

Le sampler de FL Studio.

Triturons les sons dans la joie et l'allégresse.

Le sampler est l'élément indispensable pour faire muter vos sons, les arranger à votre sauce, et donc créer des morceaux originaux qui ne ressembleront pas à ceux de vos petits camarades. Evidemment, le sampler de FL Studio n'a rien à voir avec de grosses bêtes comme Kontakt, mais ses possibilités restent immenses : un sample peut recevoir jusqu'à 9 enveloppes (AHDSR ou LFO) en panoramique, volume, cutoff, resonance, pitch... sans parler des réglages communs (normalisation, DC offset...), de l'arpeggiateur, des pre-computed effects, du module Time Stretching, des fonctions reverse, delay...



1- Insérer un sample / premiers réglages.



Insérez un sampler dans le pattern editor (Channels > Add one > Sampler). Cliquez sur l'onglet "SMP" (1) puis sur le dossier (2) pour rechercher un sample sur votre disque dur (le sampler accepte les *.speech, *.wav, *.mp3, *.xi, *.ds, *.rx2, *.rex, *.rcy, *.fst, *.syn). Ça y est, le sample est chargé (3).

Les premiers réglages concernent en général le volume et le pitch : un petit clic sur "Normalize" si le son est trop petit, et ça va déjà mieux (on peut aussi jouer sur un des potards de volume, mais mieux vaut se garder ça sous le coude pour le mix).



Le pitch va vous servir à régler la hauteur du son. Le LED est sur 2 par défaut mais on peut augmenter cette valeur pour avoir un plus grand débattement, qui peut couvrir jusqu'à 48 demi-tons.



Collez 2 ou 3 notes dans le pattern editor et lancez la lecture... Des clicks ? Des pops ? Une partie du sample qui ne vous intéresse pas ? C'est le moment d'optimiser tout ça. Vous avez deux solutions : ouvrir l'éditeur audio (ctrl+E) pour un travail très précis, ou vous servir de la section "Pre-computed effects" si vous pouvez vous permettre d'être plus rapide ; solution que nous allons ici présenter, chers petits amis.



Voici votre sample... le début est pourri et la fin carrément craignos. Qu'à cela ne tienne ! Couic couic, on va couper...

Tournez le bouton "in" pour couper le début, et le bouton "out" pour couper la fin (fade in et fade out). Voilà, les morceaux gênants sont passés à la trappe.

Reste à couper les silences de début et de fin, pour ça tournez le bouton "trim". En voilà un sample qu'il est joli !

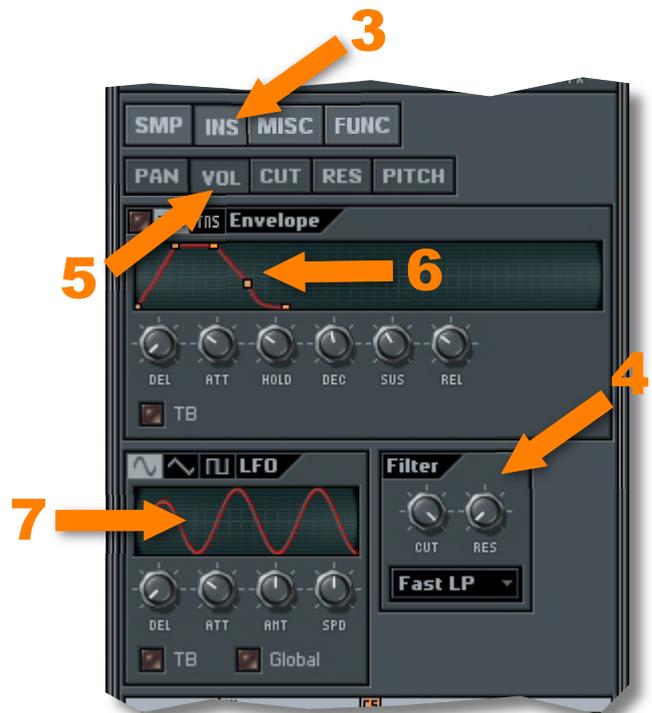


Ça y est, seule la partie qui vous intéresse vraiment sera jouée par le sampler... Seulement, couper c'est bien joli, mais ça fait des sons plus courts (logique, n'est-ce pas ?)... Comment faire pour que votre super sample garde malgré tout sa taille originale ? Hé ben en tripotant le Time stretching.

Le module Time stretching a été considérablement amélioré dans la version 5.0. On peut désormais étirer (ou contracter) un sample sans altérer son pitch (1)... De la même manière, on peut faire varier le pitch sans changer la longueur du sample (2). Youpi.

2- Travailler avec les enveloppes

Les enveloppes vont vous permettre d'apporter des variations à votre sample. Cliquez sur l'onglet "INS" (3). C'est la caverne d'Ali Baba. Vous avez déjà un petit filtre cutoff / resonance (4) pour vous mettre en appétit. Puis cliquez par exemple sur l'onglet "VOL" (5) pour ajuster les propriétés de volume. Vous allez pouvoir régler tout ça grâce à une enveloppe AHDSR (6) et un LFO (7).



Tous ces potards ont un chacun un effet sur une partie de l'enveloppe. Chargez un son assez long dans le sampler et faites varier l'attaque (ATT) ou le decay (DEC) par exemple... Vous entendez ? Hé oui, vous pouvez littéralement sculpter votre son comme vous l'entendez. Mais c'est pas fini...

On peut encore affiner les réglages en se servant de l'onglet TNS. Vous pouvez ici définir la tension de chaque partie de l'enveloppe pour un paramétrage encore plus subtil



Cliquez maintenant sur l'onglet CUT...



...ô magie ! Un nouveau petit potard est apparu (AMT = amount) ! Ce dernier est présent dans les onglets CUT, RES et PITCH : il permet de régler la force de l'effet que l'enveloppe appliquera au sample. Exemple : pour le pitch, tournez-le vers la droite pour que l'enveloppe fasse monter le son dans les aigus, tournez-le vers la gauche pour qu'elle le fasse descendre dans les graves.

Le LFO est un autre type d'enveloppe dont les modulations vont pouvoir se synchroniser au tempo (clic droit sur un potard > Set > 1 step / 2 steps...) pour créer des effets de tremolo, de stereo, de gate, ou ce que vous voudrez de plus expérimental. 3 types d'ondes sont disponibles. Là encore, manipulez les boutons et regardez : l'interface graphique vous permet de mieux comprendre ce que vous faites subir à votre sample (le pôôôvre).



Montées et descentes douces. Ex : pour le pitch, le son ira alternativement dans les graves et les aigus.



Rien, puis, effet de gate progressif. Ex : pour le volume, passé un certain délai, le son subira des coupures brutales et rapides.

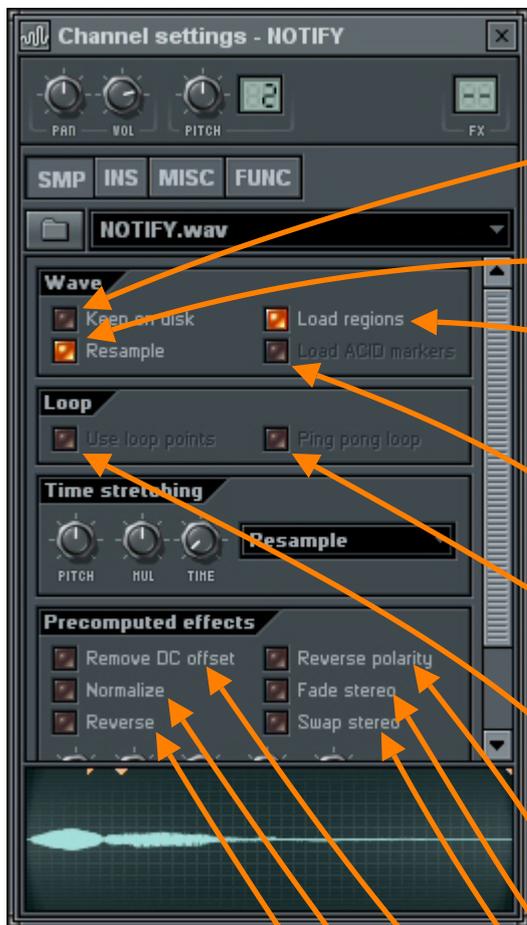
Mmmmh ! Avec tout ça votre sample commence à sonner, non ? Dans votre morceau, n'hésitez pas à créer des automatisations sur les différentes enveloppes (faire varier l'attaque d'un son, par exemple, ou la force d'un LFO de panoramique, de cutoff, etc.)

Maintenant que vous êtes un dieu du sampler, intégrez donc un petit 3xosc dans votre compo (Channels > Add one > 3xosc)... son onglet INS vous semblera familier.

Et si le son de base de ce synthé vous paraissait un peu cheap au début, ça m'étonnerait que vous soyez toujours du même avis après avoir torturé votre onde comme vous venez de torturer votre sample...



3- Et puis le reste...



- * **Keep on disk** : si votre sample est trop gros, vous pouvez choisir de le lire à partir du disque dur (évite d'encombrer inutilement la mémoire).
- * **Resample** : convertit votre sample à la même fréquence que l'ensemble de votre projet.
- * **Load regions** : charge les découpes effectuées dans BeatQuantizer / BeatCreator, par exemple. Utile pour le time stretching (plus précis car il va se baser sur chaque découpe). Ils apparaissent comme de petits triangles oranges sur le dessin de l'onde (voir capture d'écran ci-contre).
- * **Load Acid markers** : charge les repères déposés dans Acid (de toute façon, vous avez FL Studio 5.0, vous n'avez pas besoin d'Acid, circulez !)
- * **Ping pong loop** : joue les loop points en "aller-retour" (c'est-à-dire que la portion entre les points de début et de fin est lue une fois dans le bon sens puis revient en arrière vers le début au lieu de se boucler normalement encore une fois).
- * **Use loop points** : cliquez dessus si vous voulez utiliser les loops points d'un sample (= la portion d'un sample qui se répétera si vous étirez la note dans le piano roll). Ils apparaissent sous la forme de 2 barres rouges sur le dessin de l'onde, en bas. Si le sample n'a pas de loop points, vous pouvez les créer dans l'éditeur audio de Fruity.



- * **Reverse polarity** : change la polarité de la phase.
- * **Fade stereo** : crée un fondu stereo.
- * **Swap stereo** : le canal gauche devient le droit et vice-versa.
- * **Remove DC offset** : "recentre" votre sample si sa phase est décalée par rapport au 0 (= les zones de silence du sample doivent tomber pile sur 0 db quand vous les ouvrez dans un éditeur audio).
- * **Normalize** : porte le volume de votre sample à la plus haute valeur possible (sans que ça clippe).
- * **Reverse** : joue le sample à l'envers.
- * **TB (tempo based)** : ce voyant s'allume si vous décidez de synchroniser au moins une partie de l'enveloppe au tempo. Exemple : vous voulez que l'attaque du son soit lente et se fasse sur une durée de 4 notes. Clic droit sur le potard "att" > Set > 4 steps.
- * **Global** : allumez ce voyant si vous désirez que votre LFO s'applique non pas à chaque note individuellement mais à tout le pattern.

Copie et distribution de ce tutorial gratuites pour toute utilisation non commerciale.

babwoss@online.fr