FRQLIB KICK BUILDER

// MANUEL D'UTILISATION · VERSION 0.4

Le kick builder gratuit de Fréquence Libre. Il tire des couches dans tes sons, les empile, les accorde, cale la phase, ajoute tes effets, et tu glisses le kick dans ton DAW. Hard techno, tekno, mentalcore, trance, hardstyle, frenchcore…

GRATUIT | VST3 | STANDALONE | WINDOWS | 20 STYLES | 9 MODULES D'EFFETS



Fréquence Libre

VST3 · Standalone · Windows
frequence-libre.com

// 00 · AVANT DE COMMENCER

INSTALLER, BRANCHER TES SONS, PREMIER KICK

Le principe : un kick de hard music, c'est plusieurs couches (un punch pour l'attaque, un tail pour la note, un crunch pour la disto, un transient pour le clic…). Le plugin les tire dans **tes** sons, selon les règles d'un style, les accorde entre elles et te rend un seul kick, prêt à glisser dans ton DAW.

// INSTALLER (WINDOWS)

— **L'installeur** : lance `FRQLIB-Kick-Builder-0.4-Windows-Setup.exe` et coche ce que tu veux : le plugin **VST3** (posé tout seul dans `C:\Program Files\Common Files\VST3`), l'**application autonome** et ce manuel. Puis relance ton DAW (ou un nouveau scan des plugins).

— Windows affiche « Windows a protégé votre ordinateur » ? Clique sur **Informations complémentaires**, puis **Exécuter quand même**.

— C'est un **instrument** : pose-le sur une piste MIDI, chaque note jouée déclenche le kick. L'application autonome (menu Démarrer) marche sans DAW.

// BRANCHER TES SONS

Le plugin ne contient **aucun son** : il pioche dans tes dossiers. Clique sur **+ DOSSIER DE SONS** (en bas à gauche) et choisis ton dossier de samples de kick. Il range chaque son par rôle d'après son nom (*Tail Trance F* → TAIL, *ATK Hard 1* → TRANSIENT…) et détecte sa tonalité. Détails page 11.

// TON PREMIER KICK EN 5 GESTES

1 **CHOISIS UN STYLE**
Dans la colonne de gauche : hard techno, mentalcore, acid hardtrance, rawstyle…

2 **RANDOMIZE**
Un kick complet arrive. Reclique tant qu'il ne te plaît pas.

3 **LOCK CE QUI EST BON**
Un punch qui tape ? LOCK sur sa carte : le prochain RANDOMIZE le garde et retire le reste.

4 **RETOUCHE**
Volume des couches, PHASE, fondus sur la forme d'onde, effets dans l'onglet FX.

5 **GLISSE DANS TON DAW**
Attrape **GLISSER LE KICK** (en bas à droite) et lâche-le sur une piste : un WAV.

// AU SOMMAIRE

01 L'écran en un coup d'œil 03
02 Styles et RANDOMIZE 04
03 La barre du haut 05
04 Les cartes des couches 06
05 La forme d'onde et le SHAPER 07
06 Quatre vues, une question chacune 08
07 L'onglet FX 09
08 Les 9 modules d'effets 10
09 Tes sons et la bibliothèque 11
10 Presets, écoute, export 12
11 Les réglages 13

// 01 · PRISE EN MAIN

L'ÉCRAN EN UN COUP D'ŒIL

Tout tient sur un écran : à gauche on choisit et on tire, au centre on regarde et on règle, en bas on ajuste chaque couche et on exporte.



1 STYLES & RANDOMIZE
Choisis un style, puis RANDOMIZE : un kick complet, tiré dans tes sons selon les règles du style. → p. 04

2 ONGLETS KICK / FX
Les couches du kick, et leurs effets (le chiffre de FX = le nombre d'effets). → p. 09

3 LE STYLE EN COURS
Son nom, sa famille et son tempo ; < > passe au style précédent ou suivant.

4 ANNULER, PRESETS, BIBLIOTHÈQUE
L'historique, tes kicks enregistrés, tes sons et packs, l'engrenage des réglages. → p. 05

5 ÉCOUTE, A / B, TEMPO, TONALITÉ
Lecture, boucle, deux kicks en mémoire, BPM (ou celui du DAW), tonalité et KEY TRACK.

6 OPTIONS DU KICK
AUTO-TUNE, CLIP 0 dB, longueur d'1 temps, PHASE et VIDER.

7 VUES
SHAPER, COUCHES, FOCUS, SAMPLE, SOMME, et le filtre d'affichage (TOUT, MID, SIDE, GRAVE…). → p. 08

8 FORME D'ONDE
Le vrai signal, chaque couche dans sa couleur : attrape une couche pour la déplacer, ses poignées pour la couper. → p. 07

9 VUMÈTRE
Crête gauche / droite en dB, sonie (barre LU) et LUFS du kick.

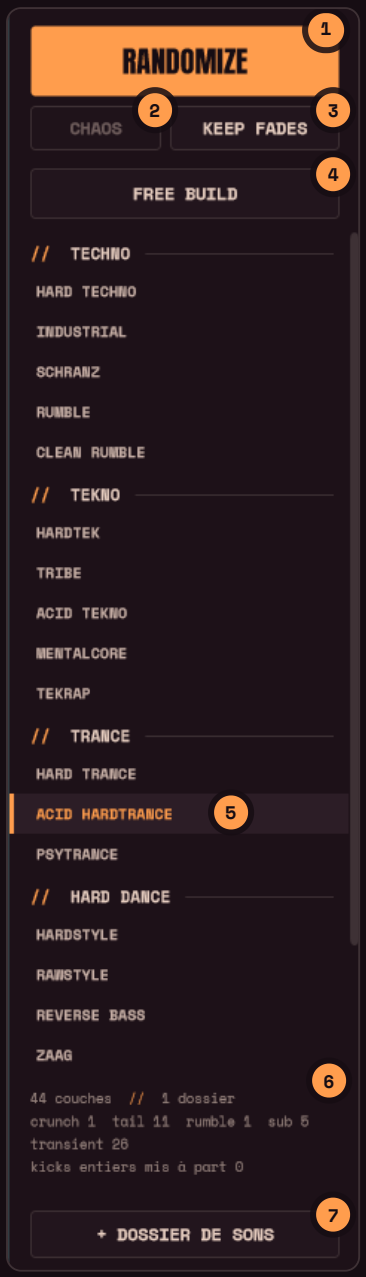
10 CARTES DES COUCHES
Une carte par couche : son, volume, pitch, fondu, décalage, coupe, LOCK, mute, solo… → p. 06

11 ÉCOUTE & EXPORT
Stéréo, mid ou side, volume de sortie, et GLISSER vers ton DAW : le kick, ou chaque couche. → p. 12

// 02 · TIRER UN KICK

STYLES ET RANDOMIZE

La colonne de gauche, c'est le moteur : tu choisis un style, tu tires, et tu recommences jusqu'à tomber sur le bon. Rien n'est figé : chaque couche se retouche ensuite à la main.



1. **RANDOMIZE**
   Tire un nouveau kick selon les règles du style. Les couches en **LOCK** restent ; les autres sont remplacées, et leurs effets partent avec elles (ceux du kick entier et des rôles restent).
2. **CHAOS**
   Tirage du pitch, du stretch et des effets : prochaine étape, pas encore actif.
3. **KEEP FADES**
   RANDOMIZE garde les fondus : chaque nouvelle couche reprend ceux de la couche de même rôle.
4. **FREE BUILD**
   Aucune règle : n'importe quel son dans n'importe quelle couche. Pour les accidents heureux.
5. **LES STYLES**
   20 styles rangés en 5 familles, et les tiens en bas (MES STYLES). Le style choisi est surligné ; son nom et son tempo s'affichent en haut.
6. **TA BIBLIOTHÈQUE**
   Combien de couches ont été trouvées, dans combien de dossiers, et par rôle (crunch, tail, rumble, sub, transient…). Les kicks entiers sont mis à part.
7. **+ DOSSIER DE SONS**
   Ajoute un dossier : ses sons sont rangés par rôle d'après leur nom.

// CE QUE RÈGLE UN STYLE

Quels rôles tirer, à quel volume, quels mots chercher dans le chemin de tes sons (*raw*, *indus*, *mental*…, sinon tout le rôle) et à quel tempo. Certains styles fabriquent une **sub synthétisée** quand tu n'as pas de sub.

// LES FAMILLES

TECHNO
Hard Techno · Industrial · Schranz · Rumble · Clean Rumble

TEKNO
Hardtek · Tribe · Acid Tekno · Mentalcore · Tekrap

TRANCE
Hard Trance · Acid Hardtrance · Psytrance

HARD DANCE
Hardstyle · Rawstyle · Reverse Bass · Zaag

HARDCORE
Frenchcore · Uptempo · Gabber

MES STYLES
Les tiens, créés d'après tes kicks

// TES PROPRES STYLES

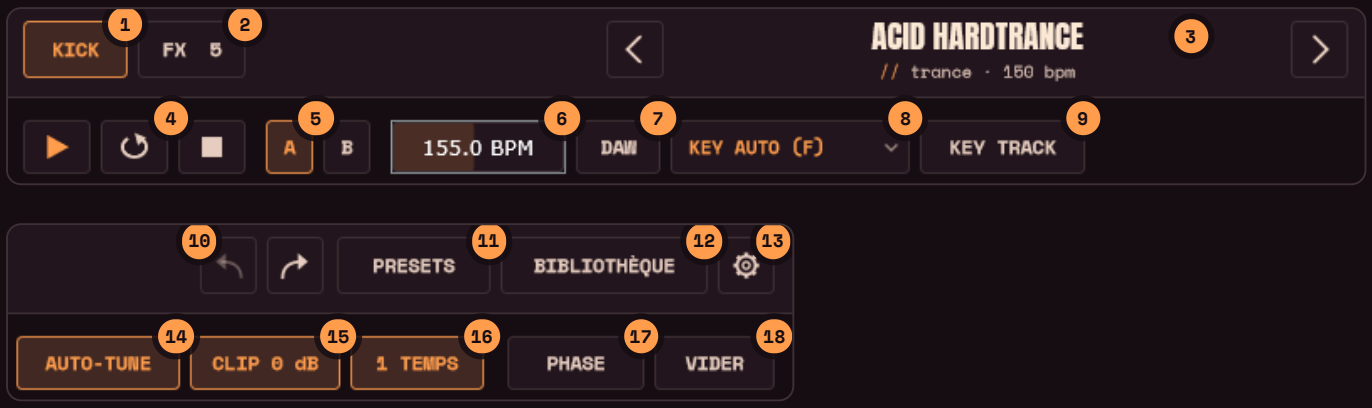


Monte un kick, puis **+ NOUVEAU STYLE** : le style garde ses couches, leurs volumes et le tempo, et RANDOMIZE tire ensuite dans les **mêmes dossiers**. Clic droit : mettre à jour, renommer, supprimer. Un fichier par style, à partager, dans `Documents\FRQLIB Kick Builder\Styles`.

// 03 · LES COMMANDES

LA BARRE DU HAUT

Deux lignes de boutons : en haut on navigue (onglets, styles, presets, sons), en dessous on écoute et on règle le kick entier. Un bouton allumé en orange est actif.



1 **KICK**
L'onglet des couches : cartes, forme d'onde, styles.

2 **FX**
L'onglet des effets ; le chiffre = le nombre d'effets.

3 **‹ STYLE ›**
Le style en cours, sa famille et son tempo. Les flèches changent de style.

4 **LECTURE · BOUCLE · STOP**
Écouter le kick une fois, en boucle, ou couper.

5 **A / B**
Deux kicks en mémoire : clique sur l'autre pour comparer. Tu modifies celui qui est allumé (B vide au départ = copie de A).

6 **BPM**
Le tempo du kick : glisse, ou double-clique pour taper une valeur.

7 **DAW**
Suit le tempo du DAW (sinon celui du style).

8 **KEY AUTO (F)**
La tonalité du kick, détectée (entre parenthèses) ou choisie, ou KEY X pour un kick atonal. En rouge si deux couches ne s'accordent pas.

9 **KEY TRACK**
Les notes MIDI jouées transposent le kick (tout reste dans une octave).

10 **ANNULER / RÉTABLIR**
Tout se défait (200 pas par défaut, réglable).

11 **PRESETS**
Tes kicks enregistrés : en enregistrer un (couches, effets, réglages), en recharger un. → p. 12

12 **BIBLIOTHÈQUE**
Packs de sons et tes dossiers : ajouter, ranger, exclure, réindexer. → p. 11

13 **RÉGLAGES**
Langue, taille, thème, grille, tempo, tonalité… → p. 13

14 **AUTO-TUNE**
Accorde chaque couche tonale sur la tonalité du kick.

15 **CLIP 0 dB**
Clipper de sécurité : le kick ne dépasse jamais 0 dBFS (arrondi doux dès -1 dB).

16 **1 TEMPS**
Longueur du kick : 1 temps au tempo, ou les sons en entier.

17 **PHASE**
Décale (±4 ms) et inverse au besoin les couches pour garder le maximum de grave.

18 **VIDER**
Retire toutes les couches, sauf celles en LOCK.

LE BON REFLEXE

// A / B

Un kick te plaît mais tu veux tenter autre chose ? Passe sur **B** : il part d'une copie de A. Tire, retouche, puis bascule de l'un à l'autre en lecture **BOUCLE**. Chaque kick garde son propre historique d'annulation.

// 04 · RÉGLER CHAQUE COUCHE

LES CARTES DES COUCHES

Une carte par couche, dans la couleur de son rôle : transient, punch, tail… Un clic sur une carte la sélectionne (cadre allumé, ici le TAIL) : c'est elle que montrent la vue SAMPLE, le SHAPER et ses poignées sur la forme d'onde.



1 POIGNÉE
Glisse-la sur une autre carte pour changer l'ordre.

2 RÔLE ▾
Punch, tail, crunch… : couleur, alignement, sons tirés.

3 FX
Ses effets, dans l'onglet FX. Allumé = effets actifs (FX 1).

4 X
Supprime la couche et ses effets.

5 ‹ SON ›
Son précédent / suivant du dossier. Clic sur le nom : tout le dossier.

6 VIGNETTE
Glisse dessus pour déplacer la couche.

7 VOL
Un vrai fader, sans auto gain.

8 PITCH
Transpose la couche, en demi-tons.

9 FONDU
Fondu de fin, en ms.

10 DÉCALAGE
Où la couche démarre dans le kick.

11 DÉBUT
Coupe le début du son.

12 LONGUEUR
Coupe la fin ; 0 ou *entier* = jusqu'au bout.

13 RANDOMIZE
Nouveau son pour cette couche seulement.

14 LOCK
Gardée à chaque RANDOMIZE du kick.

15 M · S
Muet, solo.

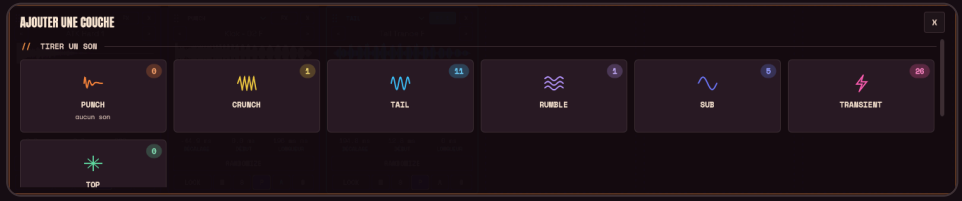
16 P
Suit la tonalité du kick et les notes jouées.

17 A
Cale la couche sur la fin du punch, en phase avec lui (une fois). → p. 07

18 Ø
Polarité inversée (PHASE la règle seul).

19 AJOUTER
Une couche de plus. ↓

// AJOUTER UNE COUCHE



Choisis un rôle : le chiffre = le nombre de sons trouvés pour lui. Le plugin en tire un ; tu peux aussi ouvrir un dossier, comme dans l'explorateur, et prendre un son précis. Un rôle à **0 son** s'ouvre quand même : PARCOURIR tes dossiers, le son choisi devient une couche de ce rôle. Si un dossier rangé à la main cache des sons de ce rôle, sa tuile le dit et son écran propose **À CORRIGER** : un clic, et on revient aux noms.

// 05 · REGARDER SON KICK

LA FORME D'ONDE ET LE SHAPER

Ce n'est pas un dessin : c'est le vrai signal du kick, avec ses effets. Ici en vue COUCHES, le TAIL sélectionné : on voit qui joue où, et on règle les couches à la souris.



1 INFOS
Un temps au tempo actuel, la longueur du kick, et sa note (ex. NOTE F1 · 43,7 Hz).

2 LÉGENDE
La couleur de chaque couche. Traits rouges en haut et en bas : le clip du module FINITION agit.

3 SHAPER
Courbe de volume de la couche sélectionnée. ↓

4 VUES
COUCHES, FOCUS, SAMPLE, SOMME : ce qu'on voit, jamais ce qu'on entend. → p. 08

5 FILTRE
TOUT, MID, SIDE, GRAVE < 100 Hz, MÉDIUMS, AIGUS > 2 kHz. Affichage seulement.

6 POIGNÉES
De la couche choisie : carrés = fondus, barres = début et fin.

7 GRILLE
En ms ou en temps, au choix dans les réglages.

8 VUMÈTRE
Crête gauche / droite, barre LU. Maximum en haut : clic = remise à zéro.

9 LUFS
Lecture : court terme (3 s). À l'arrêt : le kick en boucle à chaque temps.

// À LA SOURIS

— **Attraper une couche** = la déplacer dans le temps.

— **Barres** : la gauche coupe le début, la droite la longueur.

— **Fondus** : les carrés règlent leur longueur, les losanges leur courbe.

— Un clic sur une couche la **sélectionne**. **Maj** + glisser = réglage fin.

// LE BOUTON A D'UNE CARTE

Il cale la couche sur la **dernière onde forte** du punch, tel qu'on l'entend (sa longueur, ses fondus) : elle ne recouvre que cette onde, et elle est mise **en phase** avec elle, où que son début ait été coupé. Raccourcis le punch puis appuie sur A : la couche suit. La polarité, elle, reste le rôle de Ø et de PHASE.

// LE SHAPER

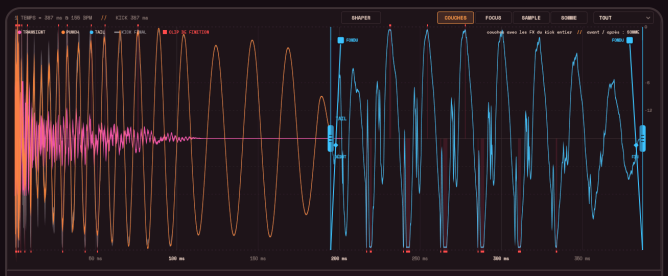


Ici « Sortie douce » sur le TAIL. **1** la note du kick s'affiche ; **2** COURBES : des formes toutes faites (punch, tail, pompe…) ; **3** la courbe, entre les deux barres : clic = un point, losange = la courbure, double-clic = supprimer, clic droit = formes toutes faites.

// 06 · CHOISIR CE QU'ON REGARDE

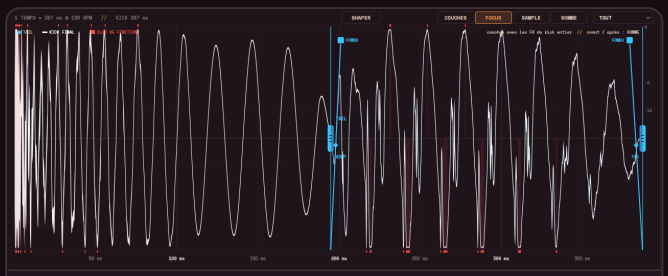
QUATRE VUES, UNE QUESTION CHACUNE

Les boutons au-dessus de la forme d'onde changent ce qu'on voit, jamais ce qu'on entend. Partout, les couches sont montrées **telles qu'on les entend dans le kick final**, avec leurs effets. Le même kick, le TAIL sélectionné :



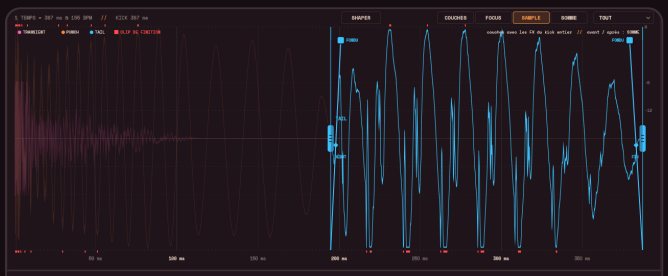
COUCHES qui joue où ?

Toutes les couches, chacune dans sa couleur, le kick final en gris derrière : on voit comment elles s'additionnent et où la phase se joue.



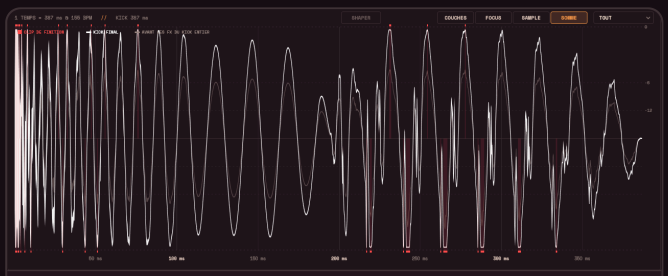
FOCUS comment ça s'additionne ?

Le kick d'un seul tenant, en blanc, la couche choisie en couleur. Décale le tail de quelques ms : la phase change sur **tout** le kick.



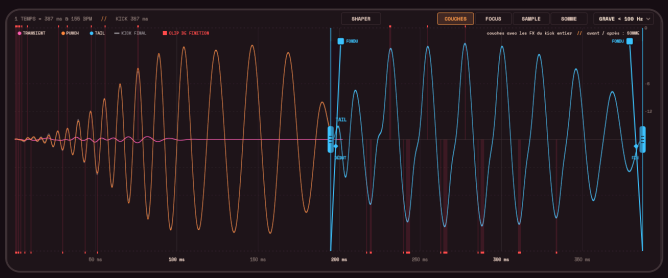
SAMPLE et cette couche-là ?

La couche choisie en couleur, les autres assombries. Le bon endroit pour régler ses fondus et sa coupe.



SOMME qu'est-ce qui part dans le DAW ?

Le kick final, après les effets du kick entier, comme à l'export. En gris : ce qu'il était avant ces effets.



// LE FILTRE GRAVE < 100 HZ

Le même kick, mais seulement sous 100 Hz : le punch et le tail se passent le relais en douceur, pas d'annulation. Si deux couches s'opposent, ça saute aux yeux : décale l'une d'elles, ou laisse faire **PHASE**.

LE BON REFLEXE

// EN 3 GESTES

Pose tes couches en **COUCHES**, vérifie la phase en **FOCUS** (avec le filtre **GRAVE**), puis termine en **SOMME** pour voir exactement ce que tu vas exporter.

// 07 · LES EFFETS

L'ONGLET FX

Une **chaîne d'effets par cible** : le kick entier, un rôle (tous les TAIL…) ou une seule couche. La forme d'onde suit la cible : KICK ENTIER → vue SOMME (avant / après), un rôle → vue SAMPLE.



1. **EFFETS ON**
   Coupe ou rallume toute la chaîne pour comparer. Ajouter ou régler un effet la rallume.
2. **KICK ENTIER**
   Les effets sur le kick mélangé ; la pastille = 3 modules.
3. **LES CIBLES**
   Un rôle par couche du kick. S'il a plusieurs couches : TRANSIENT ×2 (toutes) et TRANSIENT 1, 2 (une seule).
4. **LA PASTILLE**
   Pleine : effets allumés (TAIL 1). Creuse et estompée : cible absente du kick (CRUNCH).
5. **LA CHAÎNE**
   Les modules, de haut en bas. Clic = l'ouvrir à droite.
6. **ON · ▲ ▼ · X**
   Allumer / couper, monter, descendre, retirer.
7. **+ AJOUTER UN MODULE**
   Un des 9 modules. → p. 10
8. **CHAÎNES DE DÉPART · VIDER**
   Une chaîne toute faite (Annuler remet l'ancienne), ou tout retirer. → p. 10

// LE MODULE OUVERT : ICI L'EQUALIZER



9. **LE MODULE**
   Son nom, ce qu'il fait, et le mode d'emploi à la souris.
10. **PRESETS**
    Tes réglages de ce module, à recharger ailleurs.
11. **LA CIBLE**
    Ce que traite le module (ici KICK ENTIER).
12. **SPECTRE**
    Gris : avant la chaîne, couleur : après. En lecture : analyse en direct.
13. **BANDES**
    LOW CUT, BELL, NOTCH… FREQ, GAIN, Q, + BANDE (ou clic dans le graphe).
14. **MIX · OUTPUT**
    Sec / traité, et le volume de sortie du module.

// 08 · LA BOÎTE À OUTILS

LES 9 MODULES D'EFFETS

Les mêmes modules pour toutes les cibles, chacun avec un **MIX**, un **OUTPUT** et ses presets.
+ AJOUTER UN MODULE les présente tous :



DISTORTION

MODE : soft clip · hard clip · tube · wavefold · sine fold · rectify · fuzz · bitcrush
DRIVE 0–36 dB · BIAS · TON — suréchantillonnée ×4

EQUALIZER

LOW CUT · LOW SHELF · BELL · NOTCH · HIGH SHELF · HIGH CUT
FREQ · GAIN · Q · + BANDE

MID/SIDE EQ

FRÉQ. GRAVE · GRAVE MID · AIGUS MID
COUPE SIDE · AIGUS SIDE · LARGEUR

KICK SHAPER

QUANTITÉ · courbes toutes faites : punch, tail, pompe calée sur la grille, gate, scie… en 1/2, 1/4 ou 1/8 de temps

TRANSIENT

ATTAQUE · SUSTAIN (-100 à +100 %)
VITESSE

FINITION

GRAVE : fréq. · boost — MONO sous X Hz
CLIP soft / hard · DRIVE CLIP · PLAFOND

MULTIBANDE

COUPURE BAS · COUPURE HAUT · DEPTH · TIME
UP · DOWN · GAIN BAS / MID / HAUT

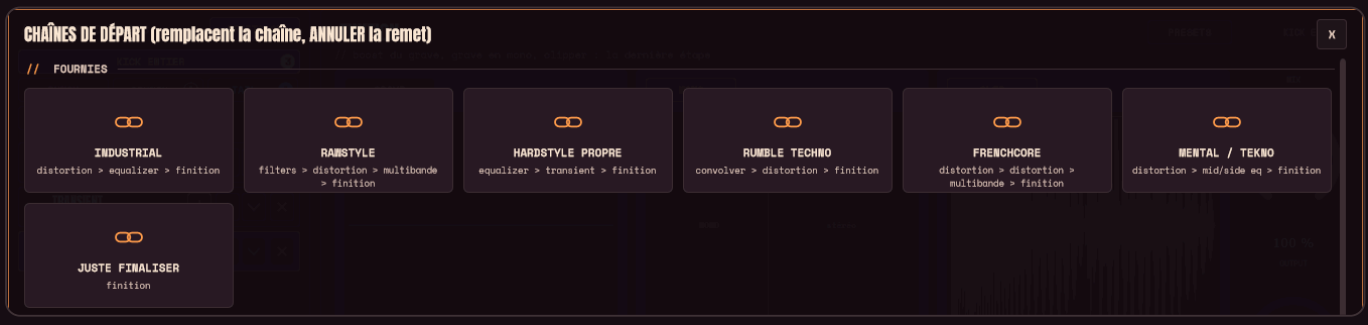
FILTERS

TYPE (12 ou 24 dB/oct) · CUTOFF · RÉSONANCE
DRIVE · POLARITÉ

CONVOLVER

IMPULSION : room · hall · plate · metal · ton fichier
DECAY · PRÉ-DÉLAI · AMORTI · ENVELOPPE · COUPE GRAVE

// LES CHAÎNES DE DÉPART



Une chaîne toute faite remplace celle de la cible (Annuler la remet). Sous les chaînes fournies, **MES CHAÎNES** : enregistre la tienne pour la recharger sur un autre kick.

> **// LES EFFETS SUIVENT LEUR COUCHE**
> Ranger les cartes, changer le son d'une couche : ses effets restent avec elle. Supprimer la couche supprime ses effets. Le RANDOMIZE du kick entier tire des couches neuves : les effets des anciennes partent avec elles (sauf les couches LOCK), ceux du kick entier et des rôles restent.

// 09 · TA BIBLIOTHÈQUE

TES SONS ET LA BIBLIOTHÈQUE

Le plugin lit tes dossiers une fois, range chaque son par rôle et par tonalité, puis surveille les changements : un son ajouté, retiré ou réexporté est repris tout seul. Tout se gère dans **BIBLIOTHÈQUE**.



1. **+ AJOUTER UN PACK** — Un dossier rangé Rôle / Style / sons (`Punches/Industrial/` …).
2. **DOSSIER DES PACKS** — Les packs posés là sont trouvés tout seuls. RANDOMIZE pioche d'abord dans le pack du style.
3. **TES DOSSIERS** — Un par dossier ajouté (clic : l'ouvrir ou le retirer).
4. **RANGER MES DOSSIERS** — Donne un rôle à un dossier et à ses sous-dossiers, après confirmation (« RANGER MOI EN TOP ? », NON en premier) : il passe avant les noms.
5. **+ AJOUTER UN DOSSIER** — Comme + DOSSIER DE SONS.
6. **EXCLURE** — Un sous-dossier à ignorer : tes kicks perso, des boucles…
7. **RÉINDEXER** — Tout relire maintenant (le chiffre = le nombre de couches).
8. **RÉGLAGES** — Ouvre le dossier des réglages et de l'index.

// RANGÉ À LA MAIN

Un dossier rangé à la main apparaît dans la section **RANGÉS À LA MAIN** de la bibliothèque (un clic : revenir aux noms) et sous les styles, en bas à gauche (« rangés à la main : MOI → TOP »). C'est un réglage de la bibliothèque, pas du kick : ANNULER ne le défait pas. Le rôle d'un dossier ne se choisit que dans BIBLIOTHÈQUE.

// COMMENT IL RANGE TES SONS

Le **rôle** = le premier mot reconnu dans le nom du son, puis dans ses dossiers (du plus proche au plus loin). La **tonalité** est lue dans le nom (*_F#*), sinon détectée. Ignorés : boucles, rolls, démos, risers, sons trop longs.

RÔLE	MOTS RECONNUS (singulier ou pluriel)
SUB	sub · subbass
RUMBLE	rumble · reverb
TAIL	tail · queue
CRUNCH	crunch · crush · screech · mid · dist · distortion
TRANSIENT	click · clic · transient · attack · attaque · atk · snap · tok
TOP	top · noise · bruit · enhancer
PUNCH	punch · body · corps
KICK	kick · kickbass · bd · bassdrum — kick entier : tiré seulement par les styles techno

// 10 · LE KICK DANS TON MORCEAU

PRESETS, ÉCOUTE, EXPORT

// LES PRESETS DE KICKS



1. **ENREGISTRER**
   Le kick entier (couches, effets, réglages), rangé dans le dossier du style.
2. **OUVRIR LE DOSSIER**
   Renommer, supprimer, partager tes presets (des fichiers *.frqkick*).
3. **TES KICKS**
   Rangés par style ; clic = le recharger (Annuler revient au kick d'avant).

// ÉCOUTER ET EXPORTER



1. **ÉCOUTE**
   Le kick en stéréo, le mid seul ou le side seul. Change ce que tu entends, pas l'export.
2. **OUT**
   Le volume de sortie.
3. **GLISSER LES COUCHES**
   Attrape, lâche dans ton DAW : chaque couche en WAV séparé, déjà calée.
4. **GLISSER LE KICK**
   Attrape, lâche dans ton DAW : le kick final en WAV.

// LES EXPORTS

Les WAV sont écrits dans `Documents\FRQLIB Kick Builder\Exports`, un dossier fixe : le projet de ton DAW garde ses fichiers même si tu changes de kick. Le plugin ne pioche jamais dedans.

// DANS TON DAW

En VST3, le kick part sur chaque note MIDI. **DAW** suit le tempo du projet, **KEY TRACK** transpose le kick selon la note jouée.

// LES NIVEAUX

Pas d'auto gain : le VOL de chaque couche est un vrai fader, comme dans ton DAW. Avec **CLIP 0 dB**, ce qui dépasse passe dans un clipper doux (arrondi dès -1 dB, plafond 0 dB). Le vumètre montre la crête (ici -0,2 dB) et la sonie en LUFS.

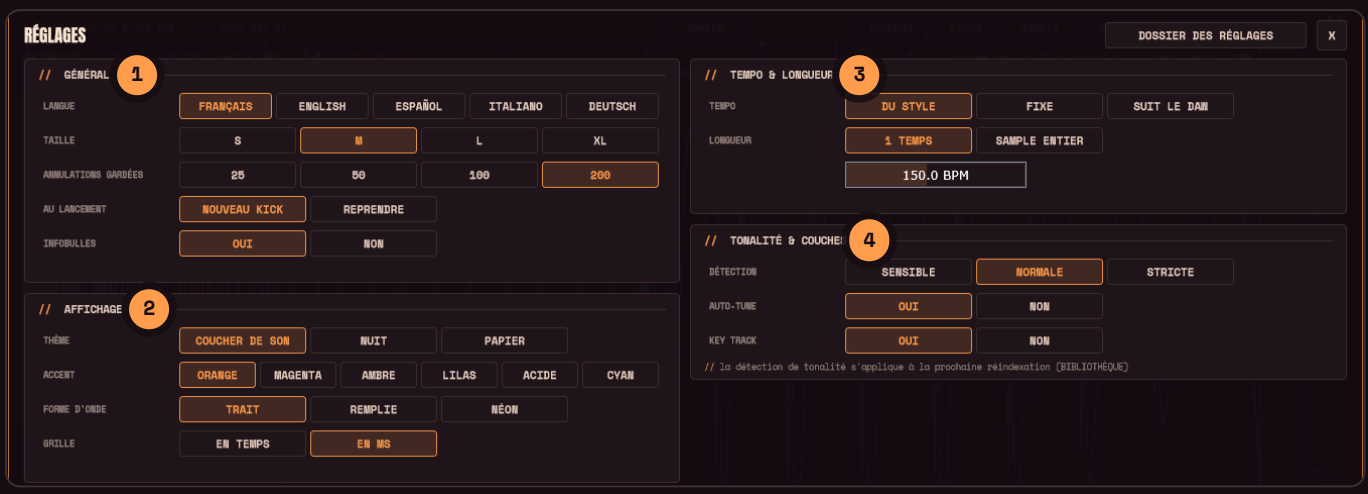
LE BON RÉFLEXE
// NOMME TES SONS

Mets le rôle et la note dans le nom du fichier : **Tail Mental 03_F#.wav**, **Punch Raw 12_A.wav**. Le plugin le range tout seul, n'a rien à deviner, et l'AUTO-TUNE tombe juste du premier coup.

// 11 · À TA MAIN

LES RÉGLAGES

L'engrenage en haut à droite. Les choix sont gardés d'une session à l'autre.



1 GÉNÉRAL
Langue (français, english, español, italiano, deutsch), taille de la fenêtre (S à XL), nombre d'annulations gardées, au lancement : nouveau kick ou reprendre le dernier, infobulles.

2 AFFICHAGE
Thème (Coucher de son, Nuit, Papier), couleur d'accent, forme d'onde en trait, remplie ou néon, grille en temps ou en ms.

3 TEMPO & LONGUEUR
Tempo du style, fixe (ton BPM) ou qui suit le DAW ; longueur : 1 temps ou le sample entier.

4 TONALITÉ & COUCHES
Détection sensible, normale ou stricte (appliquée à la prochaine réindexation), AUTO-TUNE et KEY TRACK par défaut.

GRATUIT

// ET ÇA LE RESTE

FRQLIB Kick Builder est offert par **Fréquence Libre**. Tutos, packs, outils d'analyse et nouvelles versions du plugin : **frequence-libre.com**. Un bug, une idée ? Passe sur le forum du site.

Fréquence Libre

FRQLIB Kick Builder · version 0.4
VST3 · Standalone · Windows
frequence-libre.com