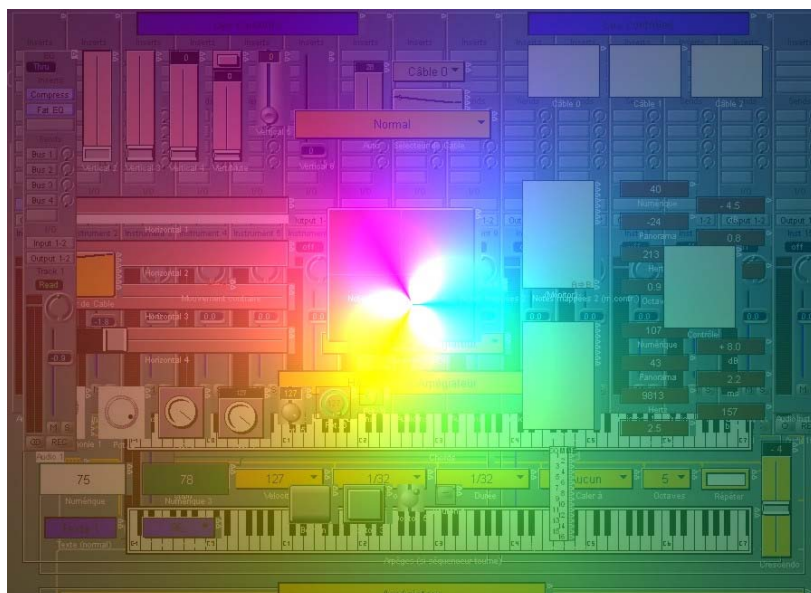


WORKSHOP

L'ENVIRONNEMENT DANS LOGIC AUDIO PLATINUM 5.5 SOUS LES PROJECTEURS



PAR

ARTHUR STAMMET

AU

CONSERVATOIRE DE LA VILLE DE LUXEMBOURG

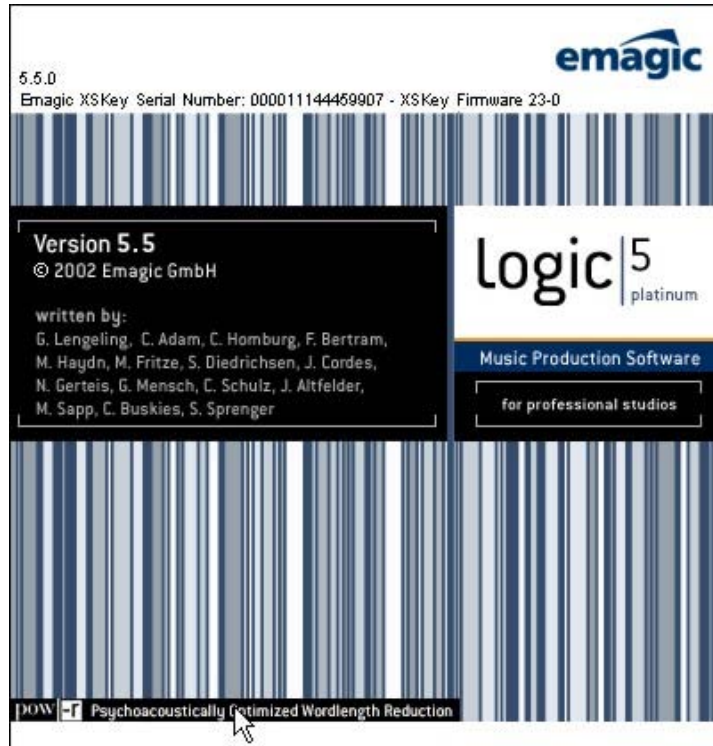
26 AVRIL 2003

TABLE DES MATIÈRES

La situation.....	3
Première vue de l'environnement.....	3
Utilisation d'un fichier standard.....	3
Manipulation d'un fichier standard.....	5
Utilisation intelligente des Screensets.....	5
La Fenêtre Environnement.....	8
L'objet Audio	9
Les calques.....	12
Le mode texte.....	13
Visibilité et protection du câblage.....	13
Copies d'éléments entre calques.....	15
Instruments.....	16
Le multi-instrument.....	16
L'instrument simple.....	19
L'instrument mappé.....	20
Contrôleur d'entrée.....	21
Transformeur du canal MIDI.....	22
Notes mappées.....	23
Les Arpégiateurs.....	25
Le projet réalisé le 26 avril	28
La section « entrée ».....	30
Le traitement du signal.....	30
Wellblech	30
Dromédaire.....	31
Blechwell	31
Ecrevisse.....	31
Mixture.....	31
Pentatonik.....	32
Arpeggio	33
La « Sortie ».....	34

LA SITUATION

Dans un studio MIDI, il faut compter avec un nombre plus ou moins important de synthétiseurs, boîtes à effets et contrôleurs qui ont besoin d'être gérés à l'aide d'un système homogène.



Si un séquenceur Logic (Platinum), installé sur l'ordinateur inévitable en est l'élément central, il est possible de représenter tout les éléments de ce studio au sein de son « environnement ».

En outre, l'environnement met à disposition de l'utilisateur des objets qui lui permettent de traiter et de transformer les informations MIDI. Le compositeur, l'arrangeur ou l'interprète en utilisera uniquement les parties qui lui conviennent pour telle ou telle production et en sauvera les éléments dans le(s) « song(s) » respectif(s).

La structure interne de Logic étant donc très ouverte, l'utilisateur dispose ici d'une grande liberté créatrice qu'il doit tout d'abord apprendre à domestiquer sur le plan technique.

Ce sera le but de ce Workshop.

PREMIÈRE VUE DE L'ENVIRONNEMENT

Sans le savoir, l'utilisateur est confronté à l'environnement dès qu'il lance le logiciel et qu'il se voit confronté à la fenêtre « Arrangement », présente dans la plupart des fichiers standards livrés avec Logic.

UTILISATION D'UN FICHIER STANDARD

Voici par exemple le « ES Demosong », tel qu'il se présente à l'utilisateur :



Voyons un peu ce que cet écran contient : au sein de la fenêtre du logiciel (titre : « Logic Platinum »), nous trouvons quatre fenêtres, à savoir

- l'arrangement (titre : « ES Demosong Arrangement »), qui contient plusieurs pistes avec des événements MIDI, joués par les trois instruments soft livrés avec Logic Platinum représentés ici avec des données d'automatisation de piste,
- le mixeur (titre : « ES Demosong Mixeur »), qui est une vision « spéciale » de l'environnement qui ne représente que les objets mixeur utilisés dans le song,
- l'instrument ES Mono (titre : « ES Demosong ES Mono »), qui apparaît dès qu'on actionne un double-clic sur le bouton bleu « ES M » dans le Mixeur, ainsi que
- la fenêtre Transport (titre : « Transport »), qui permet à l'utilisateur de manipuler le séquenceur (marche, arrêt, pause...) et de contrôler le tempo, la mesure ainsi que d'autres paramètres de gestion musicale importants.

En Double-cliquant sur les autres « Boutons-instruments » nous pouvons facilement les visualiser :



MANIPULATION D'UN FICHIER STANDARD

UTILISATION INTELLIGENTE DES SCREENSETS

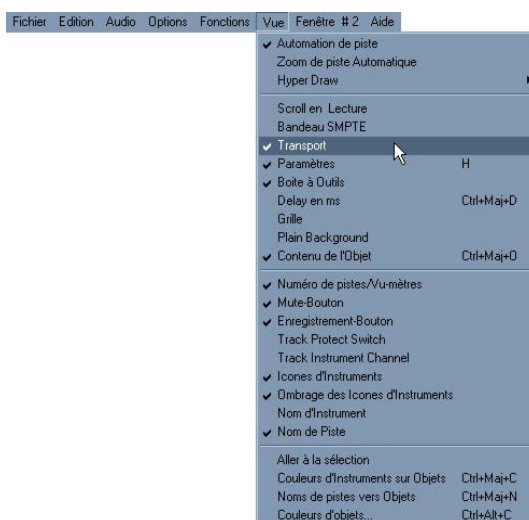
Pour mieux illustrer le sujet de ce workshop, j'ai créé¹ le Screen Set suivant, auquel j'ai attribué le numéro 2 :



Pour y arriver, j'ai dû faire les manipulations suivantes :

- Fermeture des fenêtres « Transport » et « Mixeur ».
- Ouverture de la fenêtre « Partition ».
- Manipulations au sein de la fenêtre « Arrangeur », toujours présente :
 - Activation des éléments d'automation « Tape Delay avec son paramètre Feedback » et de la Résonance de l'Instrument « ES Mono » en appuyant sur le petit triangle blanc à gauche des informations de la piste.
 - Zoom et ajustage de la fenêtre pour ne représenter que la partie qui m'intéresse ici.
 - Double-click sur le nom de la piste « AudioInst6 », qui ouvre l'environnement positionné sur l'objet représentant notre piste.
 - Activation des éléments du Transport par le biais du menu Vue... Transport, lorsque la fenêtre « Arrangement » est active (PC) ou dans la fenêtre Arrangement (MAC).

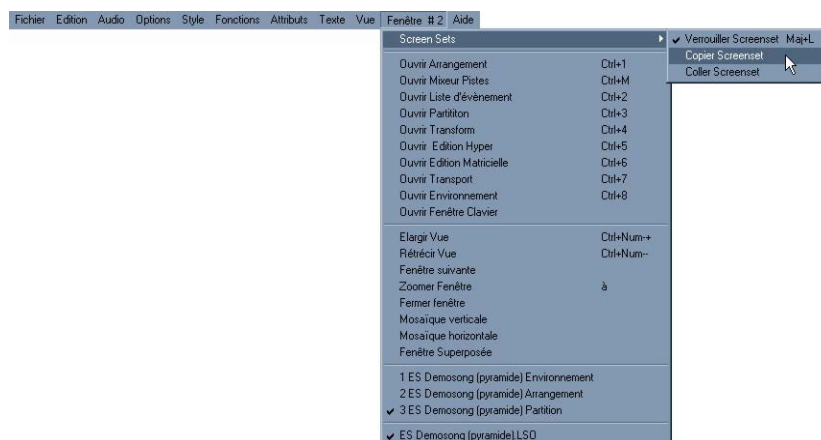
¹ Touche [2] pour choisir le Screen set n° 2 suivi de la fermeture de toutes les fenêtres qu'il contenait.



- Double-click sur la dénomination de l'instrument dans l'objet Audio.
- Ajustage des dimensions et parties visibles des fenêtres.

Ici, je me suis limité à représenter toutes les informations importantes concernant l'instrument 6. En mettant en marche le séquenceur² il est facile de comprendre l'interaction entre l'arrangeur, l'instrument, la partition et l'environnement³.

Copions et collons maintenant cet écran (Screen Set) dans un écran suivant, car il contient une bonne base pour notre travail ultérieur. Pour ce faire, Logic offre une action Copier-coller réservée au Screen Sets :

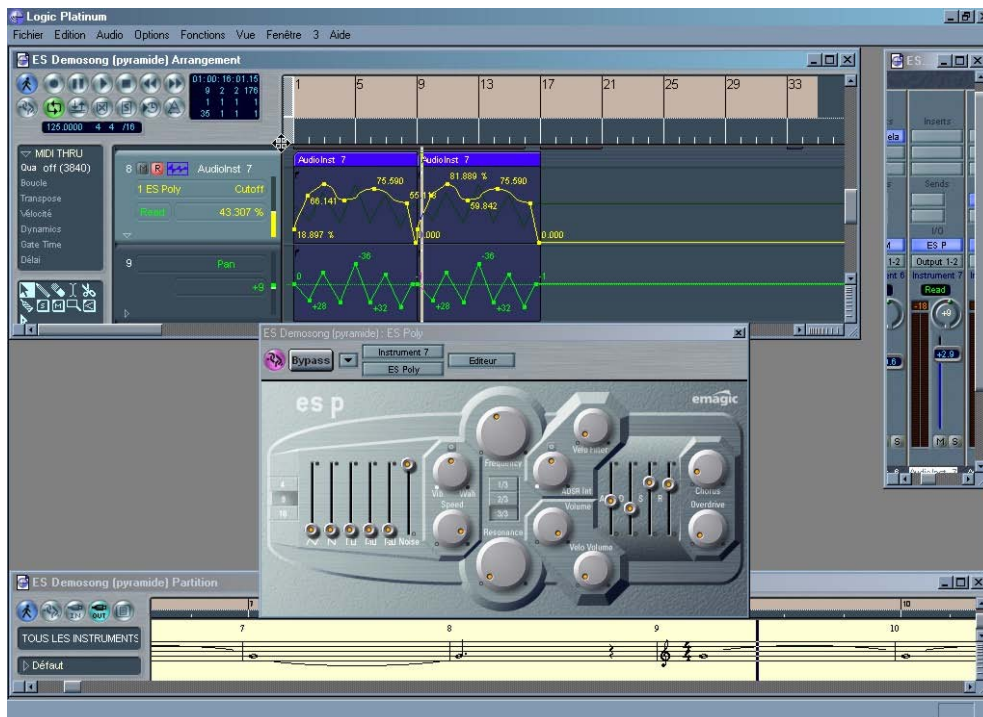


Veillez ensuite à déverrouiller le Screen Set, pour sauvegarder les manipulations ultérieures.

² ...la fenêtre transport étant devenue redondante, car j'ai ajouté les éléments transport dans la fenêtre « Arrangeur »...

³ ...qui remplace ici la fenêtre mixeur !

Après des manipulations que nous connaissons déjà, l'écran suivant pourra aisément être constitué :



En redimensionnant la « Partie Transport » de la Fenêtre Arrangement, il est facile d'en visualiser certaines informations dont le nombre s'adapte automatiquement à la place disponible. Maintenant, vous pourrez à nouveau verrouiller le Screen Set.

Pour finir ce chapitre, j'ai encore créé un premier Screen Set qui se limite à montrer l'intégralité du « Song » avec toutes les indications d'automation de piste. Il s'agit ici de la « Partition visuelle » du « ES Demosong » :

