

Module « Sound Units »

Commandes globales

@ Verrouille tous les players, coupe l'autoplay, note la date dans la dernière entrée du « Play Log ».

ctrl-shift-left-clic Verrouille tous les players, coupe l'autoplay.

l Verrouille tous les players, coupe l'autoplay.

u Verrouille et démute tous les players.

z Verrouille et mute tous les players, coupe l'autoplay.

Déverrouille tous les players.

w Déverrouille tous les players.

shift-left-clic Déverrouille tous les players.

r Déverrouille, démute tous les players et relance l'autoplay.

del Interrompt tous les players.

bs Interrompt l'un des players.

f « full volume » : rétablit le volume standard de jeu des clips actifs

h « half volume » : passe les clips actifs en « demi » volume.

i passe les changements de volumes en mode « immédiat »

o passe les changements de volumes en mode « semi-rapide »

p passe les changements de volumes en mode « ultra lent »

n commute l'affichage des players par numéro de player, ou par numéro de piste.

q commute entre affichage des numéros de players ou de piste, et l'affichage des numéros des derniers clips joués.

g coupe ou lance l'autoplay.

Commandes locales

t verrouille/déverrouille le player

left-clic sélectionne le player pour édition éventuelle dans le module « Dynamic Play Parameters ».

Il affiche alors le numéro du dernier clip joué. Si le player est actif, il est en outre verrouillé

right-clic Si le player est inactif, le dernier clip joué par ce player est relancé. Si le player est actif, cette action le verrouille, et le mute ou le démute.

ctrl-right-clic tue le player courant, qui redevient inactif.

a affiche les informations détaillées sur le player concerné dans le module « Générateur A ».

b affiche les informations détaillées sur le player concerné dans le module « Générateur B ».

c affiche les informations détaillées sur le player concerné dans le module « Générateur C ».

d affiche les informations détaillées sur le player concerné dans le module « Générateur D ».

e rejoue le clip précédemment joué par ce lecteur.

E rejoue et verrouille le clip précédemment joué par ce lecteur.

k « kill » : interrompt le player courant, qui redevient inactif.

m verrouille et mute ou démute le player.

s passe en mode « solo » le player correspondant, et le sélectionne pour édition éventuelle dans le module « Dynamic Play Parameters ».

Module « Clips Selection »

Souris

Clic-gauche joue le clip choisi avec les caractéristiques (play mode et space mode) du partiel 0.

Clic-gauche+Ctrl joue et verrouille le clip choisi avec les caractéristiques (play mode et space mode) du partiel 0.

Clic-gauche+Alt interrompt les clips en cours de jeu, et joue le clip choisi avec les caractéristiques (play mode et space mode) du partiel 0.

Clic-gauche+Alt+Shift interrompt les clips en cours de jeu, et joue et verrouille le clip choisi avec les caractéristiques (play mode et space mode) du partiel 0.

Clic-gauche+Shift remet à 0 les caractéristiques d'un clip. S'il doit être joué, il sera vérifié à nouveau.

Clic-gauche+Alt+Shift remet à 0 toutes les caractéristiques des clips situés entre cette case et la position antérieurement sélectionnée par un «Clic-droit».

Clic-gauche+Ctrl+Shift active ou désactive le clip (un clip désactivé n'est pas joué, et affiche en rouge sombre « 999 »).

Clic-droit sélectionne, sans le jouer, le clip correspondant.

Clic-droit+Cmd force une revérification du clip.

Clic-droit+Ctrl+Shift supprime tous les clips importés par glisser-déposer situés entre cette case et la position antérieurement sélectionnée par un « Clic-droit ». Les fichiers audio originaux ne sont naturellement pas modifiés.

Clic-droit+Ctrl+Shift+Alt remet à 0 les caractéristiques de l'ensemble des clips du système, et relance un check de ceux-ci. Ceci permet de changer le répertoire « WAVES », puis de vérifier l'ensemble des clips, sans avoir à relancer la session.

Clavier

Les flèches (« up », « down », « left », « right ») permettent de se « déplacer » dans la banque en sélectionnant le clip voisin (en haut, bas, etc.) du clip courant.

Les flèches (« up », « down »), avec « shift », commutent les différents modes d'affichage.

Espace ou « Return » : joue le clip choisi avec les caractéristiques (play mode et space mode) du partiel 0.

Touches «0» à «9», «a» à «z», puis «Shift+A» à «Shift+Z» : jouent le clip choisi avec les caractéristiques (play mode et space mode) du partiel « N », le numéro « N » étant déduit de la touche choisie (0 à 9 pour les chiffres, «10» à « 35 » pour les minuscules, et « 36 » à « 61 » pour les majuscules), et donc compris entre « 0 » et « 61 ».

Touche « ! » : supprime l'alias importé à cet emplacement.

Touche « : » : remet à 0 les caractéristiques du clip. S'il doit être joué, il sera vérifié à nouveau.

Touche « / » : remet à 0 les caractéristiques de tous les clips du bloc de 100 affiché. Si un clip est joué, il sera vérifié à nouveau.

Touche « = » : active ou désactive le clip (un clip désactivé n'est pas joué, et affiche en rouge sombre « 999 »).

Touche « + » : active ou désactive tous les clips du bloc de 100 affiché.

Module « Play Log »

Pad 1

Enregistrement « Stopped », « Pause » « Recording » par « C-G » « Cmd-C-G ». « C-D » : menu
Record Time « C-G » passe de « H-M-S » à « S.mS ». « C-D » pour « Lock sounds on pause »
Items count ; « C-D » pour « Record replayed sounds »
Auto-Play ; « C-G » pour « On/Off » ; « Cmd-C-G » coupe les sons ; « C-D » coupe sons et play.
Replay « Stopped », « Pause » « Replaying » par « C-G » ; « C-D » : menu.
Play time ; « C-G » passe de « H-M-S » à « S.mS ». « C-D » pour « Repeat »
Item number ; « C-D » pour « Markers include replayed sounds »
Next play ; « C-D » pour « Replay », « Play control », « Replay mute »

« a » : « Auto Play » « On/Off »
« h » : stoppe enregistrement et replay
« i » : inverse le sens de la lecture
« j » : inverse « Immediate jump into loop »
« k » : inverse « Lock replayed sounds »
« l » : inverse « Repeat mode »
« m » : inverse « Mute replay »
« o » : inverse « Lock sounds on pause »
« p » : inverse « Replay/Pause »
« q » : répète le son précédent en mode « step »
« r » : inverse « Record/Pause »
« s » : inverse « Step mode »
« t » : inverse « Record replayed sounds »
« u » : inverse « Unlock replayed sounds »
« w » : varie la vitesse de lecture entre -2.5 et 2.5
« z » : arrête enregistrement, lecture et production de son

Pad 2

« C-G » crée un marqueur si vide (date enregistrement), ou va à la date correspondante.
« Cmd-C-G » crée un marqueur si vide (date lecture), ou va à la date correspondante.
« Ctl-C-G » remplace un marqueur
« Ctl-Alt-C-G » supprime le marqueur courant
« Cmd-Alt-C-G » toggle le marqueur en borne de boucle
« C-D » toggle « Replay/Pause » si vide, ouvre un menu sinon.
« Cmd-C-D » Lance les marqueurs de cette case et des cases situées en-dessous dans la colonne
« Ctrl-C-D » Lance les marqueurs de cette case et des cases situées à droite dans la ligne

« c » : copie le marqueur courant
« d » : duplique le marqueur dans la première case disponible à sa suite
« f » : change le marqueur courant en limite de boucle
« n » : rend « neutre » le marqueur
« b » : rend à un marqueur « neutre » sa fonctionnalité antérieure
« x » : coupe le marqueur
« v » : colle le dernier marqueur coupé ou copié
« y » : change cycliquement le type du marqueur, de « inactif » à « séquence »

Module « Dynamic parameters »

Paramètres : « statiques », « initialisation » (lancement d'un clip), « dynamiques »

Play Dur. (« Play duration »). **Loop Dur.** (« Loop duration »). **Vol. Glob.** (« Volume Global »).

Dyn. Vol. (« Volume Dynamique »). **Dyn. Rate** (« Vitesse de lecture »). **Transpose** (« Transposition »). **Direction** (« Sens de lecture »). **Dyn. Gsize** (« Taille du grain »). **Dyn. Top** (« Plateau »). **Dyn. Slant** (« Inclinaison »). **Gr.Fd.In.Shp** (« Forme de fade-in des grains »).

Gr.Fd.Out.Shp (« Forme de fade-out des grains »). **Dyn. Position** (« Point de référence »).

Dyn.Pos.var (« Variation autour du point de référence »). **Dyn. Mass** (« Densité du nuage de grains »). **Asynchronicity** (« synchronisme de la génération des grains »). **Harmonic Shape** («

Numéro (0 à 10) d'un algorithme de transformation des grains »). **Inharmonicity** (« Variations dans l'algorithme »).

Pad 1

Affichage du numéro de la configuration courante. « z » : « p », « q », « r », « s » : 0, 65 à 68.

Référence au player et au clip [player->clip]. « c » : copie, « s » sauve dans play log, « i » sauve et verrouille, « a » : abandonne l'édition « C-D » : replay clip

Mode de transfert des paramètres. « C-G », « C-D », « + », « a », « p » ou « m ».

Valeur du paramètre « FLM1 » du préréglage courant (en hexadécimal). « C-G », « C-D », « z »
« f »

Valeur du paramètre « FLM2 » du préréglage courant (en hexadécimal).

Valeur du masque de transfert « And ».

Valeur du masque de transfert « Or ». $FLM(dest) = (FLM(source) \& \text{« And »}) | \text{« Or »}$

Nom du flag pointé par la souris dans L'éditeur de drapeaux « C-G », « C-D », « t », « x »

Pad 2

« C-G » capture des paramètres dynamiques dans la cellule cliquée / choix conf. Courante

« Cmd-C-G » force la capture cellule cliquée

« Cmd-Alt-C-G » efface la capture

« C-D » chargement des paramètres dynamiques de la cellule

« c » copie (en 65) le préréglage de la case courante

« v » colle dans la case courante le préréglage 65

« A », « Z », « E », « R », « T », « Y » : randomize les paramètres de la case (de - à +)

« Cmd-C-D » (après un « C-D ») choisit un second preset pour interpolation

« X » / « I » passage de interpolation [-1 1] à extrapolation [-3 3].

Notes

Conf : 0 (active) 1-64 : pad ; 65 (copier) ; 66 (avant coller) ; 67 (conf. Courante initiale) ; 68 (conf. par défaut au lancement d'un clip ; -1, -2... conf. Des clips des lecteurs 1, 2, etc.