

Guide de démarrage rapide de Renoise

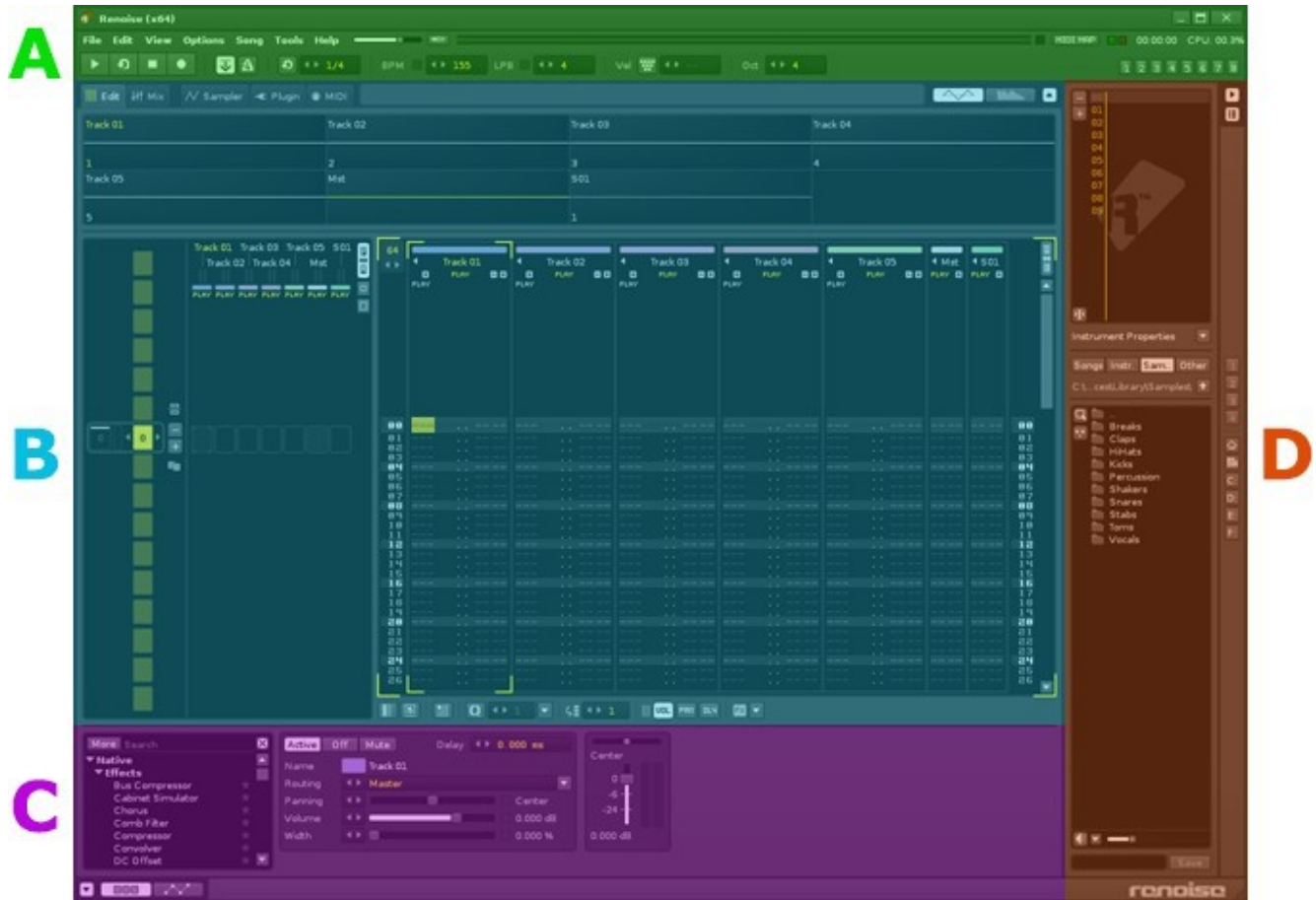
<http://www.renoise.com/>

Table des matières

Écran principal	3
& du clavier et de la souris	4
Utilisation du clavier de l'ordinateur comme clavier musical	4
Utilisation de la souris	4
Écouter des morceaux de démonstration	6
Comment	6
Localiser le dossier des morceaux de démonstration	9
Charger l'&	10
Comment charger et enregistrer différents fichiers	10
L'éditeur de motifs	14
Éditeur de motifs	14
Que signifient tous ces chiffres ?	14
Saisie manuelleséquence pas à pas	15
Saisie en temps réel	16
Enregistrement et quantification	18
Regroupement et réduction des pistes	20
Arrangement des motifs	21
Matrice de motifs	21
Séquenceur de motifs	21
Matrice de motifs	23
Conseils utiles et astuces & pour la matrice de motifs	24
Effets DSP	26
Les bases	26
Routage audio	28
Automatisation	31
Comment faire	31
Enregistrer l'automatisation des effets	32
Enregistrement audio	34
Comment faire	34
À propos de HEX	38
Conversion en hexadécimal	39
Échantillons et instruments Renoise	40
Comprendre les échantillons et les fichiers XRNI	40
Instruments VSTi/AU	44
Configuration de nos plug-ins VST/AU	44
Comment utiliser un instrument VSTi/AU	45
Enregistrement de l'automatisation d'un instrument VSTi/AU	47
Exemples d'éditeur de motifs	53
Glissement de hauteur	53
Astuces pour les breakbeats	54
Effets de modulation	55
Notes fantômes	56
Entrée VSTi/AU/MIDI	56
ReWire (Windows/Mac uniquement)	58
Qu'est-ce que ReWire ?	58
Procédure de démarrage d'/d'arrêt des applications ReWire	58
Comment utiliser ReWire Master ?	59
Comment utiliser ReWire Slave ?	60
Remarques IMPORTANTES concernant Renoise en tant que maître ou esclave	61
Restrictions de la version de démonstration de ReWire	61
Conclusion	62

Écran principal

Une capture d'écran vaut mieux que mille mots, commençons donc par celle-ci :



L'écran principal de Renoise est divisé en quatre sections : le cadre supérieur **[A]**, le cadre central **[B]**, le cadre inférieur **[C]** et le cadre de droite **[D]**. Au fil de ce tutoriel, nous vous apprendrons à créer de la musique à l'aide des outils et des options de ces quatre sections.

Mais commençons par découvrir comment utiliser l'interface, puis écoutons quelques morceaux de démonstration.

Clavier et souris

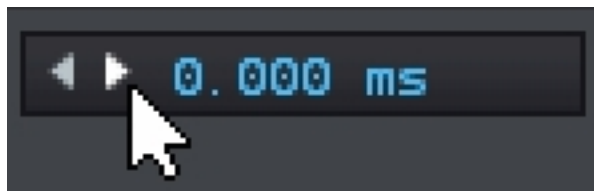
Utiliser le clavier de l'ordinateur comme clavier musical

Dans Renoise, le clavier de l'ordinateur peut être utilisé comme un clavier musical, à l'instar d'un piano. Ce clavier virtuel est toujours activé et présente la disposition suivante, les touches bleues représentant l'octave actuelle, les touches vertes l'octave supérieure et les touches rouges l'octave d'au-dessus :



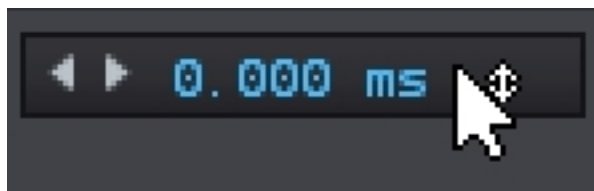
Utilisation de la souris

À l'aide de la souris, vous pouvez cliquer sur des boutons et déplacer des curseurs dans l'interface graphique de Renoise. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris. Voici quelques opérations courantes à la souris :



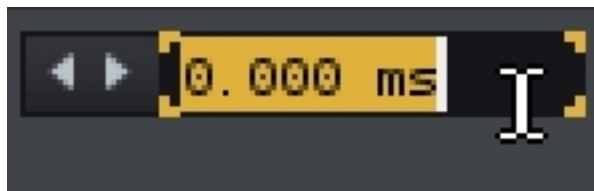
Si vous cliquez sur le bouton fléché gauche ou droit, la valeur numérique augmente ou diminue.

Si vous **cliquez** avec le bouton **droit** sur la flèche, la valeur numérique augmente ou diminue par incréments de 10.



Si vous faites glisser la valeur vers le haut ou vers le bas, la valeur numérique augmente ou diminue.

Si vous faites glisser la valeur vers le haut ou vers le bas avec le **bouton droit de la souris**, la valeur numérique change par incréments plus importants.



Il est également possible de double-cliquer sur une valeur numérique pour la saisir directement.



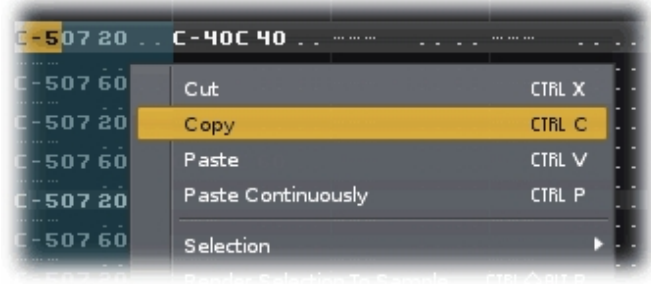
En haut de l'écran se trouvent les boutons de préréglage d'affichage. Ils permettent d'enregistrer vos configurations d'affichage préférées.

Pour enregistrer un affichage, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bouton.

Pour rappeler un préréglage, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le bouton.

Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'écran, **un menu contextuel** s'ouvre. Si vous ne savez plus comment procéder au cours d'une opération, essayez d'ouvrir le menu contextuel. Il est généralement très utile.

Comme le **raccourci clavier** est affiché à droite de chaque élément de la liste, il est facile de mémoriser les raccourcis.

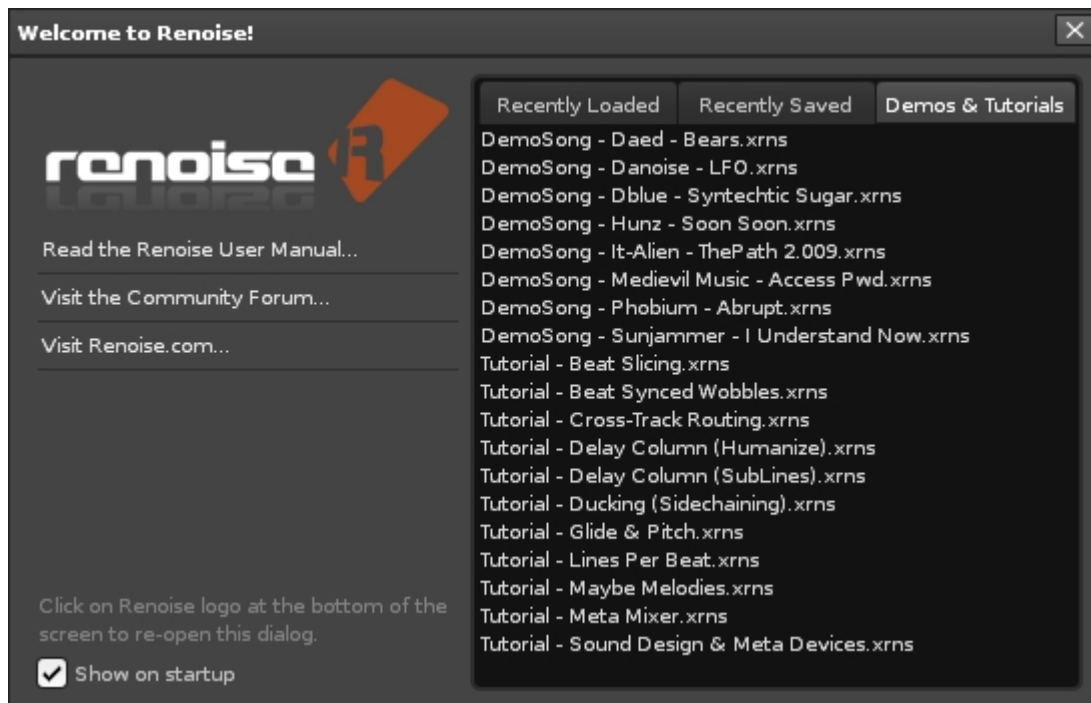


Écouter des morceaux de démonstration

Comment

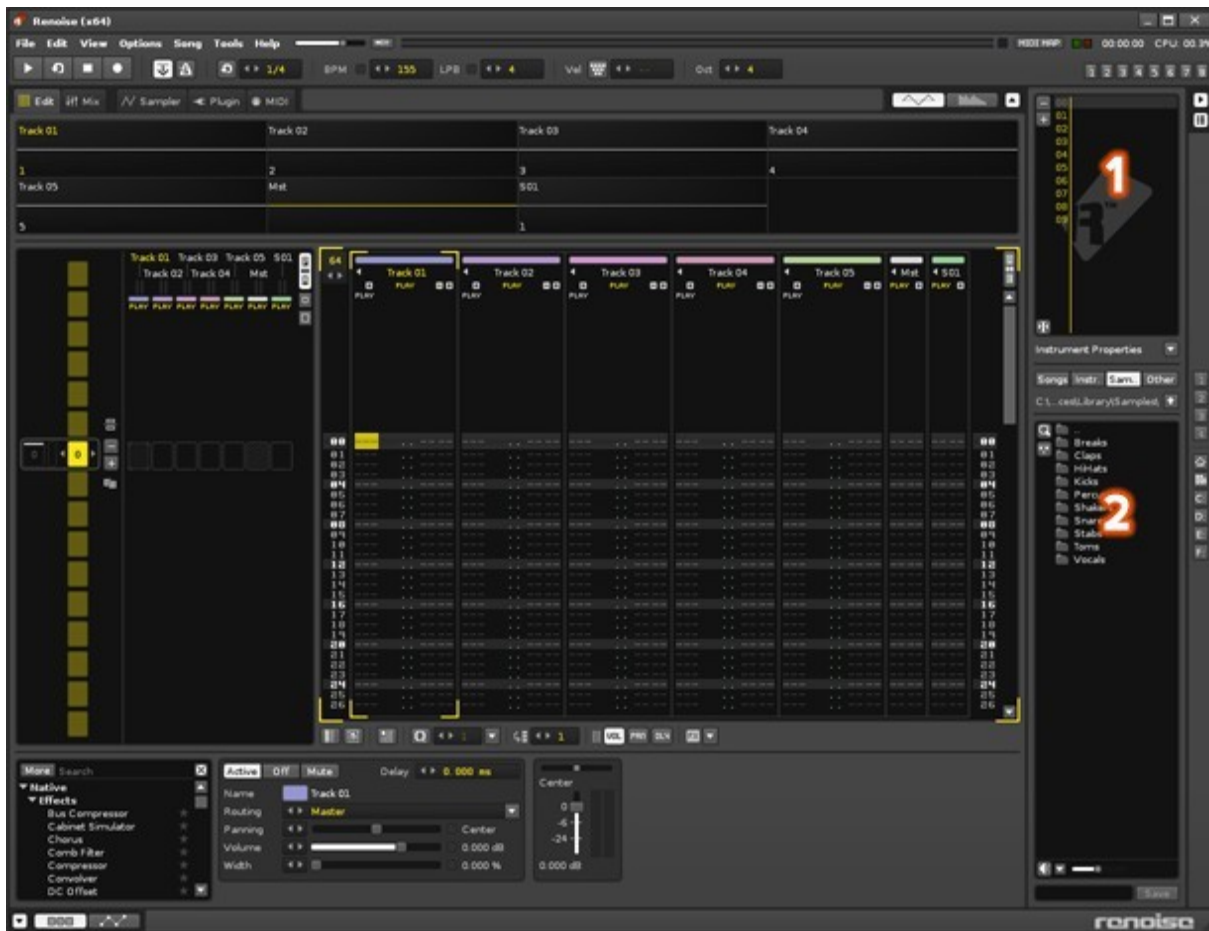
1. lancer Renoise

Lorsque vous lancez Renoise pour la première fois, cette fenêtre contextuelle s'affiche et vous permet de charger rapidement les morceaux de démonstration et les morceaux du tutoriel :



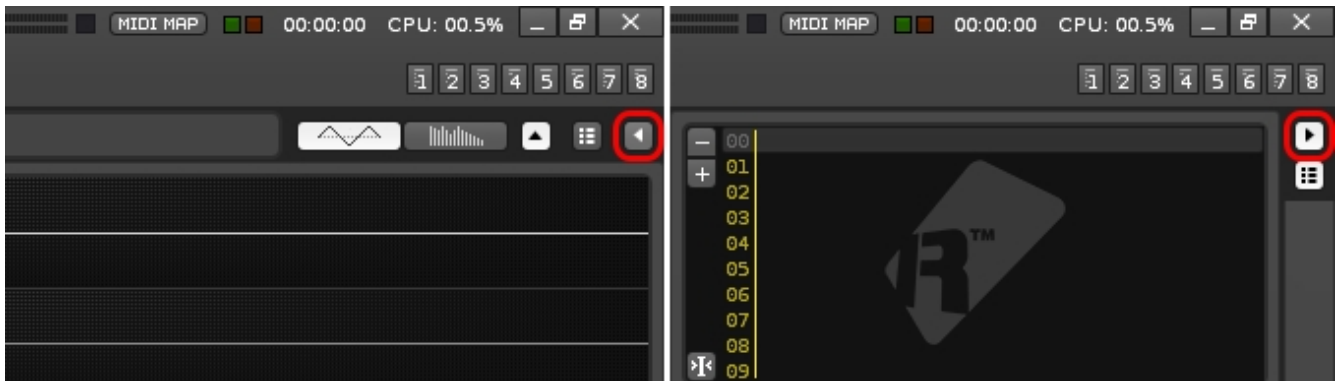
Une fois un morceau chargé, la fenêtre contextuelle disparaîtra. Vous pouvez également charger les morceaux de tutoriel et de démonstration à partir du menu « **Morceaux de tutoriel et de démonstration** » dans la rubrique « **Aide** » du **menu principal**.

Les étapes suivantes vous expliqueront comment ouvrir des morceaux, des échantillons et d'autres types de fichiers à l'aide du navigateur de disque.



2. Ouvrir le navigateur de disques

La partie inférieure du cadre de droite de l'interface s'appelle le navigateur de disque, représenté sur l'image ci-dessus par [D-2]. Il sert à charger et à enregistrer des fichiers. Si le navigateur de disque est masqué parce que le panneau de droite est fermé, cliquez sur le bouton fléché pour l'ouvrir :



3. Charger un morceau de démonstration

Si c'est la première fois que vous utilisez Renoise, vous devriez voir la liste des morceaux de démonstration s'afficher à droite. Double-cliquez sur le morceau de démonstration de votre choix pour le charger. Si vous ne trouvez aucun morceau de démonstration, consultez la section « Localiser le dossier des morceaux de démonstration » ci-dessous.

4. Lecture

Pour écouter le morceau, appuyez sur la **[barre d'espace]** de votre clavier. Pour arrêter la lecture, appuyez à nouveau sur la **[barre d'espace]**. Facile, n'est-ce pas ?

Localiser le dossier des morceaux de démonstration

Il se peut que vous ayez perdu de vue le répertoire contenant les morceaux de démonstration en naviguant dans le système de fichiers. Si c'est le cas, voici comment retrouver le dossier des morceaux de démonstration :

1. Ouvrez le navigateur de disques
2. Sélectionnez « Morceaux » dans le sélecteur de catégories à gauche
3. Cliquez sur l'icône « **Bibliothèque** » :



Chaque catégorie dispose de sa propre bibliothèque de fichiers par défaut. Si vous cliquez sur l'icône « Bibliothèque », vous y trouverez des instruments, des thèmes et d'autres ressources permettant aux débutants de s'essayer à la création musicale.

Chargement et enregistrement

Comment charger et enregistrer différents fichiers

Navigateur de disque



Sélection d'une catégorie

En haut du navigateur de disque ([1] sur l'image ci-dessus) se trouvent quatre catégories.

- **Morceaux :**
Les fichiers de morceaux créés par Renoise (XRNS).
- **Instrument :**
Les instruments créés par Renoise (XRNI).
- **Échantillon :**
Fichiers d'échantillons génériques (WAV, AIF, OGG, FLAC, MP3...)
- **Autres :**
Charger d'autres types de fichiers Renoise (l'enregistrement s'effectue par d'autres moyens).

Choisissez vos catégories en conséquence.

Exemple : charger un morceau

Sélectionnez la catégorie « Morceau » à [1], accédez à votre dossier de morceaux à [2] pour afficher vos fichiers de morceaux. Double-cliquez sur le morceau que vous souhaitez charger.

Exemple : charger un échantillon

Commencez par choisir un emplacement d'instrument vide dans le sélecteur d'instruments (indiqué par **[D-1]** sur l'image précédente de l'interface). (Nous avons sélectionné 00 sur l'image ci-dessous). L'échantillon y sera chargé :



Sélectionnez la catégorie « Échantillon » à **[1]**, ouvrez votre dossier d'échantillons à **[2]** pour afficher la liste de vos fichiers d'échantillons. Double-cliquez sur l'échantillon que vous souhaitez charger. Le fichier sera chargé dans l'emplacement d'instrument sélectionné.

Si l'icône « Pré-écoute » est activée, vous pouvez pré-écouter des extraits en cliquant une seule fois au lieu de deux.



Exemple : enregistrer un morceau

Sélectionnez la catégorie « Morceau » en **[1]**, ouvrez votre dossier de morceaux en **[2]** ; le contenu du dossier s'affichera. Saisissez un nom de fichier en **[3]**. Appuyez sur le bouton « Enregistrer ».

Exemple : enregistrer un échantillon

Sélectionnez la catégorie « Échantillon » à **[1]**, ouvrez votre dossier d'échantillons à **[2]** ; le contenu du dossier s'affichera. Saisissez un nom de fichier à **[3]**. Cliquez sur le bouton « Enregistrer » :

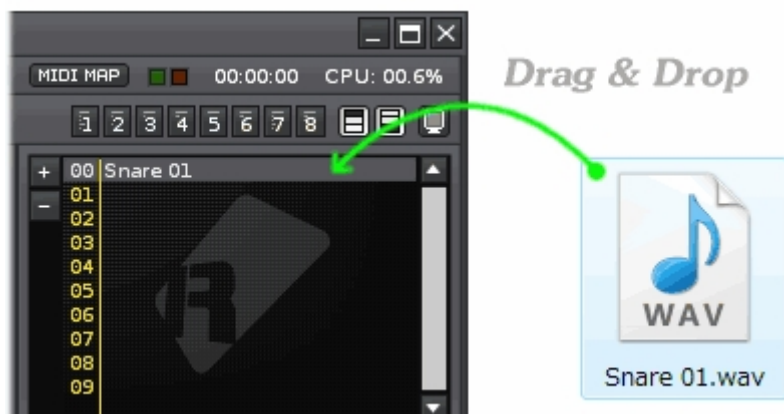


Hint! Les répertoires de la bibliothèque de Renoise sont protégés en écriture et ne vous permettent pas de remplacer les fichiers existants. Vous devez créer votre propre dossier dans un répertoire distinct pour gérer vos morceaux et vos échantillons.

Vous pouvez également charger et enregistrer des morceaux via les options « Ouvrir un morceau » et « Enregistrer un morceau » du menu Fichier.

Glisser-déposer

Un moyen simple de charger des fichiers consiste à les glisser-déposer dans Renoise. Essayez !



Gestion des répertoires

Remarquez les quatre boutons situés en [4]. Ces boutons vous permettent d'assigner des favoris. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des quatre boutons. Vous pouvez rappeler votre favori à tout moment en cliquant avec le bouton gauche :



Comme mentionné précédemment, les débutants peuvent toujours utiliser le **bouton « Bibliothèque »** pour trouver des paramètres par défaut et des préréglages afin de faire des essais :



L'éditeur de motifs

Éditeur de motifs

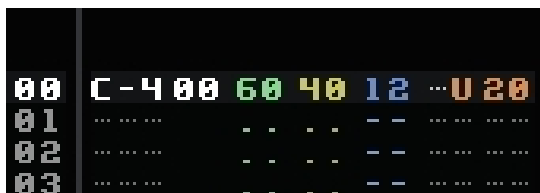
L'éditeur de motifs est probablement la première chose que vous avez vue en lançant Renoise. C'est également la fonctionnalité la plus importante et la plus caractéristique de Renoise. C'est dans cet éditeur que tous nos sons sont transformés en morceau. Vous trouverez des informations détaillées sur l'éditeur de motifs dans le [wiki des tutoriels Renoise](#). Pour l'instant, continuez à lire et appuyez au hasard sur les touches de votre clavier jusqu'à ce que quelque chose ait du sens. Je plaisante, peut-être.

Points importants à retenir :

- Appuyez sur la touche **[Échap]** pour activer ou désactiver **le mode Édition** ; Vous ne pouvez rien saisir sans avoir d'abord appuyé sur **[Esc]**.
- Appuyez à nouveau dessus pour quitter le mode Édition ; cela vous évitera d'effacer accidentellement tout votre travail.
- La touche **[Caps-Lock]** sert à déclencher **le NOTE-OFF**
- Un clic droit dans l'éditeur de motifs fait apparaître un menu contextuel.
- Le raccourci pour « **Annuler** » est **[Ctrl+Z]** sous Windows, **[CMD+Z]** sur Mac.
- Le raccourci pour « **Refaire** » est **[Ctrl+Y]** sous Windows, **[Maj+CMD+Z]** sur Mac.
- La touche **[Tab]** déplace le curseur vers la droite, **[Maj+Tab]** le déplace vers la gauche.
- Oui, c'est vrai, la touche **[Caps-Lock]** sert à déclencher la fonction **NOTE-OFF**.

Que signifient tous ces chiffres ?

Chargez un morceau de démonstration, observez attentivement une ligne, et analysons-la :



Ligne imaginaire, faites simplement comme si elle existait.

- **C-4** : Note et octave.
- **00** : Numéro d'instrument. Ce numéro correspond à un instrument associé dans l'un des emplacements d'instrument.
- **60** : Volume (ou vélocité). Un nombre hexadécimal compris entre 00 et 80, où 00 correspond au minimum et 80 au maximum.
- **40** : Panoramique. Un nombre hexadécimal compris entre 00 et 80, où 00 correspond à la gauche, 40 au centre et 80 à la droite.
- **12** : Délai. Un nombre hexadécimal compris entre 00 et FF.
- **U20** : Effet. Dans ce cas, « U » signifie « glissement de hauteur vers le haut » et 20 correspond à l'amplitude du glissement.

Important : de nombreuses valeurs numériques dans l'éditeur de motifs sont exprimées en notation hexadécimale, et non en notation décimale. Si vous souhaitez en savoir plus sur le format hexadécimal, veuillez vous reporter à la rubrique « À propos du format hexadécimal » plus loin dans ce guide.



Exemple à plusieurs colonnes

Pour ajouter des colonnes de notes, cliquez sur le bouton **[+]** situé à gauche. Pour supprimer des colonnes, cliquez sur le bouton **[-]** correspondant.

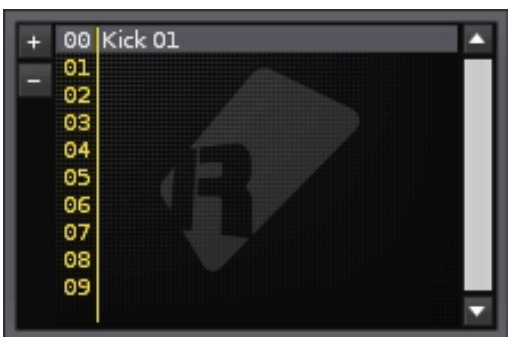
Si vous ne voyez ni les colonnes de volume, de panoramique, de délai ni celles des effets, c'est qu'elles sont masquées. Vous pouvez les afficher en cliquant sur le bouton correspondant dans la barre d'outils de l'éditeur de motifs, située sous l'éditeur.



Hint! Toutes les valeurs ne doivent pas nécessairement être saisies manuellement. Beaucoup d'entre elles peuvent être enregistrées en temps réel ou générées automatiquement à l'aide du panneau « Édition avancée ».

Saisie manuelle, séquençage pas à pas

1. **Commencez par créer un nouveau morceau.** Chargez ensuite un échantillon, un instrument ou un VSTi. Notre exemple utilise l'échantillon « Kick 01 » :



2. Appuyez sur **[Échap]** pour activer le mode Édition ; vous pouvez également appuyer sur le bouton d'enregistrement dans le panneau de contrôle :



Remarquez-vous la **bordure rouge** lorsque le mode Édition est activé ? Remarquez-vous l'absence de cette bordure lorsque le mode Édition est désactivé ? Relisez cette ligne. C'est important de s'en souvenir.

3. Déplacez le curseur à l'aide des touches fléchées, des touches Tab ou de la souris. Saisissez des notes et des effets en appuyant sur les touches de votre clavier.

- La touche [Caps-Lock] correspond à la commande NOTE-OFF
- Pour supprimer des données, placez le curseur sur celles-ci et appuyez sur la touche Suppr.
- Pour déplacer des notes, sélectionnez-les avec la souris, puis faites-les glisser et déposez-les ailleurs. Vous pouvez également utiliser les raccourcis [Ctrl+X] pour couper, [Ctrl+C] pour copier et [Ctrl+V] pour coller.
- Des centaines d'autres astuces et commandes ! [Consultez les tutoriels](#).

4. Appuyez sur la [barre d'espace] pour écouter ce que vous venez de créer. Appuyez à nouveau sur la [barre d'espace] pour arrêter la lecture. Répétez l'opération.

Hint! La fonction « Editstep », située dans la barre d'outils Pattern, offre un moyen pratique de séquencer rapidement vos entrées pas à pas. Voir l'image ci-dessous :



Saisie en temps réel

1. Chargez un instrument, celui de votre choix.

2. Activez le métronome en cliquant sur le bouton « Métronome » dans le panneau de contrôle en haut à gauche de l'interface. Appuyez sur la [barre d'espace] pour lancer le morceau :



Si le BPM ne vous convient pas, modifiez-le dans le panneau de contrôle. LPB signifie « Lines Per Beat » (lignes par temps). Si vous ne savez pas comment procéder, réglez-le sur 4 pour l'instant :



3. Appuyez sur **[Échap]** et activez le mode Édition. Vous pouvez également appuyer sur le bouton « Enregistrer » situé dans le panneau de contrôle :

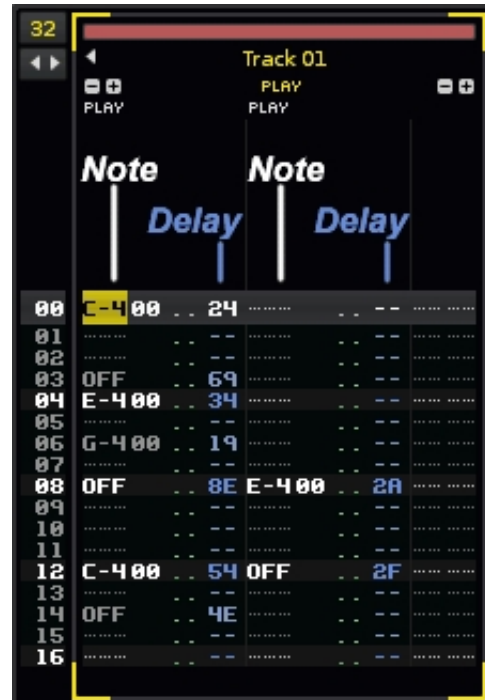


4. C'est parti pour un bœuf ! Avant de commencer, assurez-vous que le bouton « Pattern Follow » est activé. Si ce bouton est désactivé, la ligne du curseur ne suivra pas la lecture :



Appuyez sur la [barre d'espace] pour lancer la lecture du morceau. Assurez-vous d'être en mode Édition. Comme il s'agit d'un nouveau morceau, le motif sera répété en boucle car il n'y en a actuellement qu'un seul. Appuyez sur quelques touches de votre clavier comme si vous jouiez du piano. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la [barre d'espace] pour arrêter le morceau. Appuyez sur [Échap] pour quitter le mode Édition.

Si tout s'est déroulé comme prévu, vous devriez voir quelque chose qui ressemble à l'image de droite :



5. Passons à l'édition. Appuyez sur [Échap] et placez le curseur sur une valeur numérique à l'aide des touches fléchées ou en double-cliquant dessus avec la souris.

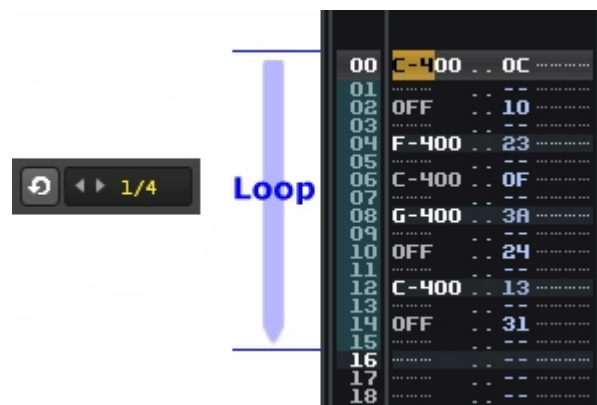
Pour supprimer des données, placez le curseur sur la valeur souhaitée et appuyez sur la touche [Suppr].

Pour déplacer des notes, sélectionnez-les avec la souris, puis faites-les glisser et déposez-les à un autre endroit. Vous pouvez également utiliser les raccourcis « Couper » [Ctrl/CMD+X], « Copier » [Ctrl/CMD+C] et « Coller » [Ctrl/CMD+V].

[Maj+F3] efface toutes les données d'une piste de motif.

Hint! La fonction « Block Loop » est idéale pour travailler sur de courtes phrases.

La fonction « Block Loop » se trouve en haut à gauche de l'interface ; sur l'illustration de droite, elle est réglée sur 1/4. Ce bloc représente 16 lignes, car la longueur initiale du pattern est de 64. Lorsqu'un pattern est lu avec la fonction « Block Loop » activée, la lecture boucle le bloc en cours.



Les raccourcis :

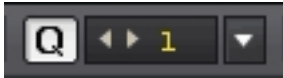
- Pour activer ou désactiver le « Block Loop », utilisez [Entrée du pavé numérique],
- Pour passer au bloc suivant, utilisez [Ctrl + + (pavé numérique)],
- Passer au bloc précédent : [Ctrl + touche moins du pavé numérique].

Enregistrement et quantification

La « quantification » est une fonction qui tente de corriger les erreurs humaines de lecture. Elle désactive la colonne « Delay » lors de l'enregistrement et tente à la place de placer les notes directement sur les lignes souhaitées. Essayons-la :

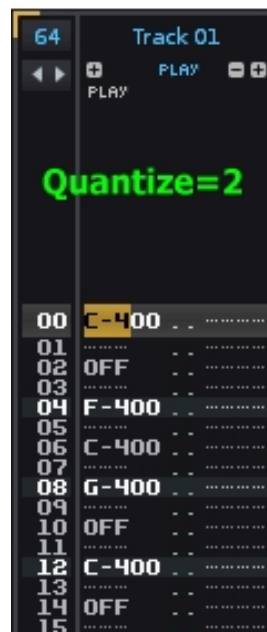
Répétez les étapes 1 à 3 de l'exemple précédent.

Cliquez sur l'icône « Q » dans la barre d'outils de l'éditeur de motifs pour l'activer. Modifiez la valeur numérique correspondant au nombre de lignes que vous souhaitez quantifier. Par exemple, 2 ou 4.



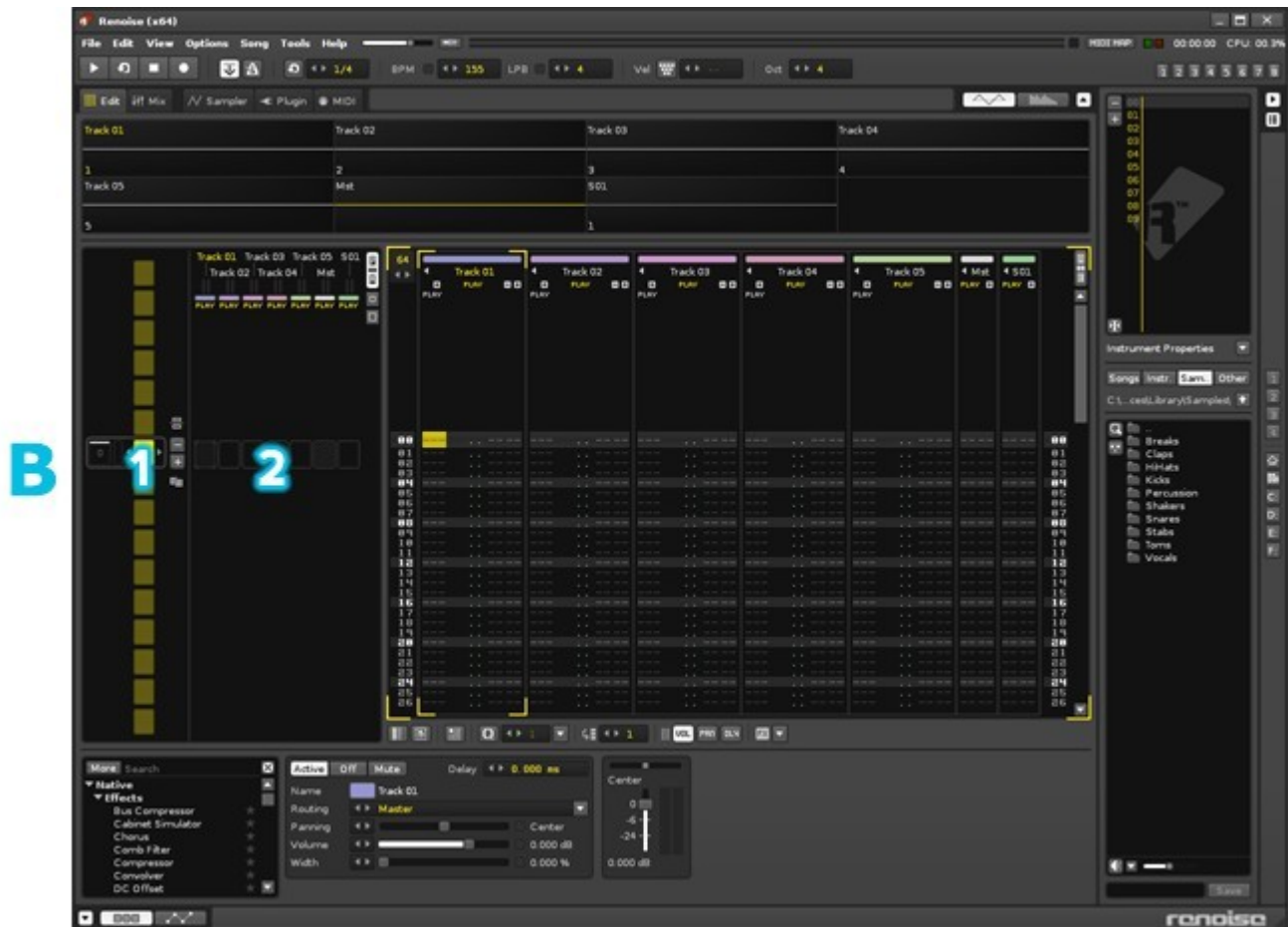
Appuyez sur [Échap] et activez le mode Édition, puis appuyez sur la [barre d'espace] pour lancer la lecture ; jouez sur votre clavier comme vous le feriez sur un piano.

Essayez plusieurs valeurs numériques et voyez si vous comprenez ce qui se passe. Plus simplement, si vous ne souhaitez pas enregistrer de valeurs dans une colonne « Delay », réglez la valeur de quantification sur 1 et le tour est joué.



Arrangement des motifs

Matrice de motifs



[B-1] correspond au séquenceur de motifs et [B-2] à la matrice de motifs.

Séquenceur de motifs

La réponse à la question « Comment créer plusieurs motifs ? » est le séquenceur de motifs. Vous pouvez glisser-déposer des séquences et les réorganiser verticalement. Vous pouvez faire bien plus que ce qui est expliqué dans le guide de démarrage rapide. Veuillez consulter le [wiki des tutoriels Renoise](#) pour plus d'informations.

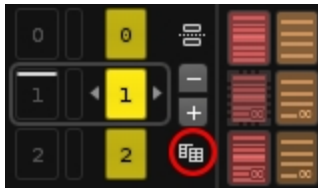
Pour l'instant, voici les bases :



Créer un nouveau pattern vide

Sur l'image de gauche, cliquer sur le bouton entouré crée un nouveau pattern vide sous celui sélectionné.

Un clic droit sur ce bouton insère à nouveau le même motif, créant ainsi un motif aliasé (cf. blocs aliasés dans la matrice).



Cloner le pattern actuel

Cliquer sur le bouton entouré créera un nouveau motif sous celui sélectionné, qui dupliquera les données du motif 1.

Le clonage revient à copier-coller tout le contenu du motif 1 dans un nouveau motif. Ce bouton permet de gagner un temps considérable.



Supprimer le motif actuel

Cliquer sur le bouton entouré supprime le motif actuel de la séquence.

Insérer un titre de section

En cliquant sur le bouton entouré, vous insérerez un saut de section dans le morceau et pourrez lui attribuer un nom.



Lorsqu'il s'agit de patterns, ce sont les numéros qui importent le plus, et non des mots tels que « cloner », « copier » ou autres. Ne vous perdez pas en considérations sémantiques. Concentrez-vous simplement sur les numéros. Si vous modifiez le n° 1, tous les patterns portant le numéro 1 seront affectés. Si vous modifiez le pattern n° 0, tous les n° 0 seront affectés. C'est simple.

Lecture découplée du séquenceur

Vous pouvez dissocier la position de lecture actuelle de la position d'édition. Cela vous permet d'éditer un motif pendant que d'autres motifs sont en cours de lecture :



Pour découpler le séquenceur, il suffit de désactiver l'option « Pattern Follow » (située dans le panneau de contrôle en haut à gauche de l'interface), ce qui découplera alors l'éditeur de motifs et le séquenceur.

Les motifs peuvent être « programmés » pour la lecture via la colonne la plus à gauche du séquenceur de motifs. Sans interrompre la lecture, vous pouvez mettre en file d'attente de nouvelles séquences dans le morceau « en temps réel ». Cela vous permet de modifier librement l'ordre de lecture pour esquisser et improviser de nouvelles idées. Ce bouton se transforme en bouton de lecture lorsque vous passez la souris dessus :



Cliquez avec le bouton gauche sur le bouton pour mettre un seul motif en file d'attente. [Maj + clic] pour mettre plusieurs motifs en file d'attente. Cliquez avec le bouton droit sur le bouton pour passer immédiatement au nouveau motif. Double-cliquez pour passer immédiatement à ce motif et le lire depuis le début.



Matrice de motifs

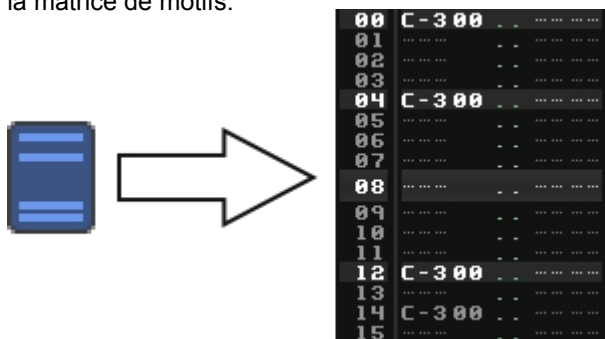
Si vous n'avez jamais vu la « Matrice de motifs », cliquez sur le bouton PM en haut à gauche de l'éditeur de motifs pour ouvrir la fenêtre de la matrice :



La matrice offre une « vue d'ensemble » des motifs que vous créez dans l'éditeur de motifs. Les motifs et les pistes sont divisés en blocs qui peuvent être déplacés, copiés et collés, ce qui vous permet de gérer le déroulement de la musique instantanément et facilement.

Emplacement dans la matrice

Lorsque vous saisissez des données dans l'éditeur de motifs, un emplacement coloré apparaît automatiquement dans la matrice de motifs.



Vous pouvez redimensionner les emplacements en cliquant sur les icônes carrées



situées sous le bouton PM : Si vous cliquez avec le bouton gauche de la

souris sur ces icônes, la hauteur de l'emplacement est modifiée.

Si vous cliquez avec le bouton droit sur ces icônes, la largeur de l'emplacement est modifiée.

Édition dans la matrice

Vous pouvez effectuer des opérations courantes aussi bien dans la matrice de patterns que dans l'éditeur de patterns.

Déplacer un bloc revient à déplacer toutes les données de notes d'une piste de motif vers une autre ; pour ce faire, faites glisser en cliquant avec le bouton gauche. Pour créer une copie à la place, maintenez la touche [Ctrl/Cmd] enfoncée tout en faisant glisser. Un clone identique des données du motif sera alors créé à l'emplacement de destination. Maintenir les touches [Ctrl/Cmd+Maj] enfoncées tout en faisant glisser insérera un nouveau motif dans la séquence à l'emplacement où vous le déposez et y copiera les données du motif.



En plus de ces opérations, vous pouvez également créer des alias de blocs. Un alias fonctionne exactement comme une copie, à la différence essentielle que son contenu est lié au bloc d'origine dont il est dérivé. Cela signifie que lorsque vous modifiez l'original (ou l'un des alias), tous les autres emplacements sont également mis à jour. Pour créer un alias d'un bloc, maintenez la touche [Alt] enfoncée tout en faisant glisser.

Vous pouvez également positionner la souris sur le bord inférieur et faire glisser vers le bas tout en maintenant la touche [Alt] enfoncée pour créer un alias. Un glissement sans la touche [Alt] crée un clone.



Astuces et conseils utiles pour la matrice de motifs

Sélection et souris :

Pour sélectionner plusieurs blocs à la fois, maintenez la touche [Maj] enfoncée avant de cliquer. La combinaison [Ctrl/Cmd + clic] permet de supprimer ou d'ajouter des emplacements individuels à une sélection existante.

Grâce à ces combinaisons de touches, vous pouvez par exemple sélectionner tout le contenu des pistes 1 à 5, puis exclure un seul slot de la piste 2.

Mise en sourdine des emplacements :

Cliquez avec le bouton central de la souris ou en maintenant la touche [ALT] enfoncée sur les pistes pour les mettre rapidement en sourdine ou réactiver le son. La mise en sourdine et la réactivation du son fonctionnent également pour plusieurs pistes sélectionnées à l'aide de la touche [ALT] ou du bouton central de la souris. Cette combinaison de touches et de souris fonctionne également dans les fenêtres « Track Scopes ».

Options de visualisation

Un clic droit dans la section d'en-tête fait apparaître un menu contextuel qui vous permet d'afficher ou de masquer les noms de pistes, les couleurs et les vumètres. Modifiez les options selon vos préférences.

De plus, si vous activez « Visualiser les slots répétitifs » dans le menu contextuel principal, une petite icône indiquant le contenu répétitif s'affichera dans le ou les slots concernés.



Lorsque le contenu répétitif s'étend sur plusieurs emplacements, un dégradé sera appliqué à leur couleur.



Raccourcis :

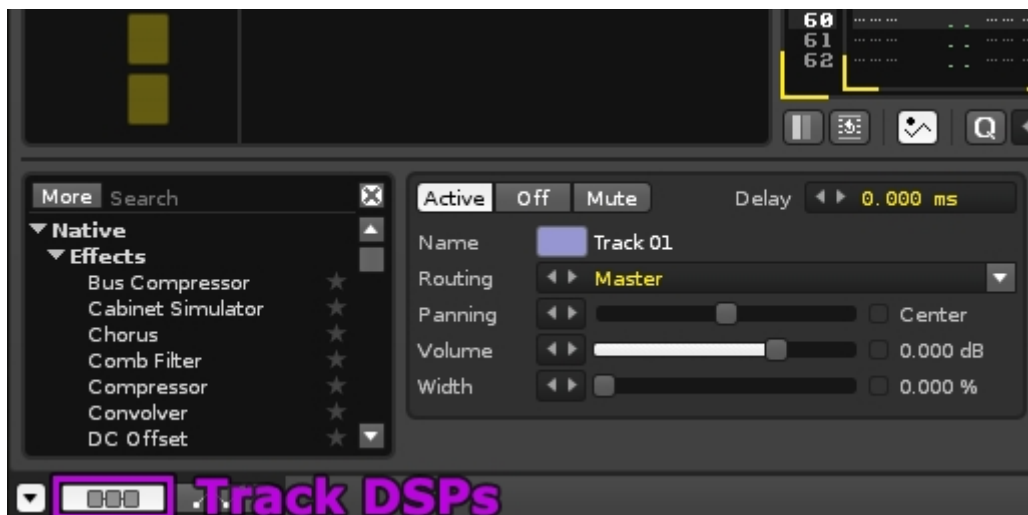
À essayer :

- Cloner et ajouter avec [Ctrl/Cmd+K] pour dupliquer rapidement des parties
- [Ctrl/Cmd+I] au lieu de [Ctrl/Cmd+V] pour « Insérer et coller » au lieu de « Coller ».
- [Ctrl/Cmd + Maj + flèches haut/bas] pour sélectionner rapidement plusieurs lignes
- [Alt+P] et [Alt+T] pour sélectionner l'intégralité du motif ou de la piste
- Pour mettre l'éditeur de pattern en avant, appuyez sur [Échap]. Pour revenir à la matrice de patterns, appuyez sur [Maj+Échap]

Effets DSP

Les bases

Renoise intègre de nombreux effets natifs et prend en charge les plug-ins tiers tels que VST, AudioUnits et LADSPA.



Cet onglet active le panneau « Track DSPs »

Comment charger un effet

Commencez par activer « Track DSPs » dans le cadre inférieur. Cette partie de l'écran fonctionne comme un rack d'effets. La position du curseur dans l'éditeur de motifs détermine la chaîne DSP de la piste sur laquelle vous travaillez. Si vous déplacez le curseur sur une autre piste, la chaîne DSP changera également.

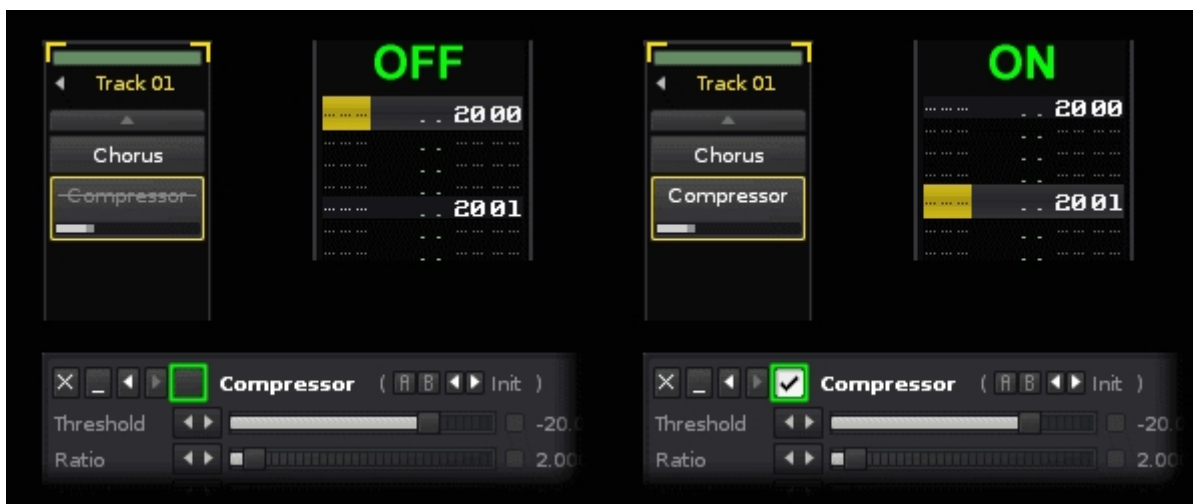
Les effets peuvent être sélectionnés dans une liste affichée dans la petite fenêtre de gauche. En faisant défiler la liste vers le bas, vous verrez plusieurs catégories telles que « Native », « Meta », « Routing », « Doofers » et « VST ». En cliquant sur le bouton « More », la liste s'étend. Un champ « Search » vous permet également de rechercher des effets par leur nom. Cliquez avec le bouton droit de la souris dans cette fenêtre pour accéder à davantage d'options.

Vous pouvez activer les effets par double-clic ou par glisser-déposer. De plus, lorsque le panneau « Mixer » est actif, vous pouvez faire glisser les effets directement dans le mixeur. Dans le panneau TrackDSPs, le signal audio circule de gauche à droite. Dans la vue Mixer, il circule de haut en bas. Ces deux vues sont des représentations différentes d'une même chose. Modifier l'ordre des effets modifie le son.



Activation/désactivation

Une fois qu'un effet est chargé, il est possible de le contourner en cochant sa case d'activation/désactivation située dans le coin supérieur gauche. Le raccourci clavier du mixeur pour activer ou désactiver cette fonction est la touche [Entrée].



De plus, vous pouvez automatiser l'activation/la désactivation à l'aide de commandes dans l'éditeur de motifs de la piste à laquelle appartient l'effet. [x000] signifie « contourner » et [x001] signifie « activer », où x est un nombre représentant la position de l'effet dans la chaîne DSP. Vous pouvez enregistrer cette action dans le motif en cliquant avec le bouton droit sur la case à cocher de l'effet. Essayez !

Cela fonctionne également pour tout autre paramètre d'un effet DSP. Un clic droit suivi d'un glissement enregistrera la modification de la valeur dans le pattern.

Routage audio

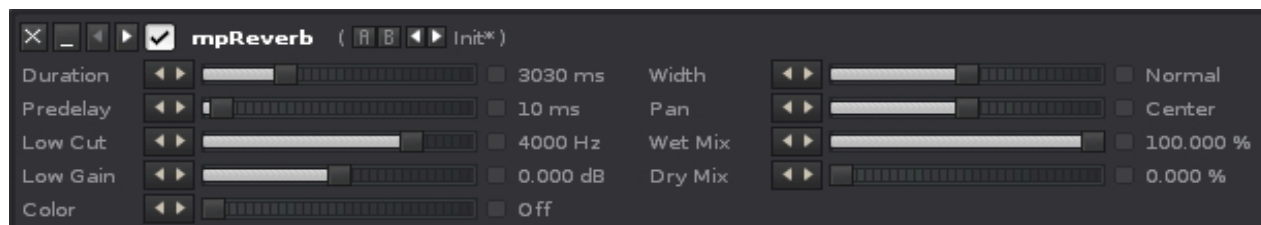
En plus des pistes normales, Renoise dispose de deux types de pistes spéciales : les pistes d'envoi et la piste Master. Ces pistes spéciales sont toujours situées à droite des pistes normales.

Piste Master et pistes Send

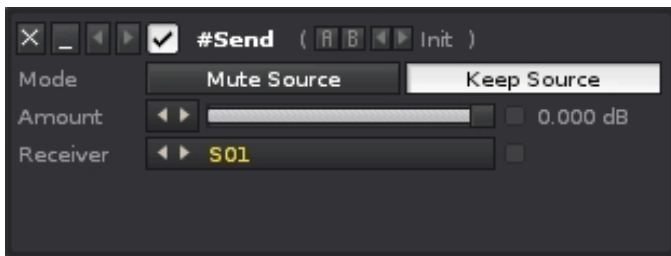
Placer des effets sur la piste Master affecte l'ensemble d'un morceau. Il y a une piste Master par morceau. Elle est située visuellement entre les pistes normales et les pistes d'envoi.

Une piste d'envoi reçoit le signal audio provenant d'autres pistes. Elle est utilisée pour un routage audio avancé et s'inspire du fonctionnement d'une console de mixage traditionnelle. Prenons un exemple pour illustrer cela :

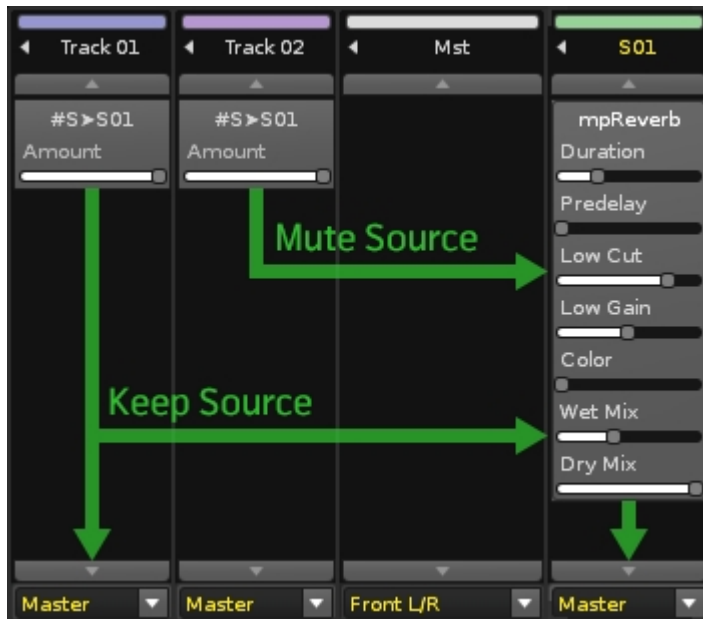
Chargez mpReverb sur la piste d'envoi 01 [S01]. Réglez le mix « Wet » à 100 %. Réglez le mix « Dry » à 0 % :



Ensuite, chargez le périphérique de routage « # Send Device » sur une piste normale contenant du signal audio. Répétez cette opération pour une autre piste et remplacez « Mute Source » par « Keep Source » :



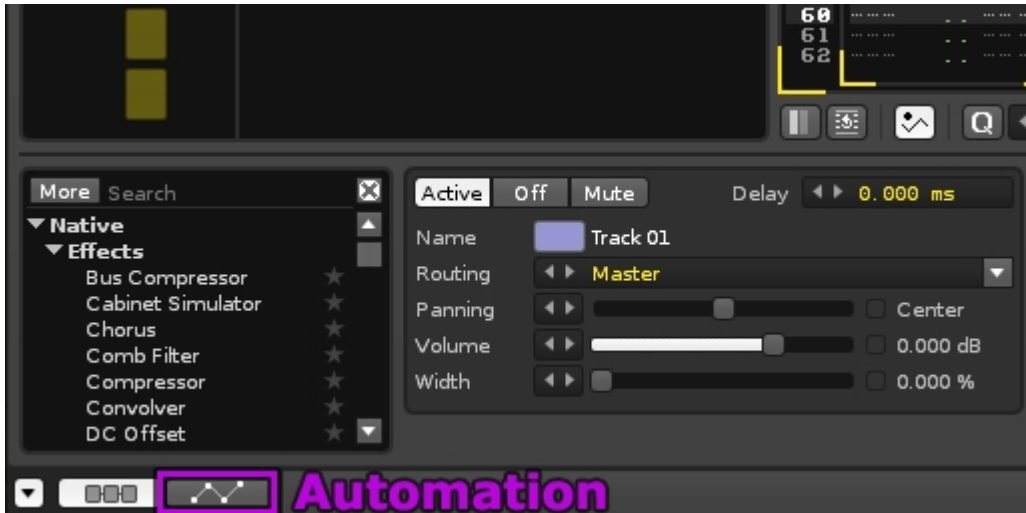
Vous devriez maintenant obtenir quelque chose comme ceci :



Jouez avec le curseur Amount du périphérique #Send. Si vous souhaitez afficher davantage de curseurs mpReverb, cliquez avec le bouton droit de la souris sur celui-ci dans le panneau Mixer et sélectionnez Show Sliders -> All. Essayez d'autres effets. Testez d'autres combinaisons. Les possibilités sont infinies. Pour l'instant, passons à la suite.

Automatisation

Dans Renoise, vous pouvez automatiser les effets de différentes manières. La méthode la plus simple consiste à utiliser l'automatisation d'enveloppe.



Cet onglet active le panneau « Automation »

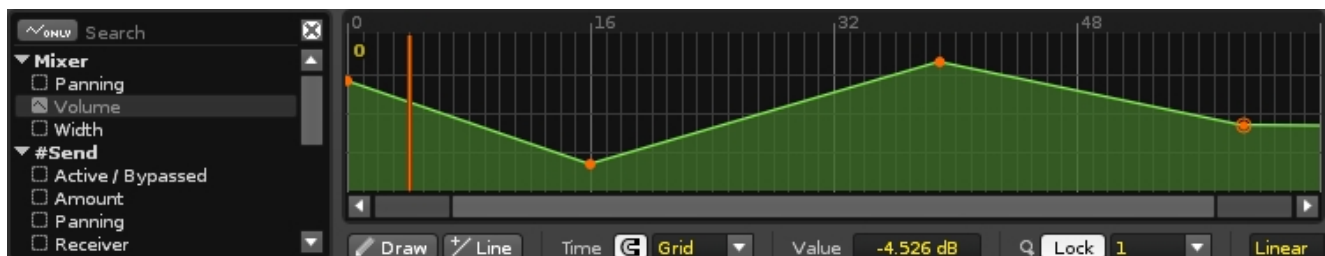
Comment faire

Tracer une enveloppe à l'aide de la souris

Un effet doit être instancié avant de pouvoir être automatisé. Si aucun effet n'est présent dans la chaîne DSP, seul le Mixer sera répertorié.

Dessignons une courbe d'automatisation de volume :

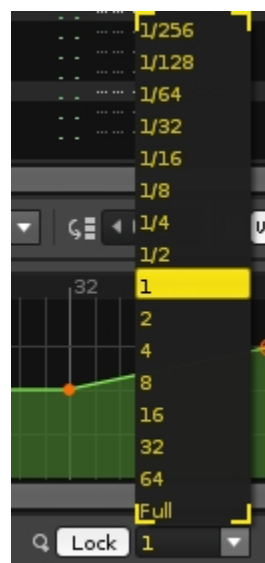
Double-cliquez sur « Volume » dans la liste de gauche ; une ligne droite apparaît à droite. Double-cliquez sur la ligne pour créer un nouveau point, faites glisser les points pour ajuster l'enveloppe de volume, double-cliquez sur un point pour l'effacer. Vous pouvez également utiliser les outils « DRAW » et « LINE » pour tracer facilement des courbes d'automatisation.



Le bouton « Lock » vous permet de verrouiller le niveau de zoom sur un nombre pair de patterns. Choisissez le niveau de zoom dans le menu adjacent ou utilisez la molette de la souris pour zoomer ou dézoomer par paliers pairs.

Lorsque le verrouillage est désactivé, vous pouvez zoomer librement sur l'ensemble de l'automatisation du morceau.

Notez que, Renoise étant basé sur des motifs, l'automatisation de chaque motif constitue une entité distincte et se déplacera avec le motif plutôt que de rester verrouillée sur une position particulière du morceau.



Enregistrement de l'automatisation des effets

Pendant la lecture

Il est possible d'enregistrer des automatisations pendant la lecture d'un morceau. Commencez par examiner les boutons situés en bas à gauche de l'éditeur de motifs :



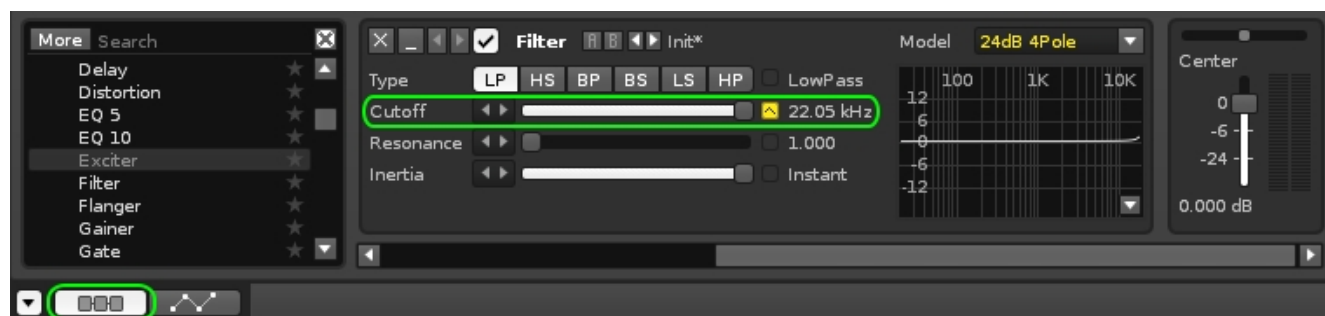
Activez ce bouton :



Lorsque ce bouton est activé, les modifications apportées aux curseurs sont enregistrées dans le panneau d'automatisation. À l'inverse, l'automatisation est enregistrée dans l'éditeur de pattern s'il est désactivé :



Ensuite, insérez un filtre dans la chaîne DSP :

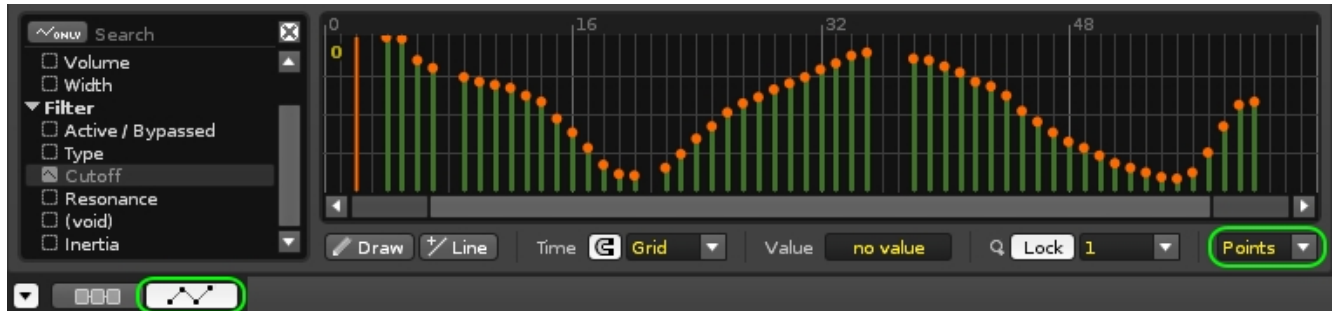


Automatisons maintenant le curseur Cutoff du filtre. Augmentons également le curseur Resonance. Lancez la lecture d'un pattern, par exemple en appuyant sur la [barre d'espace].

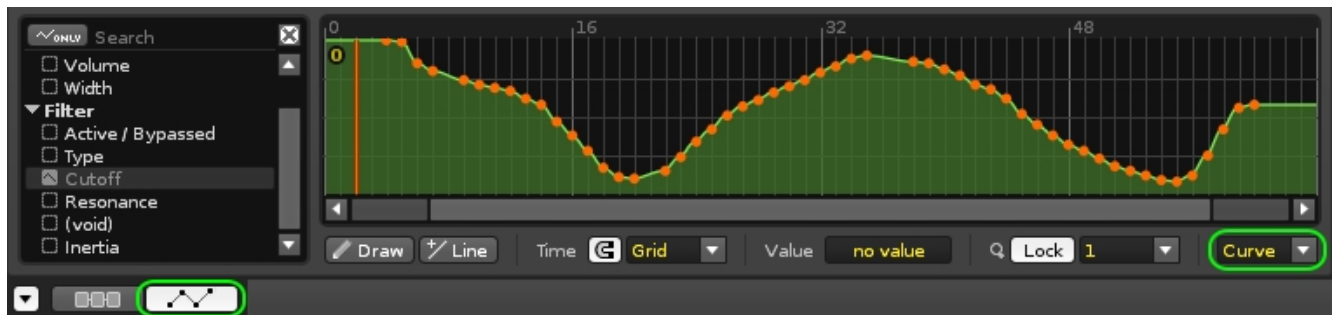
Cliquez avec le bouton droit sur le curseur Cutoff et maintenez-le enfoncé, puis faites-le glisser vers la gauche et/ou vers la droite. Un clic droit suivi d'un déplacement du curseur permet de l'enregistrer.

Types d'enveloppes

Si nous passons au panneau d'automatisation, nous voyons que notre courbe de Cutoff a été enregistrée en mode « Points ».



En remplaçant « Points » par « Cubique », nous lisons nos points pour obtenir une courbe interpolée. Une troisième option est « Linéaire ». C'est à vous de choisir le type de courbe que vous souhaitez et de modifier les points en conséquence.

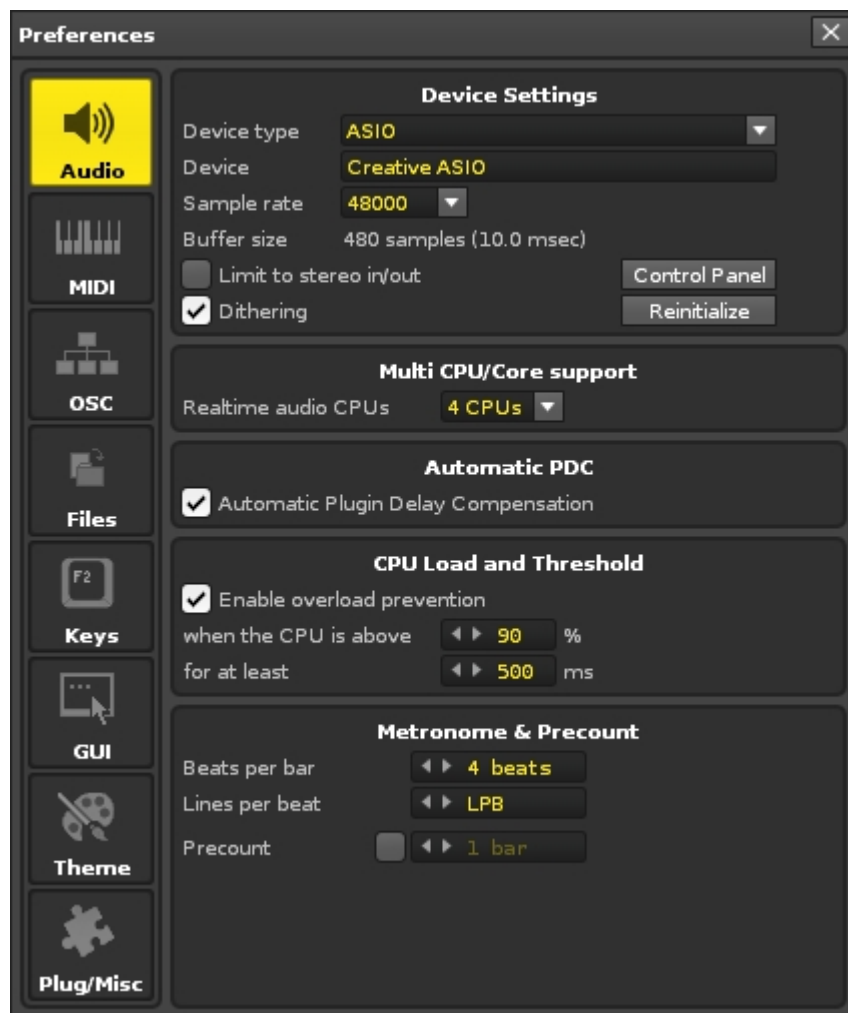


Lorsque vous utilisez des effets VST/AU, l'automatisation fonctionne de la même manière que ci-dessus. De plus, si vous souhaitez en savoir plus sur « l'automatisation des instruments VSTi/AU », veuillez consulter la section consacrée aux instruments VSTi/AU au chapitre 2.

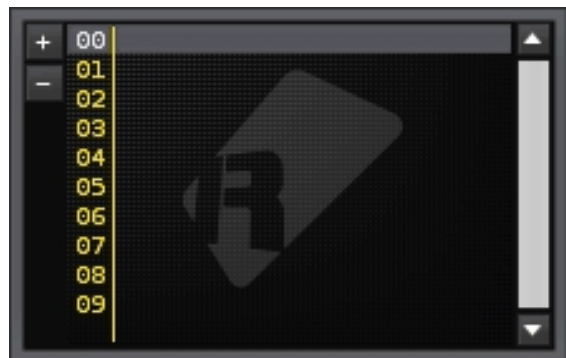
Enregistrement audio

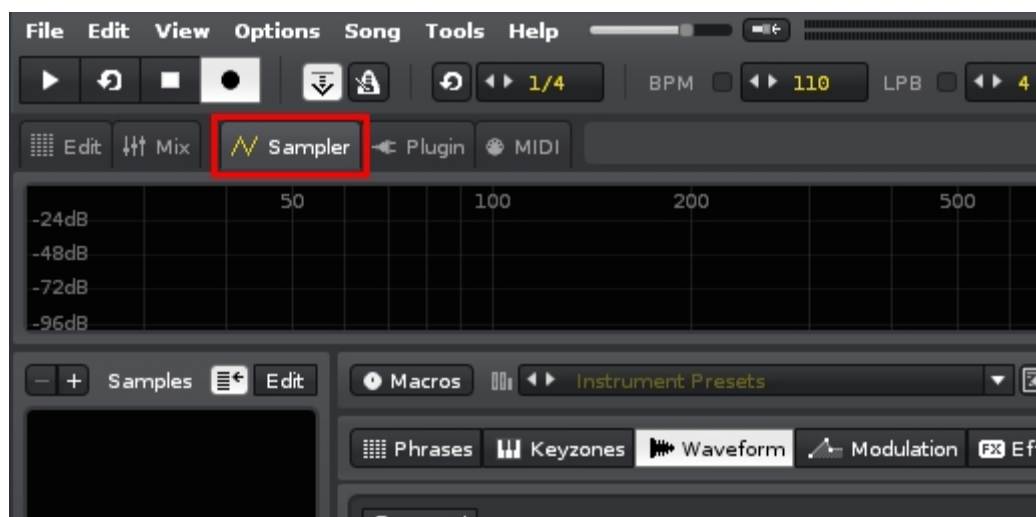
Comment faire

Ouvrez le panneau « Préférences ». Une fois ouvert, cliquez sur l'onglet « Audio ». Vérifiez que votre périphérique audio est sélectionné et correctement configuré :

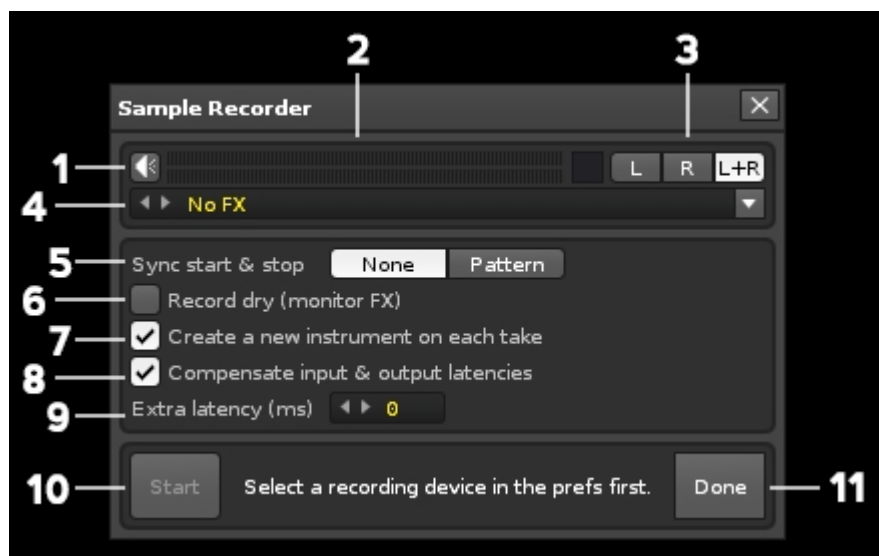


Un emplacement d'enregistrement Renoise est disponible dans le sélecteur d'instruments. Choisissez un emplacement vide :





Cliquez sur l'onglet « Sampler » et repérez le bouton du panneau d'enregistrement situé en bas à droite. Cliquez dessus. Le panneau d'enregistrement s'ouvre :



Vous trouverez une explication détaillée de chaque partie du panneau d'enregistrement sur le [wiki des tutoriels Renoise](#). Comme il s'agit d'un guide de démarrage rapide, faisons comme si nous savions ce que nous faisons et passons cette étape.

Le vumètre est en pleine action, c'est parti !

Pour démarrer l'enregistrement, cliquez sur [10] dans l'illustration ci-dessus ; vous pouvez également appuyer sur la touche [Entrée]. Pour arrêter l'enregistrement, cliquez sur [10] ou appuyez à nouveau sur [Entrée]. Pour quitter le panneau d'enregistrement, cliquez sur [11].

Si vous souhaitez écouter votre enregistrement en temps réel, activez l'icône du haut-parleur en [1]. Lorsque nous quittons le panneau d'enregistrement, notre session est enregistrée sous forme d'échantillon et la forme d'onde s'affiche dans l'éditeur d'échantillons. Pour écouter le résultat, appuyez sur la touche Entrée de votre clavier ou cliquez sur le bouton de lecture situé en bas à droite.



Si vous souhaitez normaliser le son, cliquez sur le bouton du milieu :



Dépannage

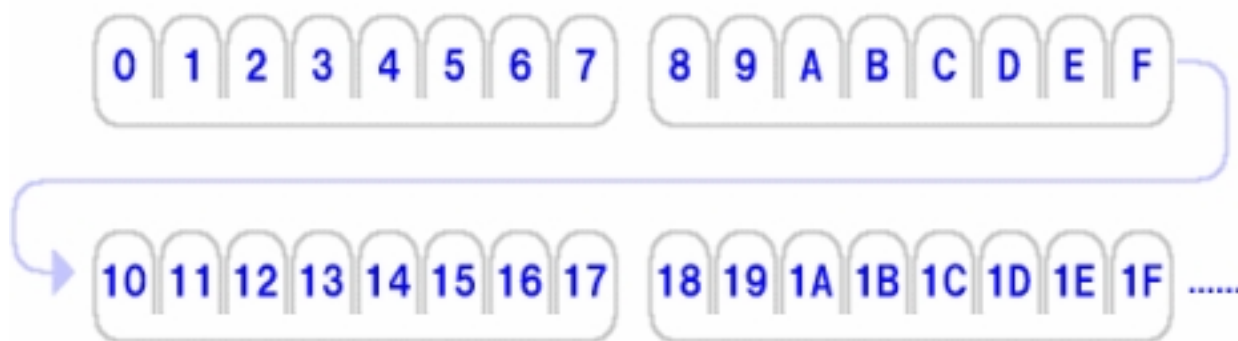
Vous n'entendez aucun son ?

- Le microphone est-il activé ? Est-il branché ? Avez-vous besoin d'un préamplificateur ?
- Vos paramètres audio sont-ils corrects ?
- Vérifiez que le son fonctionne à l'aide du mixeur du système d'exploitation ou du logiciel fourni avec votre carte son (ou votre microphone USB).
- Vérifiez le périphérique d'entrée dans le panneau d'enregistrement (sur l'image ci-dessus, au n° [4]). Avez-vous sélectionné le bon ?
- Mettez à jour les pilotes de votre carte son (ou de votre microphone USB).
- Redémarrez Renoise pour réinitialiser le périphérique.

À propos du format HEX

De nombreuses valeurs saisies dans l'éditeur de patterns de Renoise sont en hexadécimal (HEX). Comme de nombreux débutants ont des difficultés avec ce concept fondamental, nous allons l'aborder ici.

La plupart des gens sont habitués au système décimal, car la plupart des gens ont 10 doigts. Imaginons plutôt que nous ayons 16 doigts – ce qui, comme par hasard, s'avère très pratique pour de nombreux concepts musicaux ;-)

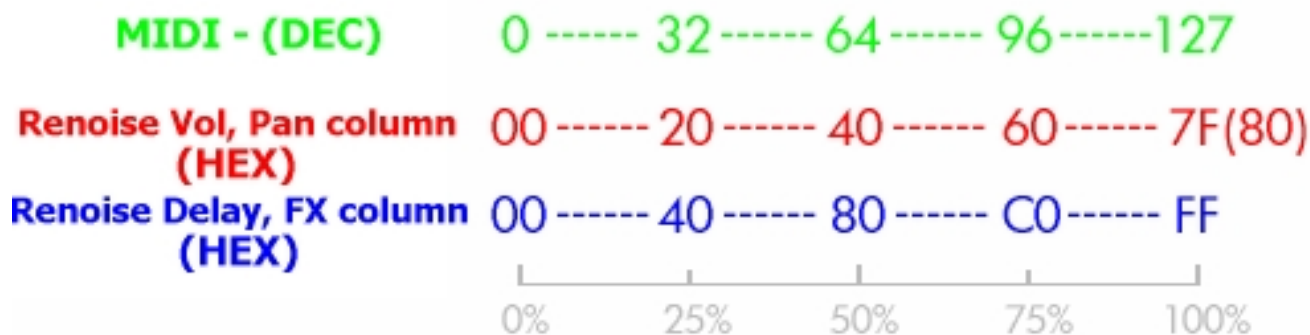


Notez que l'on commence à compter à partir de 0 (au lieu de 1). Ainsi, les chiffres 0 à 7 sont comptés sur votre main « gauche » et les chiffres 8 à F sur votre main « droite ». C'est le principe de base du système hexadécimal. Par rapport au système décimal, on obtient :

0(HEX) = 0(DEC), 1 = 1, 2 = 2, 3 = 3 [...], 9 = 9, A = 10, B = 11, C = 12, D = 13, E = 14, F = 15, 10 = 16, 11(HEX) = 17(DEC), [...]

Après F, on recommence la boucle avec les chiffres 10 à 17 sur la main gauche imaginaire, puis 18 à 1F sur la main droite imaginaire. Répétez ces boucles jusqu'à compter jusqu'à F8, F9, FA, FB, FC, FD, FE, FF, pour finalement atteindre 100 HEX. En reconvertissant 100 HEX en décimal, vous obtenez 256. Par exemple : $16(DEC) * 16(DEC) = 256(DEC)$.

Hint! Au début, vous trouverez peut-être tout cela difficile. Surtout si vous n'y êtes pas habitué. L'essentiel est d'acquérir une idée approximative. C'est comme un « entraînement cérébral ». Plus vous le pratiquez, plus cela devient facile. Par exemple, lorsque vous souhaitez réduire le volume de moitié par rapport à sa valeur maximale :



Conversion en hexadécimal

Honnêtement, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. Plus vous vous familiariserez avec Renoise, plus vous comprendrez. Mais passons en revue le principe une dernière fois, par mesure de sécurité.

Du décimal à l'hexadécimal

Convertissons 60 en base décimale (DEC) en base hexadécimale (HEX). Commençons par diviser par 16. $60 \div 16 = [3]$ avec un reste de 12. Inscrivons le [3] à gauche et le reste, soit 12, à droite. 12 correspond à [C] en base hexadécimale ; le résultat est donc [3C].

De l'hexadécimal au décimal

Convertissons [2F] hexadécimal en décimal. Commençons par multiplier le chiffre le plus à gauche par 16, puis ajoutons-y le chiffre de droite, c'est-à-dire $[2] \times 16 + [F]$. Cela donne $32 + 15 = 47$, et la réponse est donc 47.

Si tout le reste échoue, utilisez une calculatrice :

- <http://www.statman.info/conversions/hexadecimal.html> Et

maintenant, revenons à notre programme habituel...

Échantillons et instruments Renoise

Cette section explique quelques notions de base sur les échantillons et les instruments Renoise.

Comprendre les échantillons et les XRNI

Afin de vous familiariser avec plusieurs concepts à la fois, nous allons charger un XRNI (instrument Renoise) depuis la bibliothèque de préréglages et l'explorer.

Un XRNI est un échantillon, un plug-in ou un synthétiseur MIDI classique (l'un de ces éléments ou une combinaison des trois) encapsulé dans un « conteneur d'informations » spécial. La différence fondamentale entre un échantillon et un instrument réside dans ce conteneur spécial. Lorsque l'on travaille avec Renoise, on charge souvent des échantillons, on les manipule, puis on les enregistre au format XRNI si l'on souhaite les réutiliser dans d'autres morceaux.

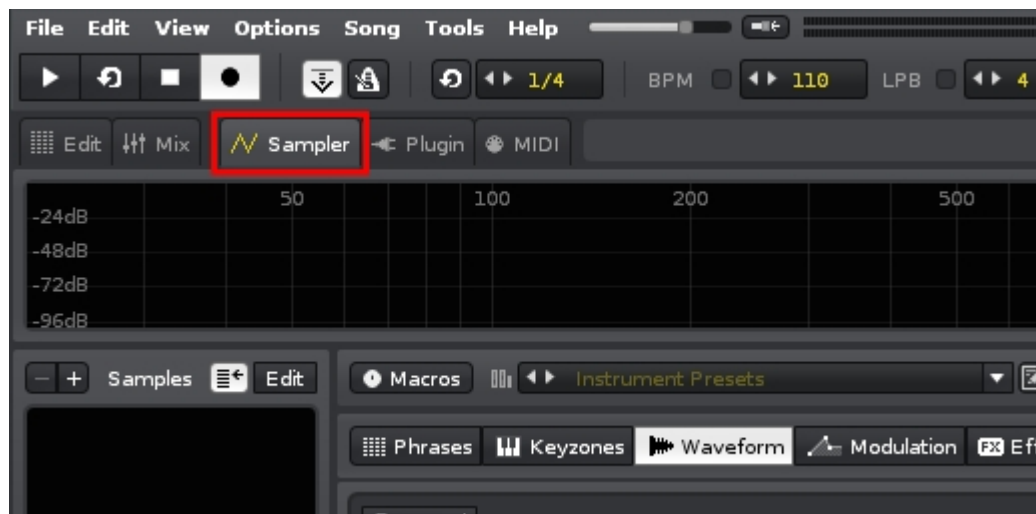
Tout ce qui suit s'applique également aux échantillons, mais pour les besoins de cette démonstration, nous allons travailler avec un XRNI issu de la bibliothèque de préréglages plutôt qu'avec un véritable échantillon.

Charger un instrument depuis la bibliothèque de préréglages

Commençons par charger « Hollow Bass.xrni » depuis la bibliothèque de préréglages. Si vous ne savez pas comment procéder, nous vous invitons à revoir les rubriques précédentes. Voici un petit rappel : sélectionnez la catégorie « Instrument » dans le navigateur de disque, cliquez sur le bouton Bibliothèque, une liste de répertoires s'affichera, choisissez un emplacement d'instrument, puis double-cliquez sur « Bass », puis sur « Hollow Bass.xrni »



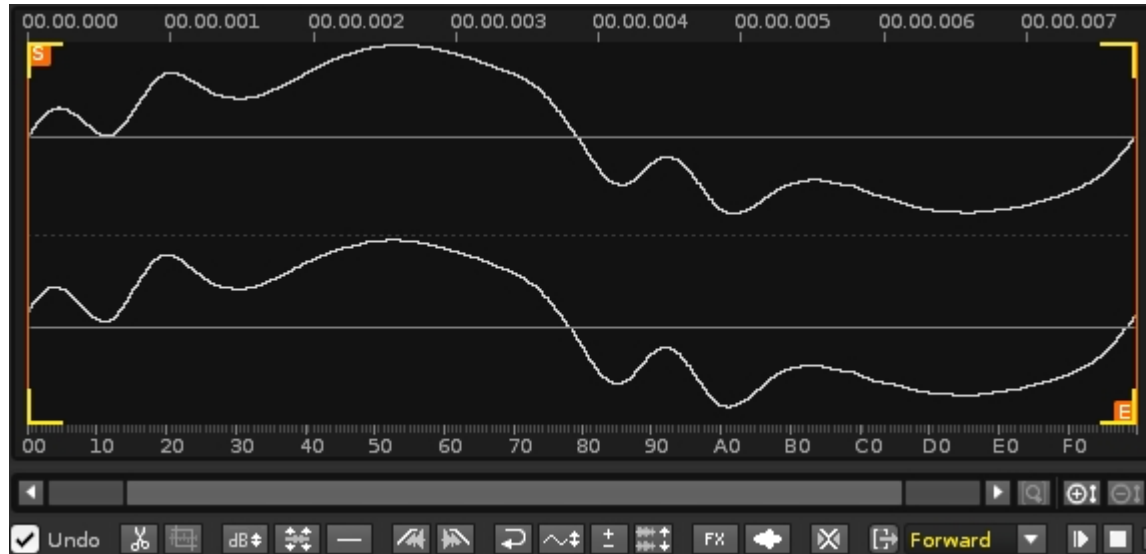
L'éditeur d'échantillons



Pour activer l'éditeur d'échantillons, cliquez sur l'onglet « Sampler » illustré dans l'image ci-dessus. Si vous avez sélectionné « *Hollow Bass* » dans le sélecteur d'instruments, la forme d'onde correspondante s'affichera.

Maintenant, appuyez sur la touche **Z** (**Y** sur un clavier allemand, **W** sur un clavier français) de votre clavier d'ordinateur et maintenez-la enfoncée. Par défaut, la touche Z est associée au DO de la gamme DO-RE-MI, également appelé C-4. En appuyant sur Z, vous devriez entendre un son magnifique. Appuyez sur d'autres touches telles que X, C ou V pour entendre différentes notes.

Configuration des points de boucle

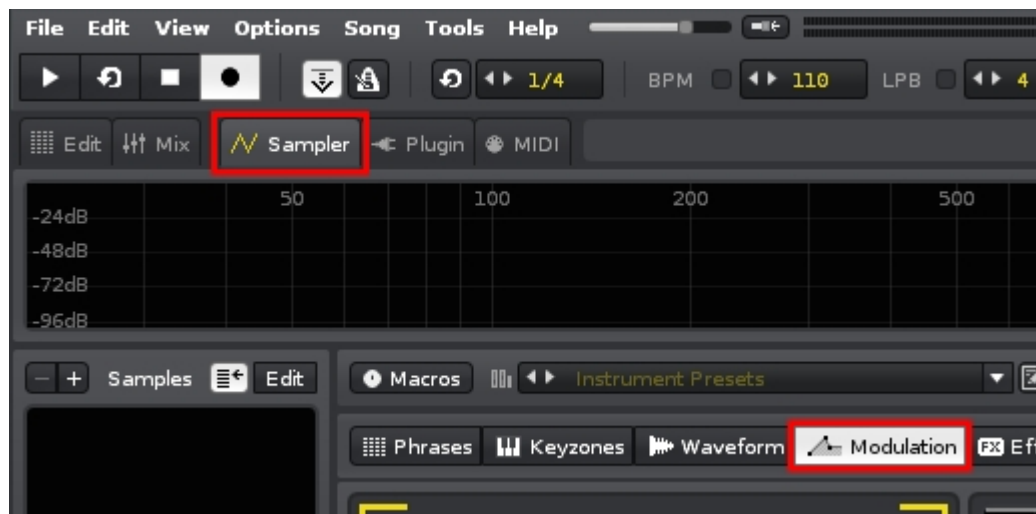


Il y a deux lignes orange : celle de gauche correspond au point de début de la boucle et celle de droite au point de fin de la boucle.

Sous la forme d'onde se trouve une rangée de boutons. L'un d'entre eux, situé vers le milieu, est un menu déroulant comportant l'option « Forward ». Ce menu permet de contrôler le type de boucle. Cliquez sur « Forward » et sélectionnez un autre type de boucle afin de constater la différence de comportement. Essayez d'appuyer à nouveau sur la touche **Z** et remarquez la différence.

Dans la plupart des cas, il est généralement nécessaire d'ajuster ces points soi-même. Les lignes peuvent être déplacées en cliquant sur les repères lettrés et en les faisant glisser vers la gauche ou vers la droite.

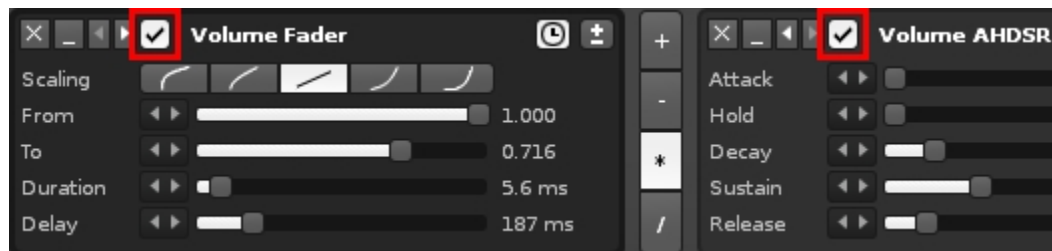
Modulation



Ensuite, nous allons définir l'enveloppe de modulation du volume. Veuillez cliquer sur l'onglet « Modulation » comme indiqué sur l'image ci-dessus.

Vous l'avez sans doute deviné, mais oui, l'enveloppe de volume est également déjà configurée dans l'instrument « Hollow Bass.xrni ». Appuyez sur la touche Z et observez ce qui se passe à l'écran. Vous pouvez constater que le graphique descendant (l'enveloppe) s'anime dès que vous relâchez la touche.

Que se passe-t-il lorsque l'on désactive cette fonction ? Essayons. Désactivez l'enveloppe de volume en cochant la case située en haut à gauche des périphériques, comme indiqué sur l'image suivante. Appuyez sur la touche Z.



Que se passe-t-il ici ?

Lorsque les périphériques sont activés : le son est affecté par la modulation de volume, qui est maintenue tant que vous maintenez la touche Z enfoncée et qui s'arrête lorsque vous la relâchez.

Lorsque les périphériques sont désactivés : il n'y a pas de modulation de volume et le son est donc lu à un volume constant.

Jouez avec les autres onglets et paramètres. Observez ce qui se passe. Comme il s'agit d'un guide de démarrage rapide, nous nous arrêterons là. Oui, il y a encore beaucoup à apprendre. Oui, nous avons évidemment passé sous silence de nombreuses options et panneaux supplémentaires. Une compréhension plus approfondie viendra plus tard. Entraînez-vous, essayez de nouvelles choses et lisez les [tutoriels](#). Pour l'instant, passons à la suite.

Instruments VSTi/AU

Les VST et AudioUnits (AU) sont des plug-ins tiers pouvant être utilisés avec Renoise. Bien que nous utilisions un instrument VST (VSTi) pour l'explication ci-dessous, les mêmes principes s'appliquent également aux AudioUnits.

Important : tous les plug-ins ne sont pas des instruments. En fait, la plupart d'entre eux sont des effets DSP.

Configuration de nos plug-ins VST/AU

Les dossiers VST/AU

Les plug-ins VST/AU peuvent être utilisés par de nombreuses applications musicales, et pas seulement par Renoise. C'est pourquoi nous souhaitons placer tous nos plug-ins dans le même répertoire.

Les utilisateurs de Windows et de Linux sont libres de placer ces plug-ins où ils le souhaitent. Sur Macintosh, les plug-ins doivent être placés soit dans `~/Bibliothèque/Audio/Plug-ins/`, soit dans `/Bibliothèque/Audio/Plug-ins/`.

Dans la plupart des cas, les plug-ins VST/AU sont fournis avec un programme d'installation ; vous n'avez donc pas à vous en soucier. Toutefois, s'il n'y a pas de programme d'installation, ou si vous souhaitez choisir l'emplacement des plug-ins, n'oubliez pas que c'est à vous qu'il incombe de gérer correctement leur emplacement sur votre disque dur.

Configuration

Tout d'abord, nous devons indiquer à Renoise où se trouvent nos plug-ins. Cliquez sur « Édition » dans le menu principal, puis sur « Préférences ». Sur Mac, l'option « Préférences » se trouve dans le menu Renoise. Vous pouvez également utiliser le raccourci clavier [Ctrl + ,] (ou [CMD + ,] sur Mac).

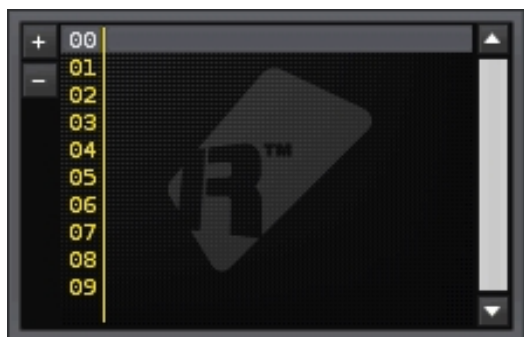


Cliquez sur le bouton « Plug-ins/Divers ». En haut de la fenêtre, plusieurs options s'affichent ; celles-ci varient selon que vous utilisez Windows, Macintosh ou Linux. Assurez-vous que les cases sont cochées et que les chemins d'accès mènent aux bons dossiers. Ajustez ces paramètres en conséquence. Relancez la recherche si nécessaire.

Comment utiliser un instrument VSTi/AU

Sélecteur d'instruments

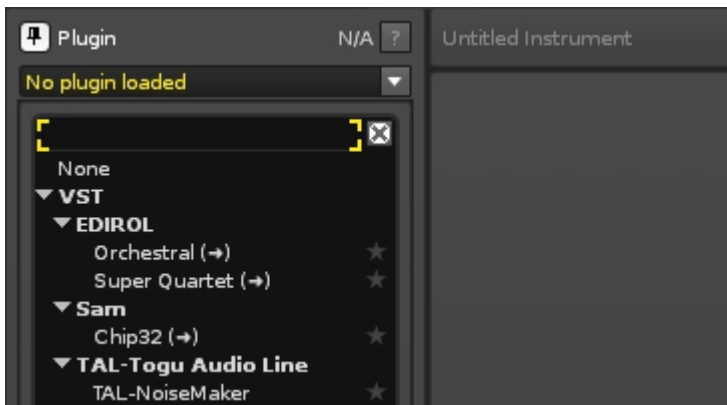
Commencez par choisir un emplacement libre dans le sélecteur d'instruments. C'est là que l'instrument VSTi/AU sera chargé :



Panneau de propriétés de l'instrument VSTi/AU



Cliquez sur l'onglet « Plugin » pour ouvrir l'interface du plugin.



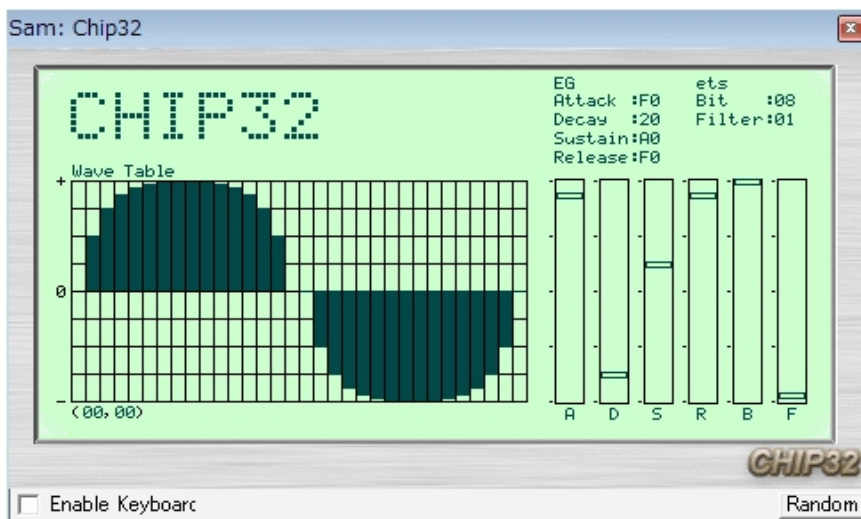
Cliquez sur le menu déroulant où il est indiqué « Aucun plug-in chargé » pour afficher la liste des instruments VSTi/AU.

Comme mentionné précédemment, tous les plug-ins ne sont pas des instruments. En fait, la plupart d'entre eux sont des effets DSP. Si rien n'apparaît dans cette liste, cela signifie peut-être que vous n'avez aucun instrument installé ?

Choisissez l'instrument que vous souhaitez utiliser. Dans notre exemple, nous utilisons le [VSTi gratuit : Chip32](#). Une fois sélectionné, il apparaît dans le sélecteur d'instruments. Appuyez sur la touche Z pour écouter l'instrument.



Comme cet instrument dispose de préréglages, vous pouvez les sélectionner en cliquant sur le menu déroulant « Programme » dans le panneau des propriétés du plug-in. D'autres propriétés, telles que le « Volume », peuvent également être réglées.



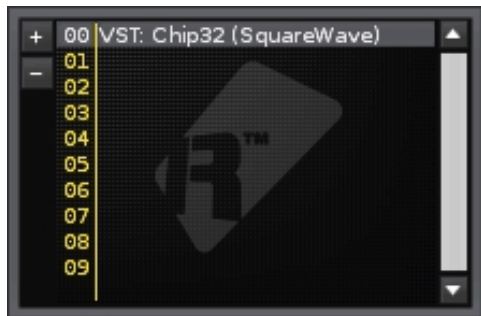
Vous pouvez également régler les paramètres directement sur l'interface de l'instrument.

Enregistrement de l'automatisation d'un instrument VSTi/AU

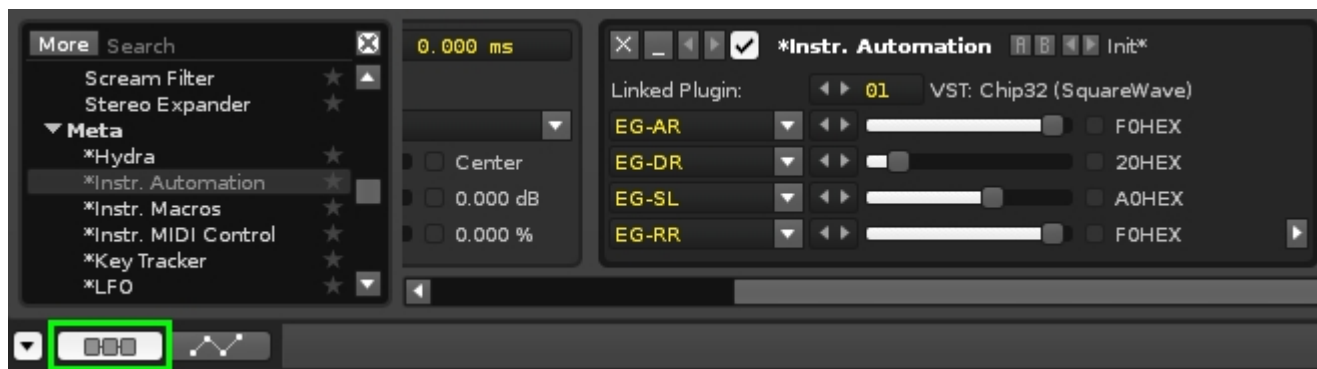
Avec un méta-périphérique

Lorsque vous utilisez des effets VST/AU, l'automatisation fonctionne de la même manière que pour les effets natifs de Renoise. Mais dans le cas d'un instrument VSTi/AU, vous devez adopter une approche légèrement différente.

Commencez par charger un instrument VSTi/AU. Ici, nous utilisons « Chip 32 », comme expliqué plus haut.

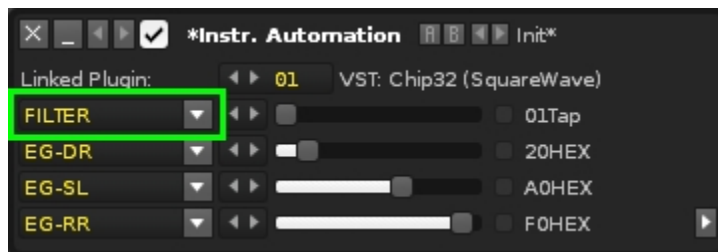


Ensuite, activez le panneau « Track DSPs » et chargez « *Instr. Automation » depuis la liste des effets :

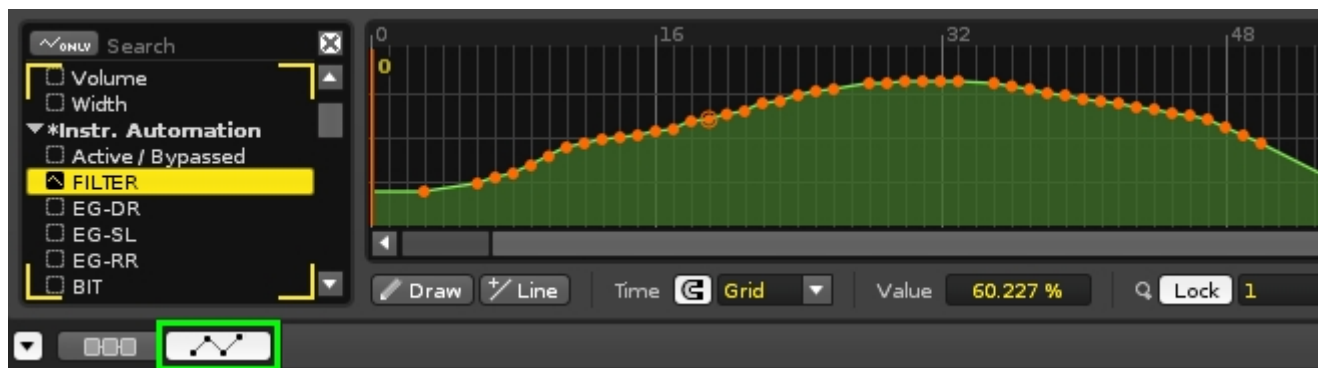


Liez le périphérique d'automatisation au plug-in souhaité en cliquant sur les flèches situées à côté de « Linked Plugin ».

Les options disponibles dans le menu déroulant varient en fonction de l'instrument VSTi/AU sélectionné. Dans le menu déroulant, choisissez le paramètre que vous souhaitez automatiser. Ici, c'est le paramètre « FILTER » de Chip 32 qui a été choisi :



Comme expliqué précédemment dans la rubrique « Automation », jouez le motif et enregistrez l'automatisation en cliquant avec le bouton droit de la souris et en faisant glisser le curseur du périphérique d'automatisation. Les résultats sont enregistrés dans le panneau « Automation » :



Si vous souhaitez automatiser le paramètre « Pitch Bend », vous le trouverez dans « *Instr. MIDI Control ». Veuillez vous reporter à la section « Entrée VSTi/AU/MIDI » de la rubrique « Exemples d'éditeur de motifs » pour plus d'informations sur ce périphérique.

Exemples d'éditeur de motifs

Dans cette rubrique, nous explorons quelques exemples d'utilisation de l'éditeur de motifs. Étant donné que de nombreuses commandes ne fonctionnent qu'avec des instruments basés sur des échantillons, certains exemples ne conviendront pas aux instruments VSTi/AU. Pour des informations détaillées et la liste des commandes, veuillez vous reporter au [wiki des tutoriels Renoise](#).

Surveillez la barre d'état située au bas de la fenêtre de Renoise lorsque vous saisissez des commandes de pattern. Elle vous fournira d'un seul coup d'œil des informations utiles sur la commande que vous venez de saisir. Consultez également le menu déroulant «  » dans la barre d'outils située sous l'éditeur de pattern pour obtenir un aperçu rapide de toutes les commandes de pattern disponibles.

Glissière de hauteur

1		2	
00	C-4 00	00	C-4 00
01	 U 28	01	
02	 U 00	02	
03	 U 00	03	
04	 U 00	04	A-4 00
05	 U 00	05	 G 20
06	 U 00	06	 G 00
07	 U 00	07	 G 00
08	OFF	08	 G 00
		09	 G 00
		10	 G 00
		11	 G 00
		12	OFF

1. Glissement de hauteur vers le haut [0Uxx] : [Fichier audio \(mp3\)](#)

De la ligne 00 à la ligne 07, la hauteur de l'échantillon augmente à un taux constant de 28 (notation hexadécimale) ; où 00 signifie « répéter la valeur précédente ».

2. Glissement vers une note [0Gxx] : [fichier audio \(mp3\)](#)

La première note jouée est un do-4. À la ligne 04, la hauteur augmente à un taux constant de 20 (notation hexadécimale) vers un la-4. Une fois que le glissement atteint la hauteur souhaitée de la-4, les commandes 0G suivantes sont ignorées.

 Dans de nombreux cas, l'utilisation de 00 dans une commande signifie « répéter la valeur précédente ». Cela permet un montage plus rapide.

Astuces pour les breakbeats

0

1

2

3



0. Boucle originale : [fichier audio \(mp3\)](#)

1. Décalage de l'échantillon [0Sxx] : [fichier audio \(mp3\)](#)

La commande de décalage fonctionne en divisant un échantillon en 256 parties égales. Plus l'échantillon est grand, moins cette commande est précise. La plage de valeurs allant de 00 à FF, 0S80 lit l'échantillon à partir de la moitié et 0S40 à partir du quart. (Pour un contrôle plus précis des décalages, vous pouvez ajouter des marqueurs de découpage à l'échantillon dans l'éditeur d'échantillons.)

2. Redéclenchement de la note [Rx] : [Fichier audio \(mp3\)](#)

Également appelé « Retrig ». Cet effet réinitialise et relance la lecture de l'échantillon très rapidement, à la manière d'une mitrailleuse. x définit le nombre de ticks à compter avant de relancer l'échantillon. Par défaut, il y a 12 ticks par ligne. En réglant R4, l'échantillon sera relancé 3 fois par ligne (12÷4=3).

3. Échantillon inversé [B0, B1] : [fichier audio \(mp3\)](#)

B0 lit l'échantillon à l'envers à partir de la position actuelle de la tête de lecture ; comme si l'on passait un disque à l'envers. B1 reprend la lecture normale.

Effets de modulation

Voici quelques techniques pour moduler une note pendant sa lecture :

1

2

3

4

00	C-5 00	...A 37	C-4 00	...V 84	C-3 00	...T 6F	C-6 00	...N 3F
01	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
02	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
03	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
04	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
05	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
06	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
07	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
08	...	A 37	...	V 00	...	T 00	...	N 00
09	OFF	...	OFF	...	OFF	...	OFF	...

1. Arpège [0Axy]

Joue un arpège rapide en do mineur (Cm) en partant de la note de base do-5, puis en montant de 3 demi-tons jusqu'au ré dièse (D#), puis de 7 demi-tons jusqu'au sol (G). Fonctionne mieux avec des sons simples et aigus. La vitesse de l'arpège dépend du tempo du morceau et du nombre de lignes par temps.

2. Vibrato [0Vxy]

Module la hauteur tonale autour de la note déclenchée avec une vitesse de 8 et une profondeur de 4.

3. Tremolo [0Txy]

Module le volume de la note déclenchée avec une vitesse de 6 et une profondeur maximale de F.

4. Panoramique automatique [0Nxy]

Module la répartition stéréo du canal avec une vitesse de 3 et une profondeur maximale de F.

Notes fantômes

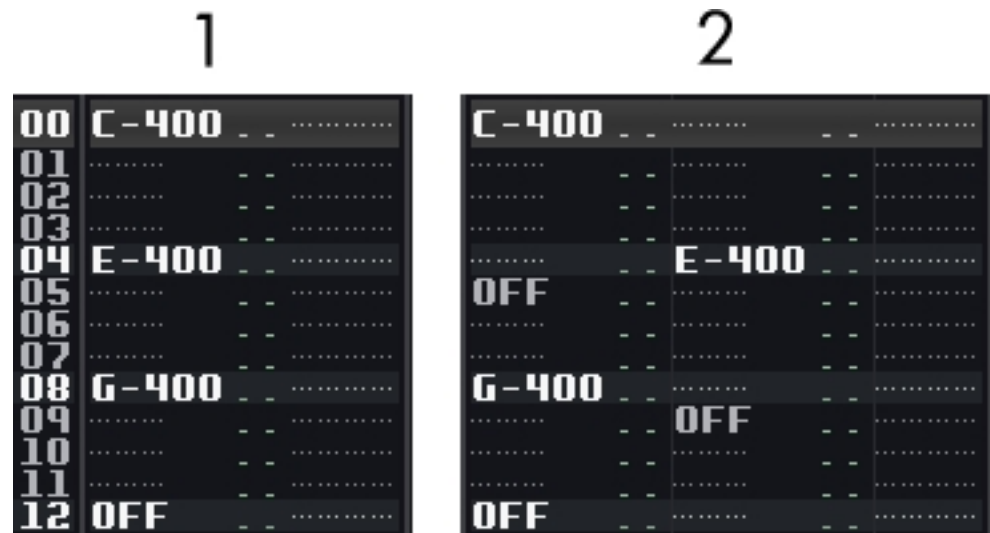
Cette fonctionnalité vous permet de déclencher une nouvelle note sans redéclencher l'enveloppe de l'instrument. Pour que l'enveloppe de la note précédente continue de s'exécuter, il suffit de supprimer le numéro d'instrument de la nouvelle note.



Entrée VSTi/AU/MIDI

Portamento

Il ne s'agit pas d'une commande, mais plutôt d'une technique intéressante pouvant être utilisée avec certains instruments VSTi/AU/MIDI. Découvrez-la :



1. Sans portamento : [fichier audio \(mp3\)](#)

Chaque nouvelle note coupe la note précédente.

2. Avec le portamento : [fichier audio \(mp3\)](#)

En utilisant deux colonnes de notes et en autorisant un léger chevauchement, le son devient continu et le portamento devient possible.

Messages MIDI spéciaux

L'envoi de messages MIDI spéciaux (changement de contrôle, pitch bend, changement de programme et pression de canal) à partir du motif est un peu plus délicat.

Pour indiquer qu'il s'agit d'un message MIDI, on place un code de contrôle spécial commençant par M dans la colonne de panoramique. Les quatre positions de la colonne d'effet seront alors utilisées pour les données à envoyer.

Voici un exemple :

Envoi d'un pitch bend MIDI

00	C-400	.	.	-	-	...	...	...	...
01	...	...	...	-	-	...	...	...	...
02	...	00	.	M1	-	48	56		
03	...	00	.	M1	-	5F	5F		
04	...	00	.	M1	-	6B	2B		
05	...	00	.	M1	-	50	15		
06	...	00	.	M1	-	60	56		
07	...	00	.	M1	-	50	58		
08	OFF	.	.	-	-	...	...	...	...
09	...	00	.	M1	-	40	00		

« M1 » dans la colonne « Panning » correspond au pitch bend et les valeurs de la colonne « Effet » représentent le décalage de hauteur sur cette ligne. Notez que nous devons également spécifier le numéro d'instrument ([00] ici) pour chaque ligne de données MIDI. De plus, nous avons inséré une valeur numérique de [4000] après la note « OFF » afin de réinitialiser le pitch bend à sa valeur centrale.



Il est probablement plus simple de saisir le pitch bend à l'aide de « *Instr. MIDI Control ». Vous pouvez automatiser le pitch bend (ainsi que la pression de canal, le changement de contrôle et le changement de programme) via cette fonction. Veuillez également consulter la rubrique Effets DSP et automatisation.

ReWire (Windows/Mac uniquement)

Qu'est-ce que ReWire ?

ReWire vous permet de connecter et de synchroniser plusieurs applications logicielles, afin de pouvoir les exécuter en parallèle tout en échangeant des informations audio/MIDI entre elles.

Par exemple, vous pouvez connecter Renoise à Logic, programmer votre batterie dans Renoise, tout en arrangeant l'essentiel de votre morceau dans Logic. Ou bien vous pouvez connecter à la fois Reason et Ableton Live à Renoise, arranger votre morceau dans Renoise, contrôler les synthétiseurs intégrés de Reason et jouer avec les clips dans Live. Il suffit de disposer de logiciels compatibles ReWire et vous êtes prêt à vous lancer.

ReWire dispose de deux modes, tous deux entièrement pris en charge par Renoise :

Maître ReWire

Communément appelé « application mixeur », le maître contrôle les autres esclaves ReWire. Un maître ReWire dispose d'un contrôle exclusif sur la carte son. Les esclaves ReWire doivent acheminer le signal audio via l'application maître. Il peut y avoir plusieurs esclaves, mais un seul maître.

Esclave ReWire

Également appelé « application synthétiseur ». Les esclaves sont contrôlés par un maître ReWire. Ils transmettent le signal audio au maître. Ils reçoivent des données MIDI du maître. Mais ils peuvent également envoyer des données MIDI au maître et lui demander de se repositionner.

Comme Renoise peut jouer à la fois le rôle de maître et d'esclave, vous pouvez l'utiliser avec *n'importe quelle* application prenant en charge ReWire.

Procédure de démarrage / arrêt des applications ReWire

Démarrage

L'application maître ReWire doit être lancée en premier, puis la ou les applications esclaves.

Arrêt

Fermez d'abord la ou les applications esclaves ReWire, puis fermez l'application maître.

Important ! Lorsque vous travaillez sur des morceaux, vous devez les enregistrer séparément dans les deux applications.

Vous devez également les charger individuellement lorsque vous reprenez une session. ReWire ne gère que le routage audio et MIDI. Il n'échange ni ne restaure automatiquement les morceaux ou les patches.

Le déroulement de travail de base est donc le suivant :

- 1) Lancez l'application maître ReWire (et chargez une session préalablement enregistrée)
- 2) Lancez l'application esclave ReWire (et chargez une session préalablement enregistrée)
===Création de pistes===
- 3) Enregistrez la session et fermez le slave ReWire
- 4) Enregistrez la session et fermez le maître ReWire

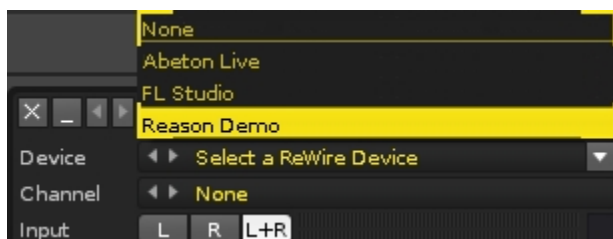
Comment utiliser le maître ReWire ?

Tout d'abord, assurez-vous qu'aucune autre application maître ReWire n'est ouverte. Ensuite, lancez Renoise ; cela fera automatiquement de Renoise le maître.

Dans « Track DSPs », sélectionnez un « #ReWire Input » et ajoutez-le n'importe où dans le morceau. Les pistes d'envoi sont l'endroit idéal pour utiliser ce périphérique de routage.



Dans « #ReWire Input », vous trouverez un menu déroulant contenant la liste des esclaves installés. Sélectionnez-en un. Dans la plupart des cas, l'esclave se lancera automatiquement. Si ce n'est pas le cas, lancez l'application manuellement.



Et voilà ! Le signal audio provenant de l'esclave est acheminé vers Renoise via le « #ReWire Input ». Si vous appuyez sur « Play » dans Renoise, l'esclave commencera également la lecture. Si vous naviguez dans le morceau, l'esclave suivra. Si vous modifiez la lecture dans l'esclave, Renoise suivra. Les deux applications sont désormais liées.

Si vous souhaitez capturer un autre bus audio provenant du même esclave, ajoutez simplement une autre « #ReWire Input », sélectionnez le même esclave mais choisissez un bus différent. Cela vous permettra de diffuser plusieurs bus à partir de la même application.

Si un esclave dispose d'entrées MIDI, celles-ci apparaîtront dans la liste des périphériques MIDI classiques dans les paramètres MIDI de Renoise. Vous pourrez ainsi, par exemple, utiliser les synthétiseurs de Reason depuis Renoise.



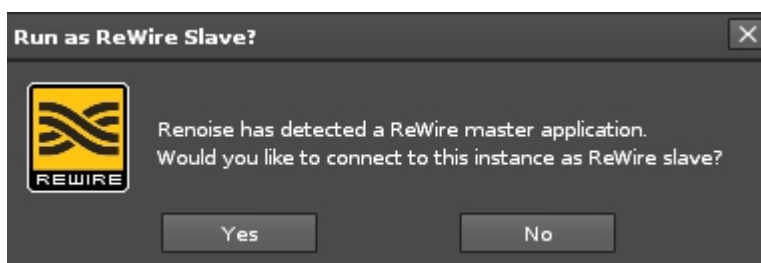
Automatisation des synthétiseurs ReWire comme Reason :

Dès que vous avez créé un instrument MIDI ReWire, vous pouvez utiliser la section « *Instr. MIDI Control » dans Renoise pour l'automatiser. Si le synthétiseur prend cette fonctionnalité en charge, les paramètres mappés s'afficheront à cet endroit, ce qui vous permettra de savoir quel numéro CC automatise quel paramètre dans le synthétiseur.



Comment utiliser un esclave ReWire ?

Commencez par lancer l'application musicale qui servira de maître. Une fois l'application maître lancée, démarrez Renoise. Renoise vous demandera s'il doit fonctionner en tant qu'esclave. Cliquez sur « Oui ».



Dans de nombreux cas, vous devrez ensuite indiquer explicitement au maître d'utiliser Renoise comme esclave. Dans la plupart des séquenceurs multipistes, cela s'effectue en sélectionnant Renoise comme « Entrée audio ». Veuillez vous reporter à la documentation du maître pour plus de détails.

Une fois que vous avez acheminé le signal audio de Renoise vers la table de mixage du maître, vous êtes prêt à commencer. Le signal audio de Renoise sera acheminé vers l'hôte. Le démarrage, l'arrêt et la navigation dans le morceau seront synchronisés dans les deux applications !

Remarques IMPORTANTES concernant Renoise en tant que maître ou esclave

Certains esclaves ReWire peuvent avoir un contrôle limité sur le transport. C'est au maître ReWire de décider s'il autorise (ou non) les modifications du transport.

Par exemple, certains maîtres ReWire peuvent ignorer les changements de tempo, de boucle ou de position. Ce n'est pas un problème lié à Renoise, mais plutôt une implémentation ReWire limitée au niveau du maître concerné.

Restrictions de la version de démonstration de ReWire

Si vous avez acheté Renoise et que vous êtes un utilisateur enregistré, il n'y a bien sûr aucune restriction. Si vous utilisez la version d'essai gratuite, ReWire présente certaines limitations. Les voici :

- 1) Lorsque Renoise est maître, seule la première paire stéréo est utilisée.
- 2) Lorsque Renoise est en mode esclave, la version de démonstration génère parfois un léger sifflement à peine perceptible.
- 3) C'est tout : pas de limite de temps, pas de silence. Vous êtes libre d'explorer et d'utiliser la démo aussi longtemps que vous le souhaitez, et de vous faire une bonne idée de la manière dont ReWire peut améliorer votre flux de travail.

Conclusion

Ceci conclut le guide de démarrage rapide de Renoise.

Comme vous l'avez sans doute deviné, ce guide n'a pour but que de vous aider à démarrer. Renoise est un logiciel de musique très performant et complet. Vous trouverez des informations plus détaillées sur notre site web :

- <http://tutorials.renoise.com/>
- <http://www.renoise.com/>

Si vous ne l'avez pas encore fait, nous vous remercions de votre soutien et vous encourageons à vous inscrire :

- <http://renoise.com/products/renoise/registration-benefits>
- <http://www.renoise.com/order/>

Continuez sur votre lancée !

