont disponibles pour tous **les instruments** utilisant ce son. Un son ou un instrument individuel peut compléter ou remplacer les définitions héritées.

Cet héritage est accessible via les onglets de la boîte de dialogue de configuration.

Copier vers le son

Lorsque cette option est activée pendant que tu édites les réglages d'un **instrument**, ces réglages sont également répercutés sur le **son**, où ils sont enregistrés de manière permanente avec la description du device. C'est utile si tu veux conserver tes modifications progressives pour les réutiliser plus tard en enregistrant un **Preset de la bande de Rack**.



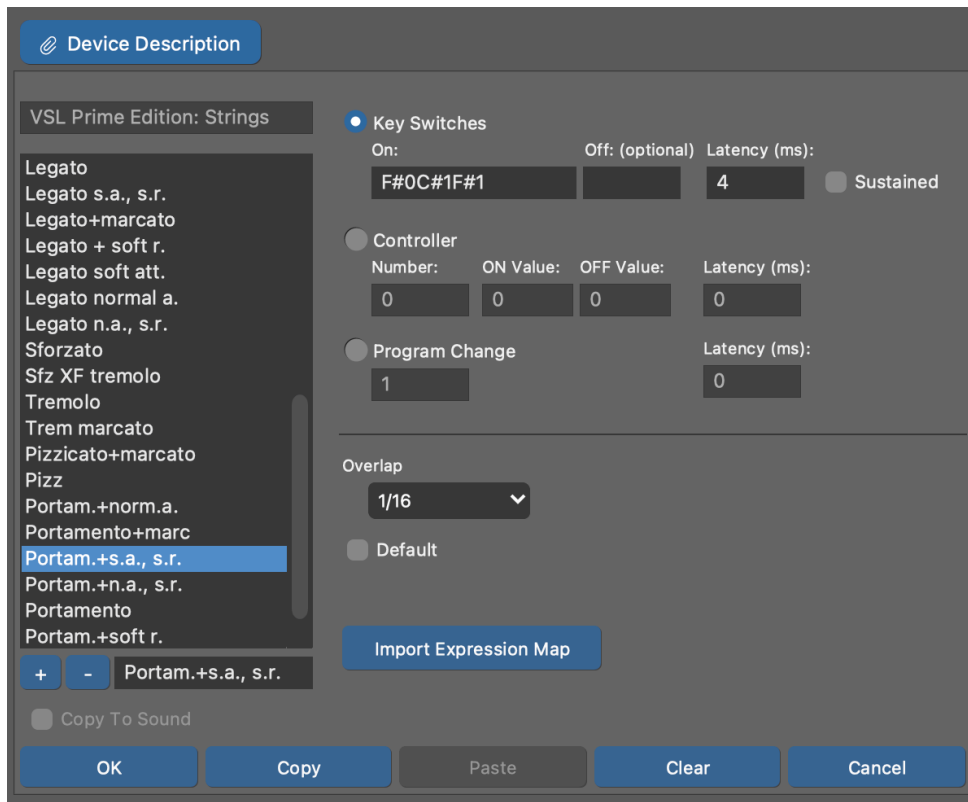
Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Articulations personnalisées

Synfire te permet de définir autant d'articulations sonores personnalisées que tu veux. Les articulations sont utilisées pour passer d'une variante à l'autre d'un son (par exemple : legato, pizzicato, staccato). Elles sont spécifiques à une bibliothèque de sons, un synthétiseur ou un plug-in en particulier.

Les articulations sont attribuées à chaque segment d'**Figure** en prélevant une dans le **menu déroulant** de l'**Inspecteur de paramètres**.



Une articulation est transmise sous forme de **Key Switch** (KS), de **contrôleur MIDI** (CC) ou de message de changement de programme. Consultez la documentation de la bibliothèque de sons, du plug-in ou du matériel informatique pour plus de détails.

Pendant la lecture, une articulation est activée peu avant le début du segment d' **Figure** ou du symbole. Grâce au réglage **Latence**, tu peux déterminer combien de temps à l'avance une articulation est envoyée. La valeur par défaut est de quelques millisecondes, mais ta bibliothèque de sons peut nécessiter plus de marge pour que le son change. Note que ce réglage est le même pour toutes les articulations du même type.

Une articulation active est maintenue jusqu'à ce qu'un segment Figure suivant demande une articulation différente, ou qu'aucune articulation ne lui soit attribuée, auquel cas Synfire revient à l'articulation **(Par Défaut)**. Il est donc important de définir une articulation comme **« (Par Défaut) »**.

Si un son nécessite que chaque articulation soit désactivée immédiatement après son utilisation, tu peux définir une valeur **« Désactivé »** facultative.

Les articulations telles que le portamento et le legato peuvent être dotées d'un **« Overlap »**. Les notes d'un segment **« Figure »** sont alors émises en chevauchement afin que l'instrument puisse générer une transition correspondante. Ça a l'avantage de t'éviter d'ajuster les longueurs à la main tout en conservant la correspondance avec les notes écrites.



CAUTION:

Si différentes articulations pour le même son sur le même canal MIDI se chevauchent dans le temps, elles peuvent interférer les unes avec les autres. Il en va de même pour les voix multiples au sein d'une même **Figure**.

Héritage

Les articulations personnalisées peuvent être définies par **Device**, par **son** et par **instrument**. Et elles sont héritées dans cet ordre : une articulation définie pour un **Device** est automatiquement disponible pour tous ses **Sons**, qui à leur tour sont disponibles pour tous **les instruments** utilisant ce son. Un son ou un instrument individuel peut compléter ou remplacer les définitions héritées.

Cet héritage est accessible via les onglets de la fenêtre de configuration.

Importer des cartes d'expression

Synfire peut importer **des cartes d'expression Cubase**, ce qui t'évite d'avoir à ajouter manuellement chaque articulation.

Il est important de garder à l'esprit que les articulations sont identifiées par leur nom lorsque tu les attribues à un segment ou à un symbole d'**Figure**. Modifier le nom d'une articulation dans la description du device ne met pas automatiquement à jour les figures dans tous tes arrangements. On te recommande de ne pas modifier les noms importés. Cela permettra également de garantir la compatibilité de tes arrangements avec ceux d'autres utilisateurs qui utilisent la même bibliothèque de sons.

Copier dans le son

Lorsque cette option est activée pendant que tu édites les réglages d'un **instrument**, ceux-ci sont également enregistrés dans le **son**, où ils sont conservés de manière permanente avec la Description du device. C'est utile si tu veux conserver tes modifications progressives pour les réutiliser plus tard en enregistrant un **préréglage de la bande de Rack**.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Mises à jour en ligne

Synfire t'affichera un message lorsqu'une mise à jour sera disponible sur notre site web. Grâce à **la rubrique « Aide - > Mises à jour En Ligne »**, tu peux consulter le type de mise à jour disponible. Il existe deux types de mises à jour.

Mises à jour

Les mises à jour comprennent toujours un programme d'installation plein. Pour l'instant, Synfire ne peut pas encore se mettre à jour tout seul ; tu dois donc te **connecter** à ton compte utilisateur et la télécharger à partir de là. Les futures versions de Synfire pourraient rendre cette procédure plus pratique et intégrée.

Correctifs

Lorsqu'une version est globalement stable, des corrections de bugs mineurs et des améliorations peuvent être déployées sous forme de correctifs. De nombreux correctifs peuvent être chargés dans Synfire pendant son exécution. Tu peux donc la plupart du temps continuer à travailler sans redémarrer le programme. Avec les correctifs, le délai de mise à jour est bien plus court, car il n'est pas nécessaire de télécharger et d'installer des mises à jour pleines.

Double-clique sur le pack de mise à jour pour le sélectionner en vue du téléchargement, puis clique sur « **Télécharger et Installer** ».

Rapports de plantage

Un logiciel complexe comme Synfire n'est jamais vraiment terminé. Il fait l'objet de travaux constants, que ce soit pour fixer des bugs, améliorer les performances ou ajouter de nouvelles fonctionnalités. Tu peux contribuer à faciliter et à accélérer ce processus en nous envoyant de temps en temps des rapports de plantage.

Si tu rencontres une erreur d'**Unhandled Exception**, l'état actuel du programme au moment du plantage et le texte de la console Synfire sont enregistrés dans un fichier sur ton ordinateur (`runtime-errors.dump`).

Ouvre la boîte de dialogue « **Aide >> Mises à jour En Ligne** » et clique sur le bouton « **Envoyer les rapports de plantage** ». Tous les rapports collectés jusqu'à présent seront envoyés à Cognitone, puis supprimés de ton ordinateur. Nos développeurs examinent la liste des rapports pour comprendre les causes des plantages et proposer des correctifs pour la prochaine mise à jour ou le prochain correctif.



Note:

Nous respectons ta vie privée. Un rapport de plantage ne recueille pas d'informations sur toi, ta musique ou ton ordinateur, à l'exception de paramètres de base tels que la version du système d'exploitation et l'architecture du processeur. Contrairement aux rapports système et aux rapports de plantage que tu connais peut-être chez Apple ou Microsoft, aucune information détaillée sur ton matériel informatique ou les autres logiciels installés n'est incluse. Les fichiers de vidage sont chiffrés uniquement pour empêcher les pirates informatiques de découvrir d'éventuelles vulnérabilités de sécurité du programme. Les rapports sont supprimés lorsqu'ils ne sont plus nécessaires ou que la version de Synfire à laquelle ils se rapportent est devenue obsolète.

Téléchargement de correctifs sur d'autres ordinateurs

Si ton ordinateur dédié à la musique n'a pas accès à Internet, tu peux télécharger des correctifs sur un autre ordinateur, puis transférer le fichier vers ton ordinateur dédié à la musique pour l'installer. Enregistre les fichiers téléchargés sur un médium amovible à l'aide de **la fonction > « Exporter les mises à jour »**. Installe-les ensuite sur ton ordinateur dédié à la musique à l'aide de **la fonction « > Importer les mises à jour »**.



Important:

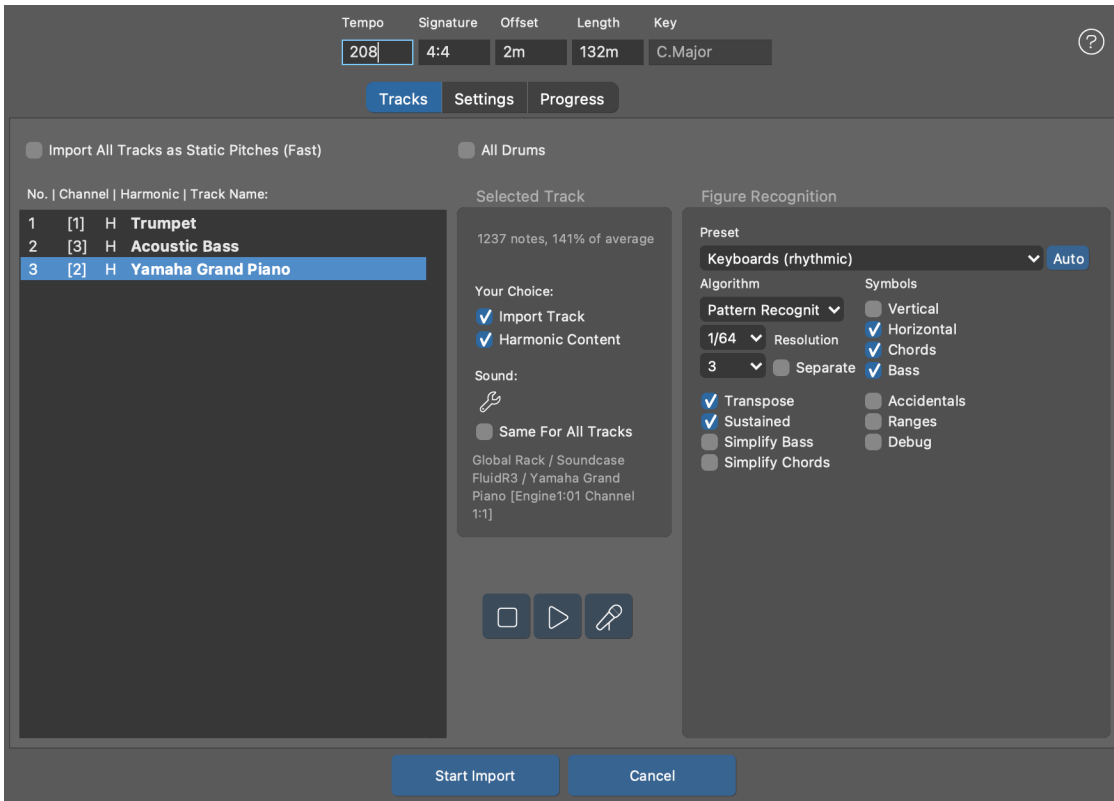
Tu ne peux installer que les correctifs que tu as téléchargés depuis ton propre compte utilisateur.

Boîte de dialogue « Importer un fichier MIDI »

Avant de commencer, assure-toi de bien comprendre les [limites de l'importation MIDI](#).

Pistes

Sélectionne et configure les pistes que tu souhaites importer dans l'onglet **Pistes**. Le chiffre entre crochets indique le canal MIDI. Les pistes à importer apparaissent en gras. Un **H** signifie que la piste sera prise en compte pour l'analyse harmonique.



Importer toutes les pistes en hauteurs fixes (rapide)

Configure toutes les pistes pour sauter la **Reconnaissance de figure**. C'est le moyen le plus rapide d'importer un fichier. Après l'importation, tu peux passer en revue chaque piste ou phrase importée et exécuter l'**Harmoniseur** et la **Reconnaissance de figure** de manière plus sélective, selon tes besoins, via le paramètre « **Take** ».

Toutes les batteries

Force tous les instruments à utiliser un son de batterie. Par Défaut, ça utilise l'instrument global « **Drums** », mais tu peux assigner un autre kit de batterie à n'importe quelle piste, qui sera alors utilisé à la place. C'est particulièrement utile pour les importations par lots.

Importer une piste

Coche cette case pour chaque piste que tu souhaites importer.

Contenu harmonique

Coche cette case pour chaque piste contenant de la musique tonale (instruments à hauteur définie). Plus il y en a, mieux c'est. Ne coche pas cette case pour les batteries et les percussions.

Son

Sélectionne un son que la piste utilisera après l'importation. Ça influence le choix d'une [interprétation](#) par défaut et suggère **des tessitures jouées** vers lesquelles la piste MIDI devrait être transposée pour correspondre. Si le son souhaité n'est pas encore disponible, tu peux utiliser l'[assistant de sons](#) comme d'habitude pour en créer un.

Pareil pour toutes les pistes

Utilise le son sélectionné pour toutes les pistes et tous les fichiers MIDI. C'est utile si tu importes un lot de fichiers contenant des phrases pour un seul instrument connu.

Réglages de reconnaissance de figure

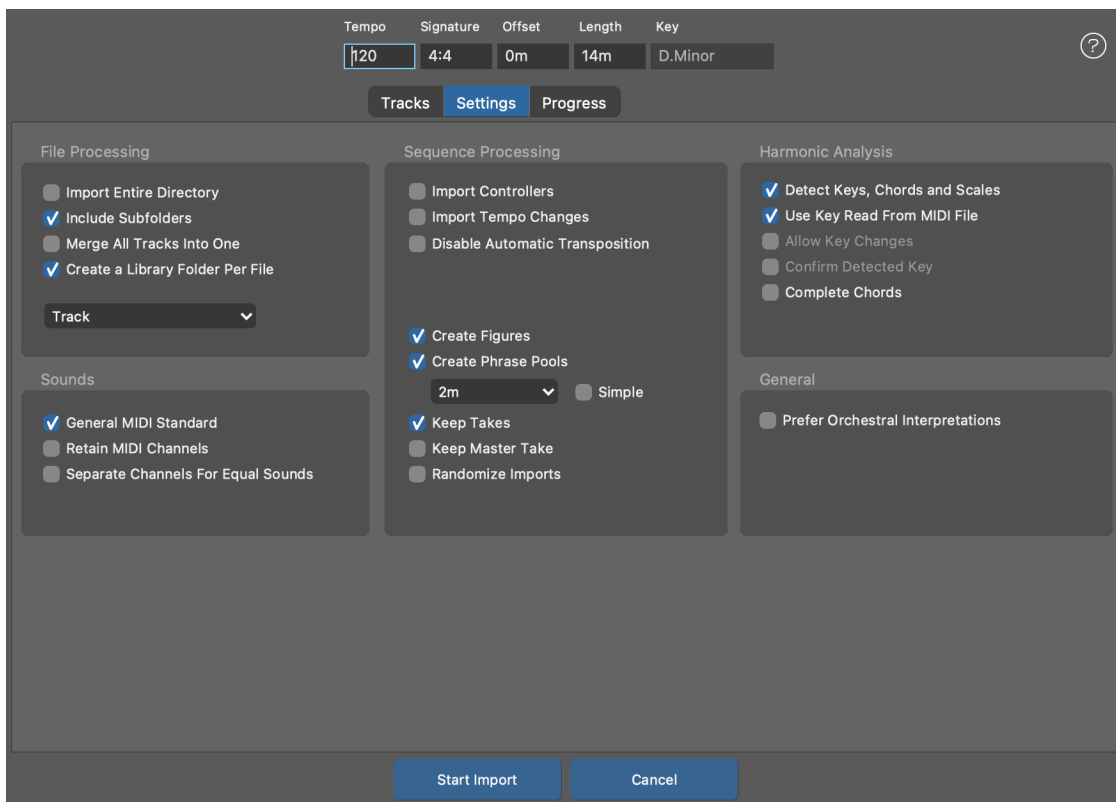
Configure ces paramètres pour chaque piste comme tu le ferais pour [un enregistrement](#).



Effectuez un aperçu d'une ou de toutes les pistes avant l'importation.

Réglages

Configure le pré-traitement et le post-traitement dans l'onglet « **Réglages** ».



Importer tout le répertoire

En plus du fichier que tu es en train de configurer, Synfire importera également tous les autres fichiers MIDI qu'il trouvera dans le même répertoire.

**Note:**

Consulte nos commentaires [Importation par lots de dossiers](#) ci-dessous.

Inclure les sous-dossiers

Indique si tu souhaites inclure tout les sous-dossiers de manière récursive lors d'une importation par lots.

Fusionner toutes les pistes en une seule

Fusionne toutes les pistes en une seule avant l'importation. Idéal pour les motifs de batterie.

Mise en Page identique des pistes

Tous les fichiers contiennent les mêmes instruments dans le même ordre. Tes réglages par piste sont repris autant que possible. Les fichiers comportant un nombre différent de pistes sont sautés.

Créer un dossier de bibliothèque par fichier

Ajoute un dossier à la bibliothèque pour chaque fichier contenant plus d'une piste avec du contenu. Ça regroupe les pistes importées par fichier. Tu devrais garder cette option cochée, sauf si tu veux fusionner toutes les pistes importées dans le même dossier.

Nommage des collections de phrases

Sélectionne les éléments à utiliser pour nommer chaque collection de phrases importée.

Norme General MIDI

Si cette option est activée, les numéros de changement de programme présents dans le fichier seront interprétés conformément à la norme GM, et la catégorie d'instruments ainsi que les sons qui y sont associés seront pris en compte.

Conserver les canaux MIDI

Si cette option est activée, le logiciel tentera d'attribuer les sons importés aux mêmes canaux MIDI que ceux trouvés dans le fichier. Ça ne fonctionnera probablement pas avec les sons par défaut du Rack global, car de nombreux canaux sont déjà bloqués par **les instruments globaux**. Tu devrais donc créer un module de rack multitimbral dédié à l'aide de l'**assistant de sons** et attribuer les pistes MIDI exclusivement aux sons qu'il fournit.

Séparer les canaux pour des sons identiques

Si le même son est utilisé sur plusieurs canaux MIDI (pistes), ces sons sont probablement censés être séparés les uns des autres pour permettre un contrôle et un mixage indépendants. Cette séparation peut nécessiter plus de canaux dynamiques que ceux disponibles. Si tu importes des fichiers MIDI comportant plus de 16 pistes, tu devras peut-être désactiver cette option.

Importer des contrôleurs

Importez les contrôleurs MIDI vers les paramètres correspondants, si cette fonctionnalité est prise en charge.

Changements de tempo

Importez les changements de tempo dans le paramètre [Tempo](#).

Désactiver la transposition automatique

Les pistes sont transposées par octaves pour s'assurer qu'elles correspondent à la tessiture jouée totale de l'instrument de destination. C'est essentiel pour une reconnaissance correcte de figure. Si tu désactives cette option, c'est la tessiture jouée de l'instrument qui est transposée à la place.

Créer des figures

Désactive cette option si tu veux importer uniquement [l'harmonie](#) et [la prise](#), et effectuer la **Reconnaissance de figure** plus tard, lors du tri des phrases.

Créer des collections de phrases

(Bibliothèque uniquement) Crée une **collection de phrases** pour chaque piste avec plusieurs phrases extraites automatiquement en fonction du contenu. Les phrases en double sont supprimées.

Longueur moyenne des phrases (Menu)

Sélectionne la longueur moyenne souhaitée pour les phrases. Les longueurs réelles dépendent toutefois du contenu de chaque piste.

Simple

Divise toutes les pistes en sections de cette longueur sans tenir compte du contenu.

Garder les prises

Désactive cette option si le fichier est très volumineux et que tu veux enregistrer de la mémoire dans l'arrangement cible. C'est toutefois une bonne idée de toujours garder la [prise](#), car tu peux relancer la **reconnaissance de figure** et **l'harmonisation** dessus à tout moment.

Garder la prise principale

La prise qui contient l'intégralité des données MIDI d'une piste s'appelle la prise principale. Si tu gardes déjà des prises individuelles par phrase, tu peux supprimer la prise principale pour économiser beaucoup de mémoire dans la bibliothèque.

Détecter les tonalités, les Accords et les Gammes

Détermine s'il faut créer un paramètre [d'harmonie](#) en provenance de toutes les pistes contenant du contenu tonal. Désactive cette option uniquement pour les patterns de batterie.

Utiliser la tonalité lue à partir du fichier MIDI

Si le fichier contient des informations sur la tonalité, celles-ci seront prises en compte (tous les fichiers MIDI ne contiennent pas ces informations)

Autoriser les changements de tonalité

Reconnaître et importer les changements de tonalité. L'importation de fichiers ne comportant qu'une seule tonalité est un peu plus fiable.

Confirmer la tonalité détectée

Demander à l'utilisateur de confirmer la tonalité détectée. Tu auras la possibilité de choisir toi-même parmi les tonalités les plus probables. Connaître la tonalité est essentiel pour l'harmonisation.

Compléter les Accords

Si le fichier MIDI contient des accords soutenus en position fondamentale, tu peux utiliser cette option pour importer les accords directement et sans modification sous forme de diagrammes de progression. Tous les algorithmes intelligents d'analyse des enregistrements non quantifiés sont alors désactivés.

Préférer les interprétations orchestrales

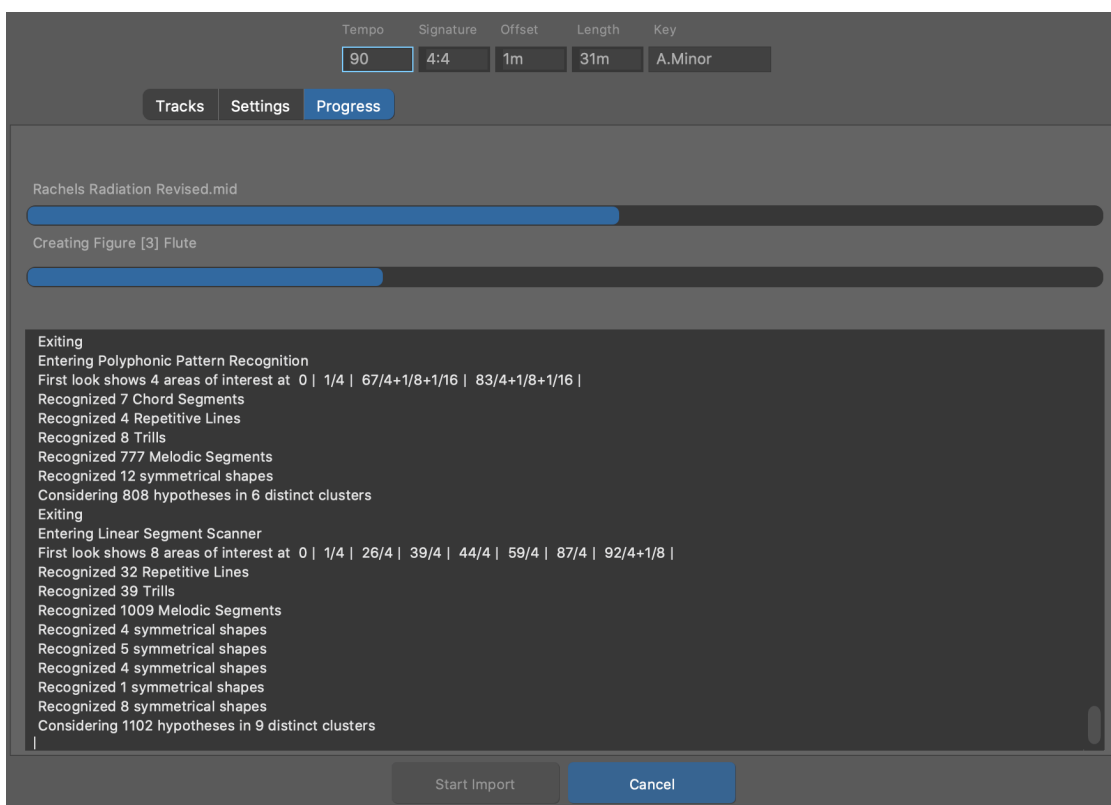
Lorsque plusieurs réglages d'interprétation peuvent s'appliquer, Synfire préférera une interprétation orchestrale par rapport à d'autres équivalentes. Active cette option si tu importes des fichiers de musique classique.

Lancer l'importation

Clique sur « Démarrer l'importation » pour lancer le processus. Selon la complexité du fichier, ce processus peut prendre un certain temps. Après l'importation terminée, un nouveau arrangement ou une nouvelle bibliothèque s'ouvrira avec le résultat.

Le progrès

Dans cet onglet, tu peux suivre le processus d'importation, qui peut prendre un certain temps. Tu peux mettre fin au processus à tout moment en cliquant sur « Annuler ».



Importation par lots de dossiers

Tu as deux options pour importer plusieurs fichiers MIDI en lot.

1. Importez un seul fichier MIDI avec « **Importation > de fichier > MIDI standard...** »
2. Importer un dossier contenant plusieurs fichiers avec « **Fichier > > Importer > des fichiers MIDI standard (Dossier) ...** ».

Comme tu ne peux régler les réglages que pour un seul fichier, les mêmes réglages seront utilisés pour tous les fichiers. Les réglages de reconnaissance de figure doivent toutefois être détectés automatiquement pour chaque piste individuellement, car il est peu probable que tous les fichiers aient le même ordre d'instruments et les mêmes types de contenu. L'importation par lots fonctionne donc mieux pour les patterns de batterie et les fichiers MIDI de haute qualité qui se prêtent bien à la détection Automatique.



Tip:

Si tu importes des patterns de batterie, pense à cocher « **Importer toutes les pistes en hauteurs fixes (rapide)** ».

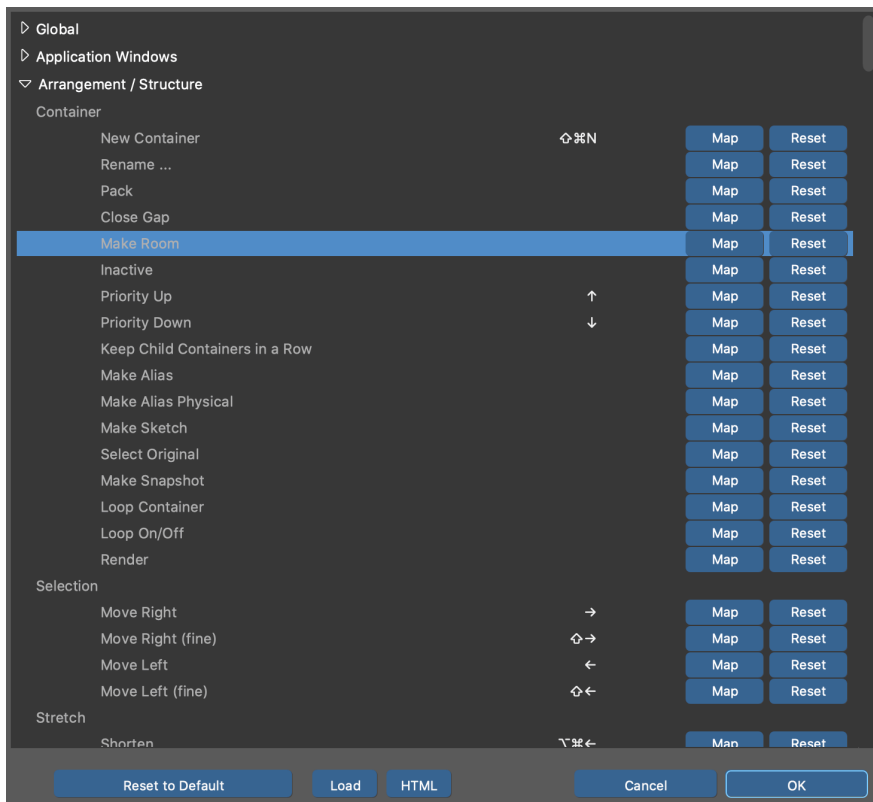


Tip:

Après une importation par lots volumineuse, n'enregistre pas directement l'énorme bibliothèque importée . Ouvre plutôt une autre fenêtre Bibliothèque et déplace-y uniquement les phrases que tu souhaites garder. L'enregistrement de bibliothèques volumineuses prend beaucoup de temps et si tu ne souhaites de toute façon garder que 20 % de son contenu, c'est un flux de travail bien plus efficace .

Raccourcis du clavier

Dans « **Éditer > les préférences... > Interface utilisateur > > Raccourcis clavier** », tu peux réattribuer presque toutes les commandes au clavier comme tu le souhaites.



Développe ou rétracte les sections de la liste. Maintiens **la touche ⌘** **Contrôle** enfoncée pour tout rétracter ou tout développer d'un seul coup.

Attribuer

Clique pour réattribuer la commande. L'étiquette clignote pendant que Synfire attend une entrée clavier. Un avertissement s'affiche si la commande est déjà mappée à une autre commande.

Réinitialiser

Réinitialiser pour revenir à l'affectation par défaut du système.

Réinitialiser aux Valeurs par Défaut

Réinitialiser toutes les commandes aux affectations par Valeurs par Défaut du système.

Charger

Charger les mappages depuis le disque.

HTML

Enregistrer une page HTML répertoriant tous les mappages, que tu peux consulter ou imprimer avec ton navigateur web.

Annuler

Les changements ne sont pas enregistrés sur le disque.

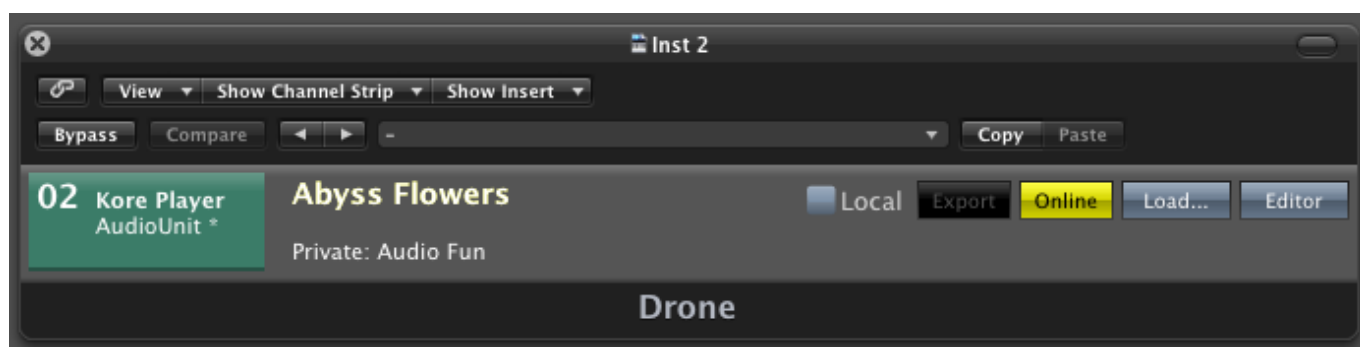
OK

Les changements sont enregistrés sur le disque.

Drone

Le plug-in audio Cognitone Drone

Cognitone Drone est un plug-in VST, VST3 ou AudioUnit que tu peux charger dans un DAW. Il devrait apparaître dans les navigateurs de plug-ins et les menus de ton DAW, sauf si tu l'as installé dans un répertoire que le DAW ne consulte pas lorsqu'il recherche des plug-ins (Windows).



Un « **Drone** » héberge des plug-ins audio pour le compte de Synfire et leur transmet à l'avance un flux MIDI.

Zone colorée numérotée

Le numéro du drone, qui fait également partie du nom de son port. Ce numéro est attribué automatiquement. À côté du numéro, tu vois le nom, le type et le statut d'édition du plug-in invité qui est actuellement chargé (astérisque = a été modifié). La couleur indique le statut du drone (voir « Erreur : source de référence introuvable » à la page « Erreur : source de référence introuvable »).

Grand titre

Nom de la description du device que tu as connecté au port du drone. En choisissant un nom approprié pour l'appareil, tu peux facilement reconnaître quels instruments de ton arrangement sont hébergés dans ce drone.

Petit texte

Affiche le nom de l'arrangement auquel appartient ce drone, ainsi que des informations supplémentaires si nécessaire.

Mode de lecture (Menu)

Play DAW : le Drone joue uniquement les données MIDI locales provenant de la piste de la DAW. Il ignore toute musique diffusée depuis Synfire. C'est utile quand tu as déjà exporté le MIDI vers ta DAW et que tu veux garder le plug-in invité à l'intérieur du Drone.

Play Synfire : Seules les données MIDI diffusées depuis Synfire sont jouées. Les données de la piste du DAW sont ignorées.

Play Both : Les données en provenance à la fois de Synfire et de la piste du DAW seront fusionnées et jouées ensemble.

Exporter

Indique que l'intégralité du contenu MIDI généré par Synfire est présent dans le Drone. Tu peux la faire glisser depuis la zone colorée et la déposer sur une piste de la DAW pour exporter la musique générée.

En Ligne

Le drone est connecté à Synfire.

Charger

Évite de charger manuellement un instrument VST/AU dans le drone et charge plutôt les plug-ins depuis les menus et les navigateurs de Synfire.

Modifier

Ouvre l'éditeur de plug-ins invités. Lorsque tu apportes des changements au plug-in invité, note bien qu'il ne suffit pas d'enregistrer uniquement le projet DAW. Tous les changements doivent également être enregistrés par Synfire. Cela se fait automatiquement à chaque fois que tu enregistres un projet Synfire ou le Rack global.



Troubleshooting:

Si un plug-in particulier pose des problèmes avec l'éditeur, tu peux essayer de l'ouvrir dans une fenêtre séparée : maintiens la touche **Maj** enfoncée tout en appuyant sur le bouton **Éditeur**. Le drone conserve ce réglage jusqu'à ce que tu l'annules en effectuant à nouveau cette sélection.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Chapter 3. Documentation sur les usines

Documentation sur les « KIM Usines »

Cette section répertorie toutes les « usines » actuellement disponibles et explique leur fonction et leur utilisation.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro** .

Related information

[Usines](#)

Éléments

Liste des éléments courants

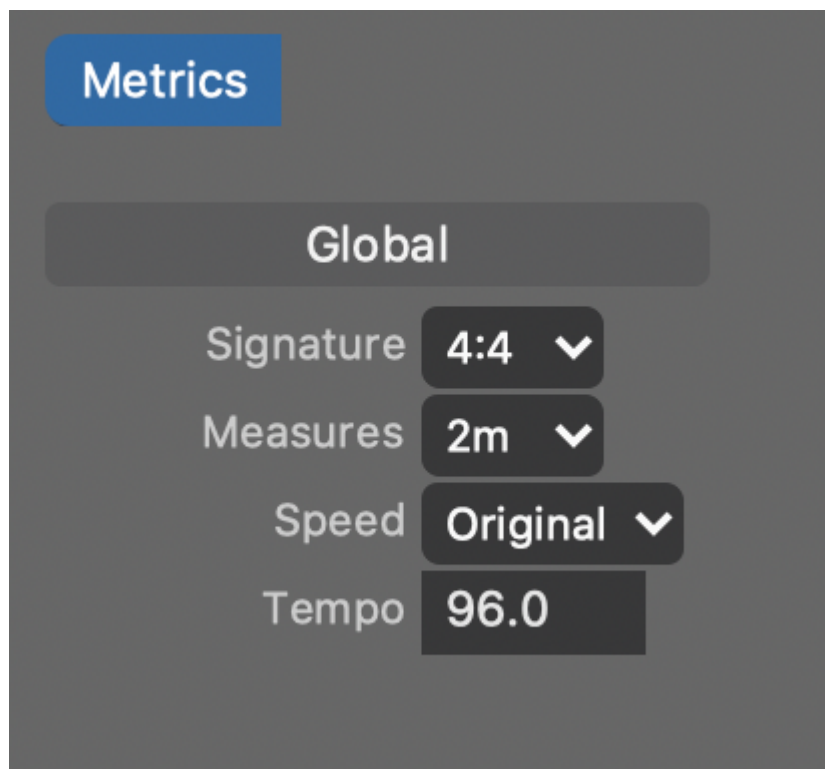
Il y a quelques éléments que l'on retrouve dans de nombreuses usines. Ils sont expliqués ici en détail.

Related information

[Usines](#)

Paramètres

Définit l'**Signature** (signature rythmique), l'**Tempo** et le nombre de mesures à générer. Ces paramètres sont globaux pour chaque phrase et influencent toutes les usines impliquées dans sa génération.



**Note:**

Si tu génères une phrase avec une signature rythmique différente, ça créera une nouvelle collection de phrases.

Related information

[Usines](#)

Similitude

Ces curseurs te permettent de contrôler à quel point un élément doit ressembler à ce qui a été généré plus tôt dans la phrase. À l'extrême, le réglage «**Identical**» (Répéter le résultat précédent) va répéter le résultat précédent. À l'autre extrême, le réglage «**None**» (Générer un résultat différent) donne un résultat distinct et unique, sans aucune répétition.

**Intra-mesure**

Le degré de similitude attendu au sein d'une même mesure (portée courte).

Au-delà

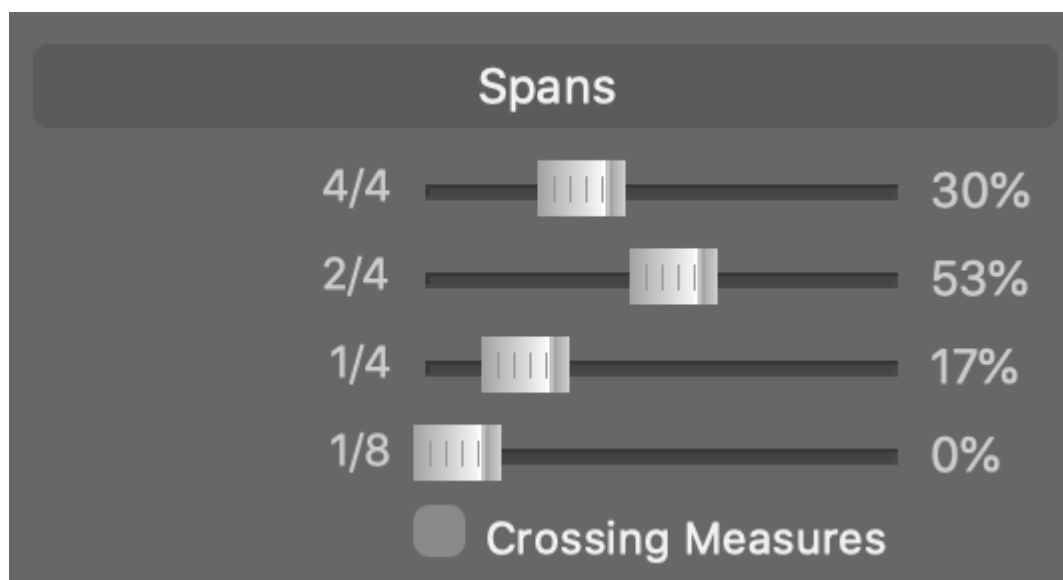
À quel point les éléments des mesures suivantes doivent ressembler à ce qui s'est déjà passé dans les mesures précédentes (portée longue).

Related information

[Usines](#)

Segments

En utilisant ces probabilités, une usine génère d'abord des segments vides selon ses règles internes. Après avoir généré les segments, on leur attribue un **type** de segment **de figure** et on les remplit en conséquence. Les segments plus longs permettent aux segments **de figure** d'être exécutés et de se développer, tandis que les segments très courts peuvent les couper à un simple clignotement.



Le réglage « **Crossing Measures** » permet aux segments de se chevaucher au-delà des limites des mesures, ce qui est idéal pour les mélodies et atténue l'accentuation du temps.

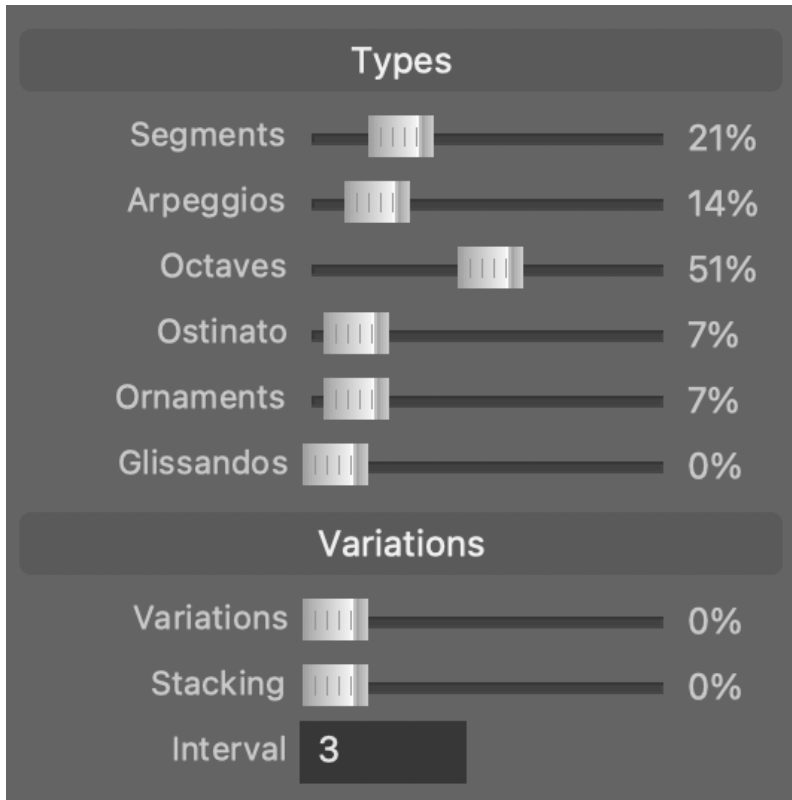
**Note:**

Les longueurs indiquées ici ne sont qu'un exemple pour la mesure 4/4 (mesure courante). Les longueurs pour d'autres chiffres rythmiques peuvent varier.

Related information[Types](#)[Usines](#)

Types

Les [pages](#) générées par une Usine sont remplies de [segments «Figure»](#). Ces probabilités déterminent quels types de segments sont censés apparaître.



Segments

Segments contrôlés par les réglages que tu définis dans l'onglet « [Segments](#) ». Il s'agit principalement de passages mélodiques.

Arpège

Segments qui montent et descendent le long de la grille de lignes en formant une sorte de triangle. Selon le type de symbole, tu obtiens un arpège pour les symboles d'accords ou une séquence mélodique pour les symboles verticaux ou horizontaux.

Octaves

Segments alternant entre 0 et 7, ce qui ne correspond toutefois pas toujours à une octave, selon la gamme en cours.

Ostinato

Segments répétant plusieurs fois le même symbole.

Ornements

Notes d'ornement ou trilles.

Glissandos

Segments qui glissent très rapidement vers le haut ou vers le bas de la grille.

Variations

Variations

Détermine la probabilité que des segments individuels soient transformés, par exemple retournés à l'envers ou inversés.

Empilement

Détermine la probabilité que deux copies d'un segment s'empilent l'une sur l'autre.

Intervalle

Les étapes de la gamme entre les segments empilés.



Important:

Le nombre de symboles réellement placés dans une plage dépend du paramètre « **Step** » généré internement par l'Usine et de la longueur de la plage. Il peut y avoir des intervalles qui restent vides, car aucune des étapes ne tombe justement dans cet intervalle. De même, certains intervalles peuvent être trop courts pour contenir une partie suffisante d'un type de segment pour qu'il soit reconnaissable en tant que tel. Autrement dit, tu pourrais n'obtenir qu'un ou deux symboles là où un arpège ou une phrase mélodique est censé apparaître.

Related information

[Segments](#)

[Répartition des étapes](#)

[Usines](#)

Segments

Contrôle le **type de symbole**, la **tessiture jouée** et la forme des segments **de la figure** à générer. Des séquences de nombres configurables déterminent comment un segment est tracé de manière incrémentielle. La division optionnelle d'un segment en « **Tête** » et « **Queue** » permet de baser le début et la suite d'un segment sur des séquences de nombres différentes.

Certains réglages n'affectent que [les segments](#) de type « **Segments** ».


Symbol **Horizontal** ▾

Playing Range **Default** ▾

Enable Triplets

Tails

Start Heads From Anchor Backwards



Starts **0 2 4 6** **Keep** ▾ **Per 1m** ▾

Heads

A	2 -1	Keep ▾	: Last 1 ▾
B	-2 1	Rotate ▾	: ▾
C	3 -2 1	Rotate ▾	: Last 2 ▾

Tails

A	-1 0 1	Rotate ▾	: ▾
B	0 0 1 -1 2 -2	Read 3 ▾	: Last 1 ▾
C	0 0 1 -1 2 -2 3 -3	Permute ▾	: Last 2 ▾

Symboles

Le type de **symbole de figure** à utiliser.

Tessiture jouée

La **tessiture jouée** à attribuer au segment en cours de dessin.

Activer les Triolets

Permet aux segments individuels d'avancer par Triolets à titre de variation aléatoire. Si tu as besoin de plus de Triolets ou d'autres groupements, colle le rythme souhaité dans la **sortie de paramètre** de l'Usine **Step**.

Commencer les têtes en provenance de l'ancre vers l'arrière

Si cette option est activée, la valeur actuelle du paramètre « **Starts** » détermine sur quelle ligne de la grille l'ancre est dessinée, et la séquence « **Heads** » y est collée à gauche, dans le sens inverse.

Starts

Détermine la position sur la grille où commence le tracé d'un nouveau segment .

Heads

Le début d'un segment s'appelle la « **tête** ». C'est elle qui est dessinée en premier. Ces chiffres déterminent de combien d'étapes la tête d'écriture est transposée vers le haut ou vers le bas **après** le dessin d'un nouveau symbole. Si l'**option « Tails »** est activée, les têtes sont dessinées dans le sens inverse, en partant de l'ancre vers la gauche.

Queues

La suite du tracé d'un segment s'appelle la « **queue** ». Si les « queues » ne sont pas actives, les segments ne se composent que d'une « **tête** ».

Séquences de chiffres

Tous les nombres indiquent des déplacements verticaux vers le haut ou vers le bas de la gamme actuelle, tandis que le déplacement horizontal est exclusivement contrôlé par le paramètre « **Étape** ». Autrement dit, tu as un rythme prédéfini et les séquences font monter ou descendre la mélodie tandis que la position actuelle avance à l'étape suivante à chaque nouveau nombre.

Chaque séquence de nombres peut être configurée pour générer une variation aléatoire d'elle-même et définir la manière dont elle est mise en boucle. Le champ de saisie accepte une liste d'un ou plusieurs nombres séparés par un espace ou une virgule. Les deux menus à droite de celui-ci contrôlent **la transformation** et **la diffusion en continu** de la séquence.

Transformation

En fonction de ce réglage, la séquence génère une variation aléatoire à chaque fois qu'elle est utilisée par l'usine. Le caractère aléatoire est contrôlé par les réglages suivants.

Garder

Conserve les éléments tels quels (pas d'aléatoire).

Permuter

Génère un réordonnancement aléatoire de tous les éléments.

Rotation

Fait défiler la séquence d'éléments d'un nombre aléatoire d'Étapes.

Lire 2, 3, 4

Sélectionne 2, 3 ou 4 éléments successifs à partir d'une position aléatoire, tout en gardant leur ordre.

Prélever 1, 2, 3, 4

Préleve 1, 2, 3 ou 4 éléments au hasard, dans un ordre aléatoire.

Diffusion

Contrôle la façon dont une séquence est bouclée ou étirée et interpolée de manière uniforme pour couvrir une certaine durée.

Une fois

Diffuse tout les éléments une seule fois et s'arrête à la fin.

:||

Répète la séquence d'éléments indéfiniment.

:|| Derniers 1, 2, 3, 4

Diffuse tout les éléments, puis répète les 1, 2, 3 ou 4 derniers éléments à l'infini.

Par phrase

Répartit uniformément tous les éléments sur toute la durée de la Phrase.

Par minute

Répartit uniformément tous les éléments sur chaque nouvelle mesure générée.

Interpolé

Insère des valeurs interpolées entre les éléments répartis uniformément. Par exemple, la séquence 0 9 avec les options « *Par phrase* » et « *Interpolé* » produira la séquence 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9, répartie uniformément sur toute la Phrase.

**Tip:**

Une vaste gamme de formes mélodiques peut être générée en provenance de ces séquences configurables. Garde toutefois à l'esprit que cela ne concerne qu'une seule ligne d'une phrase. Rien ne t'empêche de générer de nombreuses variations similaires à partir de la même usine, puis de les placer sur une phrase de ton arrangement à différentes positions afin de créer un thème qui évolue lentement.

**Tip:**

Si tu veux une seule séquence, il suffit de configurer A, B et C de manière identique.

Related information

[Répartition des étapes](#)

[Segments](#)

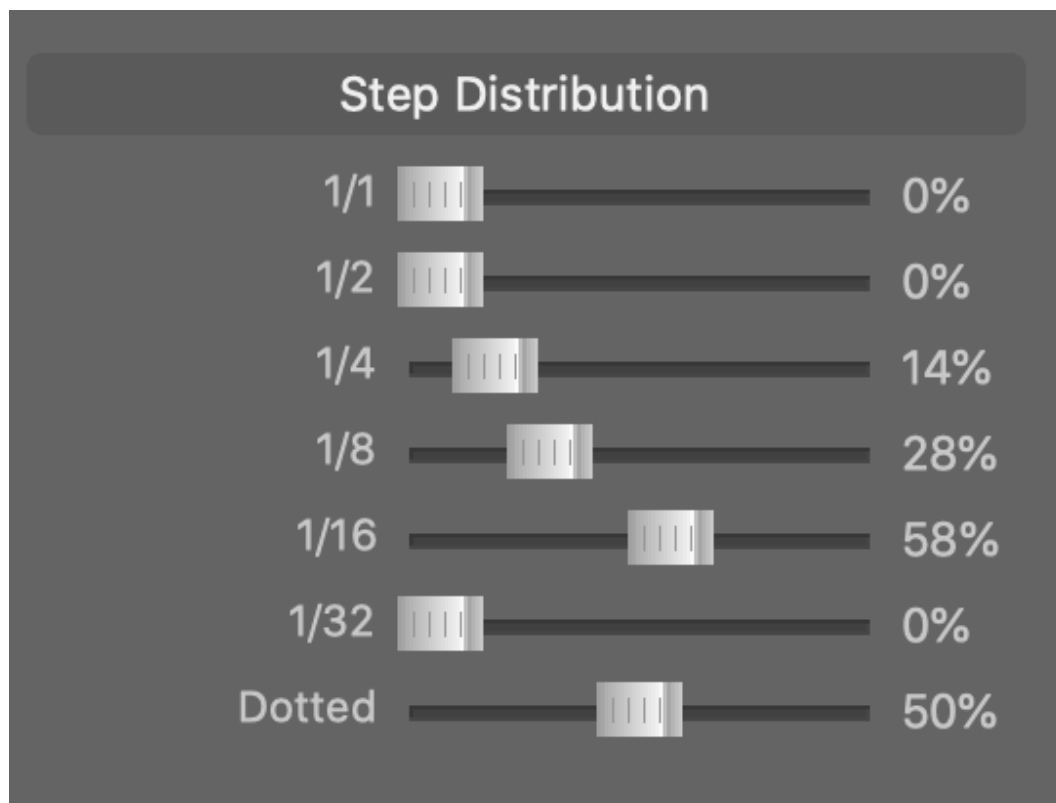
[Usines](#)

Répartition des étapes

Une Usine génère en interne un paramètre «**Step**» qui est utilisé pour déterminer les débuts et les longueurs de tous les symboles d'**Figure** générés. C'est la grille rythmique de toute la sortie. Les symboles sonnent toujours jusqu'à l'étape suivante de la grille (pas d'intervalle). La seule façon de moduler les longueurs des symboles, c'est le paramètre «**Flow**».

Ces probabilités sont utilisées par les règles d'une Usine, qui prennent en compte bien plus que de simples distributions aléatoires pour construire un rythme musicalement cohérent. Si tu rends l'un des curseurs à 100 %, tu obtiendras une étape constante.

La distribution des étapes peut également être utilisée par les « Usines » qui génèrent des paramètres autres que l'**Figure**.



Le curseur « **Dotted** » contrôle la probabilité que ces longueurs de notes soient prolongées de la moitié de leur durée.



Note:

Les longueurs indiquées ici ne sont qu'un exemple pour la mesure 4/4 (mesure courante). Les longueurs pour d'autres chiffreages rythmiques peuvent varier. La notion d'« 1/1 » peut être synonyme de « 1_m » lorsque le chiffreage rythmique n'est pas un multiple de « 4:4 ».



Note:

Les triolets et les quintolés n'ont de sens que lorsqu'ils se succèdent. On ne peut pas les insérer n'importe où. C'est pourquoi ils sont gérés par les réglages qui contrôlent la génération des [segments](#) « **Figure** » et doivent être activés dans cet onglet.



Note:

Les longueurs plus courtes que 1/32 sont utilisées par certains types de segments interne uniquement, comme **Glissando** et **Ornaments**.

Related information

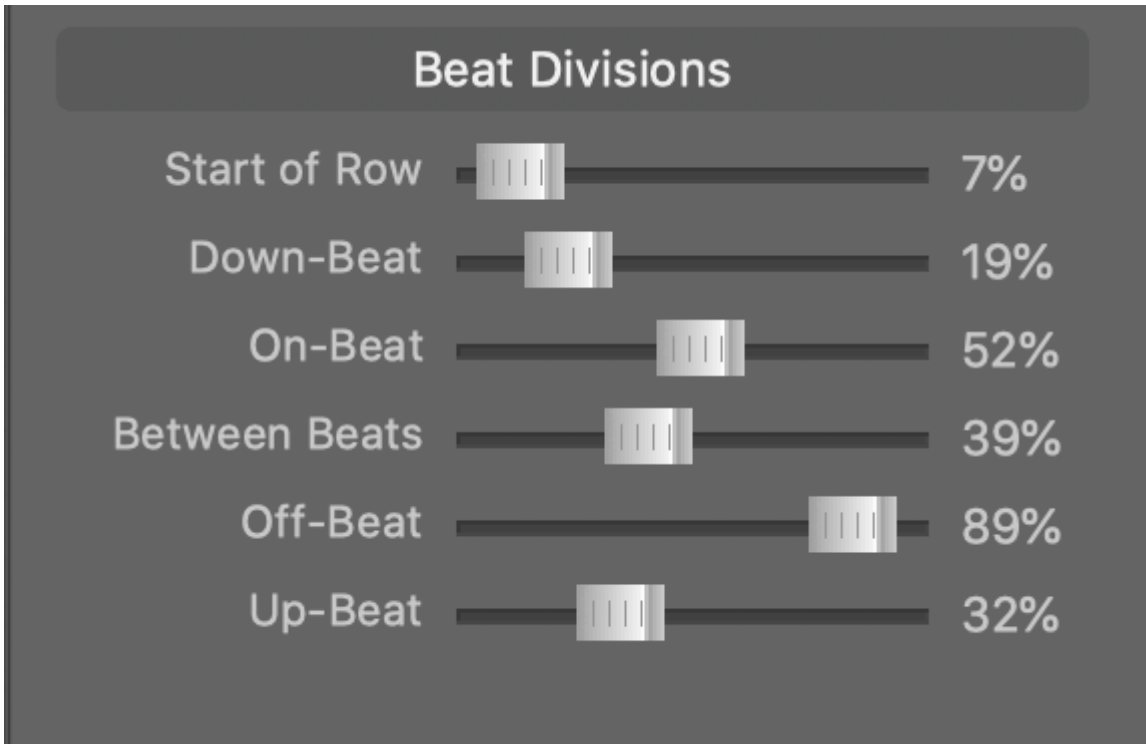
[Segments](#)

[Types](#)

[Usines](#)

Divisions de mesure

Contrôle la probabilité qu'une valeur soit attribuée à un paramètre dans différentes zones d'un système métrique.



Début de mesure pour les rangées

Le tout premier temps d'une phrase ou d'un diagramme de Progression.

Temps fort

Le premier temps de chaque mesure.

Temps fort

Chaque temps fort.

Entre les temps

Toute position qui n'est pas proche d'un temps.

Hors temps

Chaque temps léger.

Contre-temps

Le dernier temps léger d'une mesure, avant le début d'une nouvelle mesure.

Related information

[Usines](#)

Fabricants de paramètres

Liste des fabriques de paramètres

Related information

[Usines](#)

Basse rythmique

Flow : Génère des articulations typiques de la basse acoustique

Génère un paramètre « **Flow** » qui arrête les notes à des positions rythmiques comme c'est souvent le cas avec la basse acoustique. Note que ce paramètre n'est utilisé que pendant la génération des données. Il n'est pas ajouté à la phrase générée en tant que paramètre visible.

Marques métriques

Rythme : Génère des arrêts et d'autres valeurs de rythme en fonction des zones de temps

Génère un paramètre **Flow** qui raccourcit les longueurs des notes pour créer un effet d'arrêt à des positions rythmiques en fonction de probabilités.

Valeur désactivée

Valeurs par Défaut lorsqu'aucune valeur n'est appliquée.

Valeur activée

Valeur à appliquer aux positions de temps, selon les probabilités ci-dessous.

Plage « On »

Intervalle à remplir avec la valeur « Activé », en provenance d'un temps.

Inverser « On » et « Désactivé »

Retourne complètement le paramètre.

Rotation vers la gauche

De combien décaler la plage pour que l'effet se déclenche plus tôt.

Période

Longueur de la boucle du paramètre.

Accords rythmiques

Flow : module la longueur des notes en fonction de la signature rythmique

Usine qui module la longueur des notes en fonction de la signature rythmique, idéal pour les accords rythmiques.

Statique

Débit : fournit une valeur de débit constante

Ce réglage d'usine impose un débit constant à toutes les notes.

Fonctionnel

Harmony : Génère des progressions d'accords aléatoires basées sur des relations fonctionnelles et des cadences populaires.

Générateur de progressions d'accords aléatoires basées sur des relations fonctionnelles et des cadences courantes.

Chord Machine

Harmony : Génère des diagrammes de progression aléatoires qui se déroulent le long d'un réseau d'accords probabiliste

Usine de génération de diagrammes de progressions aléatoires se déroulant le long d'un réseau d'accords probabiliste.

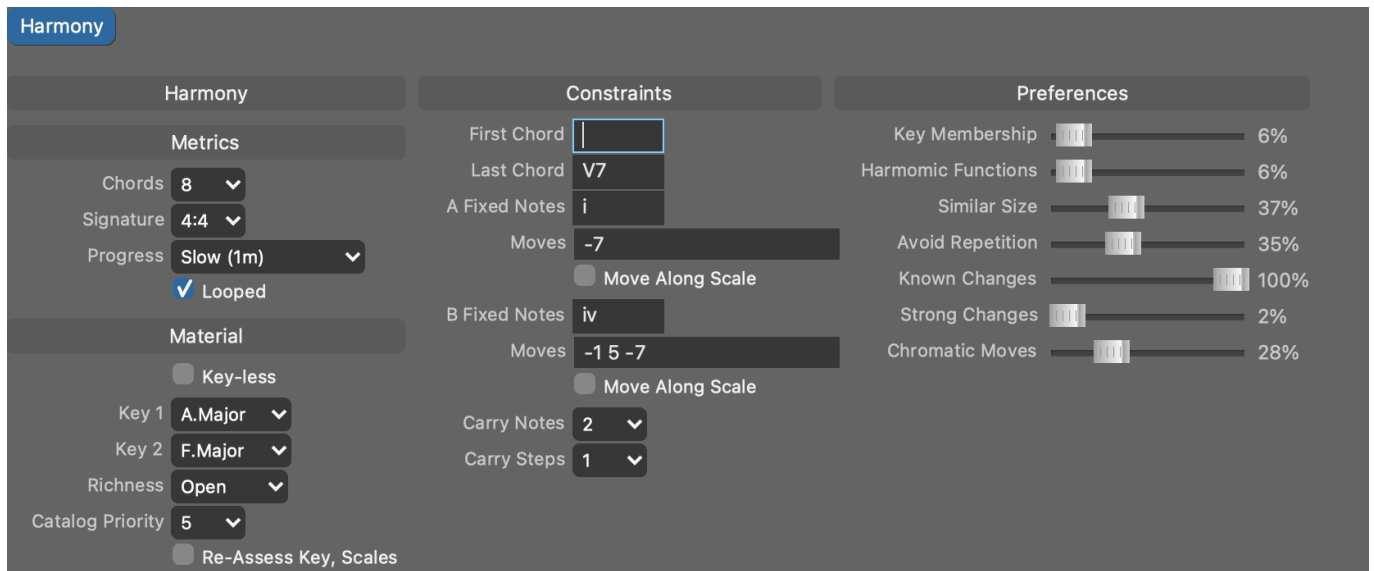
The screenshot shows the Harmony settings panel with the following configuration:

- Harmony** (Section Header)
- Metrics** (Section Header)
 - Chords: 4
 - Signature: 4:4
 - Progress: Slow (1m)
- Material** (Section Header)
 - Key: A.Major
 - Richness: Medium
 - Re-Assess Key, Scales
- Options** (Section Header)
 - V-I Ending
 - Sec. Dominants: None

Accords isolés

Harmony : une usine de diagrammes de progressions d'accords très complète

Génère des progressions uniques et hors du commun avec jusqu'à deux tonalités au choix et des accords de départ ou de fin prédéfinis pour aller avec. C'est une usine expérimentale, mais très puissante, qui te fournira une source inépuisable de progressions d'accords inspirantes. Voici quelques conseils pour régler les réglages.



En boucle

La transition entre le dernier et le premier accord est optimisée pour les boucles.

Sans tonalité

Désactive la priorité sur toute armature de clé pour des progressions d'accords libres.

Clé 1, Clé 2

La première clé est considérée comme la clé principale, tandis qu'une deuxième clé facultative fournit des accords supplémentaires. Définis les deux sur la même clé si tu n'as pas besoin d'une clé secondaire.

Richesse

- **Simple** : jusqu'à quatre notes, privilégie les triades.
- **Médium** : jusqu'à cinq notes et inclut les accords diminués.
- **Complexe** : jusqu'à cinq notes et inclut des accords diminués et augmentés.
- **Ouvert** : jusqu'à six notes de tous les types d'accords et vérification des contraintes assouplie.

Priorité du catalogue

Privilégie les structures d'accords dont la priorité dans le **Catalogue** est égale ou inférieure à celle-ci.

Réévaluer les clés et les gammes

Après avoir généré le diagramme de progression entier, applique l'algorithme d'estimation des tonalités et des gammes. Désactive cette option si tu veux garder les tonalités attribuées par défaut.

Premier et dernier accord

Tu peux prédéfinir un premier et/ou un dernier accord pour que l'usine remplisse tout ce qui se trouve entre les deux. Tu peux saisir des noms d'accords ou des expressions **en chiffres romains**.

Notes fixées A, B avec des « Moves »

Tu peux spécifier que chaque accord doit contenir une ou plusieurs notes fixes. Saisis-les sous forme de noms ou de **chiffres romains**. Si tu saisies une séquence de chiffres dans le champ « Déplacements », l'accord suivant sera transposé en conséquence. La transposition est chromatique par défaut, mais tu peux la configurer pour qu'elle s'effectue par étapes de la gamme.

Notes portées, étapes

Tu peux exiger qu'un certain nombre de notes soient soutenues (prolongées) d'un accord à l'autre lors de changements d'accords sur un nombre minimum d'étapes.

Préférences

Plusieurs curseurs te permettent de régler la priorité des différentes propriétés que les accords et les transitions entre eux sont censés avoir.



DANGER:

Cette usine est expérimentale. Certains réglages peuvent entraîner des contraintes impossibles à respecter et susceptibles de bloquer l'algorithme.

Pauses métriques

Pause : supprimer des notes en fonction des positions rythmiques

Génère un paramètre « **Pause** » qui supprime des notes en fonction des positions rythmiques. Partout où ce paramètre a la valeur « Désactivé », les symboles de figure ou les données de paramètre sont filtrés.

Durée de la pause

Durée de la pause, à compter du temps.

Inverser activé vs désactivé

Retourne le paramètre obtenu.

Rotation vers la gauche

De combien la durée de la pause sera décalée vers l'avant par rapport au temps.

Période

Longueur de boucle du paramètre.

Note que ce paramètre n'est utilisé que pendant la génération des données. Il n'est pas ajouté à la phrase générée en tant que paramètre visible.

Alternance

Skip : sauter les positions du paramètre « Step » en fonction des positions rythmiques

Usine permettant de sauter des étapes pour plusieurs lignes mélodiques

Coordonnés

Skip : propose trois paramètres coordonnés

L'usine fournit trois paramètres « Skip » coordonnés

Basse One

Step : génère des étapes à partir de motifs typiques de la basse acoustique

Génère un paramètre « **Step** » à partir de motifs typiques de la basse acoustique. Ça marche aussi très bien pour d'autres instruments qui jouent un rôle de basse.

Aléatoire (plat)

Étape : Générer des étapes aléatoires

Remplit une boucle avec des étapes aléatoires.

Période

Longueur de la boucle du paramètre. Des périodes plus longues donneront au rythme obtenu un aspect plus aléatoire et chaotique, car il n'y aura probablement pas de motif discernable.

Conserver les temps forts

S'assure qu'il y ait une étape à chaque temps fort au début d'une nouvelle mesure.

Séquenceur

Step : Définis manuellement une séquence d'étapes incrémentielles

Génère un paramètre « **Step** » qui te permet de saisir tes propres étapes et la longueur de la boucle. Pour plus de détails sur l'entrée de séquences, [clique ici](#).

Aléatoire (structuré)

Step : Génère des étapes avec une structure et une auto-similarité

Génère un paramètre « **Step** » doté d'une structure profonde et d'une auto-similarité réglable pour des rythmes au son naturel.

Syncopes

Étape : Générer des étapes en supprimant tout les temps forts

Génère un paramètre « **Step** » pour les motifs rythmiques dont tous les temps forts ont été supprimés afin de créer un effet syncopé.

Vélocités métriques

Vélocité : Générer des courbes en fonction de la signature rythmique

Génère des courbes de vélocité en fonction de la signature rythmique.

Inverser (mettre l'accent sur les contre-temps)

Par défaut, la forme d'onde sélectionnée met l'accent sur les temps. Cette option inverse la forme d'onde pour mettre l'accent sur les contre-temps.

Baisse à la demi-mesure

Atténue la courbe au milieu d'une mesure, en mettant davantage l'accent sur le début.

Double vitesse

Double la fréquence de la forme d'onde.

Push

Ajoute un accent supplémentaire au début du temps pour le rendre plus marqué.

Rotation

Décale la forme d'onde d'une quantité définie, ce qui donne l'impression que la dynamique est en avance ou en retard par rapport au rythme.

Humaniser

Ajoute des variations aléatoires dans les dynamiques.

Polyphonie

Génère plusieurs courbes de vélocité, ce qui permet aux accords d'avoir une valeur différente pour chaque note.

Vélocité statique

Velocity : Fournit une vélocité constante

Usine qui impose une vélocité constante à toutes les notes.

Usines de production de lignes

Liste des usines de production en continu

Related information

[Usines](#)

Basse (Multi)

[Des lignes de basse basées sur trois ensembles distincts de têtes et de queues](#)

Cette usine de basses repose sur trois séries distinctes de débuts et de fins pour offrir davantage de variété.

Basse (simple)

[Lignes de basse basées sur un seul jeu de têtes et de queues](#)

Usine de basses configurable à partir d'un seul ensemble de têtes et de queues.

Ligne de basse au piano

Lignes de basse typiques de la main gauche au piano

Une usine de sons de basse conçue pour ce que joue généralement la main gauche au piano. Elle convient aussi très bien à d'autres instruments de basse.

Accords en arpège

Générer des accords en arpège décomposés

Utilisé pour remplacer une partie d'accords. Parfait aussi pour d'autres types de symboles.

Accords de guitare

Accords de guitare joués en arpège

Réglage personnalisable pour gratter des accords de guitare.

Accords de piano

Accords ponctuels pour piano et autres claviers

Usine configurable pour les motifs d'accords. Utile pour le piano et d'autres instruments à clavier

Arp One

Arpégiateur configurable avec plein d'options pour le rythme, les pauses et la dynamique

Bibliothèque d'arpèges configurables avec de nombreuses options pour contrôler le rythme, les pauses et la dynamique

Éléments enchaînés

Éléments mélodiques enchaînés séquentiellement

Usine d'éléments mélodiques enchaînés séquentiellement. Idéal pour les solos et l'improvisation

Mélodie générique (single)

Mélodies basées sur un seul ensemble de débuts et de fins

Usine de mélodies configurable avec un seul ensemble de motifs d'attaque et de fin.

Mélodie générique (Multi)

Des mélodies basées sur plusieurs ensembles d'intro et de fin

Usine de mélodies configurable offrant une variété supplémentaire grâce à plusieurs ensembles d'intro et de fin.

Main droite au piano

Mélodies typiques de la main droite au piano

Une usine de mélodies typiques pour la main droite au piano, mais qui conviennent aussi très bien à d'autres usages.

Question + Réponse

Des mélodies entrelacées qui reprennent le schéma question-réponse

Une usine de mélodies avec deux jeux de paramètres distincts, entrelacés pour créer une ambiance de question-réponse.

Développe A

Génère des mélodies plus longues qui évoluent au fil du temps.

Génère une ligne mélodique qui développe des variations et évolue au fil du temps. Il utilise deux étapes. Une **étape « Anchor » (Ancre)** lente sert à placer des ancrages, tandis qu'une **étape « Melody » (Mélodie)** plus rapide sert à placer les notes individuelles. Deux variantes de cette dernière sont générées de manière interne et tu peux décider à quelle fréquence elles vont s'alterner.

Chant

Génère des mélodies adaptées au chant.

Génère une ligne mélodique qui ressemble aux caractéristiques d'une voix principale. Ça se fait en deux étapes. Une **étape lente** est utilisée pour les notes longues, tandis qu'une **étape rapide** est utilisée pour les notes plus courtes.

Les « usines à phrases »

Liste des usines à phrases

Related information

[Usines](#)

Mélodies en contrepoint

Trois lignes librement configurables

Une usine pour trois lignes configurables qui suivent des rythmes pas à pas individuels. Utile pour diviser les parties entre plusieurs instruments.



Tip:

Comme la plupart des usines, celle-ci peut être utilisée pour [bien plus](#) que ce que son nom laisse entendre.

Contrepoint (sauté)

Trois lignes basées sur une « Step » commune, chacune utilisant un « Skip » différent

Usine pour trois lignes mélodiques configurables, chacune utilisant un paramètre « Skip » différent pour créer des effets rythmiques.



Tip:

Comme la plupart des « usines », celle-ci peut être utilisée pour [bien plus de choses](#) que son nom laisse entendre.

Partitions pour piano

Main gauche, main droite et Accords, ça marche aussi super bien en trois lignes pour différents instruments

Usine prête à l'emploi pour trois parties : main gauche, main droite et Accords. Bien qu'il ait été à l'origine conçu pour le piano, il convient parfaitement à n'importe quel instrument de clavier, ou pour diviser les trois parties sur plusieurs instruments.



Tip:

Comme la plupart des « usines », celle-ci peut être utilisée pour [bien plus](#) que son nom laisse entendre.

ExperimentalKit1

Usine de batterie expérimentale basée sur une ligne configurable par instrument

Usine expérimentale basée sur une ligne configurable par instrument. Idéale pour les breakbeats et comme point de départ pour peaufiner manuellement tes sons et trouver l'inspiration.

Chapter 4. Tâches

Instructions étape par étape pour les tâches courantes

Réglages audio

Configuration des pilotes audio, des Devices, des Sons, des Racks et des drones

[Tutoriel vidéo](#)

Attribuer des sons

[Tutoriel vidéo](#)

Il existe plusieurs façons de sélectionner un **son** pour un **instrument**.

Bibliothèque de modules de rack

Recherche et parcourir la **bibliothèque de modules de rack** dans la barre latérale de gauche, qui contient des presets de modules de rack, des plug-ins, des ports MIDI, des bourdons et des instruments globaux.

Dépose n'importe quel élément disponible sur une **piste** pour créer un **Module de rack** et sélectionner l'un de ses sons.

Dépose des éléments sous la piste du bas pour ajouter une nouvelle piste.



Partout où tu vois cette icône, tu peux ouvrir l'**assistant de son**. Tu peux aussi l'ouvrir depuis le menu avec « **Assigner un son > à l'instrument > ...** ». Il te guide tout au long du processus de configuration ou d'extension d'un **Module de rack** et crée une **Description du device** si nécessaire, pour que tu n'aies pas à le faire. Cette méthode est idéale lorsque tu as besoin d'ajouter de nouveaux sons à un arrangement.



Un bouton portant cette icône ouvre l'**éditeur de plug-in** de l'instrument. Tu peux y régler les propriétés physiques du son. Cette icône n'apparaît parfois que lorsque tu passes la souris sur le bouton.



Cette icône apparaît sur les onglets liés à l'affectation des sons, par exemple dans l'**Inspecteur de paramètres** de la barre latérale droite. Tu peux y sélectionner un **module de rack** et un canal existants dans les menus déroulants pour utiliser un son fourni par ce module. Cette méthode est pratique pour sélectionner des sons fixés que tu as déjà ajoutés à un arrangement.

Copie en provenance d'autres arrangements

Dépose n'importe quel **Module de rack** provenant du rack d'un autre arrangement sur ton **rack d'arrangement**. Les sons sont alors disponibles pour que l'**Assistant de sons** puisse les parcourir.

Réglages manuels

Rends-toi dans le **rack d'arrangement** et ajoute un nouveau **Module de rack**, puis configure-le comme [expliqué ici](#). Les sons sont alors disponibles pour que l'**assistant de sons** puisse les parcourir.



Important:

Lorsque tu sélectionnes un son différent pour un instrument, celui-ci adopte par défaut la **tessiture jouée** du son. Cela modifiera probablement aussi sa sortie MIDI actuelle. Tu peux désactiver cette fonctionnalité en désactivant le maillon de chaîne sur la dernière page de l'assistant, ou de manière globale via « **Réglages Audio/MIDI** » > « > **Gestion des sons > MIDI** ». Si tu fais ça, tu dois vérifier toi-même que la tessiture de ton instrument ne dépasse pas les capacités du son.

Plusieurs instruments utilisant le même son

Si tu attribues le même son à plusieurs instruments, ils joueront sur le même canal MIDI . Si tu veux qu'un ou plusieurs d'entre eux jouent sur des canaux différents, tu dois sélectionner plusieurs instruments à la fois et choisir « **Demander un canal séparé > pour l'instrument** ».



Note:

Cela ne fonctionne que pour les appareils qui sélectionnent les sons via des messages de changement de programme MIDI sur plusieurs canaux dynamiques. Les sons sur des canaux fixes, comme leur nom l'indique, sont toujours liés au même canal.

Related information

[Allocation dynamique des sons](#)

Configuration de l'entrée MIDI

Comment t'assurer que Synfire reçoit bien les entrées MIDI de ton clavier externe ou de ton logiciel distant.

1. Ouvre les **Réglages Audio/MIDI** et rends-toi sur la page « **Entrées** ».
2. Recherche le port de ton clavier MIDI ou de ton interface externe.
3. Coche la case « **Entrée** » correspondante.
4. Joue quelques notes sur le Clavier. L'icône MIDI dans la barre d'outils de la Fenêtre devrait clignoter.
5. Vérifie également que les autres préférences d'entrée correspondent à tes préférences actuelles.



Troubleshooting:

Tu devras peut-être réinitialiser **le système > delecture > audio/MIDI** pour que les équipements MIDI récemment connectés apparaissent dans la liste.

**Troubleshooting:**

Sous Microsoft Windows, des problèmes peuvent survenir si plusieurs programmes tentent d'utiliser le même pilote MIDI USB en même temps. Les pilotes bon marché, qui accompagnent souvent le matériel informatique MIDI d'entrée de gamme, sont particulièrement sujets à ce problème. Si tu te demandes pourquoi Synfire ne parvient pas à recevoir de données de ton matériel informatique, c'est probablement qu'un autre programme utilise déjà le pilote USB. Pour que Synfire et d'autres logiciels puissent recevoir des données MIDI en même temps, tu devras peut-être utiliser des interfaces USB séparées, ou chercher un pilote plus performant, si possible. Comme c'est un problème fréquent, n'hésite pas à consulter le forum des utilisateurs pour trouver les dernières solutions (users.cognitone.com)

**Troubleshooting:**

Sous Microsoft Windows, tu peux rencontrer des problèmes lorsque plusieurs programmes tentent d'accéder au même pilote ASIO. Pour pouvoir exécuter les moteurs audio et une DAW en parallèle, tu devras peut-être les attribuer à différents pilotes de sortie audio. Par exemple, tu peux utiliser le pilote ASIO pour ta DAW et les pilotes Windows Audio ou DirectX pour les moteurs. Sur Mac, l'exécution simultanée de plusieurs moteurs et DAW ne pose aucun problème.

Related information

[Routage MIDI](#)

Créer des descriptions du device

Créer une **description du device** pour tes sons les plus utilisés est un effort ponctuel qui s'avère vite payant. Avoir un périphérique prêt à parcourir tes sons (avec toutes les métadonnées déjà configurées) t'évitera beaucoup de distractions dans ces moments où tes meilleures idées surgissent.

Pour obtenir une description du device pour ton plug-in ou ton matériel informatique externe, tu as essentiellement les options suivantes :

Migrer

Si tu as déjà une description que tu as créée avec une version antérieure d'un logiciel Cognitone, tu peux l'ajouter à ta liste via **Fichier > Ouvrir et ajouter...**

Télécharger depuis le Dépôt En Ligne

Dans l'onglet « **Dépôt** », tu peux parcourir les descriptions que d'autres utilisateurs ont mises en ligne.

Extraire en provenance d'un plug-in

Certains plug-ins prennent cette fonctionnalité en charge. [Ça vaut le coup d'essayer.](#)

Importer depuis un fichier MIDNAM (XML)

La communauté des utilisateurs d'Avid ProTools® et de Digital Performer® a créé il y a quelque temps une collection de fichiers MIDNAM pour de nombreux synthétiseurs. Synfire peut [les importer](#).

Créer un toi-même

Tout est expliqué en détail dans [cette section](#). Pour les synthétiseurs que tu configures à chaque fois en fonction de chaque projet, tu peux aussi te passer complètement d'une description de périphérique. À la place, tu entreras toutes les métadonnées nécessaires au fur et à mesure, guidé par l'ass

Pour les synthétiseurs que tu configures individuellement à chaque nouveau projet, tu peux aussi te passer complètement d'une description du device. À la place, tu sauras saisir toutes les métadonnées nécessaires au fur et à mesure, guidé par l'**Assistant Son** ou dans l' **Inspecteur d'instruments**.

Créer la description du device nouveau à partir de zéro

[Tutoriel vidéo](#)

Avant de commencer, consulte la documentation fournie avec ton matériel informatique ou ta bibliothèque de sons et assure-toi de bien comprendre les **quatre types de périphériques** et de savoir lequel tu as besoin :

Canaux fixés (échantillonneur)

Chaque son écoute un canal MIDI fixé. Par exemple, une instance de NI Kontakt™ avec divers sons chargés que tu utilises souvent pour composer. On indique à chaque son le canal MIDI sur lequel il doit écouter. L'ensemble des réglages est enregistré sous forme de préréglage pour te permettre de démarrer rapidement de nouveaux projets.

Programmes multiples sur un seul canal (synthé)


Le périphérique écoute un seul canal MIDI. Les différents programmes/patches sont sélectionnés en envoyant des messages MIDI ou des commandes de sélection de préréglage. Parfois, plusieurs banques de sons peuvent être sélectionnées. Une telle description de périphérique correspond généralement aux préréglages d'usine d'un synthétiseur ou à une banque de sons chargée dans le périphérique.

16 canaux, programmes multiples (multitimbral)

Comme ci-dessus, mais il y a 16 canaux MIDI, chacun pouvant sélectionner un programme/patch différent à jouer en même temps. En général, ces appareils sont des modules sonores **General MIDI** ou des émulations de synthétiseurs classiques.

Modèle

Ce périphérique n'est pas un périphérique réel. Il fournit simplement une liste de noms de sons associés à leurs métadonnées que tu peux consulter et insérer quand tu en as besoin (**catégorie, tessitures jouées, contrôleurs personnalisés, articulations**, numéros de programme et méthodes de sélection). La configuration d'un périphérique de type « **Canal fixe** » à partir d'un **modèle de périphérique** est particulièrement rapide et pratique.

Après avoir choisi un type de périphérique, ouvre le menu contextuel depuis la liste des  périphériques ou affiche son **menu contextuel en cliquant avec le bouton droit** pour ajouter un nouveau périphérique.

Tu peux maintenant effectuer les réglages pour cette application

1. [Propriétés](#)
2. [Programmes.](#)

Related information

[Allocation dynamique des sons](#)

Importation de descriptions du device

Tu peux te faciliter la tâche en ne créant pas une nouvelle description du device à partir de zéro, mais en important des métadonnées similaires provenant d'autres formats de fichiers.

MIDI XML (MIDNAM)

Cognitone prend en charge le format standard **MIDI XML** adopté par Apple et la MMA (Midi Manufacturers Association) pour le nommage des « noms de patch » (fichiers avec l'extension **midnam**). Ces fichiers décrivent notamment les commandes MIDI de sélection de banque et les sons disponibles sur un générateur de sons particulier.

Sur Internet, des fichiers **midnam** sont disponibles pour de nombreux synthétiseurs classiques. Tu peux les importer via *l'option « > Import XML (midnam) »*. Tu peux rechercher les liens de téléchargement actuellement connus sur le site web [de Cognitone](#).

À l'inverse, *l'option > « Export XML »* permet également d'exporter des Devices au format XML et ainsi de les partager avec d'autres applications. Note toutefois qu'entre l'importation et l'exportation, certaines informations non utilisées par Synfire sont perdues.

Fichiers texte (banques de sons uniquement)

Dans l'onglet « Programmes », grâce à *l'option > « Importer un fichier texte... »*, tu peux importer les numéros de programme et les noms de sons d'une seule **Banque de sons**. Dans le fichier texte, chaque ligne doit commencer par le numéro de changement de programme, suivi du nom du son, séparés par une tabulation ou un espace. Bien sûr, tu ne peux pas importer une banque de cette manière avant d'avoir créé un appareil.

Fichiers d'analyse Cubase

Cette fonctionnalité est encore en phase expérimentale et n'est pas encore disponible. Si tu en as besoin, n'hésite pas à demander de l'aide à notre service d'assistance.

Extraire des plug-ins

[Tutoriel vidéo](#)

Certains plug-ins audio prennent en charge l'extraction automatique de leur liste de programmes/patches. Bien que cette fonctionnalité fasse partie des spécifications VST et AudioUnit, de nombreux développeurs ne prennent pas la peine de l'implémenter. En général, elle est plus souvent prise en charge par les plug-ins de type synthétiseur que par les échantillonneurs ou les bibliothèques de sons.

Après avoir lancé *« Extraire en provenance de... »* depuis le menu « Périphérique » d'un module de rack, Synfire te demandera un nom pour la description du device sur le point d'être extraite.

Si, par exemple, le plug-in **NI Reaktor** a un patch « **Lazerbass** » chargé, tu devras entrer « **Lazerbass** » ici et le Device contiendra tous les programmes/patches disponibles pour « **Lazerbass** ».

Tu peux aussi laisser le champ vide. Synfire devinera alors un nom en fonction de ce qu'il trouve dans le plug-in.

Après l'extraction réussie, tu dois attribuer une **catégorie** à chaque son et vérifier leur **tessiture jouée**.



Important:

Ce genre de travail doit être effectué de manière globale dans **les Réglages Audio/MIDI**, plutôt que dans un **rack d'arrangement**. Ça garantit que ton device extrait ne sera pas limité à un seul arrangement.

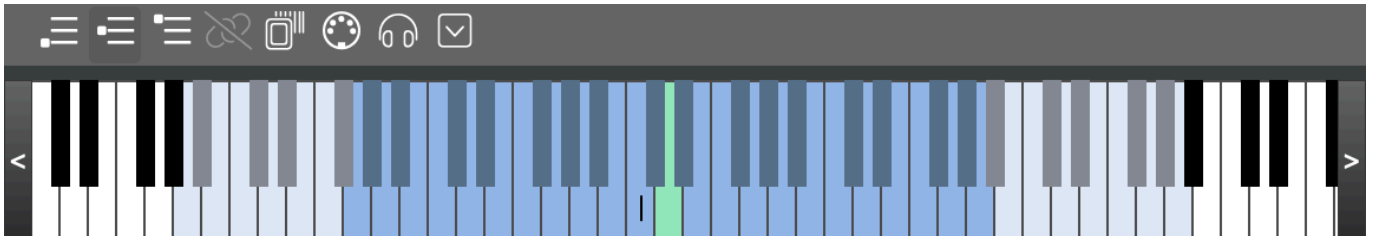


Tip:

Si ton plug-in ne prend pas en charge cette fonction, tu peux demander cette fonctionnalité aux développeurs. En général, c'est assez facile à mettre en place. Plus il y aura d'utilisateurs qui demanderont cette fonctionnalité, plus les développeurs seront enclins à suivre ta suggestion.

Analyse de la tessiture jouée

Si un son est géré par le **Moteur Audio** ou un **drone**, Synfire peut analyser automatiquement ses **tessitures jouées** en écoutant sa sortie audio.



Avant de commencer, assure-toi qu'une **catégorie** est bien attribuée au **Son** ou à **l'instrument**.



Lance le plug-in pour qu'il estime la tessiture des trois tessitures jouées. Ça peut prendre un certain temps.



Menu d'options qui te permet de copier-coller des tessitures, ou de les répartir de manière égale ou proportionnellement à des instruments physiques connus.

Configurer manuellement les modules de rack

Utiliser **l'assistant de son** ou glisser-déposer des éléments depuis la **bibliothèque de modules de rack** est sans aucun doute le moyen le plus pratique d'ajouter un nouveau module à un rack. Mais tu peux te retrouver dans une situation où tu dois configurer un module manuellement, en partant de zéro.

Ajouter un module vide

Double-clique dans la zone vide du rack pour ajouter un module vide basé sur l'hôte actuellement sélectionné. Par défaut, il s'agit du **Moteur Audio** préféré, à moins qu'un autre hôte ne soit sélectionné dans les onglets situés au-dessus de la zone du rack.

Si tu veux utiliser un **drone**, **glisse-en** un qui n'est pas encore utilisé depuis la **Bibliothèque de modules de rack** ; ça ajoutera aussi un module vide.

Charger un plug-in

Passes la souris sur le **bouton « Plug-in »** et **clique** sur l'icône à double flèche pour sélectionner un plug-in audio à charger. L'éditeur du plug-in s'ouvrira, sauf si tu utilises un Drone. Dans ce cas, tu devras basculer vers la DAW et y ouvrir l'éditeur du plug-in. Synfire ne peut malheureusement pas forcer la DAW à le faire à ta place.

Configure les sons du plug-in à ta guise.

Sélectionne la description du device

À moins que le module ne soit destiné à un effet audio, il a besoin d'une **description du device**, afin que Synfire puisse savoir quel type de son le plug-in fournit. **Choisis-en** une dans le menu ou [crée-en une nouvelle comme expliqué ici](#).

Enregistrer un préréglage

Une fois que tu as configuré un module de rack susceptible de t'être utile à d'autres occasions, tu devrais l'enregistrer en tant que préréglage. Il apparaîtra ainsi dans la **bibliothèque de modules de rack** de la barre latérale, d'où tu pourras facilement le glisser dans de futurs racks et instruments, ce qui t'évitera de devoir le reconfigurer.

Synchronisation avec un DAW

Assure-toi de bien comprendre les [implications générales](#) de cette opération.

Préparation

1. Charge autant de plug-ins **Drone** que nécessaire dans la DAW. Ne mélange pas les Drones VST, VST3 et AudioUnit. Choisis un format et tiens-t'en à celui-ci pour le projet. Les plug-ins invités peuvent toutefois utiliser n'importe quel format.
2. L'**assistant de son** peut désormais détecter les Drones. Ils apparaissent également dans la **bibliothèque de modules de rack**, d'où tu peux les glisser sur des instruments ou dans des racks. Suis les instructions de l'assistant.

Tu peux aussi te rendre dans l'onglet « **Sons** » et faire glisser des Drones depuis la **bibliothèque de modules de rack** vers le rack, puis charger manuellement les plug-ins et les descriptions de device souhaités.
3. Passe dans la DAW et configure les plug-ins invités de chaque Drone selon tes besoins.
4. Passe sur Synfire et enregistre ton projet.

**Important:**

Enregistre toujours l'arrangement Synfire en premier, puis le projet DAW . À l'ouverture, procède dans l'ordre inverse : ouvre toujours le projet DAW en premier et attends 10 secondes que tous les drones soient En Ligne. Ce n'est qu'ensuite que tu ouvres l' arrangement Synfire correspondant.

Synchronisation via MIDI

Ça marche tout aussi bien, même si les changements de tempo ne peuvent pas être transmis à la DAW.

1. Ouvre [la synchronisation externe > de lecture](#) et rends-toi dans l'onglet **MIDI** de l' **Inspecteur de paramètres**.
2. Coche les cases « **Activer la synchronisation externe** » et « **Activer la synchronisation MIDI** ».
3. Assure-toi que le tempo dans la DAW est le même que dans Synfire.
4. Sélectionne un port MIDI pour envoyer les messages de synchronisation.
5. Sélectionner un protocole :
 - **Horloge MIDI** : transmet les impulsions d'horloge MIDI et les messages de contrôle de transport MIDI (START, STOP, Continuer) ainsi que les pointeurs de position de chanson (SPP).
 - **MIDI Time Code** : transmet des messages SMPTE (pointeurs de position pleins et messages de quart de trame). N'oublie pas de vérifier le décalage SMPTE et la fréquence d'images dans l'onglet « **Timing** ».
 - **Open Sound Control (OSC)** : cette fonctionnalité est encore en phase expérimentale.
6. Ne personnalise le protocole que si celui par défaut ne fonctionne pas. Tu peux sélectionner différents protocoles pour des messages spécifiques afin d'assurer une compatibilité optimale avec ta cible de synchronisation externe.

**Note:**

[Réglages de synchronisation pour les DAW](#) Chaque DAW peut nécessiter des réglages différents pour fonctionner avec Synfire. Consulte les réglages requis dans l'annexe.

Utiliser ReWire pour la synchronisation

Si ton DAW prend en charge ReWire, la synchronisation est facile à configurer. Pour démarrer un nouveau projet directement dans ton DAW au lieu d'utiliser d'abord un Engine, tu dois poursuivre comme suit.

1. Charge le module ReWire **Cognitone Transport** dans la DAW. Il ne génère pas de signaux audio. Assure-toi qu'il est autorisé à modifier le tempo de la DAW.
2. Lance [la synchronisation externe > de lecture](#) et rends-toi dans l'onglet **Transport** du **Paramètre** .
3. Coche la case **ReWire**. Si le nom du transport de ta DAW apparaît, les deux programmes sont synchronisés.

Tester les réglages

Vérifie que la synchronisation fonctionne en sélectionnant des conteneurs ou des emplacements aléatoires sur la règle temporelle. La Tête de Lecture de la DAW devrait suivre ta sélection. Appuyer sur « Start » et « Stop » devrait faire en sorte que la DAW suive le mouvement.

**Important:**

N'oublie pas que, selon la méthode de synchronisation, tu devras peut-être régler manuellement le tempo dans la DAW pour qu'il corresponde à celui de Synfire. C'est extrêmement important pour une synchronisation correcte.

Related information

[Réglages de synchronisation pour les DAW](#)

[Moteur Audio vs DAW](#)

Passer d'un moteur de jeu à un DAW

Situation

Tu disposes d'un arrangement autonome dont tous les sons sont basés sur le **Moteur Audio**. Tu souhaites continuer à composer dans une DAW en utilisant les mêmes sons et synchroniser les deux programmes. La tâche consiste à transférer les sons vers la DAW (où ils sont hébergés par [Drones](#)) et à en faire un projet Synfire + DAW synchronisé à partir de maintenant.

Comment procéder

Instructions étape par étape pour mener à bien cette tâche.

1. Crée un nouveau projet dans ta DAW en utilisant le même nom que l'arrangement.
2. Synchronise ta DAW avec Synfire comme [expliqué ici](#).
3. Pour chaque module du **rack d'arrangement**, charge un plug-in [Drone](#) dans la DAW. Ne mélange pas les Drones VST, VST3 et AudioUnit. Choisis un format et tiens-t'en à celui-ci pour le projet. Les plug-ins invités peuvent toutefois utiliser n'importe quel format.
4. Rends-toi sur la page « **Sons** » et, pour chaque Module de rack, **prélève** le Drone cible souhaité dans le menu des ports. Synfire transférera le plug-in et son contenu actuel vers le Drone et effectuera une mise à jour pour tous les instruments concernés.
5. Répète la dernière étape jusqu'à ce que tous les plug-ins aient été déplacés vers les Drones dans la DAW.
6. Enregistre d'abord ton projet Synfire, puis enregistre le nouveau projet DAW . Garde de préférence les deux fichiers dans le même dossier.

Tu disposes désormais d'un projet Synfire + DAW synchronisé.

**Tip:**

Si tu n'entends pas les Drones jouer, tu devras peut-être vérifier si la DAW exige que les pistes soient armées pour le monitoring afin de générer un son lorsque le transport est inactif.



Tip:

Tu peux également déplacer un projet depuis une DAW vers un Moteur Audio. Ou d'un Moteur Audio à un autre, à condition que les mêmes plug-ins soient disponibles sur les deux ordinateurs.



Tip:

Déplace toujours tous les plug-ins d'un arrangement vers le même hôte, sinon tu rencontreras des problèmes de synchronisation.

Related information

[Drones](#)

[Synchronisation externe](#)

Vérifier le Moteur Audio

À part pour voir la sortie audio et vérifier quels plug-ins, normalement invisibles, sont chargés en ce moment, ouvrir l'interface utilisateur du moteur ne sert pas à grand-chose. Mais si tu en as besoin, voilà comment faire.

1. **Windows** : rechercher l'icône **de l'Engine** dans la barre des tâches de Windows et double-clique dessus. Ça ouvrira l'interface utilisateur de l'Engine.
2. **Mac** : Cherche l'icône **du moteur** dans le Dock et fais-la passer au premier plan. Tu peux alors accéder à toutes les Fonctions via la barre de menu principale.

Édition

[Tâches courantes pendant le développement d'un projet](#)

Jouer avec les palettes

[Comment s'y retrouver et comprendre une palette](#)

[Tutoriel vidéo](#)

Il suffit de **cliquer** sur un accord dans une **palette** pour le programmer en vue d'une lecture en direct. **Fais glisser** n'importe quel accord vers un diagramme de Progression pour l'insérer. Mieux encore, tu peux prévisualiser, éditer et faire glisser les accords depuis le panneau « **Contexte harmonique** » de la barre latérale droite.

Tu as le choix entre deux modes de lecture.

Mode « Uniquement les Accords »

- Active le **mode > de lecture > « Uniquement les Accords »** pour entendre les accords joués avec l'**instrument global** « Accords ».
- Désactive la **lecture > des accords de la palette « Sustain »** si tu veux que l'accord s'arrête dès que tu relâches le bouton de la souris. Sinon, il sera soutenu jusqu'à ce que tu programmes le suivant.
- Active la **lecture > de l'instrument de basse** pour entendre la basse jouée avec l'**instrument global** « Bass ».

Mode « Esquisse »

Sélectionne une **esquisse** dans le menu **« Lecture > des esquisses »** pour faire jouer tous les accords avec un accompagnement en temps réel.



Note:

Clique toujours sur l'accord suivant un petit instant à l'avance, pour que Synfire ait le temps de se préparer au changement. Quelques millisecondes suffisent.

Transposition, inversion et accordage des notes

En **mode « Chords-Only »**, tu peux contrôler dans une certaine mesure l'inversion et l'accordage d'un accord à l'aide des raccourcis clavier mappés sur le menu **« Transform »** (ouvre le menu pour les voir).

Une fois qu'un accord a été ajouté à un diagramme de progression, il y a deux façons de transposer son son.

1. Si une progression entière te semble trop grave ou trop aiguë, tu devrais transposer ou élargir la **tessiture jouée** au milieu de l'**instrument global** « Accords ». Ouvre **les Réglages Audio/MIDI > de lecture** et édite la tessiture jouée au milieu de l'instrument « Accords ».
2. Si certains accords ont une hauteur incorrecte, tu peux éditer l'**inversion**, l'**Accordage** et l'**Alignement** dans l'**éditeur de progression** ou sur la **piste d'harmonie**. Si tu as besoin de supprimer ces modifications d'un diagramme de progression, utilise l'option **« Réinitialiser les indications » dans le menu « > Transformer »**.



Important:

N'oublie pas que c'est l'**instrument** lui-même et le paramètre **« Interpretation »** qui déterminent s'il faut suivre les conseils concernant l'inversion, l'accordage et l'alignement dans un diagramme de Progression. L'interprétation par défaut pour la lecture « Uniquement les Accords » le fait, mais ce n'est pas forcément le cas pour tes arrangements.

Essayer d'autres Accords

Pendant que tu joues une palette, tu peux utiliser les touches fléchées **Gauche** ou **Droite** pour revenir à l'accord précédent ou passer à l'accord en provenance de celui-ci (aller et retour). Tu peux alors essayer un parcours alternatif à partir de là.

Le panneau « **Contexte harmonique** » dans la barre latérale de droite affiche un historique des trois derniers accords joués.

Mise en évidence des parentés

Accords

Sélectionne un accord pour le programmer en lecture. Ça met en évidence toutes les étapes de la gamme utilisées par l'accord.

Fais glisser un accord vers n'importe quel diagramme de progression pour l'y insérer .

Gammes horizontales

Sélectionne une ou plusieurs gammes pour mettre en évidence les accords qui peuvent être construits exclusivement à partir de celles-ci.

Étapes de la gamme

Sélectionne une ou plusieurs notes pour mettre en évidence les accords qui les contiennent.

Navigation avancée

Grâce au menu **Navigation** , tu peux mettre en évidence, dans toutes les palettes ouvertes, les accords qu'elles ont en commun (**Partagés**) ou ceux qui leur sont propres (**Distincts**). C'est utile pour rechercher un chemin vers un [changement de tonalité](#) (modulation).

Harmony (Sortie)

Fais glisser le diagramme de progression **du Bloc-notes** vers n'importe quelle destination, ou dépose un diagramme de progression en provenance d'ailleurs.

Geler

Verrouille les sélections actuelles d'accords et de gammes pendant que tu continues à jouer.

Entrée MIDI

Mets en surbrillance les étapes de la gamme et les accords en fonction de l'entrée MIDI.

MIDI en direct

Tout en réagissant aux entrées MIDI en direct, détecte également les accords entrants.

Navigation entre plusieurs palettes

Ouvre plusieurs palettes et joue des accords dessus dans n'importe quel ordre. C'est utile si tu veux composer un [changement de tonalité](#) (modulation). Tout ce que tu joues dans une palette sera visualisé sur l'autre, du point de vue de cette tonalité.

Enregistrement rétrospectif

Tu peux à tout moment rappeler la dernière séquence d'accords jouée grâce à'« **Historique > de navigation > ...** ». Ça ouvre un **éditeur de diagramme de progression** où tu peux copier et coller les accords enregistrés.

Related information


[Éditer les palettes](#)

Déplacer des paramètres

Copie ou déplace des paramètres vers d'autres instruments, conteneurs, bibliothèques ou fenêtres



Tu peux déplacer **les paramètres** à ta guise pour expérimenter sans limite. Lorsqu'un paramètre est copié vers une destination d'un type différent, ses [données sont converties automatiquement](#) pour s'y adapter.

Glisser-déposer

1. Clique sur une [sortie de paramètre](#) allumée.
2. Maintiens le bouton de la souris enfoncé et fais-le glisser vers la destination souhaitée, qui peut être une autre sortie, un instrument, un Conteneur, une Bibliothèque ou une autre Fenêtre.
3. Maintiens la clé  **Alt** enfoncée si tu veux faire une copie, sinon, le paramètre sera déplacé.
4. Dépose-le sur la destination en relâchant le bouton de la souris.

Copier-coller

Tu peux aussi utiliser le Clavier.

1. Clique sur une sortie [de paramètre allumée](#).
2. Appuie sur  **Control-C** .
3. Clique sur une sortie de destination.
4. Appuie sur  **Control-V** pour coller les données.
5. Ou utilise le menu [contextuel](#) pour copier et coller.

Related information

[Sortie des paramètres](#)

[Conversion des paramètres](#)

Modification des paramètres

Dans la vue Paramètres, tu peux éditer les données des paramètres en détail. Lorsque les données d'un paramètre s'affichent en gris, cela signifie qu'elles sont héritées ou qu'elles fournissent des informations complémentaires. Si tu souhaites éditer des données héritées, crée un **instantané** ou édite-les dans le conteneur d'origine.

Manipulation des sélections

Toutes les commandes que tu lances depuis un menu ou via le Clavier s'appliquent à l'ensemble du Paramètre, sauf si une **sélection** est définie. Utilise les outils listés ci-dessous pour effectuer une sélection. Clique à nouveau sur une sélection pour l'annuler.



Sélection de la portée : étends une sélection en maintenant **la touche ↑** **Maj** enfoncée et en cliquant à l'endroit souhaité.

Fais glisser les bords pour étirer ou comprimer son contenu dans n'importe quelle direction. Si tu veux que le contenu situé à droite d'une sélection fasse de la place pendant que tu l'étires, ou comble l'espace créé pendant que tu la rétrécis, maintiens **la touche ⌘** **Contrôle** enfoncée.

Déplace ou transpose la sélection à l'aide des **touches fléchées** . La **grille** actuelle s'applique. Les touches fléchées **gauche** et **droite** permettent de faire défiler le contenu sélectionné. Si une seule position est sélectionnée (barre verticale), l'objet se déplacera avec elle.



Sélection d'accords : sélectionne et manipule des accords dans un paramètre [Harmony](#).



Sélection des pointeurs : avec les touches fléchées, tu peux le déplacer et le transposer.

Fais glisser un rectangle au lasso pour sélectionner plusieurs objets, ou étends une sélection en maintenant **la touche ⌘** **Contrôle** enfoncée tout en cliquant sur d'autres objets.

Transpose ou déplace la sélection à l'aide des **touches fléchées** . Maintiens **la touche ↑** **Maj** enfoncée pour des étapes plus fines.



Sélection des symboles : déplace, transpose, étire et supprime la sélection.

Fais glisser un rectangle au lasso pour sélectionner plusieurs symboles, ou étends une sélection en maintenant **la touche ⌘** **Contrôle** enfoncée tout en cliquant sur d'autres symboles.

Transposer ou déplace la sélection à l'aide des **touches fléchées** . Maintiens **la touche ↑** **Maj** enfoncée pour des déplacements plus précis.

Menu Édition

Plusieurs commandes sont accessibles depuis le menu [Édition](#) lorsque la **vue des paramètres** a le focus.

Coupe, Copie, Coller, Dupliquer, Effacer

Fait ce que son nom indique avec la sélection actuelle.

Coller le rythme

Transfère l'**étape** (implicite) de l'objet actuellement dans le presse-papiers vers la sélection ou l'ensemble du paramètre. Ça repositionne les objets sélectionnés dans l'ordre séquentiel. À moins qu'un paramètre **d'étape** réel ne se trouve dans le presse-papiers, les étapes insérées ici sont dérivées des positions des objets dans un paramètre.

Coller et joindre

Insère des données supplémentaires (à la position sélectionnée) sans remplacer les données existantes.
Ne fonctionne qu'avec les paramètres polyphoniques.

Groupe, Dégroupier

Crée un nouveau segment **de figure** à partir de tous les symboles ou segments sélectionnés, ou sépare tous les symboles du segment sélectionné respectivement.

Diviser

Divise un segment **de figure** au niveau du symbole sélectionné .



Tip:

Transférer le rythme d'un segment à un autre : sélectionne un segment ou une plage sur l'axe du temps et copie-la. Ensuite, *édite* « > **Coller le rythme** » pour l'appliquer.



Tip:

Modifier le rythme d'une progression d'accords : copie une portion de la progression qui correspond au rythme souhaité, puis *utilise* « *Édition* > > **Coller le rythme** » pour l'appliquer à toute la progression.

Menu des paramètres

Insérer un instantané de paramètre

Insère une copie physique d'un paramètre hérité pour que tu puisses le modifier .

Insérer un modèle...

Prélevez les données d'un paramètre pré-réglé dans un menu.

Enregistrer un modèle...

Enregistre les données actuelles du paramètre sous forme de modèle pour pouvoir les réutiliser plus tard.

Extraire de la sortie MIDI

Analysera la sortie MIDI actuelle et extraira le paramètre en cours pour que tu puisses le modifier.

Enregistrer dans Figure

Applique le paramètre à la **figure**, puis l'efface après.

Extraire de la figure

Analyse la **figure** et extrait le paramètre actuel pour que tu puisses le modifier.

Répéter

Les paramètres sont mis en boucle par défaut, c'est-à-dire qu'ils se répètent jusqu'à la fin du conteneur.
Si tu désactives cette option avec « *Répétition* > *du paramètre* », le paramètre ne fournira plus aucune

valeur au-delà de sa longueur. Pour certains paramètres fondamentaux comme « **Figure** », cela signifie qu'aucune note ne sera générée.

Interpolation

Avec l'option « **Interpolation > des paramètres** », tu peux déterminer quelles valeurs un paramètre fournit aux positions où il n'a pas de données.

1. **Récente** : fournit la valeur la plus récente jusqu'à ce que la valeur suivante apparaisse.
2. **Alignement** : Fournit la valeur la plus proche de la position demandée.
3. **Linéaire** : interpolation continue d'une valeur à la suivante.
4. **Dithering** : Augmente la probabilité aléatoire de fournir la valeur suivante à mesure qu'on s'en approche.
5. **Séquentiel** : Fournit la valeur suivante à chaque fois. La position est complètement ignorée. Une fois toutes les valeurs fournies, on continue depuis le début. Permet d'obtenir des effets intéressants avec la musique algorithmique.
6. **Hits** : Fournit une valeur uniquement à sa position exacte. Partout entre ces deux points, la valeur est indéfinie (comme si le paramètre n'était pas en Boucle et avait atteint sa fin).



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro** .

Supprimer des conteneurs et instruments sélectionnés

Supprime le paramètre sélectionné pour tous les instruments actuellement sélectionnés dans les conteneurs sélectionnés (Pro).

Coller dans les conteneurs et instruments sélectionnés

Copie du paramètre depuis le presse-papiers vers tous les instruments actuellement sélectionnés dans les conteneurs sélectionnés (Pro).

Menu « Transformer »

Les commandes disponibles dans le menu « **Transformer** » dépendent du type de paramètre actuellement sélectionné. Il existe [des commandes supplémentaires](#) spécifiques au paramètre « **Figure** » et [des commandes spéciales](#) pour le paramètre « **Harmonie** ».

Dynamique

Met en valeur les temps légers ou lourds à des quantités diverses.

Inverser

Inverser la sélection comme si elle était jouée à l'envers (« inversion de bande »).

Inverser en conservant le rythme

Inverse l'ordre des valeurs tout en conservant les étapes et les longueurs. Par exemple, tu peux dupliquer une mélodie et l'inverser de cette façon pour que les deux mélodies jouent des notes opposées en suivant le même rythme.

Retourner

Retourne la sélection à l'envers.

Inverser vers le haut/vers le bas

Inverse les segments d'accords vers le haut ou vers le bas.

Étirer le paramètre

Allonge ou raccourcit l'ensemble des paramètres d'une quantité définie.

Quantifier

Aligne les positions et les longueurs des objets sur la **Grille** actuelle.

Longueurs des clips

Aligner les longueurs des objets sur la longueur suggérée par la **Grille** actuelle, ou les garder si elles sont déjà plus courtes.

Rééchantillonner

Analyser la sélection actuelle à l'aide de la **Grille** actuelle et la reconstruire avec des valeurs interpolées calculées à ces positions.

Monophonique

Réduire un paramètre à une seule valeur à tout moment.


Supprimer les répétitions

Supprimer les occurrences répétées d'une même valeur.

Supprimer les redondances

Supprimer les valeurs inutiles au regard de l' **interpolation** actuelle.

Redimensionner un paramètre

Fais glisser la poignée de redimensionnement  pour modifier la longueur d'un paramètre. Si tu raccourcis un paramètre, les données situées au-delà de sa fin ne seront pas supprimées, même si tu ne les vois plus.

Related information

[Éditer « Figure »](#)

[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)

Éditer « Figure »

« **Figure** » est un paramètre puissant qui propose des options d'édition uniques. Cette section traite des particularités de ce paramètre. Pour l'édition générale des paramètres, consulte la section [Éditeur de phrases](#).

Sélection



Sélection de segment (pointeur) : clique sur un symbole pour sélectionner le segment auquel il appartient.

- **Clique** à nouveau sur la sélection pour passer à l'outil **de sélection des symboles**.
- **Transposer** ou déplace la sélection à l'aide des **touches fléchées**. Maintiens **la touche** **↑ Maj** enfoncée pour des déplacements plus précis.
- **Fais glisser** une sélection pour la déplacer. Maintiens la touche **⌘ Ctrl** enfoncée pour en faire une copie.
- **Fais glisser** l'extrémité supérieure, bas ou droite pour **étirer** le segment.
- **Fais glisser** l'extrémité droite tout en maintenant **⌘ Alt** enfoncé pour modifier la **longueur** de tous les symboles.
- Maintiens la touche **⌘ Contrôle** enfoncée et fais glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier la **vélocité** de tous les symboles proportionnellement, selon un pourcentage.
- Maintiens **la touche ⌘ Contrôle** enfoncée pour déverrouiller la Grille pendant que tu redimensionnes ou déplaces un objet.
- Dégroupes un segment avec **⌘U Control-U**.



Sélection des symboles : clique sur un symbole pour le sélectionner.

- **Clique** à nouveau sur la sélection pour passer à l'outil **Sélection de segment** (pointeur) .
- **Fais glisser** une sélection pour la déplacer. Maintiens la touche **⌘ Ctrl** enfoncée pour en faire une copie.
- **Transposer** ou déplace la sélection à l'aide des **touches fléchées**. Maintiens **la touche** **↑ Maj** enfoncée pour des déplacements plus précis.
- **Fais glisser** l'extrémité droite pour modifier la **longueur** des symboles sélectionnés.
- Maintiens **la touche ⌘ Contrôle** enfoncée et **fais glisser** vers le haut ou vers le bas pour modifier la **vélocité** des symboles sélectionnés de manière absolue.
- Maintiens **la touche ⌘ Contrôle** enfoncée pour déverrouiller la grille pendant que tu redimensionnes ou déplaces un objet.
- Fais d'un symbole l'**ancrage** de son segment avec **⌘R Control-R** .

Sélections multiples

Pour sélectionner plusieurs symboles ou segments, maintiens **la touche ⌘ Contrôle** enfoncée tout en cliquant dessus, ou trace un rectangle avec l'outil Lasso autour d'eux.

Sélectionne tous les segments de la **figure** avec **⌘A Ctrl-A**.

Groupe plusieurs symboles ou segments pour former un nouveau segment avec **⌘G Control-G**.

Sélection de la portée

N'oublie pas que tu peux aussi utiliser l'outil « **Étendre** » avec **Figure**. Utilise-le pour faire défiler les positions des segments ou pour transposer une **figure** entière à l'aide des **touches fléchées**.

Dessin

Utilisez les outils **de ligne** et **à main levée** pour dessiner de nouveaux symboles et segments.

- **Clique** sur une position cible pour insérer un seul **symbole**.
- Dessine une ligne ou une courbe pour insérer de nouveaux symboles aux positions correspondant à la **grille** actuelle. L'**ancrage** d'un nouveau segment est placée là où tu commences le trait. Ainsi, en traçant vers l'arrière, tu placeras l'ancrage à l'extrémité droite.
- Dessine une ligne verticale pour insérer un **Accord**.
- Dessine une ligne horizontale pour créer un seul **symbole** d'une longueur donnée. Active l'**option « Dupliquer »** si tu souhaites que plusieurs symboles identiques soient insérés le long de la **Grille** actuelle.
- Dessine une ligne diagonale pour insérer des symboles aux points d'intersection avec la **Grille** actuelle. Active l'**option « Dupliquer »** si ça ne te dérange pas que les symboles soient répétés.
- Pour ajouter des symboles supplémentaires à un segment, maintiens **la touche Maj** enfoncée à proximité de ce segment et commence à dessiner.
- Essaie le « **Scale Board** » pour t'aider à dessiner des segments par incréments.

Rythme

Tu remarqueras que dessiner une ligne aléatoire ou une courbe à main levée sur le paramètre **Figure** donne instantanément un joli résultat, mais ne fonctionne pas toujours musicalement. La raison, c'est le rythme. Voici ce que tu peux faire pour garantir un rythme cohérent.

- Assure-toi de sélectionner une **grille** adaptée au type de phrase que tu as en tête. Tu peux déposer une autre phrase sur la **sortie « Grid »** pour recréer exactement son rythme.
- Fais commencer et finir la ligne ou la courbe à des positions importantes sur le plan rythmique. Tiens compte de leur poids (fort ou léger).
- Inspire-toi d'autres phrases qui fonctionnent bien et reproduis leur structure.

Dynamique

À part les lignes très basiques et les notes peu nombreuses, une **figure** sans **vélocité** expressive est fade. Voici ce que tu peux faire pour ajouter de la dynamique.

- Ouvre le « **Click Board** » et utilise-le pour mettre en valeur les parties fortes ou légères du tempo.
- Rappelle un modèle depuis le **menu contextuel accessible par un clic droit** sur la sortie « **Vélocité** ».
- Passe en mode **Hyper Edit** et utilise l'outil **Forme** pour esquisser la dynamique.
- Sélectionne un segment et maintiens **la touche ⌘** **Contrôle** enfoncée tout en déplaçant la souris vers le haut ou vers le bas pour modifier la dynamique de manière proportionnelle. Maintiens également **la touche ↑** **Maj** enfoncée si tu veux modifier les valeurs de manière absolue.
- Sélectionne « **Vélocité** », clique dans la **vue des Paramètres** et utilise les **touches fléchées** pour transposer les valeurs vers le haut ou vers le bas.
- Transfère les nuances d'une autre phrase en déposant « **Vélocité** » ou « **Figure** » de cette phrase sur la sortie « **Vélocité** » de la phrase cible.

**Tip:**

Pour éviter l'encombrement d'un paramètre « **Velocity** » supplémentaire, tu peux éditer la dynamique d'une phrase en mode « **Hyper Edit** ». Tu peux aussi éditer une « **Velocity** » physique et l'appliquer définitivement à la figure avec « **Parameter > Save To Figure** » une fois que tu as terminé.

Hyper Éditer

Après être passé dans ce mode avec l'outil **H**, tu peux éditer la **vélocité**, **l'étape** et **la longueur** d'une **figure** comme s'il s'agissait de paramètres physiquement présents. En réalité, tes changements sont toutefois immédiatement enregistrés dans la figure.

**Note:**

Le mode **Hyper Edit** n'a de sens que lorsqu'une **figure** est présente. Si nécessaire, crée un **instantané** au préalable.

Menu « Transformer »

Le menu « **Transformer** » propose des commandes supplémentaires pour le paramètre « **Figure** ».

Inverser au point d'ancrage

Retourner les segments horizontalement au niveau de leurs points d'ancrage. Contrairement aux autres commandes d'inversion, cela crée une figure radicalement différente.

Inverser au niveau des débuts

Jouer les segments à l'envers sans modifier les longueurs des symboles. Contrairement à la fonction par défaut « Inversion de bande », ça transforme une mélodie legato en notes qui se chevauchent partiellement.

Retourner à l'ancre

Inverser les segments verticalement à leur point d'ancrage.

Forcer le legato

Modifie les longueurs des symboles de manière à supprimer les chevauchements et à fermer tous les espaces entre eux.

Raccourcir les chevauchements

Raccourcit les symboles uniquement là où ils se chevauchent dans le temps.

Supprimer les conflits

Raccourcir les symboles uniquement là où deux symboles répétés se chevauchent.

Simuler un accord

Transforme un accord vertical en une interprétation avec des accords joués.

Simuler la pédale

Étirer tous les symboles pour qu'ils soient joués jusqu'à la fin du dernier symbole d'un segment.

Simuler un accord brisé

Transforme un accord vertical en une interprétation en accords brisés, avec un seul arpège.

Sélectionner

Sélectionner tous les segments du type actuel.

Mettre en avant

Mettre en surbrillance les segments du type actuel et atténuer tout ce qui n'est pas du type actuel.

Changement

Convertir tous les segments sélectionnés au type de symbole actuel.

Simplifier les Accords

Réduit les segments d'accords à un nombre moindre de symboles et ajuste les propriétés des segments pour afficher l'accord tel qu'il est configuré avec le paramètre **Harmonie**.

Arrondir les altérations

Arrondir tous les symboles à des intervalles diatoniques.

Supprimer les balises de symboles

Supprime toutes les balises d'une prise (**Prise** uniquement).

Related information

[Collecte de phrases](#)

[Optimisation des phrases](#)

Édition de l'harmonie (diagrammes de Progression)

[Tutoriel vidéo](#)

L'harmonie est un paramètre puissant qui offre des options d'édition uniques. Cette section présente les particularités de ce paramètre. Pour l'édition générale des paramètres, consulte la section [Éditeur de phrases](#).



Sélection d'accords:

- **Clique** pour sélectionner un accord.
- **Clique** sur un autre accord tout en maintenant la touche **Maj** enfoncée pour étendre la sélection.
- **Clique** dans l'espace entre deux accords pour **coller** quelque chose entre eux.
- **Fais glisser** le bord droit d'un accord pour modifier sa longueur. Maintiens **la touche** **Contrôle** enfoncée si tu veux faire de la place en l'étirant ou combler l'espace en le rétrécissant.
- Utilise **les touches fléchées** pour déplacer ou étendre une sélection, comme tu le ferais dans un traitement de texte.
- **Transposer** les accords avec **les touches fléchées haut/bas** tout en maintenant **la touche** **Contrôle** enfoncée.



Sélection de la portée : sélectionne et édite des intervalles arbitraires de manière indépendante.

Fais glisser

Fais glisser une sélection pour la déplacer. Maintiens **la touche** **Alt** enfoncée pour réaliser une Copie. Tu peux aussi la déposer sur n'importe quelle sortie **Harmony**, **un Conteneur** ou **une Phrase**.

Déposer

Dépose un accord en provenance de la **palette** pour l'insérer.

Dépose un diagramme de **Progression** (partiel) en provenance d'ailleurs pour le remplacer, ou maintiens **la touche** **Contrôle** enfoncée pour l'insérer.

Couleurs

Chaque contexte affiche une couleur de fond qui donne une indication sur la **Clé de Relation**, en utilisant les couleurs que l'on retrouve également sur le **cycle des quintes**. Avec un peu d'habitude, ça peut t'aider à voir d'un seul coup d'œil ce qui se passe dans un diagramme de Progression, surtout là où la gamme change de manière plus marquée.



Tip:

Pour épurer un diagramme de progression comportant un nombre excessif de couleurs différentes (ce qui n'est généralement pas bon signe), utilise la fonction « **Transformer > l'estimation de la tonalité, des relations et des gammes** ». Utiliser l'option « **Alternative** » dans **les préférences de sélection des gammes** permet souvent d'adoucir les transitions très efficacement.

Tempo et rythme

Le tempo et le rythme des changements d'accords sont des facteurs importants. Un changement à chaque mesure peut être ennuyeux. Un changement à chaque noire est souvent trop rapide pour être perceptible et rendra l'ensemble confus. Un bon point de départ est un changement toutes les deux noires, soit à peu près au milieu d'une mesure. Ça permet de maintenir le mouvement harmonique tout en étant suffisamment lent pour que les instruments puissent jouer assez de notes pour rendre l'accord perceptible.



Tip:

Essaie un diagramme de progression à la moitié ou au double de la vitesse (en l'étirant) pour rechercher le rythme qui correspond le mieux à ta chanson. Essaie aussi différentes durées pour chaque accord.



Tip:

Tu n'as pas besoin de décaler le début d'un changement d'accord vers la gauche pour t'adapter au rythme d'un instrument. Ajuste plutôt le paramètre « **Look Ahead** » du paramètre « **Interprétation** ».

Onglets de l'Inspecteur

Harmonie

Édite tous les composants du contexte harmonique sélectionné (passe la souris sur les widgets pour obtenir de l'aide).

Mesure

Le système métrique édité ici est enregistré dans le paramètre **Harmonie** du conteneur actuel. La longueur du diagramme de progression est automatiquement calculée en fonction de tes entrées.

L'application du Système métrique donne lieu à une mise en page spécifique des colonnes, qui décompose la progression en rangées. Utilise le menu « **Transformer > les colonnes** » pour diviser ou nettoyer les colonnes si nécessaire.

Couche

Utilise le menu « **Transformer > la couche** » pour créer ou supprimer des couches que tu peux sélectionner dans les onglets « **Couche** » en haut et éditer ici.

Préférences de sélection de gamme

Ces préférences sont utilisées lorsque tu utilises la fonction « **Transformer > les clés d'estimation, les relations et les échelles** » ou lorsque tu cliques sur le bouton **« Estimer »**.

Détails affichés

Dans le menu « **Affichage** », tu peux masquer ou afficher les composants individuels d'un Contexte harmonique pour qu'ils apparaissent ou non dans le Diagramme de Progression. L'espace étant limité, tous les composants ne peuvent pas être affichés en même temps.

Menu « Paramètres »

Coller les derniers accords joués

Insère les accords que tu as joués en dernier sur une palette ou ailleurs dans le diagramme de progression (cette commande est également disponible dans le menu « Édition »)

Menu « Transformer »

Estimer la tonalité, les relations et les gammes...

Applique la détection de tonalité et la sélection de gamme à la sélection actuelle selon **les préférences de sélection de gamme** en cours.

Estimer uniquement les gammes

Appliquer uniquement la sélection automatique des gammes selon **les préférences de sélection de gammes** actuelles.

Remplacer la légende...

Définir une clé spécifique pour tous les contextes sélectionnés.

Remplacer la relation...

Définir une relation spécifique pour tous les contextes sélectionnés.

Basse automatique

Réinitialiser la basse sur la sélection automatique.

Basse : Racine (note de base), 2e, ... 9e

Demande un intervalle de basse spécifique.

Activer/désactiver l'alignement

Active ou désactive l'alignement des hauteurs entre les accords.

Réinitialiser les astuces

Supprime toutes les suggestions concernant les inversions, les accordages et l'alignement.

Jazz Up / Down

Ajoute ou supprime des extensions d'accords.

Substitution de tierce mineure

Remplace l'accord sélectionné par un accord de substitution situé à une tierce mineure de distance.

Remplacement par un triton

Remplace l'accord sélectionné par un accord de substitution situé à un triton de distance. Deux types différents sont disponibles. Découvre-en [plus sur cette technique ici](#).

Transposer

Transposer la sélection actuelle en hauteurs absolues ou d'une quantité relative.

Colonne

Divise ou nettoie la grille de colonnes du diagramme de progression en fonction du système métrique.

Couche

Ajoute ou supprime des couches polytonales.

Inverser

Inverse tous les Accords comme si une bande était jouée dans le sens inverse .

Inverser les valeurs

Inverse l'ordre des accords, mais garde les positions de transition inchangées.

Retourner

Inversion expérimentale de l'harmonie.

Supprimer les répétitions

Supprime les passages répétés, à condition que tous leurs éléments soient identiques.

Ouvrir une palette adaptée...

Ouvre une palette sur la tonalité actuelle (ou : Réglage de la Gamme).

Sections

La fenêtre autonome **de l'éditeur de progressions** permet d'enregistrer plusieurs progressions sous différents noms de sections. Utilise le menu « **Section** » pour ajouter, sélectionner, renommer ou supprimer des sections d'un fichier.



Tip:

N'utilise pas les sections pour rassembler des diagrammes de Progression. Une **Bibliothèque** est un bien meilleur outil pour ça.

Contrôle de l'inversion, de l'accordage et de l'octave

Harmony fournit les règles pour tous les instruments. Chaque instrument peut les interpréter de différentes manières. Ce que tu entends dans l'éditeur de diagrammes de progressions correspond à la façon dont l'instrument global « **Accords** » les interprète. Pour contrôler l'inversion, l'accordage et la tessiture d'une phrase dans ton arrangement, tu dois éditer ses paramètres « **Figure** » et « **Interprétation** » .

1. Dessine des accords avec les symboles de type « **Chord** » en faisant glisser une ligne verticale avec l'outil « **Ligne** ».
2. Transposer les symboles vers le haut ou vers le bas pour contrôler l'inversion.
3. Éditez les propriétés d'un segment de « **Figure** » dans l' **Inspecteur de paramètres** pour contrôler l'accordage, la Basse et l'Alignement avec l'accord précédent.
4. Modifie la **tessiture jouée** au milieu de l'instrument pour contrôler la gamme de hauteurs générale, par exemple l'octave.

Combiner plusieurs diagrammes de progression

Contrairement aux clips audio ou MIDI statiques, le paramètre **Harmony** peut être facilement transposé pour fonctionner dans n'importe quelle tonalité. Il suffit de transposer un diagramme de progression (ou une partie de celui-ci) vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que la Clé globale corresponde à celle dont tu as besoin. Une fois qu'elles sont transposées dans la bonne tonalité, les progressions partielles peuvent être combinées librement.

Related information

[Le concept d'harmonie](#)

[Collecter des progressions d'accords](#)

Optimisation des phrases

Effectuez des ajustements sur les phrases pour qu'elles fonctionnent au mieux dans n'importe quel contexte

Tu trouveras un [tutoriel en ligne](#) complet [ici](#) pour rechercher des informations.

Harmoniser une phrase

Comment transformer une ou plusieurs prises en paramètre **d'harmonie**

Plusieurs vues de Synfire intègrent un **Harmoniseur** qui transforme une ou plusieurs **prises** en un paramètre **d'harmonie** en suivant tes instructions et tes retours. Le résultat final est enregistré dans le **conteneur** ou la **phrase** en cours.

Tu peux ainsi rechercher des accords qui correspondent à un enregistrement MIDI ou au rendu d'un ou plusieurs instruments.

Pour ouvrir un Harmoniser, sélectionne un ou plusieurs instruments dans la **feuille de pistes** et clique sur «**Phrase > Harmoniser**». Tu accèdes alors à l'onglet **Harmoniser** avec les instruments sélectionnés, prêts à être harmonisés. Tu peux aussi simplement basculer vers cet onglet à tout moment.



Tip:

Pour harmoniser une mélodie au format Standard MIDI File, commence par sélectionner l'instrument souhaité, puis importe la piste MIDI via «**Importation > de phrase**» en réglant les Préférences de reconnaissance de figure sur «**Entrée pour Harmoniser (statique)**».

Résumé du flux de travail

1. Sélectionne un ou plusieurs instruments comme entrée.
2. Vérifie la Clé globale et les autres réglages.
3. Génère des suggestions d'accords avec «**Harmoniser**».
4. Écoute les suggestions d'accords et fais ton choix.

5. Ajoute ou supprime des transitions d'accords comme tu le souhaites.
6. Assume le résultat final avec « **Appliquer** ».

1. Sélectionne les entrées

Sélectionne un ou plusieurs instruments comme source d'entrée. Le paramètre « **Prise** » est utilisé par défaut. Tu peux aussi utiliser la sortie « **Output** » pour obtenir des surprises intéressantes. La vue « **Paramètre View** » affiche une représentation de type piano roll de l'entrée.



Troubleshooting:

Si tu as enregistré une mélodie par étapes successives, la prise « **Take** » peut ne contenir que l'entrée enregistrée le plus récemment. Assure-toi d'avoir une prise complète avant de l'harmoniser.



Tip:

Utilise des symboles de hauteur statique pour les mélodies vocales, si tu veux arranger une chanson autour d'elles. Celles-ci ne changeront pas lorsqu'elles seront rendues avec une nouvelle harmonie.

2. Clé globale et Réglages

Clé:

Clique sur ce bouton ou utilise la commande « **Transform > Pick Global Key** » pour sélectionner une clé globale dans le menu. Si un paramètre **Harmony** existe déjà, sa clé est prise en compte avec une priorité élevée. Ce réglage a une grande influence sur les suggestions d'accords qui en résultent.

Transitions

Algorithme qui détermine les positions des changements d'accords.

1. **Auto** : sélectionne automatiquement un algorithme adapté.
2. **Recherche** : analyse l'entrée et estime où des changements d'accords sont les plus susceptibles de se produire.
3. **Polyphonie** : considère que chaque groupe de notes est un nouveau accord. Cet algorithme est très simple et fonctionne uniquement avec des séquences contenant uniquement des accords soutenus.
4. **Garder** : garder les transitions existantes telles quelles. Pour protéger tes modifications, ce mode est activé automatiquement après un changement de transition manuellement.

Style

Influence la complexité des accords et les changements de tonalité potentiels suggérés. Tu devrais faire des essais pour rechercher les réglages qui correspondent le mieux à tes entrées.

Définition

Les groupes de notes dont les débuts se situent dans cet intervalle de temps sont considérés comme des accords potentiels. Les réglages sont utiles pour les entrées qui ne sont pas quantifiées.

Plus court

Les changements d'accords potentiels plus rapides que ça ne seront pas pris en compte.

3. Générer des suggestions d'accords

Clique sur **« Harmoniser »** pour exécuter l'algorithme sur l'entrée sélectionnée. Si tu sélectionnes un intervalle dans la **vue des paramètres**, seule la plage sélectionnée sera harmonisée.

Coche l'option **« Conserver l'harmonie »** pour utiliser le paramètre **« Harmonie »** actuel afin d'effectuer les sélections initiales par Défaut dans la liste des accords.



CAUTION:

Si tu veux (re)harmoniser l'intégralité de l'entrée, tu dois t'assurer que rien n'est sélectionné dans la **vue des paramètres**. C'est un détail qu'on oublie facilement.



Note:

Les styles **« Générique »** et **« Simplifié »** ne proposent que des accords de base (classiques). Si tu veux des extensions plus élaborées comme A_{m9} ou $C7(9,13)$ au lieu de A_m et $C7$ respectivement, tu peux ajouter ces extensions plus tard dans l'**éditeur de Diagramme de Progression**.

4. Sélectionner les Accords

Sélectionne n'importe quelle transition détectée et préleve un accord dans la liste pour l'utiliser pour cette transition. Bien que les accords soient triés par probabilité, certains accords situés plus bas dans la liste peuvent également offrir des solutions intéressantes.

Si un seul accord est répertorié, la transition sélectionnée n'a pas encore été harmonisée. Appuie sur **« Harmoniser »** pour rechercher des accords potentiels.



Lorsque tu sélectionnes une transition, les **« Global Instruments »** jouent un court aperçu pour illustrer le résultat afin que tu puisses l'évaluer.



Tip:

Il existe des milliers de progressions d'accords possibles qui correspondent à une mélodie. L'harmonisation est un choix créatif. Fais confiance à ton oreille et à tes préférences personnelles pour trouver les meilleurs résultats.

5. Insérer ou Supprimer des transitions

Sélectionne une position ou une plage dans la **vue des paramètres**, puis appuie sur  ou  pour ajouter ou supprimer des changements d'accords, respectivement.

6. Assumer le résultat



Teste tes choix actuels dans le contexte de l'arrangement.



Génère un aperçu des Accords uniquement.

Adaptation au contexte

Synfire sélectionne automatiquement des accords dans la liste suggérée afin d'optimiser la progression globale. Cela affecte les transitions qui suivent la position que tu as modifiée. Par conséquent, une grande partie de la progression peut changer après une seule modification.

Optimiser les gammes

Avant que le résultat ne soit définitivement validé pour le conteneur, toutes les sélections de gammes du diagramme de Progression seront optimisées.

Appliquer

Enregistre tes choix actuels dans le paramètre **Harmonie**. Tu peux sélectionner une plage partielle pour n'enregistrer qu'une partie de la tessiture.



Tip:

L'Harmoniseur t'aide à rechercher une progression d'accords, mais il ne créera pas de mouvement contrapuntique à ta place. Si c'est ton objectif, tu devras plutôt créer une figure mélodique pour les instruments souhaités.

Glisser-déposer

Dépose un accord depuis une palette ou un Diagramme de Progression dans la **vue des paramètres** pour l'insérer comme choix. Le copier-coller fonctionne aussi. Aucune vérification n'est effectuée. C'est à toi de décider si ça a du sens ou pas.


Mixeur d'aperçu

Utilisez ces faders pour régler le volume des **instruments globaux** utilisés pour le rendu des résultats.

Instantanés

Comment créer une copie physique d'un paramètre hérité ou par Défaut

Les données de paramètre définies dans un conteneur sont également disponibles dans ses conteneurs enfants. Lorsque les données de paramètre sont définies, la [sortie de paramètre](#) est entièrement allumée (brillante), tandis que dans les sous-conteneurs, la sortie n'est que partiellement allumée (atténuée). Si tu veux modifier les données de paramètre héritées, tu dois d'abord en faire un **instantané**.

1. Sélectionne la sortie de paramètre souhaitée.
2. Fais un clic droit dessus et choisis « **Insérer un instantané du paramètre** » dans le menu, ou appuie sur  **Ctrl-Alt-S** .
3. Tu peux aussi utiliser le bouton de la barre d'outils à proximité.
4. Une copie (partielle) des données héritées est insérée.



Tip:

Si tu veux modifier seulement une petite partie des données de paramètres héritées, tu peux insérer un sous-conteneur couvrant la plage souhaitée et créer un instantané du paramètre à cet endroit. Cela permettra de garder le reste du paramètre inchangé.

Instantanés de conteneurs

La commande « **Container > Make Snapshot** » réduit et supprime tous les sous-conteneurs, puis crée des instantanés de tous les paramètres hérités pour tous les instruments. Un peu comme le « bounce-to-disk » dans une DAW, c'est un moyen de consolider des conteneurs imbriqués en quelque chose de plus simple et épuré.

Attention toutefois : certains paramètres, comme « [Interpretation](#) » ou « [Signature](#) », sont des Constantes au sein d'un Conteneur. Leur valeur ne peut pas changer. Tout changement apporté à ces paramètres dans les sous-conteneurs sera perdu après un instantané.

Related information

[Conteneurs](#)

Affiner l'interprétation

Comment laisser plus de place à la dissonance et à une harmonie plus libre

Il existe plusieurs façons d'effectuer des ajustements et d'influencer le processus de conduite des voix.

Autoriser davantage de dissonances

Le processus **de conduite des voix** (VL) garantit que les mouvements mélodiques sont préservés, quoi qu'il arrive au niveau de [l'harmonie](#) ou quelle que soit l'étroitesse de la **tessiture jouée** actuelle. En fonction de la stratégie que tu as choisie, il veille également à ce que les changements d'accords soient mis en valeur par la mélodie lorsque c'est possible.

En transposant les symboles de figures dans l'éditeur de phrases, tu remarqueras peut-être que certaines hauteurs sont évitées. C'est parce que la VL les exclut pour diverses raisons. Si tu estimes qu'une hauteur spécifique doit absolument être autorisée, tu peux suivre l'une des étapes suivantes pour assouplir les contraintes de la VL.

Choisis une autre gamme

La **gamme verticale** est peut-être trop sage. Essaie-en une plus dissonante .

Insère un accord intermédiaire

Si tu as une mélodie précise en tête pour laquelle VL ne te permet pas de placer certaines notes, c'est probablement parce que l'accord que tu as en tête est différent de celui du diagramme de progression à ce moment-là. Essaie d'ajouter des accords intermédiaires ou de doubler le rythme de ta progression. Les changements d'accords rapides ne sont pas forcément perçus comme tels, alors qu'ils élargissent le répertoire de gammes autorisées pour les mélodies.

Ajoute des extensions d'accords

Comme la **gamme verticale** détermine l'ensemble des notes autorisées, ajouter des extensions à un accord garantit que ces notes auront plus de chances d'être autorisées. Cependant, certaines stratégies n'autorisent que les intervalles d'accords les plus forts aux moments rythmiquement importants, excluant ainsi certaines extensions d'accords.

Force basse

Contourne la stratégie en réduisant le paramètre « **Force** ».

Autoriser les secondes mineures

Coche la case « **Activer la dissonance** » dans l'onglet « **Forme** ». Ça permettra de jouer les secondes mineures dans certaines inversions d'accords. Ça n'affecte toutefois que les segments **d'accords**.

Désactiver la coopération

Désactive le mode « **Coopératif** ».

Sélectionner une autre stratégie

Sélectionne une stratégie de conduite des voix plus souple dans le menu déroulant.

Désactiver la conduite des voix

Désactive la conduite vocale pour ce segment de figure en particulier.

Autoriser les altérations chromatiques

En plus de désactiver la VL, autorise aussi les altérations chromatiques pour le segment de figure concerné. C'est vraiment un dernier recours, car ça rend ta phrase un peu trop liée à l'harmonie actuelle. Elle ne s'adaptera plus très bien si tu la déplaces ailleurs.

Insérer de la musique entre les marqueurs de repère

Utiliser le paramètre « **Temps** » pour adapter la musique entre les marqueurs de repère.

Comment ajuster automatiquement le tempo d'un passage musical pour qu'il s'intègre entre deux événements d'un film.

1. Sélectionne un marqueur de repère dans le paramètre « **Temps** ».
2. Sélectionne une position sur la règle temporelle.
3. Appuie sur le bouton « **Aligner sur la règle** ». Synfire effectue un changement de **tempo** de manière à ce que la position que tu as sélectionnée sur la règle temporelle corresponde exactement au temps absolu indiqué par le marqueur de repère.

**Note:**

Cette méthode n'est utile que dans certaines limites, car Synfire considère qu'un tempo en dehors de la tessiture comprise entre 30 et 300 n'a pas de sens. Au lieu d'utiliser des valeurs extrêmes pour **le tempo**, tu devrais insérer ou supprimer un certain nombre de mesures afin de te rapprocher de la durée souhaitée avant d'effectuer cet ajustement.

Rechercher le tempo idéal

En sélectionnant les deux paramètres **Tempo** et **Temps** en même temps, tu peux observer les marqueurs de repère se déplacer par rapport à la musique pendant que il y a un changement de la valeur du tempo.

De cette façon, tu peux ajuster le tempo pour que les événements du film coïncident globalement avec les positions correspondantes dans la musique, avant de commencer à utiliser la méthode de synchronisation expliquée ci-dessus.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.


Enregistrement


Comment enregistrer des phrases et des paramètres, et détecter en temps réel les accords joués

[Tutoriel vidéo](#)

Convertit les données MIDI capturées en une **phrase** ou en **paramètres** individuels. Les données MIDI sont capturées dans le paramètre « **Prise** » puis **la reconnaissance de figure** est exécutée pour créer une **figure**.

Déroulement

1. Si tu es sur la page **Pistes**, sélectionne un **clip** existant dans lequel enregistrer, ou dessine-en un nouveau avec le stylet, ou sélectionne une position sur la règle temporelle où le clip nouvellement enregistré doit être placé. Tu peux également enregistrer directement dans l'éditeur de phrases en bas de la fenêtre.
2. Si tu es sur la page « **Structure** », sélectionne le **Conteneur** et l'**instrument** de la phrase que tu veux enregistrer. Sélectionne ensuite une position de départ ou une plage, si l'enregistrement doit se limiter à une zone particulière (plus d'infos là-dessus ci-dessous).
3. Appuie sur  et joue ce que tu souhaites enregistrer sur ton Clavier MIDI externe.

- Appuie  sur . Synfire convertit la **prise** en **figure**, en se basant sur les derniers réglages utilisés pour la Reconnaissance de figure.
- Appuie sur **« Réglages de reconnaissance de figure »** pour revenir à la **Prise**, si tu veux réessayer avec des réglages différents jusqu'à ce que tu sois satisfait du résultat.

Enregistrement sélectif

Tu peux limiter un enregistrement à une portion spécifique de la phrase. Si, avant l'enregistrement, tu sélectionnes une position de départ avec une durée nulle (ligne verticale uniquement), l'enregistrement remplacera tout ce qui suit. Si tu sélectionnes une portion avec une certaine durée, le contenu en dehors de la sélection est protégé contre l'écrasement.

De cette façon, tu peux travailler progressivement sur une phrase plus longue, une courte prise à la fois.



Note:

N'oublie pas que seul l'enregistrement le plus récent est gardé dans le paramètre **« Prise »**. Si tu enregistres plusieurs fois, les prises précédentes seront remplacées.

Latence

Synfire compense les latences MIDI si tu actives l'option **« Compenser la latence pendant l' enregistrement »** dans **les Réglages Audio/MIDI (> Entrées)** et que tu utilises le **Moteur Audio** pour l'entrée MIDI.

La compensation de latence repose sur les horodatages des messages MIDI reçus. Seul le Moteur Audio est capable de transmettre les horodatages MIDI à Synfire.

Related information


[Paramètres d'enregistrement](#)

[Configuration de l'entrée MIDI](#)

[Routage MIDI](#)

Paramètres d'enregistrement

Au lieu d'enregistrer une **figure**, tu peux aussi enregistrer plein d'autres paramètres. Par exemple, tu peux enregistrer des contrôleurs MIDI, **la vitesse**, **l'Étape** ou **le rythme** en les jouant sur ton clavier MIDI externe. Le bouton d'enregistrement est grisé si le paramètre actuellement sélectionné ne prend pas en charge l'enregistrement.

- Sélectionne le paramètre souhaité.
- Appuie  sur dans la barre de transport et joue sur ton Clavier MIDI externe ou déplace un Contrôleur.
- Vérifie le résultat dans la **vue des paramètres** de la phrase. Tu devras peut-être faire en sorte que **les vues des paramètres** suivent la sélection du paramètre pour pouvoir le voir : clique au-dessus du **bloc de paramètres** .

**Note:**

L'enregistrement des paramètres fonctionne également en mode **Hyper Edit**, ce qui te permet de modifier le rythme et la dynamique d'une phrase en enregistrant respectivement [la vitesse](#), [l'Étape](#) et [la longueur](#).

Enregistrement de l'harmonie

Bien que Synfire puisse détecter des accords à partir d'une entrée MIDI en direct, il est fondamentalement difficile de déterminer les noms d'accords corrects sans contexte. Ainsi, tu obtiendras de bien meilleurs résultats si tu enregistres simplement ce que tu joues en direct sur une **palette**.

1. Ouvre une ou plusieurs **palettes**.
2. Sélectionne une **Esquisse** adaptée ou choisis le mode « **Uniquement les Accords** ».
3. Sélectionne le paramètre « **Harmony** ».
4. Appuie sur le bouton d'enregistrement du paramètre situé sur la barre de transport.
5. Joue des accords sur la palette ou sur plusieurs palettes. Synfire ajoute toutes les notes avec leur contexte harmonique plein à la progression jusqu'à ce que tu arrêtes l'enregistrement.

Tu peux démarrer l'enregistrement où tu veux ([enregistrement sélectif](#)). Tu peux même enregistrer dans plusieurs fenêtres en même temps.

Related information

[Configuration de l'entrée MIDI](#)

[Routage MIDI](#)

Détection d'accords en temps réel

Synfire peut détecter des accords à partir d'une entrée MIDI en temps réel. Ça permet à Synfire de faire aussi office d'accompagnateur intelligent. Le contexte harmonique détecté s'affiche dans [les palettes](#), [les widgets de clavier](#) et le [cycle des quintes](#).

Activer la détection en temps réel

1. Assure-toi que Synfire reçoit bien les entrées de ton clavier MIDI .
2. Rends-toi dans l'onglet « **Diagramme de Progression** » ou « **Palette** ».
3. Rends le **widget Clavier** visible.
4. Active **l'entrée MIDI**.
5. Active [la détection d'accords en direct](#).
6. Joue des accords sur ton clavier MIDI externe.

Comment ça marche

Un nouvel accord est détecté en fonction des touches que tu maintiens enfoncées sur le clavier. Le réglage actuel des touches permet d'affiner la recherche pour ne retenir que les candidats plausibles.

1. Au moins trois (3) notes enfoncées en même temps déclenchent la détection d'un accord.
2. La note la plus grave est considérée comme la basse. Il est préférable de la jouer au moins une octave en dessous des autres notes.
3. Les notes de la clé actuelle et de la palette sont préférées par rapport aux candidats plus éloignés.
4. Les accords détectés qui ne sont pas encore visibles dans la palette seront ajoutés.

**Note:**

Si un **partage** global **du clavier** est défini, seules les touches situées en dessous de la ligne de partage sont prises en compte pour la détection des accords. Les touches situées au-dessus de la ligne de partage sont réservées à l'interprétation d'une mélodie d'accompagnement.

**Tip:**

Utilise ta main gauche pour suggérer une note fondamentale et ta main droite pour suggérer un type d'accord.

**Tip:**

L'entrée en direct peut être enregistrée pour former un diagramme de Progression.


Related information

[Configuration de l'entrée MIDI](#)

[Routage MIDI](#)

Enregistrement de snippets

Le processus le plus courant consiste à sélectionner **des phrases** dans une **Bibliothèque de phrases** et à les glisser-déposer dans la **Grille des Snippets**. Tu peux toutefois aussi enregistrer des Snippets directement.

1. Rends-toi sur la page **Structure**.
2.  Ouvre la **vue « Grille de Snippets »** à l'aide de l'icône en forme de grille dans la barre d'outils.
3. Tu peux désormais sélectionner soit des conteneurs dans la **vue « Structure »**, soit des Snippets dans la **grille d'extraits**. Ce que tu as sélectionné en dernier devient actif et apparaît dans la **feuille de piste**.
4. **Double-clique** sur un emplacement de la Grille pour créer un nouveau Snippet vide.
5. **Sélectionne** l'instrument souhaité dans la feuille de piste.
6. **Enregistre une phrase** comme d'habitude.
7. Le snippet contient désormais la phrase enregistrée.

**Tip:**

Tu peux aussi enregistrer une phrase dans n'importe quel conteneur de l'arrangement et la déposer plus tard dans la grille des Snippets.

Related information[Configuration de l'entrée MIDI](#)[Routage MIDI](#)

Créer une esquisse

Comment créer et optimiser une esquisse

Esquisse en provenance d'un conteneur

Sélectionne le conteneur souhaité, puis utilise la commande « **Créer une esquisse > à partir du conteneur** » pour ajouter une nouvelle esquisse au menu **de Lecture** et sélectionne-la pour une lecture en temps réel immédiate.

Esquisse à partir de zéro

Ouvre une **application Sketch** avec « **Fichier > > Nouveau > Sketch** » et ajoute des phrases et d'autres paramètres comme tu le ferais pour un arrangement.

**Tip:**

Si tu veux enregistrer une Esquisse temporaire dans un fichier, ouvre-la avec « **Lecture** » > « **> Éditer l'Esquisse actuelle...** » puis utilise « **Fichier** » > « **> Enregistrer sous...** ».

Related information[Appli Esquisse](#)[Esquisses](#)

Importation, exportation, impression

À propos de l'importation, de l'exportation et de l'impression de documents

Limites de l'importation

Synfire est capable de lire **les fichiers MIDI standard**. L'importation, cependant, est en réalité un terme impropre. Synfire n'est ni un DAW ni un éditeur de fichiers MIDI. [La reconnaissance de figure](#), c'est-à-dire le processus consistant à convertir des données MIDI statiques en phrases dynamiques, est un processus qui entraîne des pertes et qui est ambigu. De plus, les pistes MIDI regorgent de répétitions et de doublons que tu dois passer au crible et éliminer manuellement, car cette tâche ne peut en aucun cas être automatisée sans que l'arrangement importé ne sonne encore plus différemment de l'original.

Une appellation plus appropriée serait « **Créer de nouvelles phrases en provenance de fichiers MIDI** », car c'est exactement ce que ça fait. Les fichiers MIDI standard ne contiennent pas les métadonnées nécessaires pour importer correctement un arrangement et le convertir en phrases qui restituent exactement les notes MIDI d'origine. C'est impossible, comme [expliqué ici](#).

Cela dit, l'extraction de phrases reste l'un des meilleurs moyens de constituer rapidement de grandes bibliothèques. À part générer des phrases au hasard avec KIM Usines, bien sûr. C'est ça.



Important:

L'outil « Import » sert à extraire **des phrases** utiles à partir de fichiers MIDI et à les rassembler dans une **bibliothèque**. Importer des arrangements entiers dans le but de les « éditer » n'a aucun intérêt.

Related information

[Importer un fichier SMF](#)

[Application Bibliothèque](#)

Importer un fichier SMF

[Tutoriel vidéo](#)

Avant de commencer, assure-toi de bien comprendre les [limites de l'importation MIDI](#). On te recommande d'importer dans des bibliothèques, de passer en revue les pistes importées et de sélectionner les phrases utiles.

Préparation

Si tu exports des fichiers MIDI depuis un autre programme, ou si tu as la possibilité de les éditer, assure-toi qu'ils soient préparés au mieux pour l'importation.

1. Les fichiers doivent être au **format MIDI standard** (1 canal par instrument)
2. Les messages de changement de programme doivent être conformes à la **norme General MIDI** afin que Synfire puisse déterminer automatiquement le type d'instrument pour chaque piste.
3. La batterie et les percussions doivent être sur le canal 10.
4. Un seul son par canal (pas de changements dynamiques de son).
5. Si possible, évite les temps d'attaque, les introductions ou tout autre événement avant le début effectif du morceau. De même, rien ne doit venir après la fin.
6. Synfire peut gérer la musique non quantifiée. Cependant, la quantification peut être utile pour créer des phrases plus nettes et plus épurées.
7. Les notes doivent correspondre à la signature rythmique et au tempo du fichier. Synfire n'effectue aucune synchronisation a posteriori du tempo ni aucune reconnaissance du tempo.
8. Bien que les changements de tonalité soient reconnus et gérés, tu devrais préférer les fichiers avec une seule armature.
9. Supprime si possible toutes les données inutiles et redondantes d'un fichier MIDI.

Destinations possibles

Créer une nouvelle bibliothèque

Ouvre l'**application Bibliothèque** via **Fichier >> Nouvelle > bibliothèque**, puis sélectionne **Fichier >> Importer > un fichier MIDI standard**.

Importer dans la bibliothèque intégrée

Dans une **application d'arrangement**, sélectionne « **Bibliothèque** » > « > **Importer** > **un fichier MIDI standard** » pour que toutes les phrases importées soient ajoutées à la bibliothèque intégrée.

Importer dans un nouveau arrangement

Dans une **application d'arrangement**, sélectionne « **Fichier** » > « > **Importer** > **un fichier MIDI standard** » pour créer un nouvel arrangement à partir des pistes MIDI importées.



Note:

Si tu veux réimporter un fichier MIDI que tu as déjà exporté depuis Synfire, sélectionne « **Fichier** » > « > **Importer** > **un fichier MIDI standard** » (**Copier mes sons**) pour copier le rack de l'arrangement actuel vers le nouvel arrangement. Cependant, garde à l'esprit les [limites fondamentales](#) [de cette approche](#).

Importer une seule phrase

Dans une **application d'arrangement**, sélectionne le conteneur et l'instrument de ton choix. Clique ensuite sur « > **Importation** > **de** > **phrase...** » pour importer une seule piste MIDI dans cette phrase.

Réglages d'importation

Après avoir sélectionné un fichier à importer, la boîte de dialogue « **Importation de fichier MIDI standard** » s'affiche, te permettant de sélectionner les pistes que tu souhaites importer et de configurer la gestion et le traitement des données MIDI. Le processus d'importation est alors lancé depuis cette boîte de dialogue.

Post-traitement

Après l'importation, tu as la possibilité d'améliorer encore le résultat.

1. Les accords reconnus te semblent-ils peu plausibles ? Il est possible que Synfire ait sélectionné par erreur une tonalité parallèle. Réessaie et vérifie toi-même la tonalité détectée.
2. Les notes devraient être légèrement réparties autour de la ligne centrale (« zéro »). Si les notes ont été placées par erreur trop loin les unes des autres, transpose-les manuellement en déplaçant l'ensemble du vecteur de sept pas (environ une octave) vers le haut ou vers le bas.
3. Les segments semblent-ils déchiquetés et anormalement désordonnés ? Essaie une nouvelle reconnaissance de figure avec d'autres réglages : sélectionne le paramètre « **Prise** » et lance la reconnaissance de figure dans l'inspecteur.
4. Joue l'arrangement. Le résultat devrait ressembler à l'original. Si ce n'est pas le cas, vérifie une nouvelle fois que toutes les conditions préalables à l'importation du fichier MIDI sont remplies.

Importer en provenance d'une DAW

Si tu as exporté toi-même le fichier MIDI depuis une DAW et que le fichier est configuré pour un device particulier avec des canaux MIDI spécifiques, tu peux poursuivre comme suit afin de conserver la structure des pistes et les sons du fichier :

1. **Norme General MIDI** : désactiver cette option, sauf si le Device est conforme à la norme GM.
2. **Conserver les canaux MIDI** : coche cette case.
3. Passe sur l'onglet « **Réglages** » et utilise l'**assistant de sons** pour configurer les sons de toutes les pistes. Ça crée un Rack pour l'arrangement que tu t'apprêtes à importer.



Troubleshooting:

Si l'harmonie semble déséquilibrée, vérifie bien si des pistes de batterie ou d'autres éléments non tonaux n'ont pas été inclus par erreur dans l'harmonisation.

Related information

[Boîte de dialogue « Importer un fichier MIDI »](#)

[Limites de l'importation](#)

Exporter au format SMF

L'exportation au format **Standard MIDI File** (SMF) te permet d'envoyer la composition terminée ou certaines parties de celle-ci vers un DAW ou un programme de notation musicale. Tu as la possibilité d'exporter un arrangement dans son intégralité ou seulement certaines parties, comme indiqué ci-dessous.

Exporter l'arrangement

Utiliser [le menu > Fichier > > Exporter > un fichier MIDI standard...](#) pour lancer l'exportation de l'arrangement complet.

Exporter un conteneur

Utiliser [la commande « Exportation > du conteneur > au format SMF... »](#) pour lancer l'exportation du conteneur sélectionné.

Exporter une piste

Pour exporter la sortie MIDI d'une piste entière, tu peux soit [glisser-déposer la phrase](#) dans le conteneur de racine, soit [la glisser-déposer en provenance de l'interface utilisateur de Drone](#) au sein de ton DAW.

Exporter une phrase

Les phrases individuelles ne peuvent être [exportées](#) que [par glisser-déposer](#). Les réglages d'exportation utilisés récemment s'appliqueront.

Réglages

Dans la fenêtre de dialogue de fichier qui s'affiche, tu peux définir quelques réglages pour contrôler ce qui sera exactement écrit dans le fichier exporté.

Changements de programme

Ajoute un message de changement de programme MIDI à chaque piste, si le son en possède un.

Réinitialisation des contrôleurs

Ajoute un message pour réinitialiser tous les contrôleurs MIDI à leurs valeurs par Défaut au début de chaque piste.

Diriger

Insère une mesure de pause au début pour laisser suffisamment de temps aux contrôleurs MIDI et aux messages de changement de programme de se stabiliser.

General MIDI

Utiliser des messages de changement de programme compatibles GM pour chaque son, en fonction de sa catégorie.

Optimiser pour la notation

Quantifie les positions et les longueurs des notes, et ferme les petits espaces entre les notes. Ça peut faciliter l'importation dans un logiciel de notation.

Clé globale

Estime et note une seule Clé globale au début, au lieu d' écrire plusieurs changements de tonalité dans le fichier.

Accords

Exportez les noms d'accords sous forme d'éléments de texte.

Structure des conteneurs

Exportez les noms des conteneurs sous forme d'éléments de texte.



Tip:

Synfire mémorise ces réglages ; ainsi, la prochaine fois que tu feras un glisser-déposer pour exporter, ils seront utilisés.

Related information

[Exporter par glisser-déposer](#)

[Exporter la partition](#)

Exporter depuis Drone

Si tu travailles avec **des Drones**, tu peux glisser le contenu MIDI actuel d'un Drone et le déposer sur une piste de ton DAW.

1. Dans la fenêtre d'arrangement, sélectionne **Fichier > > Exporter > > Exporter le MIDI des Drones vers la DAW**. Cela transmet l'intégralité de la composition à tous les Drones. Si tu viens juste de sauvegarder l'arrangement sur le disque, tu n'as pas besoin de faire ça.
2. Passe sur la DAW et ouvre le Drone en provenance duquel tu veux exporter.

3. Fais glisser le grand rectangle situé dans le coin gauche et dépose-le sur la région MIDI souhaitée dans la DAW.
4. Le Drone passe après cela en mode «**Play DAW**». Ça veut dire qu' il ne joue plus la musique générée par Synfire, mais qu'il reçoit désormais ses entrées depuis la piste de la DAW. Tu peux modifier ce mode sur le **Module de rack** qui contrôle le Drone.
5. Terminé.

**Note:**

Veille à déposer les données MIDI exportées exactement à l'endroit où la chanson commence dans Synfire. Sinon, la lecture sera désynchronisée.

Exporter la partition

Synfire peut générer des fichiers de partition que de nombreux programmes de notation sont capables d'ouvrir. À l'origine, cette fonctionnalité d'exportation était destinée aux auteurs-compositeurs pour leur permettre d'imprimer une partition avec les accords, les paroles et les mélodies. Elle est toutefois suffisamment performante pour t'aider dans des tâches de notation allant bien au-delà de ce cadre restreint.

MusicXML

Les fichiers MusicXML peuvent être importés par la plupart des programmes de partition. Tu devrais régler la mise en page et d'autres options dans ton programme de partition avant d'imprimer la partition.

LilyPond

LilyPond est un logiciel libre et open source qui produit des partitions imprimées d'excellente qualité. Il ne s'agit pas d'un format d'échange de données entre programmes, mais plutôt d'un langage de script destiné à l'impression de partitions. Les fichiers peuvent être facilement édités pour changer la mise en page et d'autres options.

Rends-toi <https://lilypond.org> sur pour plus d'informations. Télécharge la dernière version de LilyPond et installe-la sur ton ordinateur. Si tu as correctement installé LilyPond, Synfire le lancera automatiquement et un fichier PDF sera généré puis ouvert.

Dans **les Préférences**, sous l'onglet **Fichiers**, tu dois indiquer l'emplacement où LilyPond est installé. Tu devras peut-être effectuer des ajustements sur le paramètre de ligne de commande et rechercher les erreurs dans le journal de LilyPond pour résoudre les problèmes s'ils surviennent.

Préparation

Avant d'exporter un arrangement pour la notation, assure-toi de bien comprendre les points suivants.

1. **Global Key** : sache que Synfire utilise la tonalité globale (Clé globale) comme référence, ce qui détermine également toutes les altérations exportées. S'il y a de nombreux changements de tonalité dans tes diagrammes de Progression que tu ne souhaites pas voir imprimés, coche la case « **Clé globale** » dans les **Réglages globaux d'exportation de la notation**.
2. **Playing Ranges** : Assure-toi que la tessiture jouée de tes instruments correspond à celle des instruments réels, si tu exporteras pour un orchestre ou d'autres instruments naturels.

3. **Voice Separation** : Diviser les parties à plusieurs portées entre plusieurs instruments (ayant le même son) et vérifie qu'elles sont toutes fusionnées dans la même portée lors de l'exportation via **les réglages d'exportation de la notation**. Ce n'est pas obligatoire, mais ça présente des avantages.
4. **Note Positions And Durations** : Quantifie les symboles de figure exactement comme tu veux les voir dans la partition. Sois particulièrement précis avec les triolets et les notes pointées. Évite le swing ou d'autres formes de rythme expressif. Rends tout aussi simple que possible.
5. **Rests And Overlaps** : Utiliser « **Force Legato** » partout, sauf si les silences entre les notes sont voulus. Supprime les chevauchements de notes inutiles.
6. **Sustain Pedal** : Supprime ce contrôleur et désactive « **Generate Pedal** » avec « [Interpretation](#) ».
7. **Morphing** : Gèle toutes les régions morphing à l'aide d'un « **Snapshot** », supprime le paramètre « [Morphing](#) » et nettoie les « [Figure](#) » à la main comme expliqué avant.

Options d'exportation

Assure-toi de configurer les [options d'exportation globales](#) et [celles de chaque instrument](#).

Exporter l'arrangement

Utilisez le menu **Fichier > Exporter** pour exporter l'arrangement complet.

Exporter un conteneur

Utiliser la fonction « **Exportation > du conteneur** » pour exporter uniquement le conteneur sélectionné.

Configuration des éditeurs externes

Dans les **Préférences** globales, sous « **Notation** », tu peux configurer trois lignes de commande pour traiter les fichiers de notation exportés.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Exporter l'audio (enregistrer sur le disque)

Clique sur le bouton « **Cassette** » dans la barre de transport pour préparer Synfire à l'exportation audio. Appuie sur « **Play** » pour lancer la lecture. Le son est désormais enregistré sur le disque. Une fois la lecture terminée, tu dois appuyer sur « **Stop** » pour fermer le fichier exporté (sinon, il continuera à enregistrer tout le son).

Tu trouveras ton fichier audio exporté à côté de l'arrangement. Ouvre le dossier avec « **Afficher > le fichier** » > dans le **Finder** (ou : l'Explorateur).



Important:

Tous les instruments doivent être hébergés par un seul Moteur Audio pour que cela fonctionne.

Exporter par glisser-déposer

[Tutoriel vidéo](#)

Pour exporter un **fichier MIDI standard**, sélectionne [le nom](#) d'un [instrument](#) ou [un conteneur](#) et fais-le glisser vers un DAW ou ton Bureau. Attends quelques secondes que le pointeur de la souris se transforme en icône **MIDI** avant de le lâcher. Ce n'est qu'après ce délai que Synfire transformera l'opération de glisser-déposer interne en une opération externe.

Si tu ne veux pas attendre, tu peux aussi appuyer sur la **barre d'espace** une fois que tu es survolé la cible pour activer l'exportation externe.

Exporter des accords

Pour exporter des accords MIDI simples de n'importe quelle progression, saisis la sortie verte « **Harmony** » sur la page **Palette**, ou n'importe où ailleurs où tu trouves cette sortie, et fais-la glisser vers ta DAW ou ton Bureau. Le fichier MIDI contiendra les accords tels qu'ils sont interprétés par l'instrument global « **Chords** ».

Tu peux utiliser « **File > Convert > Extract Progressions** » pour récupérer toutes les progressions présentes dans l'arrangement et ouvrir un **éditeur de progression** sur celles-ci. C'est particulièrement utile pour les chansons dont tu souhaites partager les changements d'accords avec d'autres utilisateurs.



Note:

Les conteneurs s'exportent toujours avec des métadonnées (par ex. tempo, signature rythmique et noms d'accords). Ce n'est pas le cas des instruments individuels. Si tu as besoin de métadonnées sans la musique rendue, tu peux exporter les « **Paramètres globaux** » en faisant glisser cette étiquette.



Note:

Synfire utilise toujours les réglages que tu as configurés pour ta dernière exportation **de fichier MIDI standard**. Pour modifier ces réglages, tu dois d'abord exporter via le menu **Fichier > Exporter > un fichier MIDI standard** avant de procéder à l'exportation par glisser-déposer.

Réutiliser des conteneurs

Si tu veux réutiliser un conteneur d'un autre arrangement (source) dans ton projet actuel (cible), cela demande un peu de prudence. Les deux arrangements n'ont peut-être pas grand-chose en commun, ce qui empêche un simple glisser-déposer. Les points suivants doivent être pris en compte.

1. Transfère chaque phrase par copier-coller ou glisser-déposer depuis la source vers la cible. S'il manque encore un instrument, dépose la phrase sur la zone vide ou entre les pistes de la **feuille de pistes**.
2. Les deux arrangements peuvent utiliser des sons différents. Lorsque tu déposes une phrase, Synfire te demandera si tu souhaites également copier le son dans l'arrangement de destination, ou utiliser un son différent.
3. La source peut être influencée par des paramètres hérités qui ne sont pas présents dans la cible. Ce n'est pas un problème, mais tu dois t'attendre à des résultats éventuellement différents.

4. La source peut comporter des conteneurs enfants. Tu dois les recréer dans la cible avant de copier leurs phrases. Note que si ces enfants sont des alias, tu dois copier les phrases de leurs originaux.
5. Vérifie si la source comporte **des Paramètres globaux** dont tu n'as pas connaissance.

Pendant ce transfert, tu pourrais chercher à t'inspirer de nouvelles idées qui mènent à des résultats différents de ce que tu avais imaginé au départ. Ne t'inquiète pas. Si ton but était de reproduire exactement l'original, tu aurais tout aussi bien pu éditer une copie de celui-ci.

Impression

Synfire permet actuellement d'imprimer **des palettes** et **des diagrammes de Progression**. La commande **Fichier > Imprimer...** n'est disponible que sur les pages **Diagramme de Progression** et **Palette** de l'appli **Arrangement**.

Les **applications** autonomes « **Palette** » et « **Diagramme de Progression** » peuvent également être utilisées pour l'impression.

Progression: [Synfire/Palettes] Example 10 (Sky High).cogpro* [7-String Electric Guitar B-E-A-D-G-B-E]

Example 10 (Sky High)

1	2	3	4
Ebm t - Eb.aeolian Eb.natural- Eb.Minor	Gbmaj7 IP - Gb.Ionian Eb.natural- Eb.Minor	B tG, sP - B.Lydian Eb.natural- Eb.Minor	Ddim - D.altered-d Eb.harmonik Eb.Minor
Ebm t - Eb.aeolian Eb.natural- Eb.Minor	Gbmaj7 IP - Gb.Ionian Eb.natural- Eb.Minor	B tG, sP - B.Lydian Eb.natural- Eb.Minor	Ddim - D.altered-d Eb.harmonik Eb.Minor

Chords

Ebm m7 m(add9) m7sus4 m9 m11

Gbmaj7 maj7(add4) maj7(9) maj7(13) maj7(9,11)

B (add2) 6 maj7 (add9) 6(add9) maj7(9) maj7(13)

Ddim dim7

Cognitone - Synfire Pro 2.0.8 - Page 1 of 1

Progression: Print Scheme

Helpers: Diagrams
7-String Electric Guit: Chord Scale
 All Octaves No Duplicates

Optional Information: List Of Chords List Of Extensions

Preview Page: 1
 Color Landscape
Cancel Print

Palettes

Si tu veux imprimer une palette en noir et blanc, utilise le pré-réglage de coloration « **Coloring > Preset > Printing** ».

Diagrammes de Progression

Les diagrammes de Progression sur papier peuvent être utiles pour une répétition avec de vrais instruments. Tu peux préparer une copie imprimée pour chaque musicien, adaptée spécifiquement à son Instrument à Cordes ou à son Clavier .

Diagramme de Progression

Imprime la progression d'accords telle qu'elle s'affiche actuellement dans l'éditeur de diagramme de progression. Tu peux désactiver cette option si tu veux uniquement imprimer les doigtés (tablature) ou les aides au clavier.

Aides

Imprime les doigtés (tablature) ou les motifs de Clavier. Tu peux choisir d'imprimer la gamme à la place des Accords.

Each Chord Once garantit que chaque accord unique n'est imprimé qu'une seule fois.

Informations facultatives

Imprime une liste d'informations supplémentaires qui peuvent être utilisées pour jouer en groupe et pour l'improvisation.

Gestion des fichiers

Comment organiser et gérer tes projets et tes fichiers

Modèles d'arrangement

Quand Synfire ouvre une nouvelle fenêtre d'arrangement, il consulte le dossier « **Modèles** » situé dans ton **dossier de configuration** et te propose les fichiers qui s'y trouvent comme points de départ pour tes nouveaux projets. En enregistrant des arrangements supplémentaires dans ce dossier, tu peux enrichir cette collection de modèles pour l'adapter à ton flux de travail personnel.

Revenir à une version précédente

Synfire garde des sauvegardes des versions précédentes de tes fichiers dans un sous-répertoire « **backups** » situé à côté du fichier. Le nombre maximal de versions à garder peut être défini dans **les Préférences**.

Si tu veux revenir à la dernière version enregistrée et que tu n'as pas encore enregistré le fichier actuellement ouvert, tu peux le faire avec « **Fichier** » > « **> Revenir à la version enregistrée** ».

Si tu veux restaurer une version précédente, cherche-la dans « **Fichier** » > **Sauvegardes** » et sélectionne la version que tu souhaites restaurer. Cela ouvrira simplement ce fichier et ne fera aucun changement sur ton disque dur tant que tu ne l'auras pas enregistré.



Tip:

Pour libérer de l'espace sur ton disque dur, tu peux supprimer toutes les anciennes copies de sauvegarde d'un fichier en une seule fois grâce à la commande « **Fichier** » > **Supprimer les sauvegardes** ». Tu peux supprimer le dossier « **sauvegardes** » en toute sécurité, mais sache que ça supprimera également de nombreuses sauvegardes de plusieurs autres fichiers.

Archivage des projets

Les futures versions de Synfire pourraient utiliser de nouveaux algorithmes produisant des résultats légèrement différents, car la technologie de rendu évolue avec le temps. Tu ne dois donc pas te fier aux documents Synfire comme format de stockage à long terme pour ton travail fini. Assure-toi d'exporter ton travail vers des programmes de notation musicale, vers une DAW ou vers des fichiers MIDI standard, avant de passer à une nouvelle version de Synfire.



Note:

Bien que le processus de rendu implique de nombreuses décisions aléatoires, Synfire produit toujours le même résultat pour les mêmes paramètres d'entrée. En effet, les flux aléatoires sont réinitialisés à un état initial défini avant chaque exécution.

Installation

Comment installer ou désinstaller Synfire

Mise à jour en provenance d'une version antérieure

Fais toujours [une sauvegarde pleine](#) de ton système avant d'installer une mise à jour. Tu devrais d'ailleurs le faire au moins une fois par jour. Au minimum, sauvegarde tes projets Synfire en cours et tes autres fichiers enregistrés.



Important:

Il n'est pas nécessaire de désinstaller une version précédente de Synfire avant d'installer une version plus récente. Lors de l'installation, tous les réglages importants seront transférés et conservés. Une désinstallation n'est nécessaire que si tu as besoin de revenir à une version antérieure.

Gestionnaire de licences iLok

Avant d'installer ou de mettre à jour Synfire, télécharge et installe toujours la dernière version d'**iLok License Manager** depuis le [site web de PACE ilok.com](http://site.web.de/PACE/iloc.com). Synfire ne pourra pas être exécuté sans cet outil, même si aucune licence spécifique n'est requise pour une version de démonstration ou un autre utilitaire.

Installer Synfire sous macOS

1. **Télécharge** la version la plus récente de Synfire depuis ton compte utilisateur sur le [site web de Cognitone](#). Ton navigateur placera l'archive téléchargée dans ton dossier « **Téléchargements** ».
2. **Clique avec le bouton droit de la souris** sur le paquet nommé *Synfire Pro.mpkg* (ou similaire) et sélectionne « **Ouvrir** ».

Tu verras s'afficher un avertissement indiquant que le développeur ne peut pas être vérifié, ce qui est simplement dû au fait que le paquet a dû être compilé sur nos serveurs avant le téléchargement et que, en raison de l'absence de prise en charge par Apple des autres systèmes d'exploitation, il n'a pas pu être signé correctement sur un système Linux. Tu peux refuser cet avertissement en toute sécurité, à condition d'avoir téléchargé le fichier directement depuis notre site web.

3. Le programme d'installation macOS installera le **Moteur Audio** ainsi que tous les composants système et documents associés, puis ouvrira une autre application **SETUP** qui te guidera à travers les étapes d'installation de Synfire lui-même.
4. Une fois les **Réglages** terminés, tu trouveras le programme Synfire dans ton dossier **Applications**.
5. Garde-manger américain :

Installer Synfire sous Windows

1. Connecte-toi à Windows avec un compte administrateur. Les droits d'administrateur sont nécessaires pour installer Synfire. Sinon, Synfire ne pourra pas installer ni effectuer de mises à jour sur les composants système requis.
2. **Télécharge** la version la plus récente de Synfire depuis ton compte utilisateur sur le [site web de Cognitone](#). Ton navigateur placera l'archive téléchargée dans ton dossier « **Téléchargements** ».
3. **Extrayez** entièrement l'archive ZIP avant de poursuivre. Cette étape est obligatoire. Le lancement de **SETUP.exe** à partir de l'archive ZIP n'est pas pris en charge.
4. Consulte le fichier **README.rtf**, s'il est disponible. Il contient les instructions d'installation les plus récentes.
5. Lance le programme **SETUP.exe** qui se trouve parmi les fichiers téléchargés. Si, à un moment donné, tu as besoin de réinstaller le **Moteur Audio**, tu peux également le faire en exécutant **Cognitone Audio Engine.msi**. L'installation de Synfire ne fonctionne toutefois pas de cette manière.
6. Le programme d'installation de Windows installera le **Moteur Audio** ainsi que tous les composants système et documents associés, puis ouvrira une autre application **SETUP** qui te guidera à travers les étapes d'installation de Synfire lui-même.
7. Une fois les **Réglages** terminés, tu trouveras un raccourci vers le programme Synfire sur ton Bureau.
8. Garde tes fichiers de téléchargement d'origine dans un endroit sûr. Ça te permettra de réinstaller ta version actuelle de Synfire à tout moment.

Désinstaller Synfire sous macOS

Apple ne propose pas de procédure de désinstallation standard. Exécute plutôt le script **Automator** « **Désinstaller Synfire Pro** » (ou similaire) fourni avec le téléchargement d'origine. On te demandera ton mot de passe de connexion afin que le script puisse obtenir les droits d'administrateur et ainsi supprimer les composants système associés à Synfire.

Supprimer les fichiers manuellement

Si, pour une raison quelconque, la méthode ci-dessus ne fonctionne pas, tu peux supprimer manuellement les fichiers associés à Synfire.

1. `/Bibliothèque/Application Support/Cognitone`. Si d'autres logiciels Cognitone sont installés, assure-toi de ne supprimer que les sous-dossiers associés à Synfire.
2. `/Bibliothèque/Application Support/Synfire`
3. `/Utilisateurs/Partagé/Documents/Synfire/Exemples`
4. `/Applications/Synfire.app`

5. Tout les plug-ins Drone dans `/Bibliothèque/Audio/Plug-Ins/Components, VST et VST3`
6. `/Bibliothèque/Application Support/Propellerhead Software/ReWire/Transport.bundle`

Fichiers que tu voudras peut-être garder

Si tu envisages de réinstaller Synfire plus tard, tu devrais garder ou sauvegarder les fichiers suivants, qui contiennent ta configuration personnelle et tes documents. Ils se trouvent dans le répertoire d'accueil de ton compte utilisateur.

1. `~/Bibliothèque/Application Support/Cognitone.`
2. `~/Documents/Synfire`
3. Ton dossier « Projets » personnalisé, si tu l'as modifié.

Désinstaller Synfire sous Windows

Synfire et le Moteur Audio peuvent être supprimés depuis le **Panneau de configuration** de Windows, dans la section « **Applications** ». Tu trouveras également un programme pour désinstaller Synfire dans le menu **Démarrer** de Windows, juste en dessous de Cognitone. Des droits d'administrateur sont nécessaires pour désinstaller Synfire.

Supprimer les fichiers manuellement

Si, pour une raison quelconque, la méthode ci-dessus ne fonctionne pas, tu peux supprimer manuellement les fichiers associés à Synfire.

1. `C:\ProgramData\Cognitone`. Si tu as d'autres logiciels Cognitone installés, assure-toi de ne supprimer que les sous-dossiers associés à Synfire.
2. `C:\ProgramData\Synfire`
3. `C:\Utilisateurs\Public\Documents\Synfire\Exemples`
4. `C:\Program Files\Cognitone\Synfire`
5. Tout les plug-ins Drone situés dans `C:\Program Fichiers\Steinberg\VstPlugins` ou dans tout autre répertoire que tu as choisi lors de l'installation du Moteur Audio
6. Dans le registre Windows, supprime la clé `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Désinstaller\Synfire 2` à l'aide de la commande `regedit` depuis l'invite de commande en tant qu' administrateur.

Fichiers que tu pourrais vouloir garder

Si tu souhaites éventuellement réinstaller Synfire plus tard, tu devrais garder ou sauvegarder les fichiers suivants, qui contiennent ta configuration personnelle et tes documents. Ils se trouvent dans le répertoire personnel de ton compte utilisateur.

1. `C:\Users\<NOM>\AppData\Roaming\Cognitone.`
2. `C:\Users\<NOM>\Documents\Synfire`
3. Ton dossier « Projets » personnalisé, si tu l'as modifié.

Sauvegardes

Où rechercher les fichiers et dossiers à inclure dans une sauvegarde manuelle de Synfire



Important:

On te recommande vivement de sauvegarder ton installation de Synfire ainsi que les projets et fichiers que tu as créés à l'aide des outils et des plannings de sauvegarde de ton système d'exploitation. Sous macOS, il s'agit de **Time Machine** et sous Windows, de l'utilitaire de sauvegarde disponible dans **les Préférences Système**.

Si jamais tu as besoin de réaliser des sauvegardes ou de restaurer manuellement les fichiers que tu as créés avec Synfire, c'est là que tu trouveras les fichiers concernés.

Dossiers personnels

Ils se trouvent tous dans ton répertoire personnel.

~/Documents/Synfire Documents\Synfire

Le dossier par défaut pour tous tes réglages et projets. Il devrait comporter un sous-dossier pour **les arrangements, les esquisses, les bibliothèques, les palettes** et d'autres types de documents. On te recommande de garder tes fichiers enregistrés dans cette hiérarchie afin de simplifier les sauvegardes et la migration vers les futures versions de Synfire.

À l'intérieur de ce dossier, tu trouveras le **dossier** dit « **Configuration** » (**Config**) qui contient tes préférences système personnalisées, **les descriptions du device**, **les couleurs et mises en page des palettes**, **les pré-réglages de plug-ins** et bien plus encore. Tes **racks globaux** se trouvent également ici, dans le dossier « **Racks** » par défaut, à moins que tu ne les enregistres à un emplacement plus spécifique.



Note:

Dans la version 1, ce dossier utilisait les noms distincts « **Synfire Express** » et « **Synfire Pro** » ; ces noms ont désormais été regroupés dans un seul dossier pour toutes les éditions : **Sparks, Express et Pro**. Cette modification vise à faciliter la mise à jour et à simplifier la gestion des fichiers ainsi que leur sauvegarde.

~/Bibliothèque/Application Support/Cognitone AppData\Roaming\Cognitone

C'est là que le **Moteur Audio** stocke ses réglages et la liste des plug-ins analysés. Tu n'as pas forcément besoin de sauvegarder ce dossier, à moins que tu n'aies modifié manuellement des fichiers individuels.

Dossiers système

Ils se trouvent dans le dossier racine de ton volume de démarrage.

Bibliothèque/Application Support/Cognitone**C:\ProgramData\Cognitone**

C'est là que Synfire installe les applications du **Moteur Audio** et de l'application SETUP utilisée pour installer ou désinstaller Synfire. Tu n'as pas besoin de les sauvegarder manuellement, car elles peuvent être restaurées en réinstallant Synfire.

Bibliothèque/Application Support/Synfire**C:\ProgramData\Synfire**

C'est là que sont stockés les manuels d'utilisation, les journaux de mise à jour ainsi que les paramètres et valeurs par Défaut fournis par le système, afin de les séparer des fichiers que tu as personnalisés à tes propres fins. Ce dossier contient également un **dossier de configuration** dont tu ne dois pas modifier le contenu.

**Note:**

Dans la version 1, ce dossier utilisait les noms distincts « **Synfire Express** » et « **Synfire Pro** » ; ces noms ont désormais été regroupés dans un seul dossier pour toutes les éditions : **Sparks, Express** et **Pro**. Cette modification vise à faciliter la mise à jour et à simplifier la gestion des fichiers ainsi que leur sauvegarde.

Faire une sauvegarde manuelle

Sélectionne tous les dossiers ci-dessus et copie-les sur une clé USB, un disque externe ou tout autre support de stockage. Pour éviter toute confusion entre des dossiers portant le même nom, veille à créer au préalable des dossiers de destination vides nommés « **Home** » et « **System** » avant d'y copier les dossiers d'origine.

Restaurer une sauvegarde manuelle

Commence par désinstaller puis réinstaller Synfire. Copie ensuite tes dossiers de sauvegarde à leurs emplacements d'origine comme expliqué ci-dessus, en remplaçant les fichiers existants le cas échéant.

Chapter 5. Flux de travail

Quelques suggestions d'approches que tu pourrais essayer

Compositeur de la musique est un processus très créatif, chaotique et imprévisible. Chaque auteur-compositeur, compositeur ou producteur développe ses propres approches et habitudes au fil du temps. Synfire est cependant un outil entièrement nouveau pour lequel la plupart des routines que tu as intériorisées avec un DAW ne s'appliquent plus. Synfire prend en charge de nouveaux flux de travail agiles qui peuvent sembler intimidants pour les débutants. Cette section a pour but de te présenter les grandes lignes de l'organisation d'un projet et de l'élaboration d'un arrangement. Elle t'aidera à devenir productif plus rapidement.

Stratégies

Approches générales pour rester concentré et productif

La créativité ne suit jamais un chemin prévisible. Il existe néanmoins des stratégies générales que tu peux adopter pour rester concentré et ne pas te laisser distraire par trop de possibilités. Les sections suivantes présentent différentes approches.

Collecte et organisation

La stratégie la plus pratique consiste à assembler de la musique à partir de phrases et de paramètres que tu as déjà sous la main sous forme de bibliothèques ou d'arrangements composés précédemment. Ça demande un peu de préparation.

1. Commence par [rassembler des phrases](#) et [des diagrammes de progression](#) en fonction de tes préférences personnelles. Garde tout ce qui te plaît, quelle qu'en soit la raison, même si ça a peu de chances d'être utilisé dans l'immédiat.
2. Une fois que tu as rempli quelques bibliothèques, cherche les phrases qui t'inspirent le plus pour une nouvelle chanson.
3. **Dépose** ces phrases dans un nouveau arrangement pour ajouter des instruments, allonger les phrases, effectuer un changement d'harmonie, etc.
4. Développe l'arrangement en suivant ton intuition.




Tip:

Tu devrais faire la collecte un autre jour que celui de l'arrangement. La collecte de phrases est plus routinière et répétitive, tandis que l'arrangement est chaotique et intuitif. Ces deux états d'esprit ne font pas bon ménage.

Importer et reconstruire

Tu as peut-être sous la main plusieurs projets DAW ou fichiers MIDI dont tu souhaites extraire les expressions musicales qui ont bien fonctionné. Cette stratégie consiste à réutiliser une partie de ton travail précédent pour créer de la nouvelle musique.

1. Exporte ton travail précédent sous forme de **fichiers MIDI standard**.
2. [Importe](#) ces fichiers, de préférence sous forme de hauteurs fixes pour accélérer le processus. Assure-toi que chaque piste comportant un instrument tonal soit incluse dans l'estimation des «[Harmony](#)».
3. Dans l'arrangement importé, passe en revue chaque **Take** à la recherche de fragments intéressants. Sélectionne-les avec l'outil « **Span** » et ajoute une phrase à la bibliothèque intégrée avec  (**Control-E**) ou « **Phrase > New Phrase From Selection** ». C'est [expliqué plus en détail ici](#) .
4. Enregistre la bibliothèque intégrée sous forme de fichier avec « **Library > Save As...** ».
5. Ouvre la bibliothèque dans la barre latérale d'un nouveau arrangement et utilise-la pour construire les parties d'une nouvelle composition.
6. Développe l'arrangement en suivant ton intuition.

Tu peux aussi importer directement dans une bibliothèque en utilisant l'[application](#) autonome « [Library](#) ».



CAUTION:

Assure-toi de bien comprendre les [limites de l'importation de fichiers MIDI](#) avant d'essayer de recréer fidèlement un travail antérieur. Cette stratégie consiste à reconstruire de la musique à partir d'éléments individuels. Tu obtiendras presque à coup sûr une variation et une réinterprétation de l'original.

Concept et exécution

L'essentiel de cette stratégie, c'est de partir d'une idée générale qui t'intrigue et de t'en servir comme source d'inspiration pour créer quelque chose d'unique. Voici quelques exemples.

- L'idée était de créer une chanson basée sur un seul accord, avec uniquement des Extensions variables.
- L'idée de composer un morceau ambiant modal avec des phrases qui évoluent lentement .
- L'idée d'utiliser un ostinato excessif (la même note en boucle).
- L'idée d'utiliser des accords en provenance d'une palette chromatique et de faire fi de l'harmonie traditionnelle.
- L'idée d'utiliser à fond les paramètres en les associant à des figures extrêmement courtes.
- L'idée du changement de mesure dans le refrain.
- L'idée de continuer sans interruption du début à la fin, sans aucune répétition, dans une seule et grande chaîne de figures contrapuntiques et de rythmes en constante évolution, avec une montée en puissance dramatique vers un point culminant et une définition finale.

Quelle que soit l'idée qui te vienne à l'esprit, la clé de cette stratégie réside dans une compréhension approfondie de Synfire. Ce n'est certainement pas pour les débutants, mais ça récompensera les utilisateurs expérimentés avec des résultats inégalés.



Tip:

Même si une idée peut paraître extrême ou brutale au premier abord, si tu écoutes le résultat quelques jours plus tard, tu remarqueras qu'en fait, ce n'est pas si radical que ça, mais plutôt rafraîchissant. La clé pour créer de superbes morceaux, c'est de ne pas avoir peur des extrêmes.

Related information

[Édition](#)

[Importer un fichier SMF](#)

[Collecte de phrases](#)

[Collecter des progressions d'accords](#)

[Structure du projet](#)

Composition de chansons

Organise une chanson en fonction de ses différentes parties : couplet, pont et refrain

L'écriture de chansons est plus productive quand tu suis le processus « [Collecter & Arranger](#) ». Au moment où tu commences une nouvelle chanson, tu auras déjà plein de phrases sous la main que tu pourras tester pour voir ce qui colle le mieux aux paroles et au style que tu as en tête. Ces phrases donneront vie à n'importe quelle progression d'accords en un clin d'œil.

Il y a probablement un million de façons de trouver une idée pour une nouvelle chanson. Jouer avec Synfire en fait partie. Ce résumé du processus se concentre donc sur la manière d'arranger et d'affiner une chanson à partir de phrases existantes.

Parties de la chanson

Tu n'as besoin que de très peu de phrases pour une chanson. Crée d'abord un riff ou un motif pour le couplet, puis crée des variations à partir de celui-ci au fur et à mesure que tu développes d'autres parties, comme le pont et le refrain.

1. Crée un **Conteneur** pour chaque partie. Laisse de la place au début pour une mesure afin de simplifier la synchronisation avec une DAW Plus tard .
2. Utiliser un **alias** lorsqu'une partie se répète plus tard dans la chanson.
3. Utilisez l'option «**Pause**» pour activer ou désactiver des instruments individuels au fur et à mesure que la chanson évolue. C'est une bonne idée de garder tous les paramètres de pause dans des conteneurs enfants séparés, pour pouvoir utiliser différentes combinaisons de pauses à différents endroits de la chanson.

Une autre approche possible consiste à commencer par un motif très dense pour le refrain (le point culminant de ta chanson, où tout est poussé à fond), puis à l'alléger et à l'épurer pour les parties en sourdine comme l'intro et le couplet. Ça garantit un rythme cohérent et rend les parties similaires les unes aux autres, ce qui est un excellent moyen de créer de l'anticipation et de la tension. Passer directement à une partie complètement différente peut être trop déstabilisant pour des auditeurs qui ne s'y attendent pas, mais au final, ça dépend de ton style, de l'intensité ou de la douceur que tu souhaites lui donner.

Une autre approche consiste à créer des parties apparentées mais légèrement différentes à l'aide d'une **Usine**, puis à les assembler. Assure-toi toutefois que le rythme soit cohérent d'une partie à l'autre. Le meilleur moyen de le vérifier, c'est de te lever de ta chaise et de bouger.

Mélodie

Garde à l'esprit que 80 % d'une mélodie, c'est le rythme. Si tu as déjà des paroles, celles-ci détermineront en grande partie le rythme. Une fois que tu as un rythme qui marche, procède comme suit.

1. [Enregistre un paramètre « Step »](#) en tapotant le rythme sur ton clavier MIDI externe.
2. Déplace ce paramètre « Step » vers la [sortie « Grid »](#) de la barre d'outils « phrase ». Tu disposes désormais d'une grille sur laquelle tu peux dessiner.
3. Trace une ligne horizontale avec l'**outil de ligne** en utilisant les symboles horizontaux bleus . Assure-toi que [la fonction « Dupliquer » est activée](#) pour obtenir une série de plusieurs symboles.
4. Déplace légèrement chaque symbole d'**Figure** vers le haut ou vers le bas pour donner une forme à une mélodie.

La méthode la plus pratique pour créer une mélodie consiste à en générer plusieurs à l'aide des [« Usines »](#), puis à garder et à peaufiner celles qui te plaisent.

(ce n'est pas encore terminé)

Collecte de phrases

Les phrases sont le cœur même de la musique, bien plus que les Accords et les Sons. Comme il est impossible pour Cognitone de répondre aux besoins de tout le monde avec des bibliothèques toutes faites, vu la grande variété de styles et de préférences personnelles qui existent, collecter tes propres phrases est indispensable si tu veux que ta musique se démarque.

Alors, maintenant que tu es devenu chasseur-cueilleur dans le domaine du **prototypage musical**, voici différentes façons de mettre la main sur de précieuses phrases.

Dessiner

Dessiner une «**Figure**» dans l'**éditeur de phrases** est la méthode la plus flexible pour créer une phrase, même si ça demande un peu de patience et de pratique avant de devenir productif avec cette technique.

Combiner

Un moyen simple d'obtenir de nouvelles phrases est d'éditer ou de combiner celles qui existent déjà. On pense tout de suite à éditer les mélodies. Tu peux aussi isoler des lignes individuelles d'une phrase pour les utiliser seules. Ou enchaîner plusieurs phrases pour en obtenir une avec plus de variations.

Enregistrement

Si tu sais bien jouer du Clavier, il n'y a aucune raison de ne pas tirer parti de ce talent pour créer des prototypes. Rien n'est plus précis et personnalisé qu'une interprétation que tu as enregistrée toi-même.

Tu peux enregistrer une **phrase** directement dans un arrangement quand tu en as besoin, ou utiliser l'**appli Bibliothèque** pour enregistrer et rassembler des phrases en vue de futurs projets. Le processus d'enregistrement en lui-même fonctionne de la même manière dans les deux cas, comme [expliqué ici](#).

Génération avec les « Usines »

Synfire 2.0 a introduit [les « Usines »](#), que tu peux utiliser pour générer une immense variété de phrases destinées à toutes sortes d'utilisations.

Agony Of Choice

Les « Usines » constituent sans doute le moyen le plus inspirant et le plus surprenant de collecter des phrases, même s'il est souvent difficile de déterminer si une phrase particulière te sera finalement utile ou non. Mais tu ne peux pas toutes les garder. Tu dois en supprimer la majorité dès que possible, sous peine d'être submergé par d'énormes collections de phrases qu'il sera impossible de passer au crible quand tu en auras besoin.

Les phrases polyphoniques comportant plusieurs parties sont plus faciles à évaluer que les mélodies ou les lignes de basse, car ces dernières n'ont souvent de sens que dans leur contexte, avec d'autres instruments. Avec le temps, tu apprendras à reconnaître une bonne phrase mélodique, même si elle semble fade ou générique lorsqu'elle est isolée.

Collecte de fichiers MIDI

Que tu réutilises tes anciens projets ou que tu recherches des fichiers sur Internet, importer et décomposer **des fichiers MIDI standard** est une méthode très ciblée pour créer des phrases.

Keep Phrases Short

N'oublie pas que les phrases sont censées être des éléments de base flexibles. Tu veux pouvoir les combiner de nouvelles façons pour créer quelque chose de nouveau. Importer des pistes entières n'est pas seulement fastidieusement lent, ça te donne aussi de longues phrases pleines de contenu répétitif, trop lourd pour être utile dans un processus de prototypage . Ce dont tu as besoin, ce sont des fragments brefs et uniques d'expression musicale qui ne dépassent pas 4 à 8 barres.

Quand tu examines un fichier MIDI, cherche l'essence de chaque piste. Garde uniquement les passages présentant des expressions uniques et supprime toutes les répétitions et les variations insignifiantes .

Related information

[Modification des paramètres](#)

[Éditer « Figure »](#)

[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)

Collecter des progressions d'accords

Choisir des accords dans une palette, c'est intuitif et facile. Avoir une Bibliothèque pleine de diagrammes de progression à disposition quand t'en as besoin, c'est encore plus pratique. Voici quelques astuces pour collecter des diagrammes de progression d'accords.

Parcourir les palettes

Ouvre une **palette** et explore les changements d'accords qui sonnent comme tu aimes. C'est un moyen très pratique de rechercher de nouvelles progressions. Il suffit de faire glisser un accord depuis la palette

et de le déposer dans la vue « Bloc-notes » de la palette. Une fois la progression terminée, tu peux sélectionner la sortie « **Harmony** » et la déposer dans une **Bibliothèque**.

Transposer et combiner

Contrairement aux clips audio ou MIDI statiques, le paramètre «**Harmony** » peut être facilement transposé pour fonctionner dans n'importe quelle tonalité. Il suffit de transposer une progression (ou une partie de celle-ci) vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que le réglage de la clé globale corresponde à celle dont tu as besoin. Une fois transposées dans la bonne tonalité, les progressions partielles peuvent être combinées librement.

Usines

Il existe **des « Factories »** qui génèrent des paramètres d'**Harmony** aléatoires. Parfois, elles sont parfaites pour être utilisées telles quelles. Souvent, elles contiennent quelques changements d'accords qui t'inspirent. Tu peux copier ces portions dans un éditeur de diagramme de progression et construire un récit harmonique plus cohérent qui correspond à tes goûts.

Recueils de chansons

On oublie souvent qu'on peut entrer un ou plusieurs accords par leur nom dans le champ de saisie de **l'Inspecteur des paramètres**. Prends un recueil de chansons ou consulte un site web proposant des morceaux, puis note les noms des accords directement dans Synfire. Avec l'édition Pro, tu peux aussi noter les accords en **chiffres romains** ou sous forme de **Fonctions harmoniques** .

Related information

[Édition de l'harmonie \(diagrammes de Progression\)](#)

Production vs. Notation

Avant de commencer un nouveau arrangement, définis clairement tes objectifs : veux-tu exporter une partition (exportation MusicXML ou LilyPond), ou générer une interprétation musicale pour la production audio (exportation vers une DAW) ?

L'exportation de partition nécessite une quantification stricte (début et durée des notes) et un arrangement plutôt minimaliste.

Pour la production audio, tu voudras probablement maximiser l'expression et les variations rythmiques et améliorer l'expérience d'écoute globale grâce à toutes sortes de modifications et d'améliorations qui paraîtront trop complexes et déroutantes dans la partition exportée.

Related information

[Exporter la partition](#)

Moteur Audio vs DAW

Même si Synfire offre une grande flexibilité grâce à l'utilisation des **drones** et à la synchronisation avec ta DAW, on te recommande vivement de commencer tes premiers projets en utilisant uniquement le **Moteur Audio**. Tes

arrangements seront entièrement autonomes et retrouveront automatiquement tous leurs réglages audio lorsqu'ils seront ouverts. C'est particulièrement pratique quand tu ouvres plusieurs arrangements en même temps pour échanger des phrases, des sons et d'autres données par glisser-déposer.

1. Synfire prend le contrôle et se comporte un peu comme sa propre DAW.
2. Pas d'allers-retours entre deux programmes. Les plug-ins peuvent être ouverts et édités dans Synfire.
3. Pas de conflits d'accès aux ports MIDI partagés ou aux pilotes audio (Windows).
4. Pas besoin de garder des fichiers séparés pour la DAW et Synfire. Pas besoin de te soucier de savoir quand ouvrir et enregistrer quels fichiers.
5. Tu peux ouvrir plusieurs arrangements en même temps.

Une fois que ta composition ou ta chanson a atteint un certain stade d'avancement, tu peux la transférer vers une DAW pour la production. **Drones** héberge alors tous les plug-ins pour le compte de (et sous le contrôle de) Synfire. Tu peux toujours remplacer des sons et éditer l'intégralité de ta composition, tandis que le traitement audio est déjà pris en charge par la DAW.

Ce n'est qu'après avoir exporté physiquement tout le MIDI rendu vers les pistes de la DAW et déchargé les Drones que ton projet deviendra définitif et que toute modification ultérieure sera limitée par les capacités de la DAW.

Latence lors du jeu avec les Drones en live

La synchronisation avec un DAW pour une lecture normale est presque parfaite (précision à l'échantillon près). Des latences peuvent toutefois survenir lorsque tu joues un Drone en live via un clavier MIDI externe.

Il faut un certain temps pour que les messages MIDI envoyés par Synfire parviennent au Drone, puis un délai supplémentaire s'écoule avant que la DAW ne les traite. La compensation de latence intégrée à la plupart des DAW ne fonctionne malheureusement pas lorsque tu joues un Drone de cette manière. C'est particulièrement gênant lors de l'enregistrement.



Tip:

Pour réduire au maximum la latence, tu peux brancher ton clavier externe directement sur la DAW et armer la piste avec le Drone pour l'écoute. Assure-toi de désactiver l'entrée du clavier MIDI du côté de Synfire, sinon tu recevras toutes les entrées deux fois.

Structure du projet

Même si, au début, la plupart des projets regroupent toutes les phrases dans le conteneur racine, tu devras plus tard mettre en place une structure de conteneurs imbriqués.

Rôles des conteneurs

Les conteneurs endossent différents rôles et remplissent différentes fonctions dans un arrangement.

- **Parties** : le rôle le plus courant d'un conteneur est de représenter une section ou une partie d'une chanson. C'est là que tu places généralement les phrases dotées d'un paramètre « **Figure** ».
- **Conteneurs de retour** : après un climax, un crescendo, une montée en puissance ou un refrain, un conteneur de retour apporte un contraste apaisant en mettant plusieurs instruments en pause pendant quelques temps.
- **Alias** : Une section précédente réapparaît, éventuellement modifiée par un conteneur parallèle qui change quelques éléments pour que ça sonne différemment cette fois-ci.
- **Mixage** : utilise le paramètre « **Pause** » dans un conteneur enfant vide pour activer ou désactiver des instruments individuels pendant la durée de ce conteneur.
- (ce n'est pas encore terminé)

Conseils pour les conteneurs

Les conteneurs ne doivent pas forcément contenir des figures. Il existe de nombreuses façons d'utiliser d'autres paramètres, parfois avec un effet spectaculaire. Surtout, les conteneurs peuvent être un outil pratique pour l'édition non destructive et l'expérimentation.

- **Paramètres abstraits** : Remplis les conteneurs non seulement avec **des figures**, mais aussi avec d'autres paramètres qui influencent leur rendu : **Transposer, Étape, Variation, Vitesse, Pause, Shift** et bien d'autres encore.
- **Harmonies temporaires** : place une **harmonie** dans un conteneur vide et déplace ce conteneur à différents endroits. Tu seras surpris de voir ce qui va se passer !
- **Variation de l'alias** : Crée un **alias** d'un conteneur et déplace-le à un autre endroit. Place un nouveau conteneur à côté grâce à « **Container > New Parallel Container** » et remplis-le avec les paramètres que tu veux remplacer dans l'alias.
- **Synchronisation du rythme** : place une « **Étape** » dans les **paramètres globaux** d'un conteneur et écoute tous les instruments jouer ce rythme en synchronisation. C'est très efficace pour créer un court interjeu dramatique.
- **Morphing continu** : place un « **Morphing** » dans les **paramètres globaux** du conteneur racine. Toutes les transitions entre tous les conteneurs seront alors influencées par les réglages de morphing pour tous les instruments.

(ce n'est pas encore terminé)

Chapter 6. Tutoriels

Instructions et liens vers des vidéos et des exemples En Ligne

Navigation dans les palettes 1

Pour les débutants, c'est utile de faire quelques exercices simples pour se familiariser avec la mise en page des palettes.

Cadence simple

Rends-toi sur la page **Palette** et sélectionne une **palette standard** en mineur dans le **cycle des quintes**. Rappelle-toi ensuite un préréglage *demiseen page > de palette « > Harmonic Functions »* pour afficher les fonctions harmoniques à la place des noms d'accords.

Sélectionne une « **Esquisse** » dans le menu « **Lecture** » qui mette un peu l'accent sur les accords, par exemple « *Pop Push w/Guitare* ».

The screenshot shows a software interface for harmonic functions. At the top left, there are two checkboxes: 'Freeze' and 'MIDI-in'. The main area is a grid with three rows representing 'natural-minor', 'harmonic-minor', and 'melodic-minor' scales. The columns represent degrees I through VII. Above the grid, various harmonic function symbols are displayed in boxes, such as 'T', 'SP DD', 'sss dg tp', 'TG DP', 'SG TP DD', 'dp ss', 'DG', 'Dg', 't', 'sg', 's', 'd', 'tP SSS dC', 'sP tG', and 'SS dP'. Below the grid, there are more function symbols: 'Sp', 'S', 'D', and 'sp tg'. At the bottom, a sequence of functions is shown: 't - S - D - t'.

Ne te laisse pas dérouter par les symboles. Tout ce que tu dois savoir pour l'instant, c'est que « **T** » correspond à *la tonique*, « **D** » à *la dominante* et « **S** » à *la sous-dominante*. Les lettres minuscules désignent les accords mineurs, et les majuscules les accords majeurs. Ces accords sont également appelés les **fonctions primaires** d'une tonalité, selon la [théorie des fonctions harmoniques](#) .

Maintenant, joue la séquence

t - S - D - t

Ça va sûrement te sembler très familier, car c'est une **cadence**. Les cadences indiquent clairement à l'auditeur dans quelle tonalité on se trouve. C'est particulièrement évident avec une **cadence authentique** qui passe de D à T ou t , ou en notation romaine de V à I , également écrit $\text{V} - \text{I}$ ou $5 - 1$.

**Tip:**

En règle générale, une cadence authentique $\text{V} - \text{I}$ est toujours un bon moyen de fermer une progression, ou d'établir une nouvelle tonalité après un changement de tonalité.

Palette Surfing 2

Remplacements

Tu peux apporter de la variété à une progression en remplaçant des accords par des accords fonctionnellement apparentés mais qui sonnent différemment. Un indice pour trouver ces remplacements, c'est leur fonction harmonique .

Selon la [théorie des fonctions harmoniques](#) ,[Fonctions harmoniques](#) les fonctions secondaires peuvent être dérivées des fonctions primaires en ajoutant les lettres « P , p » (Parallèle) ou « G , g » (Gegenklang). Les lettres minuscules désignent les modes mineurs et les majuscules les modes majeurs.

Quand tu joues la séquence ci-dessous dans une palette, tu remarqueras qu'il existe plusieurs accords pour une même fonction parmi lesquels tu peux choisir.

$\text{tP} - \text{sP} - \text{dP} - \text{t}$

La cadence fondamentale *Tonique – Sous-dominante – Dominante – Tonique* est toujours respectée, même lorsque les accords d'origine sont remplacés par des accords ayant une fonction harmonique similaire.

Palette Surfing 3

Accords secondaires

Maintenant que commencer par la tonique t , T et y revenir via un $\text{V} - \text{I}$ constitue en quelque sorte un refuge sûr, tu peux prendre davantage de risques et t'essayer aux **Fonctions secondaires**. Il n'y a pas de règles fixées.

Voici un exemple :

$\text{t} - \text{d} - \text{dP} - \text{s} - \text{t} - \text{dP} - \text{D} - \text{T}$

Palette Surfing 4

Changements de tonalité (modulation)

Rends-toi dans l'onglet « **Palette** » et assure-toi que la barre latérale avec le **cercle des quintes** s'affiche bien. Les tonalités majeures se trouvent à l'extérieur, et leurs tonalités mineures parallèles à l'intérieur.

Sélectionne maintenant la tonalité de Do majeur et passe à la Mise en Page « > **Préréglage** > **Default** » pour voir les noms des accords correspondants.

La fenêtre du cycle des quintes t'indique toujours dans quelles tonalités l'accord actuellement joué remplit une fonction particulière. Ces tonalités sont mises en évidence dans des couleurs plus foncées et sont également accompagnées d'une légende indiquant leur fonction.

Joue maintenant l'accord G_m . Tu obtiens l'image de droite. D'après cette image, l'accord est

1. la dominante de do mineur,
2. la tonique de sol mineur,
3. la sous-dominante de ré mineur et de ré majeur, et
4. la dominante de Do majeur.

Ces informations sont extrêmement utiles quand tu veux changer de tonalité. Supposons que jusqu'à présent, tu aies joué les accords suivants :

Do, Sol mineur... ?

et que tu souhaites maintenant passer en tonalité de $r\acute{e}$ mineur. À présent, notre accord dans la palette apparaît à une autre position, à savoir celle de la sous-dominante.

Tu te souviens peut-être de la cadence qui va confirmer la nouvelle tonalité : joue la cadence authentique $v - I$, de préférence avec un accord de septième ($A7$ et D_m). Tu entends clairement que tu es arrivé en $r\acute{e}$ Mineur.

Le diagramme de progression est donc le suivant :

C G_m $A7$ D_m

Pour t'amuser, tu peux maintenant refaire la même chose en faisant comme si le dernier accord D_m n'était pas la tonique, mais plutôt la sous-dominante d'une autre tonalité, afin de passer à la tonalité suivante avec une cadence authentique selon la formule $S - D - T$. Le cycle des quintes t'indique que D_m est la sous-dominante de La majeur et de La mineur. Si tu optes pour la tonalité Majeur, clique sur « Majeur » et continue avec la cadence $v - I$.

En attendant, le diagramme de progression complet ressemble à ça :

C G_m $A7$ D_m E A

Encore une fois ? La même formule. Cette fois, on passe à E Mineur via $B7 - E_m$. Résultat :

C G_m $A7$ D_m E A $B7$ E_m

Tu as maintenant changé de tonalité trois fois avec uniquement huit Accords au total. Si tu le souhaites, tu peux continuer avec la même formule jusqu'à ce que tu reviennes finalement en Do majeur.



Tip:

Voici un exemple de diagramme de progression **de modulation circulaire** composé selon cette formule. Tu peux l'ouvrir avec l'éditeur de progression.

Chapter 7. Dépannage

Solutions aux problèmes et aux doutes qui peuvent surgir

Il peut t'arriver de te demander pourquoi ton arrangement se comporte d'une certaine manière et pas d'une autre, ou pourquoi tu n'entends rien ou pas ce à quoi tu t'attends. Synfire te propose plusieurs options de dépannage et des infos sur la structure de ton arrangement.

Signaler des problèmes potentiels

Utilise l'*aide* « > **Problèmes potentiels avec l'arrangement** » pour obtenir un rapport sur les éléments notables détectés pendant le processus de rendu. Si ton arrangement se comporte de manière déroutante, ce rapport peut te donner des pistes pour trouver une explication ou une solution.

Astuces sur les paramètres

Utiliser « **Afficher > les conseils sur les paramètres** » pour afficher, dans la **vue des paramètres**, des informations explicatives sur les cas où un paramètre est hérité, en pause, vide ou présente une particularité qui n'est pas immédiatement évidente.

Journal de la console

Ouvre la console avec « **Fenêtre > Console** » pour trouver d'éventuels indices sur les événements inattendus ou les erreurs qui se sont produits.

Aide En Ligne

Sur notre site web www.cognitone.com, dans la rubrique **Assistance**, tu pourras rechercher diverses FAQ et un lien vers la version En Ligne de ce manuel, qui est peut-être plus à jour.

Problèmes graphiques sous Windows

Problème

La tête de lecture qui se déplace laisse des traînées à l'écran, des lignes grises apparaissent à l'intérieur du Contenu lorsque tu fais défiler une Vue. Les polices ne s'affichent pas correctement. Ça arrive sous Microsoft Windows uniquement avec des écrans à haute résolution (DPI).

Cause

Des facteurs de mise à l'échelle DPI inhabituels, comme 175 % ou 225 %, provoquent des décalages dus à des problèmes d'arrondi. Synfire a du mal à gérer les quarts de pixel, pour ainsi dire. On n'a pas encore trouvé de solution qui fonctionne avec tous les réglages DPI.

Solution

1. Ces anomalies disparaissent lorsque tu règles le facteur de mise à l'échelle DPI de ton écran dans les **Réglages du Système** de Windows sur 100, 150, 200, 250 ou 300 pour cent.
2. Tu peux aussi désactiver complètement le mode HiDPI pour Synfire en éditant son raccourci sur le Bureau : ajoute l'option de ligne de commande **-H** après le nom du programme, qui est entre guillemets.

Les plug-ins ne peuvent pas accéder aux sons

Problème

Certains ou tous les plug-ins chargés par le **Moteur Audio** semblent incapables de charger les sons, les préséglages et d'autres contenus.

Cause

Sous macOS Big Sur et versions plus tardives, les programmes doivent demander à l'utilisateur l'autorisation d'accéder aux volumes externes et à d'autres dossiers. Certains plug-ins audio ne tiennent pas compte de cette exigence lorsqu'ils tentent d'ouvrir leurs sons et préséglages. À moins que le Moteur Audio n'ait reçu cette autorisation, les plug-ins qu'il a chargés ne disposent pas non plus de cette autorisation.

Solution

1. Ouvre les **Réglages Audio/MIDI** et rends-toi dans l'onglet **Audio**.
2. Sélectionne le Moteur Audio qui ne parvient pas à charger les sons, si nécessaire.
3. Clique sur « **Accorder l'autorisation pour les fichiers** » .
4. Dans la boîte de dialogue de sélection de fichiers, indique le Volume ou le Dossier où les sons sont stockés.
5. Recharge le Rack contenant les plug-ins problématiques, ou redémarre Synfire.

Les drones ne sont pas revenus à la normale après l'ouverture

Problème

Après avoir ouvert dans ton DAW un projet contenant des drones ou des drones MIDI, puis ouvert l'arrangement associé dans Synfire, les modules de rack sur la page **Sons** ne sont pas rétablis dans l'état présent lors de la dernière sauvegarde de l'arrangement.

Synfire affiche un message d'avertissement indiquant que certains sons n'ont pas pu être restaurés lors de l'ouverture de l'arrangement.

Cause

Il se peut que ton DAW n'ait pas chargé les plug-ins de drones, ou ne les ait pas chargés assez tôt.

Solution

Vérifie les réglages du projet dans ton DAW et assure-toi que tous les plug-ins sont toujours chargés, que le DAW les juge nécessaires ou non.

Sortie imprévisible des Accords Automatiques

Situation

La sortie MIDI générée par la fonction « **Accords Automatiques** » change considérablement après avoir effectué seulement des changements mineurs sur les diagrammes de Progression ou les tessitures jouées par l'instrument.

Cause

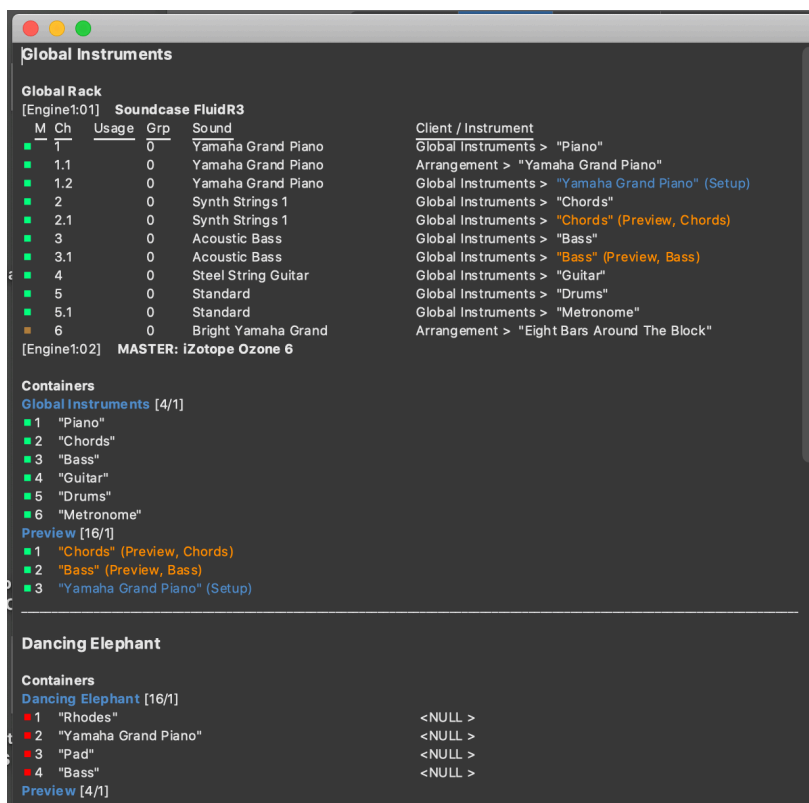
La fonction « **Accords Automatiques** » est une fonction pratique qui remplit automatiquement une piste avec des accords soutenus de la progression en cours. Elle ne permet pas de contrôler en détail les inversions, l'accordage et le rythme.

Solution

Désactive **les Accords Automatiques** et dessine les accords un par un en utilisant le paramètre « **Figure** » pour qu'ils correspondent au rythme que tu as en tête. Dessine les accords en traçant des lignes verticales avec l'outil **de ligne**.

Moniteur d'allocation des sons

Pour identifier les problèmes de routage ou les comportements MIDI inattendus, tu peux ouvrir un panneau de surveillance de l'allocation des sons via **Fichier >> Moniteur d'allocation des sons**. Ces informations peuvent t'aider à résoudre les problèmes liés au MIDI et à mieux comprendre la gestion générale des sons dans Synfire.





Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro** .

Chapter 8. Références

Annexe avec des tableaux, des listes et d'autres ressources

Encyclopédie des paramètres

Liste complète de tous les paramètres, de leur signification et de leur fonction

Analyse

Ce paramètre est utilisé en interne par l'**Harmonizer** pour enregistrer ses résultats et ses préférences. Tu peux le supprimer si tu as besoin de rétablir les valeurs par Défaut.

Chromatique

Transpose la sortie MIDI finale de manière absolue par étapes chromatiques. Pour préserver l'intégrité harmonique, il est préférable de transposer par incréments de 12 demi-tons. D'autres incréments peuvent toutefois donner des résultats intéressants.

Propriétés

L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.



Note:

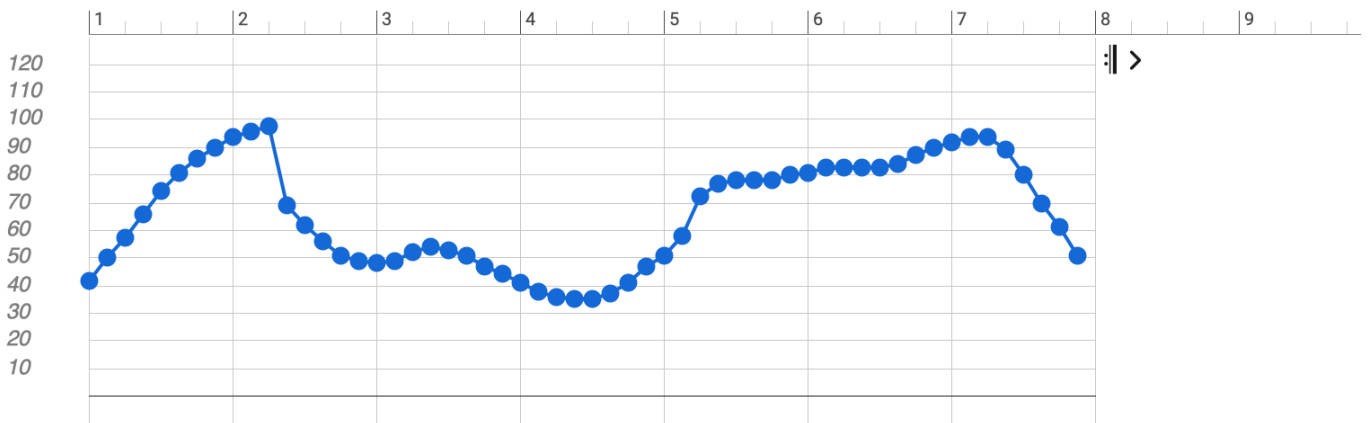
Ne transpose pas la sortie par octaves quand tu peux modifier la **tessiture jouée** de l'**instrument** à la place. Si, pour une raison quelconque, la tessiture jouée de ton appareil est très décalée, essaie d'abord de compenser ça au niveau du plug-in ou du synthétiseur .



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro** .

Contrôleurs



Plusieurs paramètres ressemblent à leurs équivalents MIDI standard. Les valeurs vont de 0 à 127 ou de -64 à +64.

Certains contrôleurs, comme **Volume** et **Pan**, sont mappés sur des boutons et des faders de la **console de la Matrice**.

Propriétés

L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Contrôleurs personnalisés

Les contrôleurs personnalisés, définis par l'utilisateur peuvent être configurés par **son** ou par **Device**. Leurs noms personnalisés apparaîtront dans **les sorties de paramètres** là où le son ou l'instrument est actuellement sélectionné.



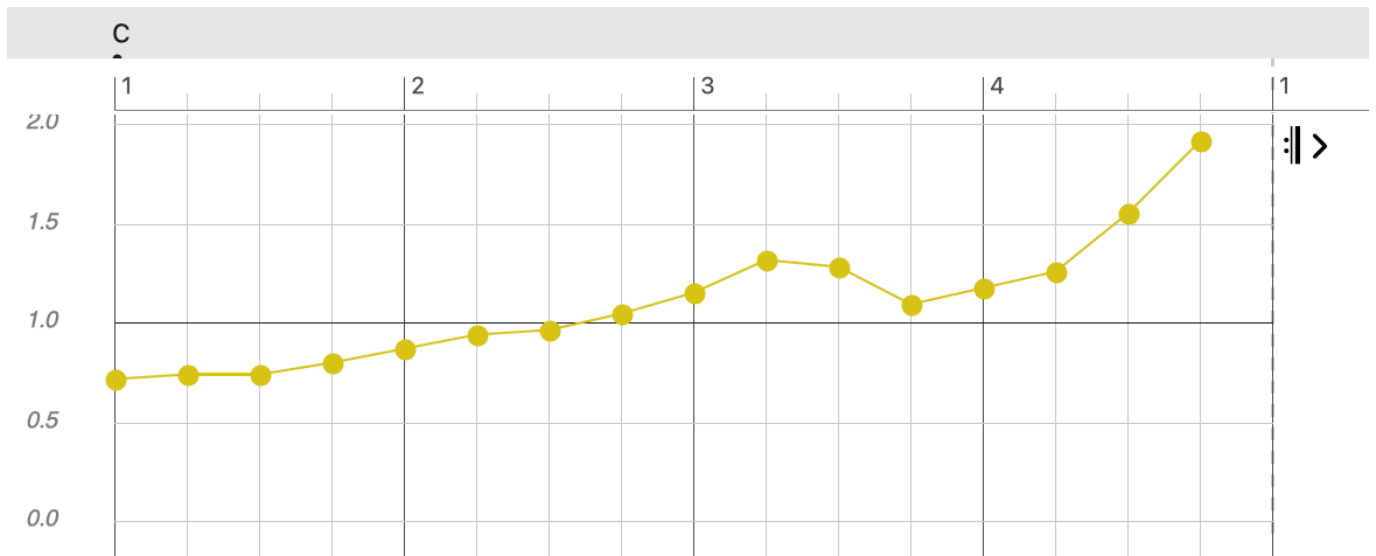
Important:

Les faders d'**Volume (Pan)** et des contrôleurs similaires ne permettent pas de mixer *le son*. Ils se contentent de transmettre des messages MIDI et de régler le **Paramètre** utilisé pour générer la sortie MIDI. Ça n'a aucun effet si un plug-in ou un Device ne répond pas au contrôleur MIDI comme prévu. En revanche, les faders master et les boutons **Solo (Mute)** et **Master** fonctionnent au niveau audio.

Related information

[Contrôleurs personnalisés](#)

Dynamique



La **dynamique** module l'**Velocity** finale du son. Les valeurs sont des nombres à virgule flottante par lesquels la vélocité est multipliée. Ainsi, 1,0 ne change rien et les valeurs plus élevées augmentent la vélocité, tandis que les plus faibles l'atténuent. Comme la mise à l'échelle est proportionnelle, la variation naturelle est préservée.

Utiliser ce paramètre pour contrôler et affiner la dynamique globale sans modifier les vélocités.

Propriétés

L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Fais glisser un élément « **Figure, Prise** ou **Output** » pour extraire ce paramètre et l'insérer ici.

Fais glisser cette sortie pour estimer un profil dynamique pour l'**Figure** actuelle et dépose-la ailleurs.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Tu peux extraire ce paramètre de l'**Figuree** actuelle à l'aide du menu **contextuel** ou **de la fonction** « **Extraire > le paramètre > en provenance de l'e** ».

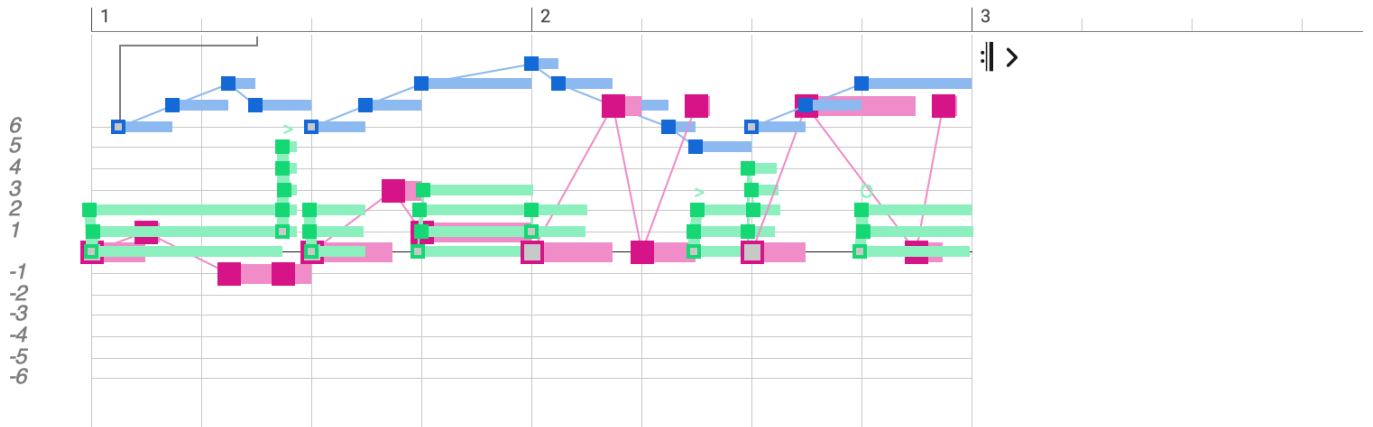
Tu peux appliquer ce paramètre à l'**Figuree** actuelle via le menu **contextuel** ou **via l'option** « **Enregistrer > le paramètre > dans la figure** » ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.

Fais un clic droit et **sélectionne** « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour insérer ce qui peut être dérivé de la sortie actuelle.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Figure



[Tutoriel vidéo](#)

Le paramètre **Figure** propose un [format paramétrique d'expression musicale](#) indépendant de la hauteur et de l'harmonie. Il contient **des Symboles** regroupés en **segments**, ces derniers étant chargés de préserver le mouvement mélodique et l'expression, quelle que soit l'harmonie sur laquelle la Figure est jouée.

**Important:**

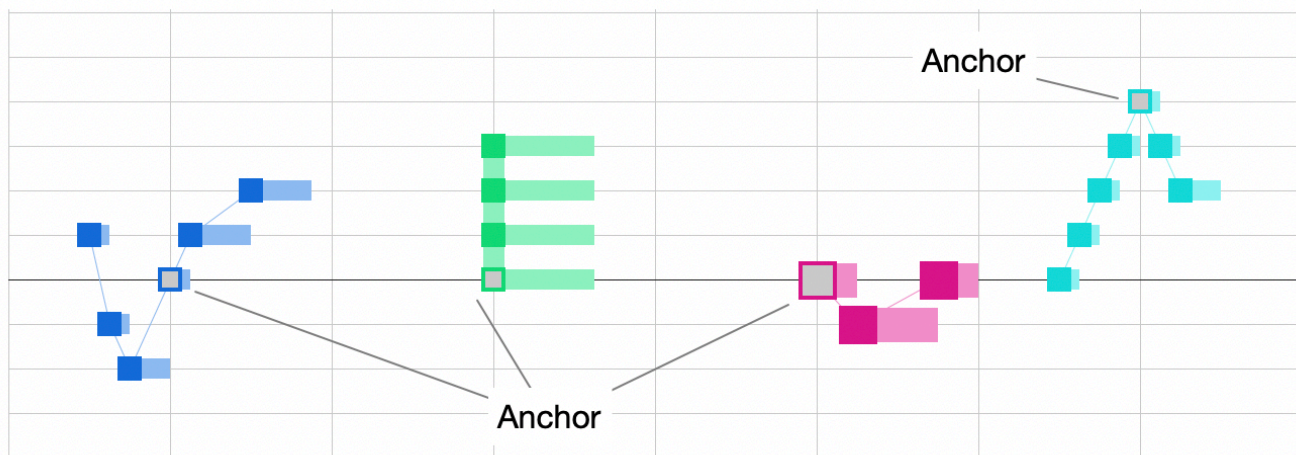
Le plus important à propos de « **Figure** », c'est qu'elle ne remplace ni la notation musicale ni les pianos rolls. C'est un **algorithme**.

**Note:**

Le terme « **Figure** » désigne ici une structure de données technique. À ne pas confondre avec la notion musicale de « forme mélodique ».

Segments

Un ou plusieurs **symboles** sont regroupés pour former un **segment**. Les segments désignent des unités musicalement significatives censées conserver leur forme relative. Les symboles d'un segment peuvent être empilés verticalement (Accords), placés en ligne (mélodie), ou n'importe quelle combinaison des deux.



Les segments sont sélectionnés, édités et transformés comme une unité cohérente, ce qui en fait un device pratique pour construire des mélodies et des expressions musicales d'une complexité quelconque.

Ancre

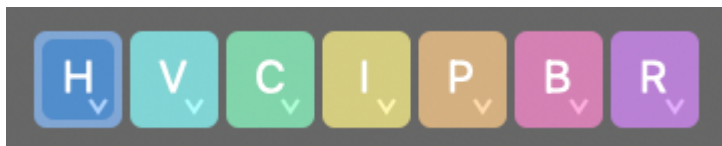
Chaque segment possède une **Ancre** qui désigne un point d'accentuation marquant le symbole le plus important sur le plan mélodique d'un segment. L'Ancre est affichée en premier et les autres symboles s'affichent ensuite par rapport à elle. Elle détermine également la position du segment sur la timeline.



Tip:

Si tu veux qu'un segment se termine sur une note cible particulièrement importante, fais de ce dernier symbole l'ancre. De même, si tu accordes plus d'importance à une autre note entre les deux, fais-en l'ancre.

Types de symboles



Les symboles sont notés sur une portée comportant des lignes horizontales qui, pour la plupart des types de symboles, correspondent aux étapes de la gamme. La ligne centrale en gras sert de référence et dépend du type de symbole.

H

Horizontal : Idéal pour les mélodies longues par rapport à la tonalité actuelle. La ligne zéro indique la fondamentale de la **gamme de référence** de la **Clé globale** .

V

Vertical : Idéal pour les ornements, les licks ou les mélodies improvisées. La racine de cette gamme change à chaque accord. La ligne zéro indique la racine de la **gamme verticale**.

C

Accord / Arpège : Idéal pour les accords, les stabs de cuivres, les arpèges et les motifs de fingerpicking. La ligne zéro indique la note la plus grave de l'accord actuel, dans son inversion et son accordage du moment. Chaque ligne représente une note de l'accord.

I

Intervalle : Le point d'ancrage décrit un intervalle de l'accord. Tous les autres symboles sont mappés par rapport à ce point d'ancrage. Utilise ce type pour démarrer un segment sur l'intervalle d'accord souhaité et le laisser continuer à partir de là.

Par exemple, 3 correspond à la tierce, 5 à la quinte et 7 à la septième (comme la grille commence à zéro, il y a un décalage d'une unité). Les valeurs négatives vont dans la direction opposée. Comme -3 est une tierce en dessous de la racine, ce n'est en réalité plus une tierce. On te conseille d'écrire des ancrés positives pour éviter toute confusion.

P

Hauteur : hauteur absolue. Pour la batterie, les percussions et autres sons qui n'ont pas besoin de suivre l'harmonie. La ligne zéro correspond au do4.

B

Basse : la ligne zéro correspond à la basse du **Contexte harmonique** actuel. Chaque ligne représente une étape sur la **Gamme verticale**.

R

Relatif : L'ancre est mappée comme un symbole **d'accord**, tandis que les symboles supplémentaires sont affichés comme des symboles **verticaux** par rapport à l'ancre. Utiliser ce type pour commencer un segment sur la note d'accord souhaitée et le laisser continuer à partir de là.

Gris

Utilisé exclusivement par le paramètre « **Prise** ». Hauteur absolue.

La meilleure façon de te familiariser avec les différents types de symboles est de dessiner un segment dans une courte **figure** et de le faire répéter encore et encore pendant qu'une progression d'accords se déroule.

**Note:**

Les segments ne peuvent contenir qu'un seul type de symbole. Les types ne peuvent pas être mélangés au sein d'un même segment.

**Note:**

Le type **Vertical** est disponible avec les éditions Express et Pro . Les types **Relatif** et **Intervalle** sont disponibles uniquement avec l'édition Pro.

**Important:**

Figure n'a aucune notion de hauteur et ne peut donc pas être lue à vue ni jouée. Ça ne servirait à rien d'elle l'imprimer. Elle n'est pas non plus destinée à remplacer le MIDI ou la notation Traditionnelle. C'est exclusivement un outil de composition créative.

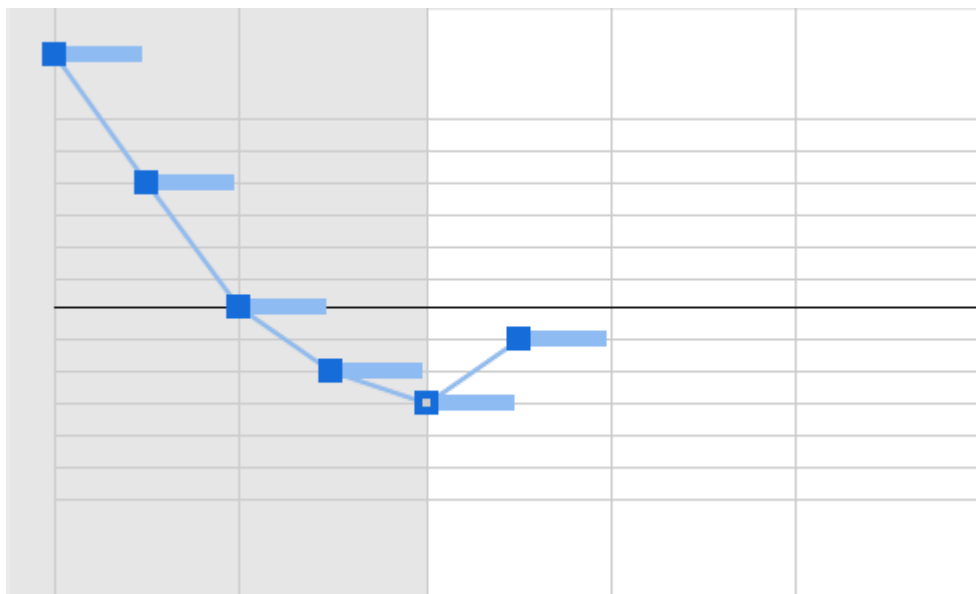
**Important:**

Bien qu'il y ait environ sept lignes dans la grille, il existe de nombreuses gammes qui comportent plus ou moins d'étapes. L'intervalle 0-7 ne correspond donc pas toujours à une octave. Si tu veux noter une octave, utilise un décalage chromatique de +12 ou -12 comme symbole.

Positionnement des segments

La position d'un segment dans une **figure** est déterminée par son ancre. Il n'est donc inclus dans une sélection de la portée que si celle-ci comprend également l'ancre. De même, un segment ne sera pas affiché si son ancrage se trouve en dehors des limites d'un conteneur.

Les symboles individuels d'un segment peuvent également se trouver à des positions négatives, c'est-à-dire avant le début du paramètre. À condition que l'ancre se trouve à l'intérieur des limites du conteneur, un tel segment commence à être joué avant même que le conteneur ne commence. C'est utile pour les lignes mélodiques censées démarrer en avance avant d'entrer dans un conteneur, ou se terminer en douceur après en être sorti.



De même, les segments qui dépassent la fin d'un paramètre continueront à être lus dans la boucle suivante ou dans le Conteneur suivant.

**Tip:**

Les segments qui dépassent les limites d'un conteneur ne sont utilisés que pour de très courts chevauchements. Si tu veux qu'une mélodie chevauche plus d'une mesure, pense à la placer dans un conteneur décalé en conséquence sur la timeline.

**Note:**

La tessiture des positions négatives est limitée. Les symboles ne peuvent pas apparaître à plus de 4/4 avant zéro. Le segment affichera également un avertissement si l'ancre se trouve à une position négative, ce qui l'empêchera d'être rendu tout court.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Clique avec le bouton droit et sélectionne « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour insérer la sortie actuelle sous forme de figure avec des symboles de hauteur absolue .

Altérations

Les symboles comportent une composante **diatonique** et une composante **chromatique**. La composante diatonique détermine la ligne sur laquelle le symbole est tracé. La composante chromatique détermine le nombre de demi-tons de décalage par rapport à celle-ci. Bien que ce décalage chromatique soit appelé « **altération** », sa signification diffère de celle de la notation Traditionnelle.

Les symboles de figures s'alignent toujours sur la gamme ou l'accord actuel. Que cette note soit traditionnellement notée avec une altération (bémol ou dièse) ou non dépend de la tonalité.

Les notes ne peuvent sortir de la gamme que si la « **Voice Leading** » est désactivée et que les décalages chromatiques sont activés pour le segment (version Pro). Ces décalages chromatiques peuvent être assez discordants. Après tout, le rôle d'une gamme est de s'assurer que tous les instruments se comportent de manière harmoniquement cohérente. L'introduction de « blue notes » ou de notes de passage revient à choisir une gamme appropriée, ne serait-ce que pour la durée d'un seul accord.

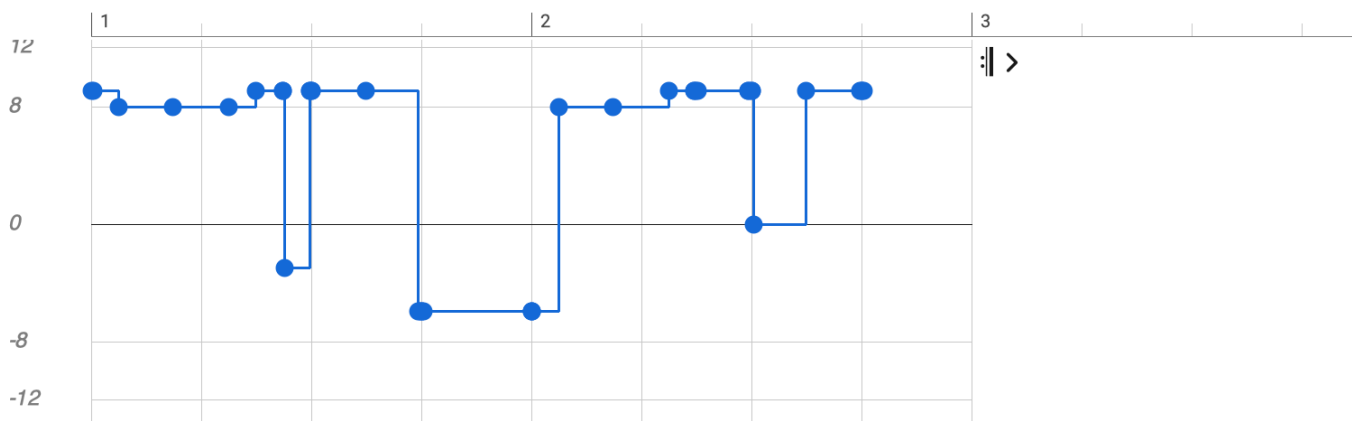
La composante chromatique d'un symbole signifie : s'il y a une note dans la gamme à ce nombre de demi-tons de distance, utilise-la. Donc, si tu as un symbole d'accord vert avec une composante chromatique de -1, il peut y avoir une note dans la gamme un demi-ton en dessous de cette note d'accord. Sinon, c'est la note suivante de la gamme en dessous de cette note d'accord qui est utilisée.

Related information

[Rendu](#)

[Inspecteur de figures](#)

Flow



Le paramètre « Flow » module la longueur des notes pour obtenir toute une gamme d'articulations rythmiques. Les valeurs vont de -12 à 12. Pour un résultat musical optimal, cette tessiture de valeurs est divisée en zones distinctes avec des interprétations différentes.

Val	Effet	Quantité	De
12	Chevauchement	1/16	Fixé
11	Chevauchement	1/32	Fixé
10	Chevauchement	1/64	Fixé
9	Chevauchement	1/128	Fixé
8	Legato	100 %	Étape entre les débuts
7	Legato	90 %	Étape entre les attaques
6	Legato	80 %	Étape entre les attaques
5	Legato	70 %	Étape entre les attaques
4	Legato	60 %	Étape entre les attaques
3	Legato	50 %	Étape entre les attaques
2	Legato	40 %	Étape entre les débuts
1	Legato	30 %	Étape entre les attaques
0	Original	100 %	Longueur d'origine
-1	Raccourcir	90 %	Longueur d'origine
-2	Raccourcir	80 %	Longueur d'origine
-3	Raccourcir	70 %	Longueur d'origine
-4	Raccourcir	60 %	Longueur d'origine
-5	Raccourcir	50 %	Longueur d'origine

-6	Raccourcir	40 %	Longueur d'origine
-7	Raccourcir	30 %	Longueur d'origine
-8	Raccourcir	20 %	Longueur d'origine
-9	Staccato	1/16	Fixé
-10	Staccato	1/32	Fixé
-11	Staccato	1/64	Fixé
-12	Staccato	1/128	Fixé

La division en zones est un compromis pour trouver l'équilibre entre les maths et la musique. Ça nous donne un paramètre avec une tessiture symétrique qu'on peut facilement esquisser, inverser et convertir à partir d'autres paramètres, sans risquer d'obtenir des résultats musicaux désagréables.

Propriétés

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Fais glisser un élément « **Figure**, **Prise** ou **Output** » pour extraire ce paramètre et l'insérer ici.

Fais glisser cette sortie pour estimer un modèle de flux pour l'**esquisse** de travail et dépose-la ailleurs.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Tu peux extraire ce paramètre de l'**Figuree** actuelle à l'aide du menu **contextuel** ou **de la fonction** « **Extraire > le paramètre > en provenance de l'e** ».

Tu peux appliquer ce paramètre à l' **Figuree** actuelle via le menu **contextuel** ou **via l'option** « **Enregistrer > le paramètre > dans la figure** » ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.

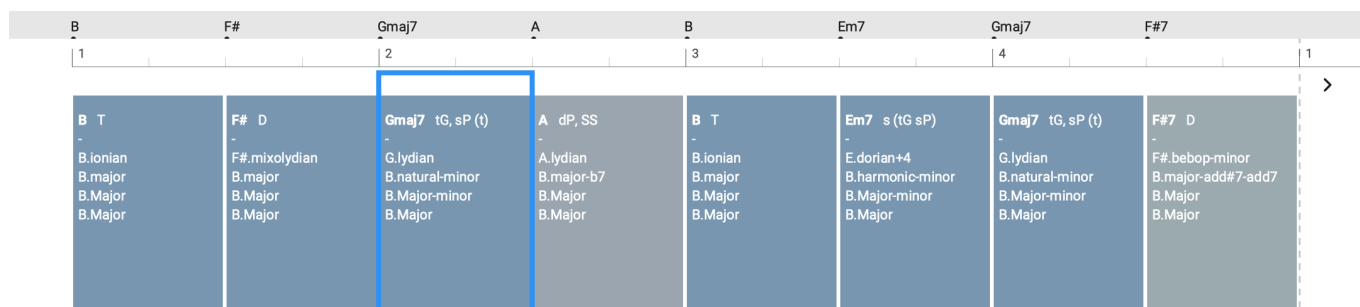
Fais un clic droit et **sélectionne** « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour insérer ce qui peut être dérivé de la sortie actuelle.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Harmonie



Le paramètre «**Harmony**» contient un diagramme de **Progression** qui fournit un **Contexte harmonique** pour chaque point de la timeline. En association avec le paramètre «**Interpretation**», il guide le rendu des paramètres «**Figure**» et autres pour produire le fichier MIDI final.

Tu peux modifier **Harmony** à tout moment, ce qui entraîne la recomposition instantanée de l'ensemble **de l'arrangement**.

Propriétés

Harmony prend en charge **la polytonalité**, c'est-à-dire la superposition de plusieurs Accords en même temps.

Ce paramètre est **global** et s'applique donc à tous les instruments du Conteneur.

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

Conversion

Dépose un **conteneur** ou un **Snippet** sur cette sortie pour extraire le paramètre.

Glisse-dépose un paramètre «**Harmony**» ou «**Preview**» pour insérer son diagramme de progression ici.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

La conversion d'une «**Harmony**» en «**Take**» est terminée par **la Reconnaissance de figure**, une procédure interactive qui nécessite ton attention.

Related information

[Les bases](#)

[Contexte harmonique](#)

[Réglages d'harmonie](#)

[Diagrammes de Progression](#)

[Contrôle de l'inversion, de l'accordage et de l'octave](#)

Interprétation

Le paramètre « [Interpretation](#) » gère la conversion en MIDI des paramètres « [Figure](#) » et autres. Il gère notamment les conflits liés à la conduite des voix et à l'[Harmony](#).

Propriétés

Ce paramètre est **une constante**. Il s'applique pendant toute la durée d'un **conteneur**. Si tu as besoin de le modifier en cours de route, insère un conteneur enfant et modifie le paramètre à cet endroit.

Ce paramètre ajoute « [Output](#) » à la vue « **Paramètres** » pour te donner un aperçu visuel de son effet.

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

Related information

[Réglages d'interprétation](#)

[Affiner l'interprétation](#)

Accords Automatiques

Génération automatique d'accords et de lignes de basse soutenues

Les fonctions « **Accords Automatiques** » et « **Basse Automatique** » sont des options pratiques du paramètre « [Interpretation](#) » qui génèrent automatiquement des accords et des notes de basse soutenues sans avoir besoin d'[Figures](#).

Uniquement les inversions d'accords, l'accordage et l'alignement définis dans le paramètre « [Harmony](#) » sont pris en compte.

S'il y a déjà une « [Figure](#) », elle sera appliquée en plus des fonctions « Accords Automatiques » et « Basse Automatique ».

Active « **Tie Notes** » pour maintenir toutes les notes déjà jouées dans l'accord précédent. Le réglage initial d'une nouvelle interprétation est défini par défaut en provenance de « [Playback > Tie Accords Automatiques](#) ».



Tip:

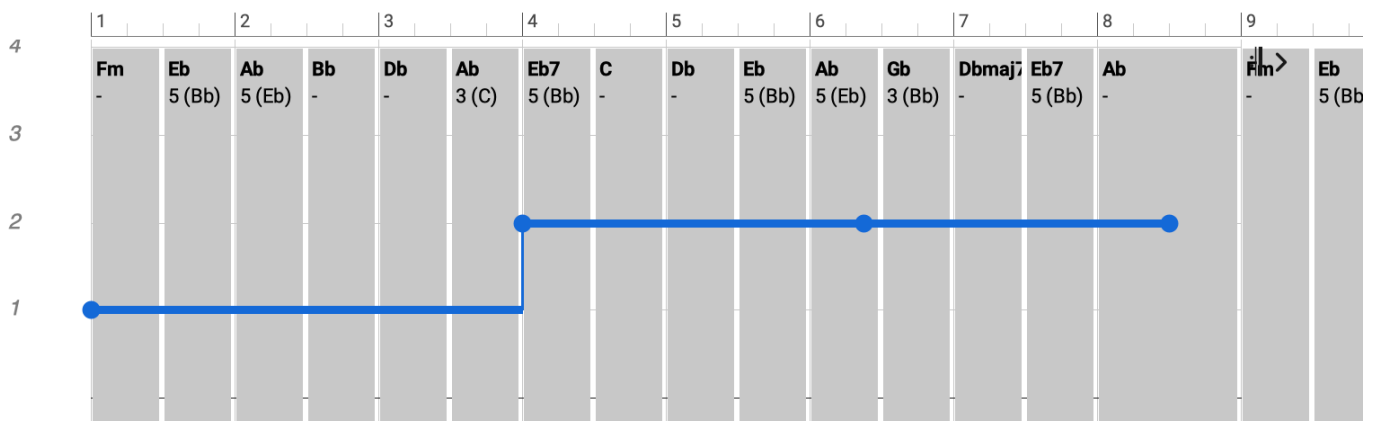
Pour convertir les Accords Automatiques en « [Figure](#) », fais glisser « [Harmony](#) » vers la sortie « [Figure](#) ». Édite les segments de la figure pour personnaliser les inversions, l'accordage et les dynamiques comme tu le souhaites.



Tip:

Pour contrôler la gamme de hauteur globale, règle la tessiture **jouée** moyenne de l'instrument et ses réglages d'[Interpretation](#).

Couche



Ce paramètre prend en charge **la polytonalité** en attribuant à chaque instrument l'une des quatre variantes possibles du paramètre «**Harmony**». Chacune de ces couches peut utiliser un accord différent, ce qui permet de les superposer à d'autres accords en même temps.

Propriétés

L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

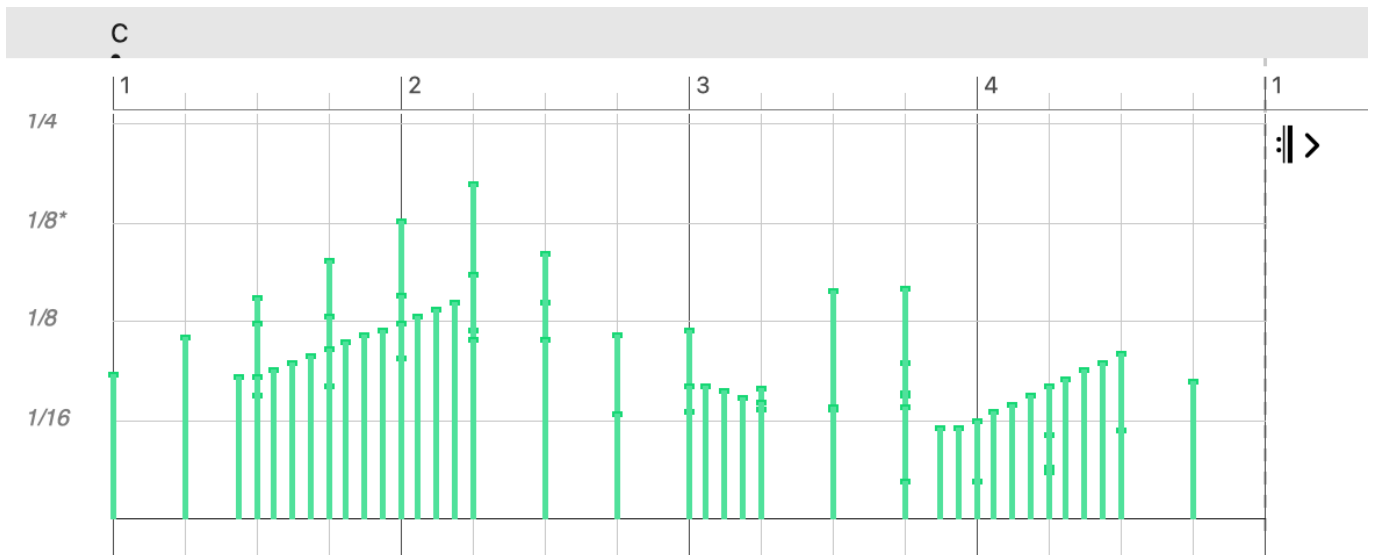
Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Longueur



Le paramètre « **Longueur** » te permet de remplacer les longueurs des notes d'une figure.

Propriétés

Ce paramètre est **polyphonique**. Il peut contenir plusieurs valeurs à la même position.

Tu peux éditer ce paramètre en mode **Hyper Edit**.

L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Fais glisser un élément « **Figure, Prise ou Output** » pour extraire ce paramètre et l'insérer ici.

Fais glisser cette sortie pour récupérer les longueurs des symboles de la **esquisse** de travail et dépose-les ailleurs.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Tu peux extraire ce paramètre de l'**Figuree** actuelle à l'aide du menu **contextuel** ou **de la fonction** « **Extraire > le paramètre > en provenance de l'e** ».

Tu peux appliquer ce paramètre à l'**Figuree** actuelle via le menu **contextuel** ou **via l'option** « **Enregistrer > le paramètre > dans la figure** » ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.

Fais un clic droit et **sélectionne** « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour insérer ce qui peut être dérivé de la sortie actuelle.



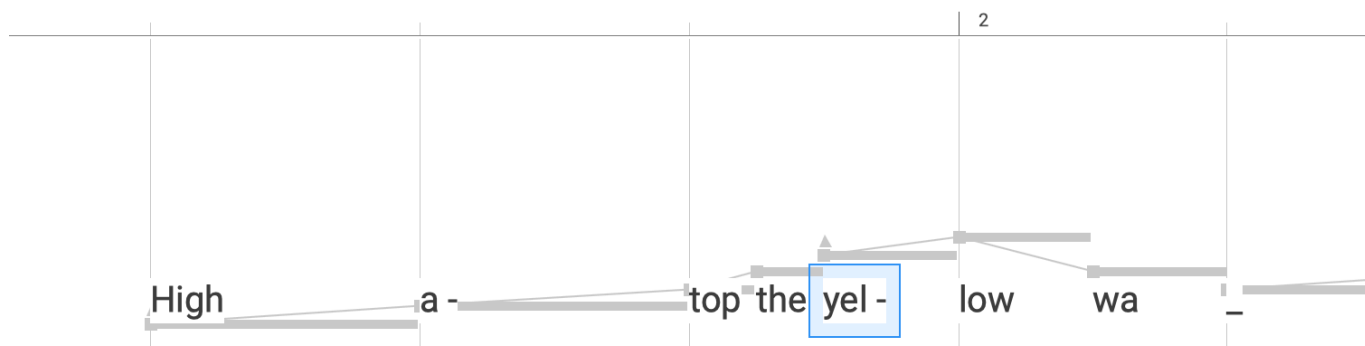
CAUTION:

Le paramètre « Longueur » est désormais obsolète, remplacé par « **Flow** », car les longueurs absolues ne s'adaptent pas bien aux différentes Phrases.

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Paroles



Tu peux utiliser le paramètre « **Lyrics** » pour associer des syllabes, des mots et d'autres éléments de texte aux symboles d'une figure. Dans les fichiers de notation exportés, ceux-ci s'affichent sous les notes.

À titre de référence, l'**Figure** s'affiche en contexte. Active l'option « **Aligner sur la figure** » pour que le texte s'aligne automatiquement sur les positions des Symboles.

Le texte est saisi dans le champ « **Saisie de texte** » phrase par phrase, les syllabes étant séparées par des tirets (-). Les espaces ne sont pas autorisés au sein d'un même mot. Le caractère de soulignement (_) sert d'extenseur. Il représente une syllabe vide (silencieuse). Tu as besoin d'extenseurs pour préserver le rythme lorsque la syllabe précédente continue de résonner sur plusieurs notes successives.

Exemples:

High a-top the yel-low wa_a-gon

She is so_ _ in-cre-di-bly beas-ty and in-sa-tia-ble

Les lignes de texte, ainsi que les syllabes individuelles, peuvent être déplacées (transposées) d'une ligne à l'autre en utilisant les touches fléchées.

Ce paramètre est **polyphonique**. Il peut prendre jusqu'à quatre valeurs simultanément, ce qui correspond à des lignes de texte superposées. À l'impression pour **la saisie de texte**, les syllabes superposées sont placées entre parenthèses.

**Tip:**

Tu peux sélectionner une série de plusieurs syllabes et les éditer de manière sélective. Si le nombre total de syllabes ne change pas, leurs positions précédentes sont conservées.

**Tip:**

C'est plus pratique de configurer chaque ligne de texte séparément, puis de les assembler via le presse-papiers avec les fonctions « **Éditer** », « **> Coller** » et « **Joindre** ».

**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Morphing

Le paramètre « **Morphing** » permet à une **phrase** de se fondre en douceur dans la phrase du **conteneur** suivant, créant ainsi une phrase qui se transforme en continu tout au long du passage.

Propriétés

Ce paramètre est **une constante**. Il s'applique pendant toute la durée d'un **conteneur**. Si tu as besoin de le modifier en cours de route, insère un conteneur enfant et modifie le paramètre à cet endroit.

Ce paramètre ajoute « **Output** » à la **vue « Paramètres »** pour te donner un aperçu visuel de son effet.

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

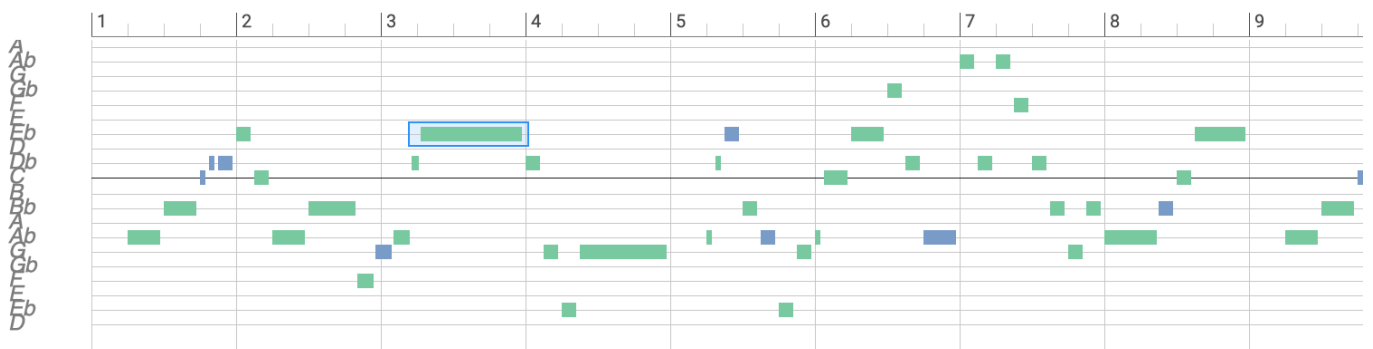
**Note:**

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Related information

[Paramètres de morphing](#)

Sortie



Ce paramètre affiche la sortie MIDI générée.

C'est utile pour avoir un retour visuel sur l'effet des changements de paramètres. La page « [Pistes](#) » l'utilise pour te donner une vue d'ensemble de ta partition.

Les commentaires sont codés par couleur.

La note

La note correspond à la basse actuelle, qui peut ou non faire partie de l'accord.

Vert

La note fait partie de l'accord.

Bleu

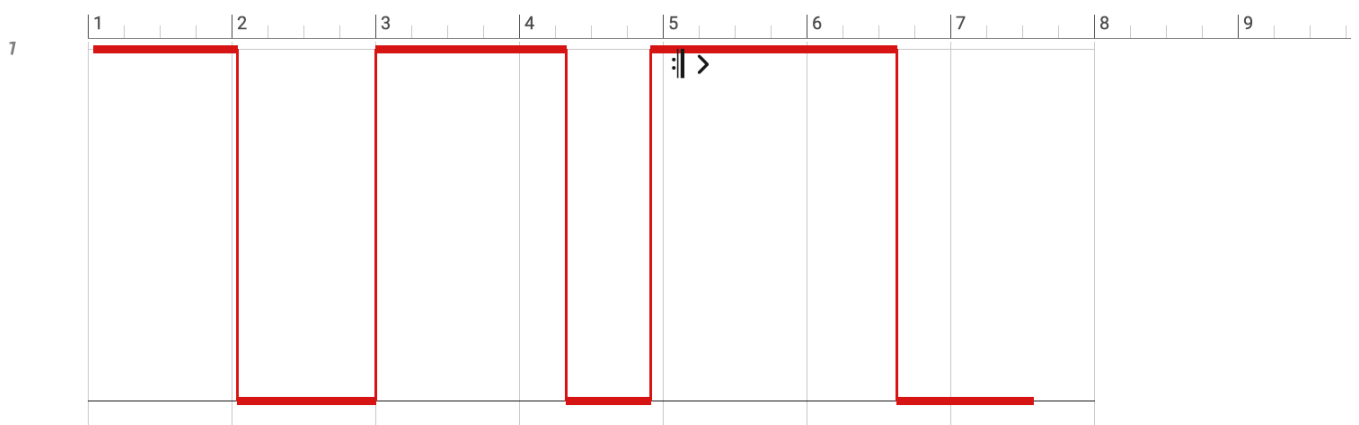
La note fait partie de la gamme verticale.

Rouge

La note est une altération chromatique qui ne figure pas dans la gamme verticale.

**Important:**

Ce paramètre est **en lecture seule**. Même si tu peux sélectionner et examiner toutes les notes, tu ne peux pas les éditer. Ça n'aurait aucun sens, car tout changement de paramètre n'importe où dans l'arrangement rendrait tes modifications obsolètes dès que toute la sortie serait générée à nouveau à partir de zéro.

Pause

Le paramètre « **Pause** » est pratique pour supprimer temporairement la sortie d'une **Phrase**.

La pause est judicieuse d'un point de vue musical, car elle ne divise pas les segments d'**Figure** en plusieurs parties. C'est la position de son **ancrage** qui détermine si un segment est audible ou non.

Une valeur de « 1 » signifie que la sortie est en pause, tandis qu'une valeur de « 0 » signifie que la phrase est en cours de lecture.

Arrangement avec la pause

Le numéro de piste d'un **en-tête de piste** offre un raccourci vers le paramètre **Pause**. **Clique** plusieurs fois sur le numéro de piste pour basculer entre les états « en pause », « en lecture » et « neutre ».

De cette façon, tu peux activer ou désactiver un instrument pendant la durée d'un **conteneur**. En plaçant différents conteneurs comportant des paramètres « **Pause** », tu contrôles efficacement quels instruments jouent, quand et pendant combien de temps. C'est un excellent moyen non destructif de créer de la tension, et c'est bien plus flexible que de supprimer ou d'assigner un statut inactif à des phrases.

**Tip:**

Tu peux utiliser l'**Pause** pour alléger des phrases denses, ou contrôler l'interaction entre plusieurs phrases en mettant alternativement en pause l'autre instrument.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Fais un clic droit et sélectionne « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour insérer ce qui peut être dérivé de la sortie actuelle.

aperçu

Preview est équivalent à **Harmony**. C'est un espace réservé pour un diagramme de progression d'aperçu à utiliser lors du rendu de phrases pour lesquelles aucun paramètre **Harmony** n'est disponible.

Tu peux définir une progression d'aperçu par défaut dans **les Préférences > Valeurs par Défaut**.

Propriétés

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

Conversion

Dépose un **conteneur** ou un **Snippet** sur cette sortie pour extraire le paramètre.

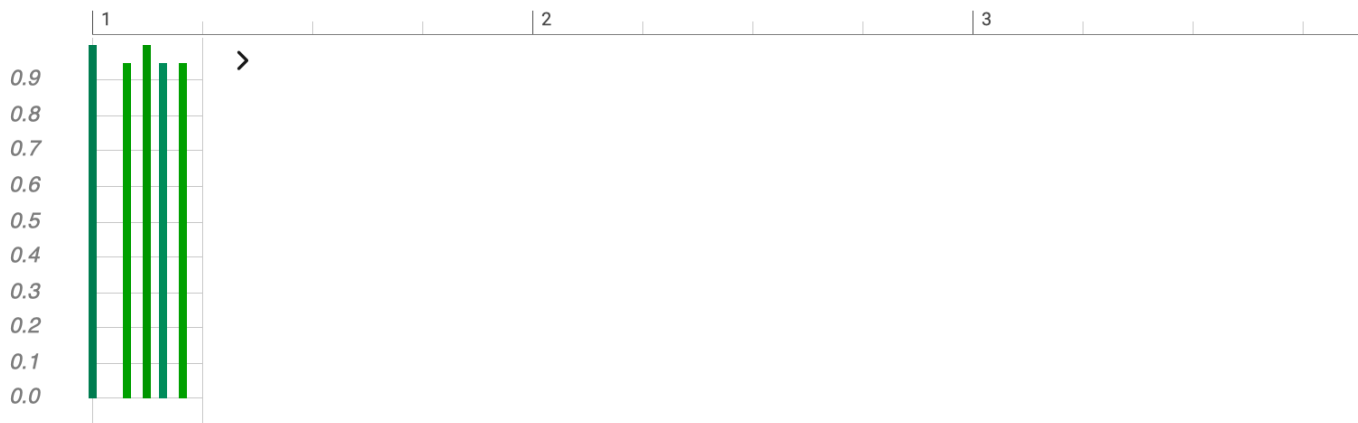
Fais glisser un paramètre « **Harmony** » ou « **Preview** » pour insérer son diagramme de progression ici.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Related information

[Harmonie](#)

Rythme



Le paramètre **Rythme** module les positions et les vitesses des notes en fonction d'un profil rythmique. Il est assez similaire à ce qu'on appelle la « quantification groove » sur certaines stations de travail audio numériques (DAW) et certains séquenceurs.

Contrairement au paramètre « **Step** », les positions et les vitesses des notes ne sont modifiées que progressivement. Ce paramètre apporte une certaine sensation rythmique plutôt qu'une quantification stricte.

Nom

Une étiquette qui peut être utile si tu enregistres un profil rythmique en tant que modèle.

Vignette

Un rythme est généralement une courte boucle d'une longueur de 1m ou 2m. La vignette illustre l'effet qu'il produit sur les positions et la dynamique des notes.



Tip:

Attribue un **rythme** aux **paramètres globaux** d'un **conteneur** pour que tous les instruments jouent le même groove.

Propriétés

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

Conversion

Dépose une **figure** sur cette **sortie** pour analyser sa structure rythmique et insérer un profil rythmique.

Fais glisser un élément « **Figure**, **Prise** ou **Output** » pour extraire ce paramètre et l'insérer ici.


Fais glisser cette sortie pour estimer un profil rythmique pour la **figure** de l'Esquisse de Travail et dépose-la ailleurs.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Fais un clic droit et sélectionne « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour estimer un profil rythmique à partir de la sortie actuelle.

Éditer

La hauteur d'une barre indique l'ampleur du changement de **la Vitesse** (1,0 = inchangée). Tu peux modifier la courbe globale avec l'Outil Gestalt et les outils de création comme d'habitude.

L'épaisseur d'une barre indique la force d'attraction, c'est-à-dire dans quelle mesure une note sera attirée vers cette position (1,0 = 100 %). Les barres épaisses sont fortes, les barres fines sont plus faibles. Tu peux modifier l'épaisseur en maintenant la touche  **Control** enfoncée tout en faisant glisser la souris.

Sélectionne, ajoute et supprime des positions rythmiques comme tu le ferais avec n'importe quel autre paramètre.

Chiffrage

Ce paramètre définit la signature rythmique d'un **Conteneur**.

Diagrammes de Progression

La signature rythmique détermine également l'emplacement des sauts de ligne dans un diagramme **de Progression**. La métrique des couplets peut être modifiée dans l'onglet «**Scheme**» de la page «**Diagramme de Progression**». Lorsque tu attribues une nouvelle signature rythmique, les métriques des couplets existantes sont réinitialisées aux Valeurs par Défaut.

Réglages

Ces réglages fournissent des indications pour une interprétation future, mais ne sont pas utilisés pour le moment.

Demi-temps

Seul un temps sur deux est accentué, ce qui donne une impression de rythme plus lent.

Rythme droit vs swing

Indique si le rythme doit comporter une touche de swing.

Propriétés

Ce paramètre est **global** et s'applique donc à tous les instruments du Conteneur.

Ce paramètre est **une constante**. Il s'applique pendant toute la durée d'un **conteneur**. Si tu as besoin de le modifier en cours de route, insère un conteneur enfant et modifie le paramètre à cet endroit.

Conversion

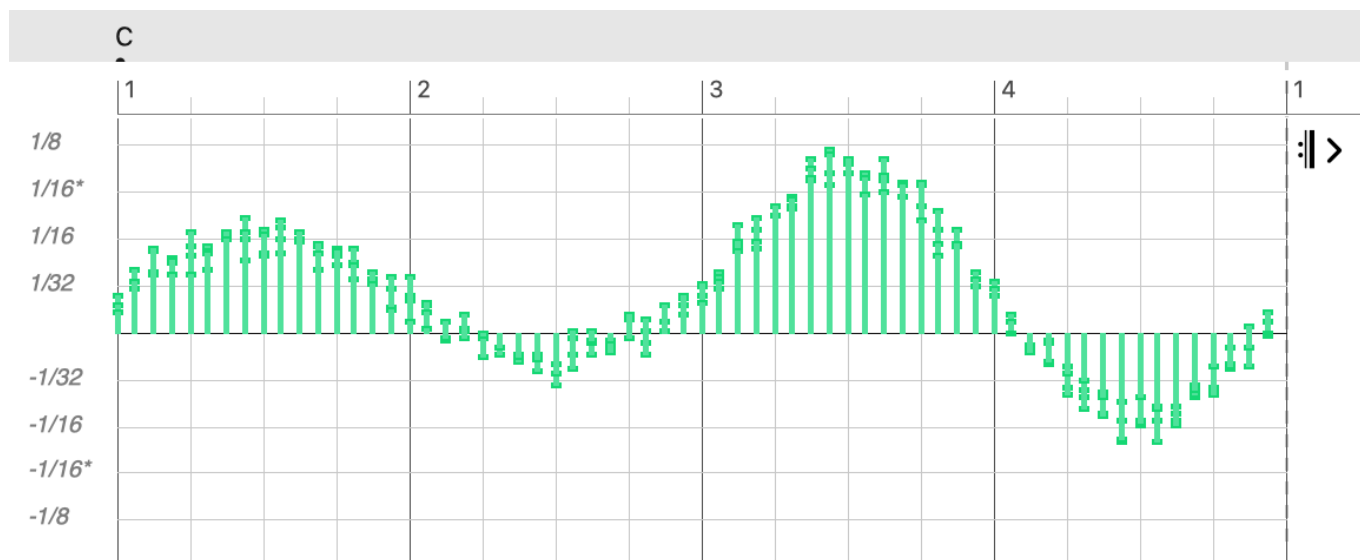
Dépose un **conteneur** ou un **Snippet** sur cette sortie pour extraire le paramètre.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Related information

[Diagrammes de Progression](#)

Maj



Le paramètre «**Shift**» modifie la position des notes pour les faire jouer plus tôt ou plus tard. Il te permet d'obtenir des effets allant de subtils à spectaculaires, selon son amplitude. D'un léger «humanizer» à des effets de rubato expressifs (steal-time), tout est possible. À l'extrême, on peut créer des phrases complètement déformées.

Propriétés

Ce paramètre est **polyphonique**. Il peut contenir plusieurs valeurs à la même position.

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Tu peux appliquer ce paramètre à l'**Figure** actuelle via le menu **contextuel** ou **via l'option « Enregistrer > le paramètre > dans la figure »** ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Sauter

Le paramètre «**Skip**» détermine le nombre de positions du paramètre «**Step**» qui doivent être sautées à n'importe quel moment de la timeline.

Ce paramètre est destiné à être utilisé avec plusieurs instruments qui suivent le même paramètre « **Step** », mais qui sont censés jouer un sous-ensemble différent des étapes données.

Les valeurs sont des entiers positifs, y compris zéro.

Pour que ce paramètre ait un effet, il faut qu'un paramètre « **Step** » soit présent dans le même conteneur.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.



CAUTION:

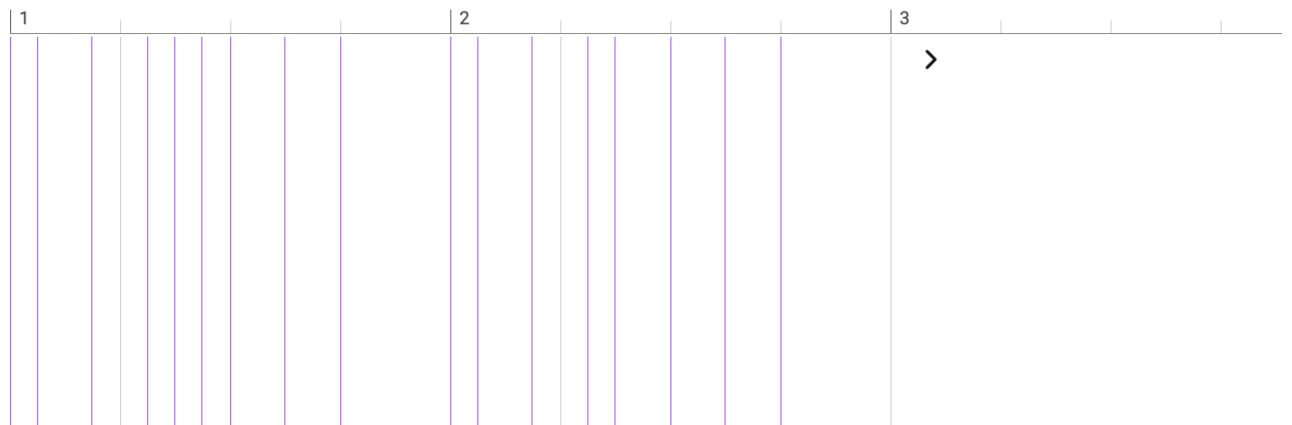
Ce paramètre n'est pas officiellement pris en charge et est considéré comme expérimental.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Étape



Le paramètre « **Step** » réorganise les positions de tous les symboles du paramètre « **Figure** » de manière séquentielle, de gauche à droite. Les résultats peuvent être spectaculaires et surprenants, car le rythme d'une phrase s'en trouve modifié.

Ce paramètre est toujours mis en boucle. Par contre, si « **Figure** » n'est pas mis en boucle, il ne sera joué qu'une seule fois.

Propriétés

Tu peux éditer ce paramètre en mode **Hyper Edit**.

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

Conversion

Dépose n'importe quel paramètre non constant pour insérer les positions de ses valeurs sous forme d'étapes.

Fais glisser un élément « **Figure**, **Prise** ou **Output** » pour extraire ce paramètre et l'insérer ici.

Fais glisser cette sortie pour récupérer les étapes de l' **Figure** actuel et dépose-les ailleurs.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Fais un clic droit et **sélectionne** « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour insérer ce qui peut être dérivé de la sortie actuelle.

Tu peux extraire ce paramètre de l'**Figure** actuelle à l'aide du menu **contextuel** ou de la fonction « **Extraire > le paramètre > en provenance de l'e** ».

Tu peux appliquer ce paramètre à l' **Figure** actuelle via le menu **contextuel** ou via l'option « **Enregistrer > le paramètre > dans la figure** » ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.



Tip:

Place un paramètre d'**Step** dans **les Paramètres globaux** pour que tous les instruments jouent exactement le même rythme pendant toute la durée du Conteneur.



Tip:

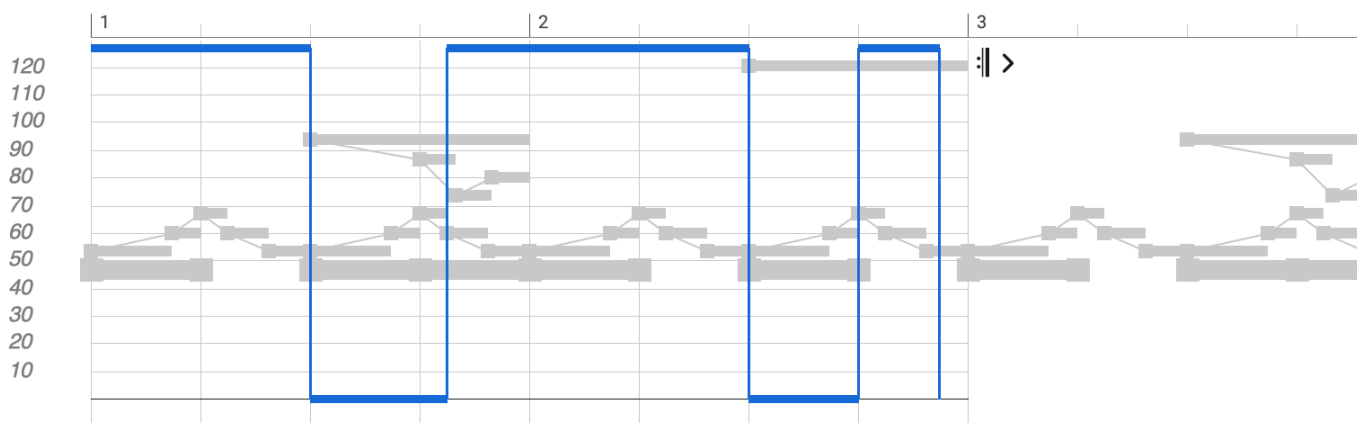
Fais jouer la même **Figure** à plusieurs instruments, mais définis une **Step** différente pour chaque instrument.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans les éditions **Express** et **Pro**.

Sustain



Le paramètre « **Sustain** » correspond au contrôleur MIDI standard de la pédale de sustain.

Les valeurs possibles sont « **1** » (pédale enfoncée, les notes continuent de sonner après le relâchement de la touche) et « **0** » (pédale relâchée, les notes s'arrêtent quand on relâche la touche).

Le paramètre « [Interpretation](#) » dispose d'un réglage permettant de générer automatiquement des contrôleurs de pédale « [Sustain](#) », en fonction des propriétés de « [Harmony](#) » et de la phrase.

Conversion

Fais glisser cette sortie pour générer une pédale automatique pour l' [Figure](#) actuel, puis dépose-la ailleurs.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

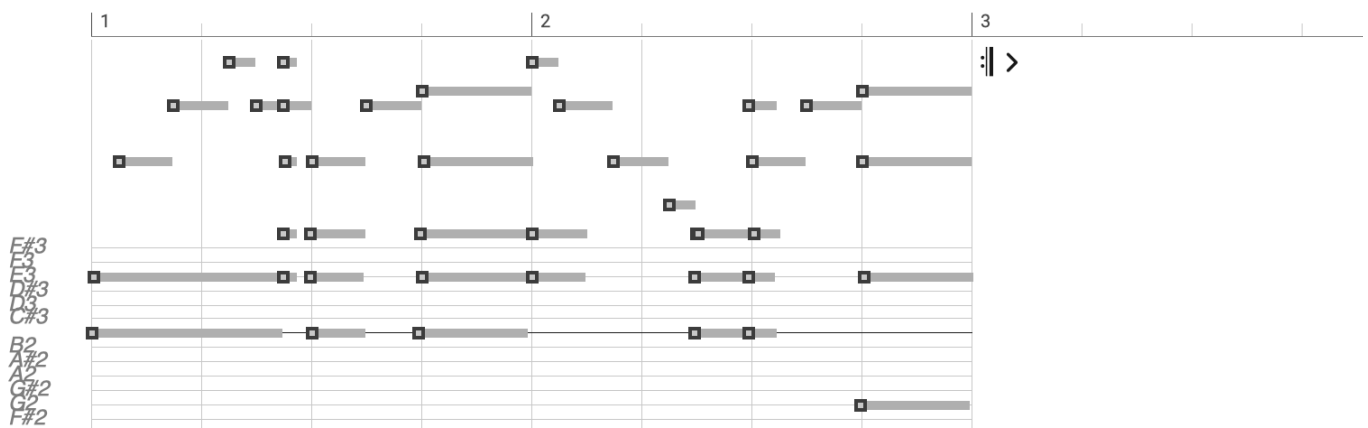
Tu peux extraire ce paramètre de l'[Figure](#) actuelle à l'aide du menu [contextuel](#) ou de la fonction « [Extraire > le paramètre > en provenance de l'e](#) ».

Tu peux appliquer ce paramètre à l' [Figure](#) actuelle via le menu [contextuel](#) ou via l'option « [Enregistrer > le paramètre > dans la figure](#) » ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.

Related information

[Interprétation](#)

Prise



La prise « [Take](#) » est une mémoire tampon temporaire destinée à [l'enregistrement](#) et à l'importation. Elle contient la dernière prise enregistrée ou la dernière piste MIDI importée sous forme de hauteurs absolues (MIDI). Elle sert de source d'entrée pour **la reconnaissance de figure** ou l' **harmoniseur**.



Note:

Tu peux créer des variations d'une phrase déjà traitée en utilisant [la fonction « Extraction > des paramètres > depuis la sortie](#) », puis réutiliser cette « [Take](#) » en la reconnaissant à nouveau.

Conversion

Dépose un « [Figure](#) » ou un « [Output](#) » pour insérer leurs hauteurs de notes actuelles sous forme de prise. Mieux encore, fais un [clic droit](#) et [sélectionne « Extraire de la sortie »](#). De cette façon, les propriétés du segment actuel sont conservées sous forme de balises.

Related information

[Réglages de prise](#)


[Enregistrement](#)

[Paramètres d'enregistrement](#)

Tempo

Tempo est un paramètre à virgule flottante dont les valeurs indiquent le nombre de battements par minute (BPM). Synfire prend en charge les changements de tempo continus.

Fonctionnalité « Tap-in » du tempo

À l'aide de l'**Inspecteur de paramètres**, tu peux taper des notes sur ton clavier MIDI externe . Appuie sur le bouton  **Tap-in** et commence à taper jusqu'à ce que la valeur du tempo se stabilise. Termine en cliquant à nouveau sur le bouton.

**Tip:**

Avec la fonction « *File > Convert > Scale Tempo* », tu peux doubler ou diviser par deux le tempo d'un arrangement. Toutes les phrases sont alors automatiquement étirées ou compressées pour refléter le changement.

Propriétés

Ce paramètre est **global** et s'applique donc à tous les instruments du Conteneur.

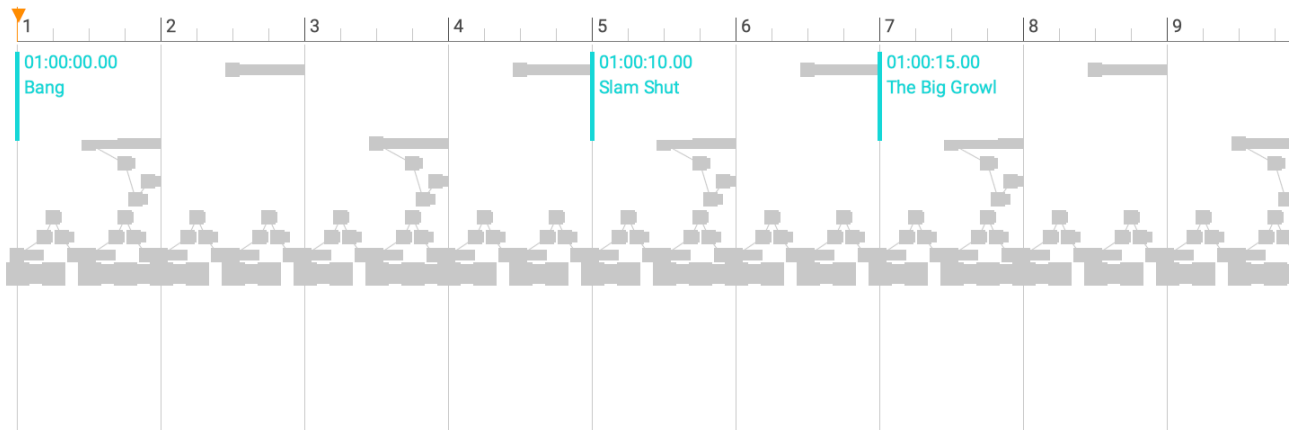
L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Dépose un **conteneur** ou un **Snippet** sur cette sortie pour extraire le paramètre.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier- coller.

Durée



Ce paramètre est utilisé pour la composition de musiques de films.

Contrairement à tous les autres paramètres, l'axe horizontal du **temps** n'est pas mesuré en barres et en temps, mais en temps absolu. Les marqueurs de repère changent donc dynamiquement de position en fonction du **tempo**. C'est justement le but recherché. Tu places **les marqueurs de repère** à des instants absolus pour voir où ils se situent dans la musique.

Ça te permet d'[ajuster le tempo avec précision](#) pour qu'un temps précis de la chanson coïncide avec un moment donné.

Propriétés

Ce paramètre est **global** et s'applique donc à tous les instruments du Conteneur.



Note:

Le temps affiché est mesuré à partir du début du conteneur dans lequel le paramètre est défini. Pour éviter toute confusion lors de la composition d'une bande originale de film, tu dois donc définir le paramètre « [Temps](#) » dans le conteneur racine.



Note:

Cette fonctionnalité est disponible dans l'édition **Pro**.

Related information

[Time Inspector](#)

[Synchronisation externe](#)

[Insérer de la musique entre les marqueurs de repère](#)

Transition

Ce paramètre ne concerne que les esquisses. Il détermine à quels moments Synfire doit se préparer à un éventuel changement d'accord pendant la lecture en temps réel . Ce n'est qu'à ces moments-là que Synfire passera à l'accord suivant choisi par le joueur.

Deux modèles peuvent être utilisés :

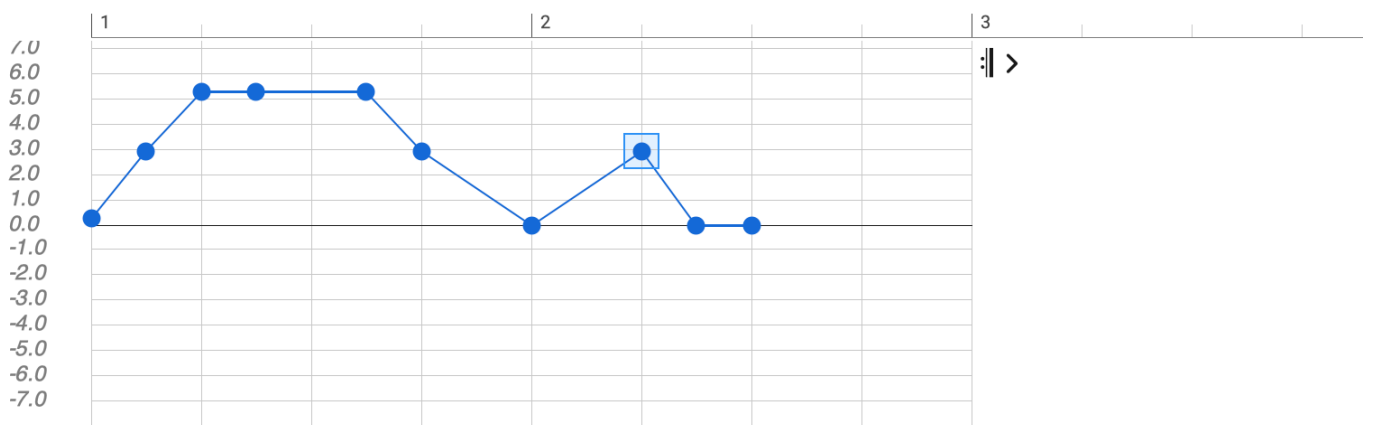
1. **En provenance de la signature** : utilise le système métrique actuel
2. **En provenance de la progression actuelle** : adopte les positions des accords de la progression actuelle. Tu peux t'en servir pour configurer même des rythmes non conventionnels.

Tu es libre de définir les positions manuellement avec l'éditeur de phrases.

Propriétés

Ce paramètre est **global** et s'applique donc à tous les instruments du Conteneur.

Transposer



Transpose le paramètre «**Figure**» avant son rendu final. Son unité est l'Étape de la gamme et les valeurs peuvent être des nombres entiers ou à virgule flottante, ce qui peut entraîner la création d'altérations.

Chaque symbole est transposé individuellement, tandis que la forme mélodique des segments est préservée dans la mesure du possible.



Tip:

Avec Synfire, transposer de la musique est bien plus simple qu'avec les séquenceurs classiques. Tu n'as pas à te soucier des éventuelles dissonances et tu peux l'utiliser pour apporter de la variation et de l'expression.

Propriétés

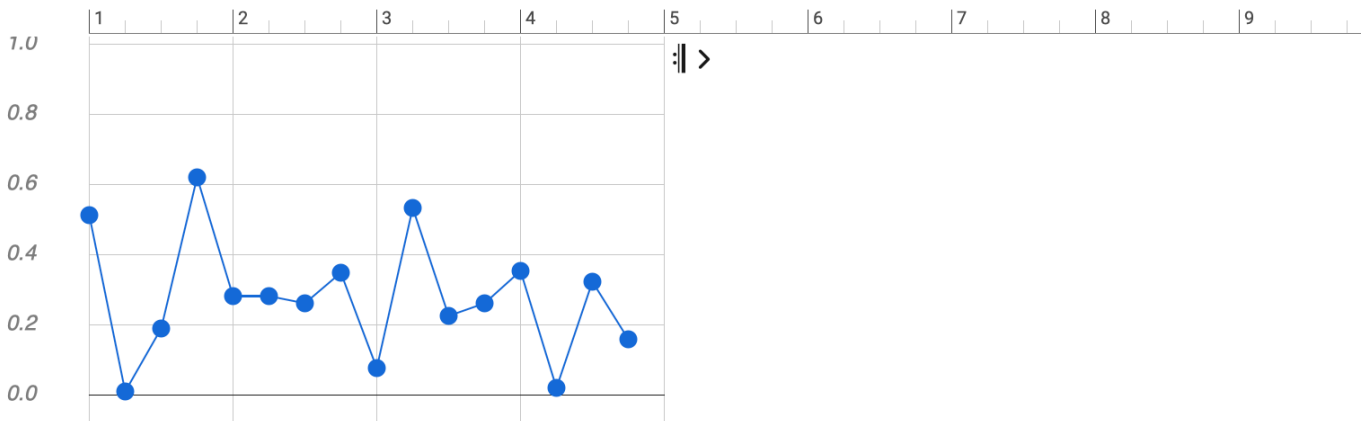
L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier- coller.

Variation



Le paramètre **Variation** permet de choisir, parmi un ensemble de transformations prédéfinies, celles qui seront appliquées aux segments d'**Figure** avant leur rendu.

Les valeurs sont des nombres à virgule flottante compris entre 0.0 et 1.0, mappés sur un total de 25 transformations (par exemple : Inverser, Retourner, Transposer, Étirer, Inverser la direction, etc.).

Nouvelle variation

Clique pour essayer une nouvelle valeur aléatoire pour le paramètre.

Vignette

Elle illustre le niveau d'aléatoire, même si les transformations individuelles ne peuvent pas être distinguées ici.

Il n'y a pas grand-chose à faire pour obtenir un résultat spécifique, ce paramètre est donc plutôt une fonctionnalité heuristique de type « surprends-moi », destinée à susciter de nouvelles idées. Si un résultat te plaît cependant, tu peux utiliser « **Enregistrer > le paramètre > dans la figure** » pour appliquer définitivement la transformation à l'**Figure** et effacer le paramètre « **Variation** ».

Propriétés

Ce paramètre ajoute « **Output** » à la vue « **Paramètres** » pour te donner un aperçu visuel de son effet.

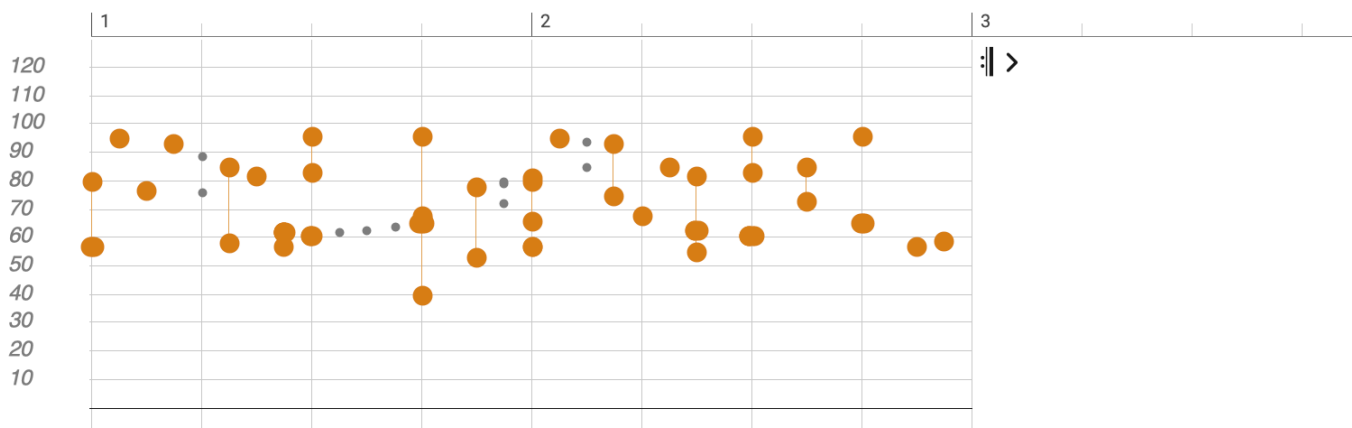
Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier- coller.

Tu peux appliquer ce paramètre à l'**Figuree** actuelle via le menu **contextuel** ou *via l'option « Enregistrer > le paramètre > dans la figure »* ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.

Vélocité



Le paramètre « **Velocity** » remplace les vélocités des symboles **Figure**. Il permet d'utiliser la dynamique d'une phrase à une autre, ou de modifier la dynamique sur une durée plus longue que la figure elle-même.

Propriétés

Tu peux éditer ce paramètre en mode **Hyper Edit**.

Ce paramètre est **polyphonique**. Il peut contenir plusieurs valeurs à la même position.

Ce paramètre prend en charge les modèles personnalisés. Tu peux enregistrer et réutiliser **des modèles de paramètres** depuis son **menu contextuel** ou depuis le menu principal **des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Fais glisser un élément « **Figure**, **Prise** ou **Output** » pour extraire ce paramètre et l'insérer ici.

Fais glisser cette sortie pour récupérer les vélocités de l'« **Figure** » actuel et dépose-les ailleurs.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Tu peux extraire ce paramètre de l'**Figuree** actuelle à l'aide du menu **contextuel** ou *de la fonction « Extraire > le paramètre > en provenance de l'e »*.

Tu peux appliquer ce paramètre à l'**Figuree** actuelle via le menu **contextuel** ou *via l'option « Enregistrer > le paramètre > dans la figure »* ; ça modifiera définitivement la figure et effacera le paramètre une fois l'opération terminée.

Fais un clic droit et sélectionne « **Extraire en provenance de la sortie MIDI** » pour insérer ce qui peut être dérivé de la sortie actuelle.

**Tip:**

Essaie un **Velocity** plus long que le **Figure** pour obtenir une montée en puissance, une variation ou un développement au fil du temps.

**Tip:**

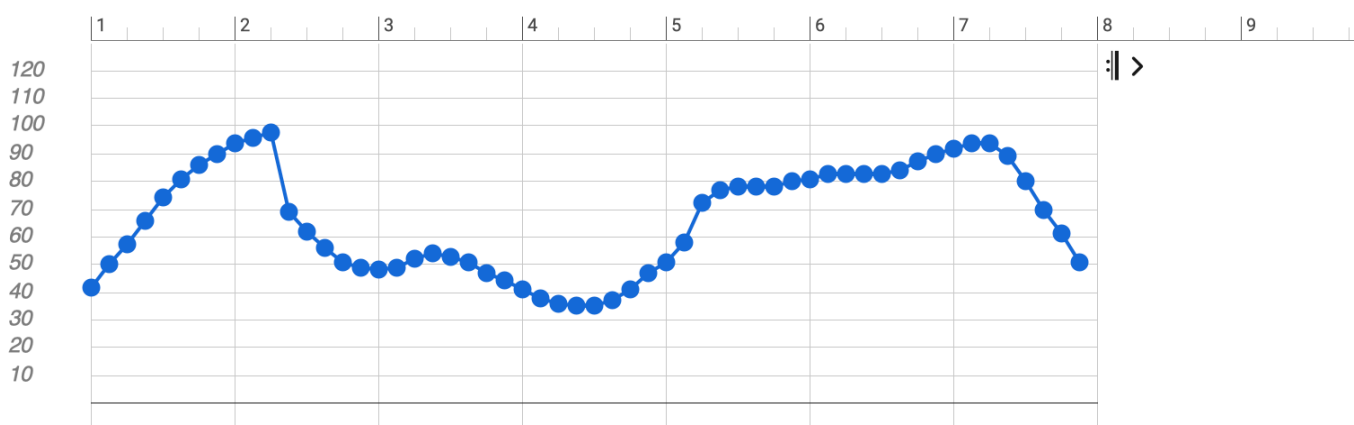
Transfère la dynamique d'une phrase à une autre en copiant le paramètre d' **Velocity** par glisser-déposer.

**Tip:**

Enregistre l' **Velocity** des paramètres avec ton clavier MIDI pour modifier la dynamique d'une phrase de manière plus intuitive.

Related information

[Paramètres d'enregistrement](#)

Volume:

Ressemble au contrôleur MIDI standard. Les valeurs vont de 0 à 127.

Ces contrôleurs sont également mappés sur un fader sur la **console de Matrice**.

**Important:**

Les faders d' **Volume (Pan)** et des contrôleurs similaires ne permettent pas de mixer *le son*. Ils se contentent de transmettre des messages MIDI et de régler le **Paramètre** utilisé pour générer la sortie MIDI. Ça n'a aucun effet si un plug-in ou un Device ne répond pas au contrôleur MIDI comme prévu. En revanche, les faders master et les boutons **Solo (Mute)** et **Master** fonctionnent au niveau audio.

Propriétés

L'utilisation du fader (curseur) dans l'**Inspecteur de paramètres** permet de définir une valeur spécifique pour toute la durée du conteneur (valeur constante). Si tu veux automatiser ce paramètre de manière continue, tu dois tracer des valeurs dans la **vue des paramètres**.

Conversion

Supprime tous les paramètres dont la forme ressemble à une courbe. La forme est conservée autant que possible et les valeurs sont mises à l'échelle dans la tessiture.

Au lieu du glisser-déposer, tu peux aussi utiliser le copier-coller.

Fonctions harmoniques

Petite intro à la théorie des fonctions harmoniques selon Hugo Riemann

La théorie des fonctions harmoniques remonte au théoricien de la musique allemand Hugo Riemann (1849–1919). Elle a été révisée par Herrmann Grabner (1886–1969). Cette théorie est encore enseignée aujourd'hui dans les écoles de musique allemandes. Elle n'est pas sans susciter la controverse et n'est en aucun cas une évidence. Synfire utilise cette théorie uniquement dans la mesure où elle peut être utile et source d'inspiration pour créer des progressions d'accords.

Les bases

La théorie décrit un système de relations entre les harmonies qui s'étendent autour d'un centre tonal (fondamentale). Des lettres (symboles de fonction) sont utilisées pour identifier les harmonies :

```
T, t = Tonalité
S, s = Sous-dominante
D, d = Dominante
P, p = Parallèle
G, g = Gegenklang (« contraste » en allemand)
N = Napolitaine
```

D'une part, lorsqu'ils sont résolus par rapport à un centre tonal, ces symboles renvoient à une triade majeure ou mineure particulière. D'autre part, ils représentent aussi la notion de « fonction », au sens du rôle ou de l'objectif qu'ils remplissent au sein d'une progression d'accords.

En dehors des fonctions principales (**tonique**, **dominante** et **sous-dominante**) et de leurs proches, Synfire ne se demande pas s'il y a une sorte de magie cachée derrière les fonctions de niveau supérieur. On aborde ça plutôt d'un point de vue pratique, comme une aide pour comprendre et créer des diagrammes de progression, un peu comme la célèbre notation **en chiffres romains**.

Accords principaux

Les harmonies principales d'une tonalité sont **la tonique, la dominante et la sous-dominante**. La dominante est une quinte au-dessus de la tonique et la sous-dominante une quinte en dessous. Comme chacune est à une quinte de la racine, on dit qu'il y a une **parenté de quinte** (en allemand : « Quint-Verwandtschaft ») entre les harmonies principales.

Tonalité

La **tonique** est l'accord à trois notes dont la fondamentale se trouve sur le premier degré de la **Gamme horizontale** de la tonalité. Ainsi, la fondamentale de l'accord est aussi la fondamentale de cette gamme. Un accord majeur est noté par un **T** majuscule, et un accord mineur par un **t** minuscule. Par exemple, si C est la fondamentale de notre tonalité, ça donne :

```
T = C
t = Cm
```

La tonique est perçue comme un havre de paix, évoquant un sentiment de stabilité et de repos. Si une mélodie, à la fin, aboutit à une conclusion finale qui ressemble à un « Amen » ou à un « Om », alors cette dernière note est généralement le **centre tonal**, la note fondamentale de la tonique. En musique classique, l'accord final d'une progression en mineur est souvent remplacé par sa version majeure pour créer un effet bien connu (en allemand : « Trugschluss »).

La dominante

La **dominante** s'écrit **D** ou **d**. Elle se trouve au cinquième degré de la **gamme horizontale**. Contrairement à la tonique, la dominante est pleine de suspense et de tension, aspirant à une résolution vers la tonique. Elle est souvent jouée avec des extensions dissonantes pour rendre cette aspiration plus évidente.

```
D7 t
D9 t
```

Cette résolution **D** → **T** s'appelle **une cadence authentique**, aussi appelée **5** → **1**. Elle fonctionne mieux avec un accord de dominante majeure, même si les dominantes peuvent aussi être mineures. Si tu ne sais pas comment conclure une progression d'accords, **D** → **T** est toujours une bonne option.

La sous-dominante

La **sous-dominante** s'écrit **S** ou **s**. Elle est construite sur le quatrième degré de la **gamme horizontale**. Dans le centre tonal de Do (majeur ou mineur), voici ce qui s'applique :

```
D = G
d = Gm
S = F
s = Fm
```

Dans une progression d'accords, les accords **de sous-dominante** (et les harmonies secondaires qui en découlent) précèdent souvent un accord **de dominante** plus dissonant, qui ramène ensuite à la **tonique**.

Napolitain

Ce petit bonhomme s'écrit \bar{N} et s'appelle l' **accord de sixte napolitaine**. C'est une triade majeure sur le deuxième degré plus bas (seconde mineure) de la **gamme horizontale**. Il peut remplacer la **sous-dominante** et se résout souvent vers la **dominante**.

Exemples

Voici un exemple du diagramme de progression populaire $t\ s\ D\ T$ résolue dans trois tonalités différentes :

```
Cm Fm G C
Am Dm E A
Ebm Abm Bb Eb
```

Harmonies secondaires

Les harmonies secondaires sont construites par rapport aux harmonies primaires. Elles sont en **parenté de tierce** (en allemand : « Terz-Verwandtschaft ») avec les harmonies primaires. Leur racine est à une tierce de celle d'une harmonie primaire. L'harmonie basée sur une tierce majeure s'appelle **Gegenklang** (« contraste » en allemand). Celle basée sur une tierce mineure s'appelle « **parallèle** ». On les note respectivement \bar{G} et \bar{g} ou \bar{P} et \bar{p} , ajoutées à la Fonction principale :

```
tP, tP, tG, tG, TP, TP, ..., dP, dP, dG, ..., SG, Sg
```

Par exemple, le symbole $t\bar{P}$ signifie « **tonique parallèle** » et $D\bar{G}$ signifie « **dominante Gegenklang** ».

Pour garder la simplicité, on ne va pas s'attarder davantage sur les harmonies secondaires. En règle générale, tu devrais absolument essayer de remplacer les harmonies primaires par leurs homologues secondaires, et vice versa.

Harmonies d'interlude

Les fonctions peuvent temporairement se référer à un centre tonal décalé. On appelle ça des harmonies d'interlude. C'est une question d'opinion de savoir si ça constitue déjà un changement de tonalité (modulation) ou si ça ajoute simplement plus de tension au mélange (c'est-à-dire plus d'altérations). Ça dépend beaucoup de la durée du décalage et du fait que l'autre centre tonal soit réaffirmé assez fortement. Par exemple, une cadence $D \rightarrow T$ (dans la tonalité décalée) pourrait l'établir comme nouveau centre tonal.

Synfire permet de saisir du texte pour les harmonies d'interlude en utilisant la notation officielle de Riemann. Tous les accords qui se rapportent à la tonalité décalée sont regroupés entre parenthèses, tandis que la fondamentale de l'accord qui suit immédiatement après la parenthèse de fermeture détermine le centre tonal décalé :

```
t d (s DG) D T
t d (s DG) [D] T
```

Ainsi, les deux accords $(s - DG)$ ci-dessus font référence au centre tonal situé sur la fondamentale \bar{D} (après la parenthèse fermante). Cet accord peut être placé entre crochets (comme dans le deuxième exemple), pour l'empêcher de retentir. L'imbrication de plusieurs harmonies d'interlude peut donner lieu à des progressions intéressantes qui parcourent plusieurs tonalités.

Parenté lointain

Les dominantes peuvent être enchaînées (empilées) pour former **des dominantes secondaires**. La racine d'une dominante sert de centre tonal à la dominante suivante, ce qui donne la **dominante de la dominante**. Il en va de même pour les sous-dominantes.

La notation est simple : **DD** est une double dominante, **DDD** une triple dominante, etc. Il en va de même pour **SS**, **SSS**, **SSSS**, etc. On parle aussi de **chaînes de dominantes**. Deux exemples dans le centre tonal de La :

```
DDDD DDD DD D = Réb Fa# Si Mi
S SS SSS SSSS = Ré Sol Do Fa
```

Les chaînes de dominantes produisent un effet remarquable lorsqu'on ne les comprend qu'avec le recul, c'est-à-dire qu'elles mènent à une conclusion assez obscure jusqu'à ce qu'elle soit enfin résolue par le dernier accord. Théoriquement, les harmonies secondaires peuvent aussi être enchaînées (empilées) pour indiquer des parentés plus éloignées :

```
tGG, TPp, ..., spp
```

Même si Synfire peut gérer des expressions enchaînées à l'infini, on peut se demander si des parentés extrêmement éloignées apportent vraiment quelque chose qui soit perçu comme plus sophistiqué ou intéressant (acoustiquement) qu'une expression bien plus simple.

Mélanger majeur et mineur

Comme tu l'as peut-être remarqué, un **centre tonal** n'a pas de genre. Il n'est ni majeur, ni mineur. Quand on travaille avec des fonctions harmoniques, il est courant que les variantes majeures et mineures d'un même accord coexistent dans la même tonalité, même si les notes de l'accord ne font pas partie de la **Gamme horizontale** de la tonalité. Tu ne dois pas t'en soucier du tout, car le mélange illimité de majeur et de mineur offre plus de liberté et ajoute de la couleur et de la tension à ta musique.

Ambiguïté

Les accords endossent différents rôles (fonctions) selon le contexte dans lequel ils sont joués. Ça ne te surprendra sans doute pas que plusieurs expressions de fonction puissent se résoudre en un même accord, surtout lorsque les expressions sont imbriquées.

Si des symboles de fonction apparaissent dans une **palette**, tu verras de nombreux accords accompagnés de plusieurs expressions de fonction. Certaines expressions apparaissent entre parenthèses (à ne pas confondre avec les harmonies d'interlude !). Exemples:

```
F6(add9) en La = sP tG (s)
```

L'accord **F6(add9)** a deux fonctions, **sP** et **tG**, en La, et une troisième fonction apparaît entre parenthèses, ce qui signifie qu'il s'agit d'une fonction d'une simple sous-triade de l'accord (si celui-ci peut être décomposé en plusieurs triades superposées). On peut se demander si une sous-triade (sous-ensemble) d'un accord constitue réellement une relation fonctionnelle. Cependant, c'est certainement intéressant d'un point de vue pratique quand tu cherches un substitut à un accord ayant une fonction harmonique similaire mais un timbre différent.

Syntaxe

Avec la version Pro de Synfire, tu peux saisir des accords et des progressions sous forme d'expressions de fonction harmonique. La notation originale introduite par Riemann ne précisait pas les structures d'intervalles à utiliser pour chaque accord. Synfire reconnaît toutes les structures d'intervalles d'accords du **Catalogue**, qui peuvent être ajoutées comme suffixe à l'expression après deux points.

La triade majeure ou mineure sous-entendue par l'expression originale de Riemann est remplacée par n'importe quelle expression d'accord que tu ajoutes après deux points. Seule la note fondamentale est conservée dans ce cas. Pour les extensions d'accords simples qui peuvent s'écrire sous forme de nombre, les deux points sont facultatifs.

Un intervalle de basse facultatif peut être ajouté après une barre oblique.

```
t
tP/5
TG:(9,13)/7
DP7
DDD:dim7
sg:m7(b5)
Tp:7sus4(no5)
[sG]
```

Chiffres romains

Notation courante pour les accords et les progressions

Les chiffres romains permettent de noter les accords et les progressions d'accords indépendamment d'une tonalité. Tu as la possibilité d'afficher des chiffres romains à la place des noms d'accords dans une **palette**. La version Pro de Synfire prend également en charge la saisie de texte pour écrire des accords et des progressions dans ce format.

Syntaxe

Composant	Exemples
Altérations	b
	#
Étape de la gamme, mode	Majeur : I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII
	Mineur : i ii iii iv v vi vii viii ix x xi xii
Autres structures d'intervalles	Diminué : dim, ø, o
	Augmenté : aug, +
	Autres : maj7, (add9), 13, m7b5
Basse	/b5, /6, /7

Exemples

L'accord à trois notes sous-entendu par l'expression d'origine est remplacé par le nom de l'accord que tu ajoutes après les deux-points. Pour les extensions d'accords simples qui peuvent s'écrire sous forme de chiffre, les deux-points sont facultatifs.

v

#iii

viø, vio, vi:dim (toutes les valeurs sont équivalentes)

iiv°, iiv+, iiv:aug (toutes les valeurs sont équivalentes)

bVII/#11

III:maj7

#II6

#ii:m6

i : m7b5/b5

bVII : (7, 9, 13)/5

Related information

https://en.wikipedia.org/wiki/Roman_numerals_analysis

Conversion des paramètres

Tableau indiquant quels paramètres se convertissent le mieux en d'autres paramètres

Les paramètres sont conçus pour être [copiés et déplacés](#) afin de permettre une expérimentation illimitée. Lorsqu'un paramètre est déposé sur une sortie de destination d'un type différent, ses données sont converties vers ce type. Par exemple, si tu déposes un «[Figure](#)» sur une sortie «[Velocity](#)», les valeurs de vitesse des symboles de cette figure sont extraites.

Seules certaines conversions ont un sens pratique. Elles sont répertoriées dans le tableau ci-dessous.

Glisser-déposer	sur	Conversion
Figure	Vitesse, longueur, étape	Extrait les vitesses, les longueurs ou les étapes des symboles
	Rythme	Estime le profil rythmique de la figure
	Flux	Estime un profil de fluidité à partir de la figure
	Dynamique	Estime un profil de dynamique à partir de la figure
	Sustain	Estime les activations de la pédale de sustain à partir de l'image

Glisser-déposer	sur	Conversion
	Prise	Convertit la sortie actuelle de la phrase en une prise
	Contrôleurs	Convertit la forme mélodique de la figure en valeurs CC
Harmonie	Figure	Crée des segments d'accords pour chaque changement d'accord
Prise	Figure	Crée une figure avec des symboles de hauteur statique
Paramètre qui ressemble à une forme ou à une courbe	Paramètre qui ressemble à une forme ou à une courbe	Convertit la forme ou la courbe du mieux possible
Conteneur	Harmonie, tempo, chiffrage	Récupère le paramètre du conteneur et l'insère

Pour le paramètre «[Figure](#)» et bien d'autres, tu peux aussi utiliser le menu **contextuel** sur une sortie de paramètre pour effectuer des actions telles que «[Enregistrer dans la figure](#)», «[Extraire de la figure](#)» ou «[Extraire de la sortie](#)».



CAUTION:

Les conversions qui ne figurent pas ici sont considérées comme expérimentales et peuvent subir des changements à l'avenir.



CAUTION:

Note que l'opération inverse n'a souvent aucun sens. Par exemple, déposer «[Step](#)» sur un «[Figure](#)» n'appliquera pas les étapes à la figure.

Syntaxe

Comment lire et écrire les accords, les gammes et les longueurs.

Syntaxe des commentaires

Les notes commencent par une lettre majuscule : **A, B, C, D, E, F, G**. Elles peuvent être suivies d'un ou plusieurs altérations indiquant une augmentation (dièse) ou une diminution (bémol) d'un demi-ton :

```
D# = ré dièse
Eb = mi bémol
Gb = sol bémol
F# = fa dièse
F## = fa double dièse
```

La gamme chromatique de Do s'écrit comme ça :

```
Do, Do#, Ré, Ré#, Mi, Fa, Fa#, Sol, Sol#, La, La#, Si
```

Synfire part du principe que ton équipement MIDI est accordé selon l'accordage tempéré à **12 tons** (tempérament égal à 12 tons), qui est le réglage par Défaut pour tout le matériel informatique et les logiciels actuels. Ainsi, on considère que **D#** et **E_b** envoient la même note MIDI. Néanmoins, Synfire affiche et assume correctement les différentes notations enharmoniques en fonction du contexte.

C'est pourquoi la gamme majeure en Ré bémol s'écrit ainsi :

Ré bémol, Mi bémol, Fa, Sol bémol, La bémol, Si bémol, Do



Note:

Synfire prend en charge, en option, la notation allemande où **H** est utilisé pour **B** et **B** pour **A#** (*Préférences*). En réalité, il n'y a aucune raison de le faire, sauf si tu suivs une formation musicale officielle en Allemagne. Cette notation bizarre vient d'une confusion historique entre **b** et **h**. Elle n'est utilisée nulle part en dehors des pays germanophones .

Syntaxe des intervalles

La distance chromatique entre deux notes s'appelle un **intervalle**. Par exemple, la tierce mineure, la quinte augmentée, la septième diminuée, etc. Pour nommer les accords et les gammes, Synfire utilise toutefois une forme plus courte, comme indiqué dans la colonne « **Intervalle** » ci-dessous.

De- mi-tons	Commentaire	Nom	Noms
0	Do	1	Nombre premier
1	Do#/Réb	b2	Prime augmentée / Seconde mineure / Demi-ton
2	D	2	Seconde majeure / Ton entier
3	Ré#/Mi bémol	b3	Tierce mineure / Trisémiton
4	E	3	Majeur troisième
5	F	4	Quarte juste
6	Fa#/Sol bémol	b5	Quarte augmentée / Quinte diminuée / Triton
7	G	5	Quintes justes
8	Sol#/La bémol	#5	Quintes augmentées / Sixte diminuée
9	A	6	Sixte majeure / Septième diminuée
10	La#/Si bémol	7	Sixte augmentée / Septième mineure
11	B	#7	Septième majeure
12	Do	8	Octave
13	Do dièse/Ré bémol	b9	9e mineure
14	D	9	Neuvième majeure

15	Ré#/Mi bémol	#9	Neuvième augmentée
16	E	b11	Onzième diminuée
17	F	11	Onzième parfaite
18	Fa#/Sol bémol	#11	Onzième augmentée
19	G		Douzième parfaite / Tritave
20	Sol#/La bémol	b13	Treizième mineure
21	La	13	Majeur treizième
22	La#/Si bémol	b14	Quatorzième mineure
23	B	14	Quatorzième majeure

**Note:**

Cette nomenclature des intervalles repose sur l'accordage 12TET (tempérament égal à douze tons)

Syntaxe des accords

**Note:**

La version Pro de Synfire prend en charge une syntaxe supplémentaire pour la saisie des accords qui reconnaît **les chiffres romains** et **les expressions de fonction harmonique**.

Pour désigner les accords, Synfire utilise la notation nord-américaine standard couramment utilisée en jazz. Le nom de l'accord commence toujours par le nom de la note fondamentale, dont l'orthographe dépend de la clé dans laquelle l'accord est utilisé.

La fondamentale est suivie de la désignation des différentes formes de triades (ou de rien du tout, s'il s'agit d'une triade majeure). Par exemple, un « m » pour une triade mineure, « dim » pour une triade diminuée, « aug » pour une triade augmentée, et ainsi de suite :

```
Am, Cdim, F#aug, G, Esus4
```

Un chiffre facultatif (6, 7, 9, 11 ou 13) désigne les accords de sixte, septième, neuvième, onzième et treizième :

```
Am9, C7, Gm9, F#13, Bmaj7, Ebmaj9
```

Les extensions peuvent être ajoutées. Ces commentaires supplémentaires sont des chiffres, éventuellement précédés d'un # ou d'un b, indiqués entre parenthèses et séparés par une virgule :

```
A7(9,#11), Cm7(b9), Ema7(9,11), Am(7,9,13)
```

Si une seule extension est ajoutée, une notation alternative utilise le mot-clé `add` :

```
A(add9), Cmaj7(add4)
```

De nombreux accords peuvent être notés de plusieurs façons équivalentes, même si seules certaines notations sont couramment utilisées. Par exemple, ces accords sur chaque ligne sont identiques :

```
Am9 = Am(7,9)
Am11 = Am(7,9,11) = Am7(9,11)
C13 = C(7,9,13)
Faug = F(#5)
Fmaj7 = F(#7)
Fmaj9 = Fmaj7(9) = F(#7,9)
```

En pratique, la notation exacte que tu choisis pour la saisie de texte n'a pas d'importance dans Synfire, car les accords seront renommés automatiquement.

Les accords standard inclus dans le **Catalogue** sont indiqués ci-dessous. Tu peux ajouter d'autres Accords au Catalogue selon tes besoins.

Dim.	Mineur	Majeur	Aug., Susp.
Cdim	Cm	C	Caug
Do mineur 7	Cm6	C(add2)	Csus2
Do(b5)	Cm7	C6	Csus4
C6(b5)	Cm7(b5)	C7	C7sus4
C7(b5)	Cm9	C7(b9)	
	Cm(maj7)	C7(b9,#9)	
	Cm6(add9)	C9	
	Cm7(#5)	C7(#9)	
		Cmaj7	
		Cmaj7(9)	
		C(add9)	
		C6(add9)	



Note:

Les symboles d'accords ne doivent pas comporter d'espaces. Toutes les lettres, tous les chiffres, les parenthèses et les chiffres doivent être écrits sans espace. En revanche, plusieurs symboles d'accords peuvent être séparés par des espaces.

Accords avec barre

Les accords barrés s'écrivent en ajoutant une note de basse après une barre oblique. La note de basse ne fait pas nécessairement partie de l'accord.

Am/F#

C/A

Accords de puissance

Les accords de puissance omettent la tierce, ne jouant que la fondamentale et la quinte. L'accord de puissance est une interprétation de la triade majeure ou mineure. Il ne peut pas être ajouté directement à un diagramme de progression, car il n'a pas de nom dans le **Catalogue**. Écrire `F(no3)` n'aide pas non plus, car Synfire doit prendre en compte la triade complète pour garantir la cohérence harmonique de tous les instruments.

Si tu veux qu'un instrument en particulier joue des accords de puissance, utilise les symboles **d'accords** du paramètre **Figure** pour dessiner un accord avec seulement deux symboles pour la fondamentale et la quinte.



Warning:

Résiste à la tentation d'ajouter une structure d'intervalles d'accord de puissance au Catalogue, par exemple `c5`. Utiliser ça dans un diagramme de Progression forcerait **tous** les instruments à n'utiliser que les deux notes de l'accord de puissance, ce qui n'est certainement pas ce que tu veux.

Syntaxe des gammes

Comme pour les accords, les gammes commencent par le nom de leur note fondamentale. Un point suit, séparant la note fondamentale du nom de la gamme, qui est arbitraire (c'est-à-dire qu'il n'est pas analysé comme les symboles d'accords) :

```
Eb.hungarian-mineur
C.majeur
F#.aeolian
```

Le nom peut être suivi d'un tiret et de références à des caractéristiques, telles que des notes ajoutées, altérées ou omises. Les altérations utilisent respectivement #, - ou +, - :

```
F.altered-dominant-bb7
E.locrian+2
C#.lydian-augmented
B.mineur-b2
```

Le caractère @ suivi d'un chiffre indique que l'objet en question est la n-ième inversion (ou rotation) de la gamme. L'exemple ci-dessous désigne la gamme de sol mineur naturel, commençant par le quatrième degré, ou le mode 4 de la gamme mineure naturelle :

```
G.Mineur-naturel@4
```

Un point suivi d'un « h » à la fin (un peu comme une extension de fichier) désigne une **gamme horizontale** générée automatiquement par Synfire à partir d'une **gamme verticale** :

```
F.bebob-Mineur@3.h
blues1.h
```

En travaillant avec Synfire, tu n'auras en fait jamais à saisir de gammes. Le programme prend ces décisions pour toi automatiquement.

Syntaxe du Réglage de la Gamme

Les réglages de la Gamme commencent toujours par une majuscule. Sinon, ils s'écrivent comme **les Gammes**. Si tu crées les tiens, tu es libre de leur donner le nom que tu veux.

Syntaxe des durées et des temps

Plusieurs inspecteurs de Synfire permettent de saisir du texte pour les décalages temporels et les longueurs (durées). Celles-ci sont notées sous forme de fractions, indiquant la durée d'une note dans un format facilement compréhensible par tous les musiciens. La durée la plus courte prise en charge est 1/128. Les durées plus courtes que cela sont indiquées sous forme de ticks MIDI (voir ci-dessous).

```
1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/128
```

Pour les longueurs pointées, chaque point (astérisque) ajoute à la longueur précédente. On peut avoir jusqu'à trois points.

```
1/4*, 1/8**, 3/4***
```

Triolets

```
1/3, 1/6, 1/12, 1/24, 1/48, 1/96
```

Quintolets

```
1/5, 1/10, 1/20, 1/40, 1/80
```

Bien sûr, les triolets et les quintolets peuvent aussi être pointés. Les tuplets impairs comme 1/7 et 1/9 ne sont pas pris en charge pour l'instant, car la définition interne ne peut pas les représenter sous forme de nombres entiers. Ça pourrait faire l'objet d'un changement dans une future version de Synfire.

La durée 1/1 équivaut à 4/4. Elle fait toujours référence à quatre noires, quelle que soit la signature rythmique ; par exemple, en mesure 3:4, elle dépasse d'une noire la durée d'une mesure. C'est là que tu utiliserais 1_m ou 2_m pour indiquer un nombre de mesures. La durée réelle dépend de la signature rythmique actuellement en vigueur :

```
1m, 2m, 4m, 12m
```

Tu peux combiner plusieurs expressions avec le signe « + » pour décomposer une longueur impaire en unités plus petites :

```
2m+2/4
```

```
4m+1/4*
```

Pour les longueurs particulièrement impaires, on peut ajouter un nombre de ticks MIDI à l'expression. Synfire utilise une définition d'horloge de 1 920 ticks par note en 4/4 .

```
8m+1/2+240
```

Réglages de synchronisation pour les DAW

Réglages connus pour fonctionner avec plusieurs DAW

Depuis que ReWire de Propellerhead n'est plus pris en charge, [la synchronisation de Synfire avec un DAW](#) nécessite des réglages légèrement différents pour chaque DAW. Contrairement à ReWire, cependant, les méthodes actuelles de synchronisation MIDI ne permettent pas de modifier le tempo d'un DAW. Par conséquent, jusqu'à ce qu'on recherche une combinaison d'astuces de synchronisation qui pourrait éventuellement résoudre ce problème, tu dois régler le tempo du DAW manuellement pour l'instant.

Ces informations sont mises à jour de manière collaborative ici :

<https://users.cognitone.com/tags/synchronization-daw>

Related information

[Synchronisation avec un DAW](#)

Comparaison des fonctionnalités

Qu'est-ce qui distingue les éditions Sparks, Express et Pro de Synfire ?

Les fonctionnalités des éditions **Sparks**, **Express** et **Pro** ont été soigneusement équilibrées pour que chaque édition soit la plus utile possible pour le public visé, tout en nous permettant de proposer des options plus abordables comme alternative à l'édition phare **Pro**.

L'édition **Sparks** est une excellente porte d'entrée dans le monde du **prototypage musical**. Elle t'aide à créer et à arranger des chansons d'une manière nouvelle et passionnante.

L'édition **Express** offre davantage d'outils créatifs et un meilleur contrôle sur les détails. C'est un excellent point de départ pour les producteurs amateurs qui n'ont pas encore besoin des fonctionnalités avancées de l'édition **Pro**.

L'édition **Pro** inclut toutes les fonctionnalités de prototypage jamais développées pour Synfire, offrant le flux de travail le plus confortable et le plus productif pour les professionnels et les passionnés de musique.

Table 1. Éditions de Synfire

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Public visé	Auteurs-compositeurs, groupes, claviers, profs	Producteurs indépendants, musique électronique, chefs de groupe	Compositeurs, producteurs, passionnés
Cas d'utilisation	Composition de chansons, création de parties instrumentales à exporter vers un DAW, enseignement de l'harmonie	Prototypage d'arrangements, création de phrases avec plus de détails et de contrôle.	Compositeur de musique orchestrale, de musique électronique avancée, de bandes originales de jeux vidéo, de musiques de films, de musique pour pi-

Table 1. Éditions de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
			ano, de jazz, et développement d'un style personnel
Harmonie			
Interprétation	Préréglages	Conduite des voix, chromatique, stratégies	Conduite des voix, chromatique, stratégies, Accordage, inversion, Aligement
Diagrammes de Progression	Intégrées	Intégrées, autonomes	Intégré, autonome
Palettes	Intégré	Intégré, autonome	Intégré, autonome
Base de connaissances Harmony	Standard	Expansion Complète	Expansion Complète, personnalisable
Harmoniser	✓	✓	✓
Substitutions d'accords		✓	✓
Diagrammes de Progression jazz vers le haut/vers le bas		✓	✓
Plusieurs fenêtres de palette		✓	✓
Éditeur de catalogue		✓	✓
Fusionner des catalogues			✓
Polytonalité			✓
Arrangement			
Structure	Chansons	Conteneurs imbriqués, deux niveaux	Conteneurs imbriqués, nombre illimité de niveaux
Instruments de l'arrangement	8	32	Illimité
Instruments d'esquisse	8	24	24
Esquisses	Créer et jouer	Entièrement éditable	Entièrement éditable
Importer	Phrases individuelles	Phrases, Bibliothèques de phrases	Bibliothèques de phrases

Table 1. Éditions de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Options d'importation avancées		✓	✓
Changements de chiffage rythmique		✓	✓
Instantanés de conteneurs		✓	✓
Pistes et clips		✓	✓
Changements de tempo continus			✓
Marqueurs de repère			✓
Morphing de phrases			✓
Inactif le Conteneur, inactif la Phrase (tests A/B)			✓
Phrase Édition			
Types de symboles	Horizontal, Accords, Basse, Hauteur	Horizontal, vertical, Accords, Basse, hauteur	Horizontal, vertical, Accords, Basse, hauteur, relatif
Interpolation des paramètres		Utilisation uniquement	Récents, Linéaire, Aligne-ment, Dithering, Séquen-tiel, Hits
Extraire de la figure, Sortie, Enregistrer dans la figure		✓	✓
Inversion, Accordage, Passer Outre, Chromatique (par segment)		✓	✓
Reconnaissance de figure avancée		✓	✓
Simulation de grattage, de pédale, d'accords brisés		✓	✓
Humaniser, Améliorer le rythme		✓	✓
Outil de mise en forme, outil de mise en sourdine		✓	✓

Table 1. Éditions de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Focus sur le type de symbole		√	√
Cliquer sur le tableau		√	√
Tableau des gammes			√
Saisie de données de texte			√
Grille de quantification personnalisée			√
Quintolets (et plus)			√
Diviser, fusionner			√
Paramètres			
Modèles de paramètres	Harmonie	√	√
Harmonie, Figure, Interprétation, Pan, Pause, Prise, Volume:	√	√	√
Contrôleurs personnalisés		√	√
Bend, Souffle, Expression, Longueur, Modulation, Sortie, Portamento, Aperçu, Réverbération, Rythme, Signature, Décalage, Étape, Sustain, Transposition, Variation		√	√
Chromatique, Dynamique, Flux, Couches, Paroles, Morphing, Sauter, Tempo, Temps			√
Alias de paramètres			√
Bibliothèque			
Glisser-déposer, Copier-coller	√	√	√
Édition immédiate des phrases		√	√

Table 1. Éditions de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Applications autonomes		✓	✓
Importation par lots		✓	✓
Bibliothèques avec Sons (Racks)		✓	✓
Génération de phrases		Variations des usines prêtes à l'emploi	✓
Préparation pour l'archivage/le partage			✓
Snippets			
Groupes d'un seul instrument		✓	✓
Groupes mixtes (Dossiers)			✓
Conversion d'un arrangement en Snippets, d'une session en arrangement			✓
Usines			
Générer des phrases aléatoires		Variations d'usines existantes	✓
Éditer de nouvelles usines			✓
Audio/MIDI			
Synthé GM Intégré	✓	✓	✓
Ports MIDI externes	✓	✓	✓
Hébergement de plug-ins	VST, VST3, AudioUnits	VST, VST3, AudioUnits	VST, VST3, AudioUnits
DAW Drones		VST, VST3, AudioUnits, AAX	VST, VST3, AudioUnits, AAX
DAW Drones (effets MIDI)			VST, VST3, AudioUnits, AAX
Paramètres d'enregistrement		✓	✓
Dépôt en ligne		✓	✓

Table 1. Éditions de Synfire (continued)

	Synfire Sparks	Synfire Express	Synfire Pro
Télécommande de transport		✓	✓
Moniteur d'affectation des sons		✓	✓
Contrôleurs personnalisés		✓	✓
Insérer des emplacements d'effets		3	3
Synchronisation externe		De base	SPP (horloge MIDI), MTC (code temporel MIDI), ReWire, OSC
Configuration de synchronisation personnalisée			✓
Articulations personnalisées			✓
Modèles de périphériques/Sons			✓
Marquage des prises			✓
Moteurs audio multiples			✓
Exporter			
Impression	Tablatures, gammes, palettes	Tablatures, gammes, palettes	Tablatures, gammes, palettes
Glisser-déposer MIDI	✓	✓	✓
Fichiers MIDI standard	✓	✓	✓
Transférer vers Drone		✓	✓
Formats de notation			MusicXML, LilyPond

Passer à Express

Passer de **Sparks** à **Express** élargit considérablement tes possibilités de création, de collecte et d'édition de phrases, et t'offre plus de liberté pour les agencer de manière créative. Les Snippets te permettent de jouer des phrases sous forme de boucles en direct.

Arrangement

- Crée des structures de chansons plus élaborées avec [des conteneurs](#) imbriqués les uns dans les autres, jusqu'à deux niveaux de profondeur. Réutilise les conteneurs à plusieurs endroits grâce [aux alias](#). Utilise des conteneurs qui peuvent se chevaucher les uns les autres.
- Changements de chiffrage rythmique dans n'importe quel Conteneur.
- De la place pour plus d'instruments.

Édition des phrases et paramètres

- Crée des figures plus expressives grâce à un nouveau type de symbole **vertical**.
- Paramètres supplémentaires pour contrôler le rythme indépendamment de la figure : **Step, Rhythm, Shift, Length, Velocity**.
- Paramètres supplémentaires pour transformer les mélodies et l'harmonie : **Transpose, Preview, Variation**.
- Contrôleurs MIDI : **Bend, Breath, Expression, Modulation, Reverb**.
- Jette un œil au paramètre « **Output** » pour voir en un clin d'œil ce que Synfire génère à partir de tes données d'entrée.
- Enregistre et récupère **des modèles de paramètres** pour de nombreux paramètres.
- Utilise le « **Click Board** » intuitif pour transformer une phrase et ses paramètres plus facilement.
- Utilise l'outil « **Shape** » pour déformer les données des paramètres.
- Utilise l'outil **de mise en sourdine** pour désactiver le son de symboles individuels de la figure.
- Concentre-toi sur un seul type de symbole à la fois pour faciliter la sélection et l'édition.

Bibliothèque

- Éditer **les collections de phrases** et les phrases d'une **bibliothèque** jusqu'au niveau des paramètres. Fais-le dans la fenêtre « Arrange » ou avec une **application Bibliothèque** autonome. Ouvre plusieurs de ces applications en même temps pour copier ou déplacer des phrases par glisser-déposer.
- Crée des bibliothèques dotées de leur propre [Rack de la Bibliothèque](#), pour pouvoir regrouper des phrases avec leurs sons d'origine. Dépose des phrases avec leurs sons dans de nouveaux arrangements.
- [Importez des fichiers MIDI](#) dans une Bibliothèque pour rassembler de nouvelles phrases pour tes chansons.
- Édite tes **esquisses** avec l'**appli** autonome « **Esquisse** ».
- Génère autant de variations que tu veux à partir des préréglages existants pour les usines.

Snippets

- Place des phrases dans une grille « **Snippet** » et dirige-les en direct et en temps réel.

Harmonie

- Personnalise le **Catalogue**, qui propose d'emblée une collection plus complète d'accords et de gammes. Tire parti d'une base de connaissances étendue en matière d'harmonie.
- Garde plusieurs fenêtres de palette ouvertes en même temps pour explorer [les changements de tonalité](#).
- Contrôle mieux le paramètre « **Interpretation** » grâce à différentes stratégies de conduite des voix, des réglages de filtre et des temps de réponse.
- Attribue l'inversion et l'accordage des Accords à chaque segment de figure.

Audio/MIDI

- Utilise **Drones** pour héberger des plug-ins audio pour tes instruments dans un DAW et synchronise-les avec Synfire.
- Définis tes propres **contrôleurs personnalisés**.
- Enregistre directement [des paramètres individuels](#).
- Accède à notre **Dépôt En Ligne** pour partager des descriptions du device avec la communauté des utilisateurs.

Passer à la version Pro

Si tu viens de **la version Express**, passer à **la version Pro** augmente considérablement ta liberté créative, la productivité de ton workflow et ton plaisir. Génère des phrases pour les transformer et expérimenter avec elles. Profite pleinement de la puissance du **prototypage musical**. Des outils sophistiqués supplémentaires te permettent un contrôle plus détaillé et t'aident à développer ton propre style musical.

Arrangement

- Crée des structures de conteneurs avec une profondeur illimitée et un nombre d'instruments pratiquement illimité.
- Inactive des phrases et/ou des conteneurs individuels pour des tests A/B et des expérimentations.
- Parcours la page « [Aperçu](#) » pour voir comment ta hiérarchie de conteneurs se déploie concrètement sur les pistes, comme dans un DAW.

Édition des phrases et Paramètres

- Crée des figures plus expressives grâce à un nouveau type de symbole « **Relatif** ».
- Définis un « **Grid** » personnalisé pour que tout ce que tu dessines ou déplaces s'aligne sur des positions rythmiques arbitraires. Dépose des phrases sur la sortie « **Grid** » pour utiliser leur rythme.
- Paramètres supplémentaires pour contrôler le rythme, la dynamique et l'articulation : **Skip**, **Flow**, **Dynamics**.
- Paramètres supplémentaires pour transformer l'harmonie : **Layer**, **Chromatic**.

- Utiliser **Morphing** pour mélanger en douceur des paramètres, des phrases et même des conteneurs les uns dans les autres.
- Synchronise la musique avec le film à l'aide du paramètre «**Time** ». Adapte le tempo de ton arrangement pour aligner le rythme sur les marqueurs de synchronisation d'un film.
- Utiliser des changements d'**Tempo** en continu n'importe où.
- Attribue un mode **d'interpolation** aux paramètres pour obtenir des effets spectaculaires.
- Accède aux triolets et Quintolets en provenance de la barre d'outils pour créer des rythmes plus fluides.
- Geler, divise et fusionne des phrases.
- Saisis les données des paramètres sous forme de texte.

Bibliothèque

- Crée des bibliothèques avec leur propre **Rack de la Bibliothèque**, pour que tu puisses rassembler des phrases, des conteneurs et des Snippets avec leurs sons d'origine. Glisse-dépose des phrases avec leurs sons dans de nouveaux arrangements.
- Alimente tes bibliothèques avec des phrases générées automatiquement (voir : Usines).
- Comprime les bibliothèques finies pour les archiver et les partager. Applique la réduction des données, l'horodatage, le nettoyage et bien plus encore.

Snippets

- Exploite toute la puissance d'une grille **d'extraits** avancée avec **les groupes mixtes** pour composer, improviser et arranger de la musique en direct et en temps réel. Combines autant de paramètres et de phrases que tu veux dans un Snippet pour influencer une session en temps réel.
- Calcule automatiquement une grille de snippets en provenance de n'importe quel arrangement .
- Convertir automatiquement ta dernière session de snippets en un nouveau arrangement automatiquement.

Usines

- Configure tes propres « **Usines** » personnalisées pour générer des phrases aléatoires qui sonnent plus musicalement que tout ce que tu as jamais entendu.
- Comme on dit : la musique, c'est une langue. Découvre par toi-même comment la puissance d'un langage de programmation d'intelligence artificielle basé sur des règles (KIM) transforme ce principe en fragments musicaux au son naturel, comme nulle part ailleurs.
- Génère des milliers de phrases et de variations uniques. Profite d'une source pratiquement inépuisable de nouvelles expressions et idées musicales nouvelles.

Harmonie

- Fusionne plusieurs [catalogues](#) et contrôle ce qu'il faut faire en cas d'entrées incompatibles ou en double.
- Utiliser [la polytonalité](#) pour créer plusieurs couches de **Harmonys**.
- Bénéficie d'un contrôle encore plus précis sur le paramètre d'[Interpretation](#) .

Audio/MIDI

- Utiliser **les effets MIDI Drones** pour envoyer la musique rendue n'importe où dans ton DAW.
- Utiliser **les articulations personnalisées** pour contrôler les timbres et les styles de jeu des instruments d'orchestre et d'autres grandes bibliothèques sonores.
- Exécutez plusieurs **moteurs audio** sur ton réseau local.

Exporter

- Exportez les formats de notation **MusicXML** et **LilyPond** .
- Utiliser le paramètre « **Lyrics** » pour publier de superbes partitions.



Note:

Les détails de cette comparaison sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Glossaire

Termes qui ne sont pas expliqués ailleurs mais qu'il est utile de connaître

Résumé des termes par ordre alphabétique.

Équivalence

Deux accords ou gammes en **tempérament égal à douze tons** qui partagent les mêmes classes de hauteur sont dits équivalents. C'est le cas, par exemple, des accords `Dm7(b5)` et `Fm6` ou des gammes `C.natural-minor` et `G.phrygian`. Les accords ou gammes équivalents ne sont pas forcément identiques.

Racine

La première note d'une gamme ou d'un accord qui donne aussi son nom à celui-ci.

Intervalle

La distance entre deux hauteurs mesurée en demi-tons.

Structure d'intervalles

La configuration des intervalles qui caractérise un accord ou une gamme, indépendamment de la hauteur de la fondamentale. La structure d'intervalles de `Am9` est donc `m9`, et celle de `F.harmonic-minor` est `harmonic minor`.

Rendu

Le processus qui consiste à mapper tous les paramètres vers une sortie MIDI.

Texture

Le timbre global et l'expérience rythmique suscités par plusieurs instruments qui interagissent entre eux.

Tempérament égal à douze tons

Aussi abrégé en «**12TET** ». Divise une octave en 12 demi-tons égaux, de sorte que les 24 tonalités du **cycle des quintes** partagent les mêmes hauteurs (fréquences) sur toutes les octaves. Ça permet de transposer librement les compositions. Sans le tempérament égal à 12 tons, il faut réaccorder les instruments pour chaque tonalité.

Chapter 9. Mentions légales

Mentions légales et autres formalités

Licence d'utilisation du logiciel

Ton droit d'utiliser le logiciel mentionné dans ce manuel est régi par le contrat de licence d'utilisation ci-joint. Le texte complet de ce contrat est disponible sous forme de supplément imprimé, avec les fichiers d'installation que tu as obtenus auprès de Cognitone, ou dans le menu Aide du logiciel (**Aide**). Tu es lié par ce contrat de licence dès que tu installes le logiciel. Si tu n'acceptes pas ce contrat de licence, n'installe pas le logiciel. L'achat d'une licence te donne le droit d'utiliser le logiciel à des fins personnelles ou professionnelles. Cependant, tu n'acquies pas la propriété du logiciel.

Droit d'auteur

2025 Cognitone GmbH. Tous droits réservés.

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. En tant que titulaire légitime d'une licence, tu peux imprimer un exemplaire pour ton usage personnel. Conformément à la législation sur le droit d'auteur, ce manuel ne peut être reproduit ou copié, en tout ou en partie, ni diffusé sous forme numérique, sans l' autorisation écrite expresse de Cognitone.

Cognitone, le logo Cognitone, Synfire, Music Prototyping Studio, Harmony Navigator et d'autres noms sont des marques commerciales ou des marques déposées de Cognitone dans l'Union européenne et dans d'autres pays.

VST est une marque déposée de Steinberg Media Technologies GmbH. AudioUnits est une marque déposée d' Apple Computer, Inc. ReWire est une marque déposée de Propellerhead Software. Les autres noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques déposées de leurs sociétés et propriétaires respectifs. La mention de produits tiers est fournie à titre informatif uniquement. Elle ne constitue ni une approbation ni une recommandation. Cognitone n'assume aucune responsabilité concernant ces produits.