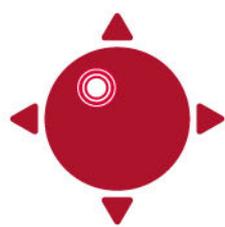


Mode d'Emploi



HALION SONIC SE₂

Matthias Klag, Michael Ruf

Révision et contrôle qualité : Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Sabine Pfeifer, Kevin Quarshie, Benjamin Schütte

Traduction : Gaël Vigouroux

Ce document PDF a été amélioré pour être plus facile d'accès aux personnes malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support, sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH. Les détenteurs enregistrés de la licence du produit décrit ci-après sont autorisés à imprimer une copie du présent document pour leur usage personnel.

Tous les produits et noms de sociétés sont des marques de commerce [™] ou déposées [®] de leurs détenteurs respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2013.

Tous droits réservés.

Table des Matières

4	Introduction	84	Fonctions et paramètres globaux
4	Vue d'ensemble de la fenêtre	84	Section des fonctions du plug-in
5	Piste d'instrument et rack d'instruments	86	Nom du plug-in et logo Steinberg
5	À propos des programmes, des couches, des multitis, des pages Macro et des préréglages	87	Barres d'outils
		88	Page Options
7	Méthodes d'édition courantes		
7	Préréglages		
9	Gestion des sons		
9	Chargement des programmes		
10	Rack multi-programme		
10	Menu contextuel des slots		
12	Édition des programmes		
12	Page Macro		
14	Page Macro de Trip		
25	Édition MIDI		
25	Page MIDI		
26	Édition de la plage de notes		
26	Édition de la plage de vélocité		
26	Filtrage des messages de contrôleur		
27	Contrôleurs MIDI		
31	Mixage et utilisation des effets		
31	Mixage		
32	Utilisation des effets		
34	À propos des effets		
34	Effets de réverb et de delay		
38	Effets d'égalisation		
40	Effets de filtrage		
45	Effets de distorsion		
48	Effets de modulation		
59	Effets dynamiques		
65	Effets de panoramique		
65	Effets hérités de HALion 3		
77	Section Performance		
77	Commandes de performance		
78	Contrôles instantanés		
79	Pads de déclenchement		

Introduction

Vue d'ensemble de la fenêtre

L'interface de l'application se présente dans une fenêtre de taille fixe.



Cette fenêtre se divise en plusieurs sections :

- Le **Multi Program Rack** se trouve à gauche.
- L'écran d'édition à droite. Il regroupe les pages **Edit**, **MIDI**, **Mix**, **Effects** et **Options**.
- La section Performance est située en bas. Elle contient les pads de déclenchement, les contrôles instantanés, les contrôleurs de performance et la sphère.
- La section des fonctions du plug-in figure en haut de l'interface.
- Les barres d'outils se trouvent au-dessus de l'écran d'édition.

Options d'affichage

Vous avez le choix entre deux modes d'affichage : la vue d'édition complète et la vue de jeu, qui est plus réduite. Dans cette vue, seules les fonctions du plug-in, les pads de déclenchement, les contrôles instantanés et les contrôleurs de performance sont visibles.

- Cliquez sur le bouton **p** dans la barre d'outils au dessus de l'écran d'édition pour alterner entre les vues. Quand la vue de jeu est affichée, ce bouton affiche un **e** et vous pouvez cliquer dessus pour revenir à la vue d'édition.

Piste d'instrument et rack d'instruments

Il est possible d'utiliser HALion Sonic SE sur une piste d'instrument ou de le charger dans le rack d'instruments VST. Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez charger jusqu'à 16 programmes à la fois.

Toutefois, quand vous utilisez HALion Sonic SE sur une piste d'instrument, les 16 slots sont routés sur la sortie principale. En configurant plusieurs slots de programme sur le même canal MIDI, vous pourrez répartir différents sons sur le clavier et superposer des couches sur une piste d'instrument.

À propos des programmes, des couches, des multitis, des pages Macro et des préréglages

Programmes

Chaque programme est un instrument ou un son complexe qui peut contenir jusqu'à quatre couches. Souvent, un programme contient une seule couche qui contient tous les composants nécessaires, comme par exemple les fonctions de synthèse ou les effets d'insert. Grâce aux programmes, vous pouvez également combiner différentes couches pour élaborer des sons plus complexes ou créer des combinaisons de sons qui se chargeront tous à la fois. De nombreux musiciens répartissent par exemple des sons de basse/piano ou de piano/cordes sur différentes plages du clavier.

Multitis

HALion Sonic SE est un plug-in multitimbral qui permet de charger et de combiner jusqu'à 16 sons (ou programmes) à la fois. On appelle ces combinaisons des multi-programmes ou, plus simplement, des multitis. Vous pouvez par exemple utiliser les multitis pour superposer plusieurs programmes ou pour répartir les sons sur différentes plages du clavier en assignant plusieurs programmes au même canal d'entrée MIDI. L'utilisation la plus courante reste cependant la création d'ensembles de sons composés de différents instruments, assignés à des canaux MIDI individuels.

Préréglages

Tous les types de sons peuvent être enregistrés et chargés en tant que préréglages, c'est-à-dire que vous pouvez créer des préréglages pour des programmes individuels ou pour des multis.

Fichiers de contenus et structure de dossiers

HALion Sonic SE est fourni avec un important volume de contenus sonores prêts à l'utilisation. Ces contenus sont des centaines de multis, de programmes et de couches qui sont protégés en écriture. Cela signifie que vous pouvez éditer les fichiers une fois ceux-ci chargés, mais que vous ne pouvez pas enregistrer vos modifications en écrasant les fichiers de contenus d'usine. Pour enregistrer les éditions que vous effectuez sur les contenus d'usine, il vous faut enregistrer les fichiers sous des nouveaux noms et dans des emplacements prédéfinis. Ces fichiers portent l'extension *.vstpreset* et sont appelés «contenus utilisateur». Il est possible de les classer par catégories et de les rechercher de la même manière que les contenus d'usine. Les contenus utilisateur sont enregistrés dans une structure de dossiers prédéfinie sur votre disque dur (le chemin d'accès dépend du système d'exploitation que vous utilisez). Vous pouvez créer des sous-dossiers dans cette structure afin de faciliter le déplacement ou l'échange de contenus.

Méthodes d'édition courantes

Préréglages

HALion Sonic SE offre deux types de préréglages : les préréglages de section/module et les préréglages VST. Les préréglages VST contiennent toutes les informations nécessaires pour restaurer entièrement l'état du plug-in. Les préréglages de section et de module permettent d'enregistrer et de charger la configuration d'un composant spécifique de l'interface de HALion Sonic SE.

Lors de l'installation, les préréglages d'usine sont installés dans un dossier spécialement prévu à cet effet et un dossier utilisateur est créé pour vos préréglages. Les préréglages se gèrent de la même manière dans l'ensemble du programme.

À NOTER

Les préréglages d'usine sont protégés en écriture, mais ils peuvent être remplacés lors de la mise à jour du logiciel. Les préréglages présents dans votre dossier utilisateur ne sont jamais modifiés par le logiciel.

Utilisation des préréglages de section et de module

Les commandes de préréglage sont accessibles depuis de nombreuses fenêtres du programme. Ils s'utilisent toujours de la même manière.

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur le bouton **Save** (l'icône de disquette).

À NOTER

Vous ne pouvez pas remplacer les préréglages d'usine. Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à un préréglage d'usine, enregistrez-le sous un nouveau nom ou dans un nouvel emplacement.

- Pour charger un préréglage, cliquez sur l'icône de flèche et sélectionnez un préréglage dans la liste.
- Pour supprimer un préréglage, cliquez sur le bouton **Delete** (l'icône de corbeille). Notez que les préréglages d'usine ne peuvent pas être supprimés.

Utilisation des préréglages VST

Chargement des préréglages VST

- 1) Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton de gestion des préréglages situé à côté du champ de nom des préréglages et sélectionnez **Charger préréglage**.
- 2) Sélectionnez un préréglage pour le charger. Double-cliquez sur un préréglage pour le charger et fermez la fenêtre de chargement des préréglages.

Enregistrement de préréglages VST

Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton de gestion des préréglages situé à côté du champ de nom des préréglages et sélectionnez **Enregistrer préréglage**.

À NOTER

Pour plus d'informations sur les préréglages VST, voir le Mode d'emploi de Cubase/Nuendo.

Gestion des sons

Chargement des programmes

Il existe plusieurs moyens de charger des programmes :

- Par glisser-déplacer depuis la MediaBay ou depuis l'Explorateur Windows ou le Finder Mac OS.
- À partir du menu contextuel d'un slot dans le Multi Program Rack.
- En cliquant sur le bouton **Load Program** (charger un programme) situé à droite du slot.

À NOTER

Le chargement de programmes contenant de nombreuses données d'échantillon peut prendre un certain temps.

LIENS ASSOCIÉS

[Menu contextuel des slots à la page 10](#)

Rack multi-programme

Le **Multi Program Rack** (rack multi-programme) contient 16 slots. Chaque slot peut contenir un programme.



Chaque slot est doté d'un bouton **Mute** et d'un bouton **Solo**. Vous pouvez muter et écouter en solo plusieurs programmes à la fois. Le numéro du slot, à sa gauche, s'allume quand des données MIDI entrantes sont détectées.

Quand vous sélectionnez un slot dans le **Multi Program Rack**, les paramètres du programme correspondant s'affichent sur les différentes pages de l'écran d'édition.

Le bouton de corbeille situé en haut à droite du **Multi Program Rack** vous permet de supprimer tous les programmes chargés. Les paramètres indépendants des programmes, c'est-à-dire ceux des effets et du slot, ne sont pas réinitialisés.

Menu contextuel des slots

Ce menu contextuel offre plusieurs fonctions qui permettent de gérer les programmes.

Load Program

Permet d'ouvrir le chargeur de programmes. Double-cliquez sur un programme pour le charger dans ce slot.

Save Program

Permet d'enregistrer le programme. Quand vous essayez de remplacer des contenus d'usine protégés en écriture, la boîte de dialogue qui apparaît vous permet d'enregistrer le programme édité sous un nouveau nom.

Save Program As

Permet d'enregistrer le programme sous un nouveau nom.

Save All Programs

Permet d'enregistrer tous les programmes sous forme de préréglage VST.

Remove Program

Permet de supprimer le programme du slot.

Revert to Last Saved Program

Permet d'annuler toutes les modifications apportées au programme depuis la dernière fois qu'il a été enregistré.

Cut Program

Permet de copier le programme et de le supprimer du slot.

Copy Program

Permet de copier le programme.

Paste Program

Permet de coller le programme copié dans le slot. Si le slot contient déjà un programme, celui-ci est remplacé.

Rename Program

Permet de renommer le programme.

Reset Slot

Permet de réinitialiser le slot à ses valeurs par défaut.

Reset All Slots

Permet de réinitialiser tous les slots à leurs valeurs par défaut.

À NOTER

Vous pouvez également couper, copier et coller des programmes d'une instance du plug-in à une autre.

Édition des programmes

Page Macro

Les contenus d'usine de offrent une page Macro pour chacune des couches d'un programme.

Cette page vous permet de configurer les paramètres les plus importants. Si le programme comprend plusieurs couches, vous pourrez accéder aux différentes pages des couches en cliquant sur les boutons des couches (L1, L2, L3, L4) dans la barre de titre de la page Macro.

La page Macro comprend les sections suivantes: **Voice/Pitch**, **Filter** et **Amplifier**.



Section Voice/Pitch

Cette section vous donne accès aux paramètres de hauteur.

Octave

Permet de régler l'accordage par octaves.

Coarse

Permet de régler l'accordage par demi-tons.

Fine

Permet de régler l'accordage par centièmes.

Pitchbend Up/Down

Détermine la plage de la modulation appliquée quand vous utilisez la molette de pitchbend.

Polyphony

Détermine le nombre de notes pouvant être jouées à la fois.

Mode Mono

Quand le mode Mono est activé, vous ne pouvez jouer qu'une seule note à la fois et la commande **Polyphony** n'est plus disponible.

Section Filter

La section Filter vous permet de régler les paramètres de filtrage. Ces paramètres appliquent des décalages, c'est-à-dire qu'ils augmentent ou diminuent les valeurs.

À NOTER

Pour que cette section soit disponible, il faut qu'un filtre soit utilisé.

Cutoff

Définit le timbre de la couche.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure.

Attack

Permet d'augmenter ou de diminuer le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre.

Release

Permet d'augmenter ou de diminuer le temps de release de l'enveloppe du filtre.

Section Amplifier

La section Amplifier vous donne accès aux paramètres de niveau et de panoramique. De plus, vous pouvez y définir les temps d'attaque et de release de chacune des enveloppes d'amplification.

Level

Définit le niveau de la couche.

Pan

Définit la position stéréo de la couche dans le champ panoramique.

Attack

Décale le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification. Les valeurs positives raccourcissent le temps d'attaque tandis que les valeurs négatives le rallongent.

Decay

Décale le temps de decay de l'enveloppe d'amplification. Les valeurs positives raccourcissent le temps de decay tandis que les valeurs négatives le rallongent.

Page Macro de Trip

Trip est un synthétiseur analogique virtuel doté de trois oscillateurs, d'un sous-oscillateur, d'un modulateur en anneau et d'un générateur de bruit.



Également équipé d'une section de filtrage complète offrant 13 formes de filtre différentes et 5 modes de filtrage, Trip bénéficie d'une architecture des plus flexibles, tout en restant simple d'emploi. Grâce à son arpégiateur et son séquenceur pas à pas intégrés fournis avec 4 styles d'arpèges préconfigurés par préréglage, Trip va devenir pour vous une véritable source d'inspiration.

Page Oscillator

En plus des formes d'onde de synthé classiques (sinusoïde, triangle, dents de scie et carrée), les trois oscillateurs sont disponibles en version sync, avec des oscillateurs maîtres intégrés.



Pour activer les oscillateurs, cliquez sur leurs boutons **On/Off**.

À NOTER

Désactivez les oscillateurs quand vous ne les utilisez pas. Tant qu'ils sont allumés, ils consomment des ressources CPU, même lorsqu'ils n'émettent aucun son, comme c'est le cas quand leur niveau est à 0%.

Types des OSC 1/2/3

Le paramètre Oscillator Type détermine le caractère sonore de l'oscillateur. Le menu local contient les différentes formes d'onde disponibles, avec leur type d'algorithme. Vous avez le choix entre les algorithmes suivants :

- L'algorithme **PWM** (pulse width modulation) est uniquement compatible avec la forme d'onde carrée. Le paramètre **Waveform** détermine le ratio entre le haut et le bas de l'onde carrée. À 50%, ce paramètre génère une onde parfaitement carrée. À des réglages supérieurs ou inférieurs à 50%, les ondes sont de forme rectangulaire.
- L'algorithme **Sync** génère différents oscillateurs hard-sync, chacun d'eux étant une combinaison d'un oscillateur maître et d'un oscillateur esclave. La forme d'onde de l'oscillateur esclave (sinusoïde, triangle, dents de scie et carrée) est réinitialisée à chaque cycle complet de l'oscillateur maître. Cela signifie qu'un seul oscillateur peut produire un son sync très riche sans qu'il soit nécessaire d'utiliser d'autres oscillateurs en esclave ou en maître. Le paramètre de forme d'onde (Waveform) détermine la hauteur de l'oscillateur esclave qui produit le son sync.

Waveform

Modifie le son de l'algorithme de l'oscillateur. Son incidence change en fonction du type d'oscillateur sélectionné.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible avec les types d'oscillateurs qui permettent la modulation de forme d'onde.

Filter Envelope Wave Amount

Détermine le degré d'incidence de la modulation d'enveloppe du filtre sur la forme d'onde de l'oscillateur.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible avec les types d'oscillateurs qui permettent la modulation de forme d'onde.

Level

Permet de régler le niveau de sortie de l'oscillateur.

Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Coarse

Permet de régler la hauteur par demi-tons.

Fine

Permet de régler la hauteur par centièmes.

Filter Envelope Pitch Amount

Ce paramètre permet de définir le degré d'incidence de la modulation d'enveloppe du filtre sur la hauteur de l'oscillateur.

Page Sub

La page Sub contient les paramètres du sub-oscillateur, du modulateur en anneau et du générateur de bruit.



Pour activer le sub-oscillateur, le modulateur en anneau et le générateur de bruit, cliquez sur leurs boutons **On/Off**.

À NOTER

Désactivez le sub-oscillateur, le modulateur en anneau et le générateur de bruit quand vous ne les utilisez pas. Tant qu'ils sont allumés, ils consomment des ressources CPU, même lorsqu'ils n'émettent aucun son, comme c'est le cas quand leurs niveaux sont à 0%.

Sub Oscillator

La hauteur du sub-oscillateur est toujours inférieure d'une octave à la hauteur globale. La hauteur globale est déterminée par le paramètre **Octave** qui se trouve dans la section Trigger and Pitch.

Sub Oscillator Type

Permet de choisir la forme d'onde du sub-oscillateur. Vous avez le choix entre Sine (sinusoïde), Triangle, Saw (dents de scie), Square (carré), Pulse Wide (impulsion large) et Pulse Narrow (impulsion étroite).

Sub Oscillator Level

Permet de régler le niveau de sortie du sub-oscillateur.

Ring Modulator

La modulation en anneau produit les sommes et les différences des fréquences de deux signaux.

Ring Modulation Source 1/2

Ce paramètre permet de sélectionner les sources traitées par la modulation en anneau. Vous avez le choix entre **OSC1** et **Sub** en tant que Source 1, et entre **OSC2** et **OSC3** en tant que Source 2.

À NOTER

Assurez-vous que les oscillateurs en question sont activés lorsque vous les sélectionnez. Faute de quoi, vous n'entendrez aucun son.

Ring Modulation Level

Détermine le niveau de sortie de la modulation en anneau.

Noise Generator

Noise Type

Détermine la couleur sonore du bruit. Vous avez le choix entre une version standard et une version BPF (Band Pass Filtered) du bruit blanc et du bruit rose.

Noise Level

Détermine le niveau de sortie du générateur de bruit.

Section Trigger and Pitch



Polyphony

Quand le mode **Mono** n'est pas activé, vous pouvez utiliser ce paramètre pour définir le nombre de notes pouvant être jouées simultanément.

Mono

Permet d'activer la lecture monophonique.

Retrig

Cette option n'est disponible que quand l'option **Mono** est activée. Elle permet de redéclencher une note escamotée. Lorsque l'option **Retrig** est activée, une note qui avait été substituée par une autre note est redéclenchée si elle est toujours maintenue au moment où vous relâchez la nouvelle note. Ainsi, vous pouvez par exemple jouer des trilles en maintenant une note et en appuyant rapidement et de façon répétée sur une autre note.

Trigger Mode

Détermine le mode de déclenchement des nouvelles notes. Voici les paramètres disponibles :

- En mode **Normal**, une nouvelle note est déclenchée quand la note précédente est substituée.
- En mode **Resume**, l'enveloppe est redéclenchée, mais elle reprend au même niveau que la note substituée. La hauteur est celle de la nouvelle note.
- En mode **Legato**, les enveloppes se poursuivent et la hauteur est celle de la nouvelle note.

Glide

Permet de faire glisser la hauteur tonale entre deux notes successives. Ce paramètre est particulièrement intéressant en mode **Mono**.

Glide Time

Détermine la durée du glissement de hauteur entre les notes.

Fingered

Activez ce paramètre pour faire uniquement glisser la hauteur entre les notes jouées legato.

Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Pitchbend Up/Down

Détermine la plage de la modulation appliquée quand vous utilisez la molette de pitchbend.

Page Mod

La page Mod se répartit en deux sections : la section supérieure contient les paramètres de LFO et la section inférieure les paramètres de vibrato.



Paramètres du LFO

Freq

Détermine la fréquence de modulation du LFO, c'est-à-dire sa vitesse.

Sync

Lorsque le mode **Sync** est activé, la fréquence est exprimée en fractions de temps.

Pitch

Détermine l'ampleur de la modulation de hauteur.

Cutoff

Détermine l'ampleur de la modulation de coupure du filtre.

Osc1/2/3 Wave

Ces paramètres contrôlent l'ampleur de la modulation de forme d'onde des trois oscillateurs principaux.

À NOTER

Ils ne sont disponibles que si le type d'oscillateur sélectionné permet la modulation de forme d'onde.

Paramètres du vibrato

Vib Freq

Détermine la fréquence du second LFO utilisé pour la modulation de hauteur (vibrato).

Vib Depth

Détermine l'ampleur de la modulation du vibrato.

Cutoff

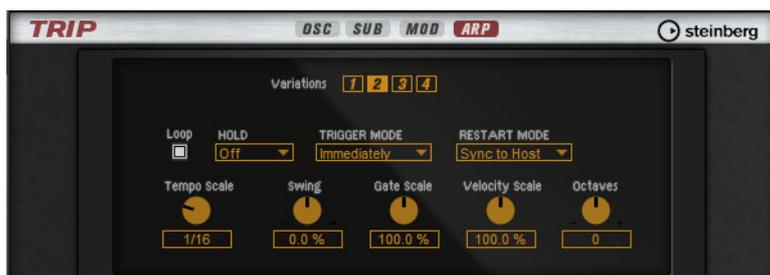
Détermine l'incidence de la molette de modulation sur la coupure du filtre.

Osc1/2/3 Wave

Ces paramètres contrôlent l'incidence de la molette de modulation sur la forme d'onde des trois oscillateurs principaux. Ils ne sont disponibles que si le type d'oscillateur sélectionné permet la modulation de forme d'onde.

Page Arp

La page Arp regroupe les paramètres de l'arpégiateur et du séquenceur pas à pas intégrés.



Variations

Cliquez sur les boutons de variations pour passer d'une variation à l'autre.

Loop

Cette option détermine si la phrase est jouée une seule fois ou en boucle. Quand la case **Loop** est cochée, la phrase est jouée en boucle.

Mode Hold

Ce paramètre vous permet d'empêcher la phrase de s'arrêter ou de changer quand les touches sont relâchées. Par ailleurs, le mode **Gated** joue en silence et en arrière-plan quand vous relâchez les touches, afin que la lecture reprenne à la position actuelle quand vous appuyez à nouveau sur les touches. Vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes :

- Si vous sélectionnez **Off**, la phrase changera immédiatement quand vous relâcherez une touche. La phrase s'arrête immédiatement une fois que toutes les touches ont été relâchées.
- Si vous sélectionnez **On**, la phrase sera jouée en entier, même si vous avez relâché les touches avant sa fin. Quand la case **Loop** est cochée, la phrase est jouée en boucle.
- Si vous sélectionnez **Gated**, la phrase démarrera dès que vous appuierez sur la première touche. Elle est jouée silencieusement en arrière plan, même lorsque les touches sont relâchées. La lecture de la phrase reprend là où elle en est rendue quand vous rappuyez sur l'une des touches. Ainsi, vous pouvez couper la lecture de la phrase comme avec un gate.

Trigger Mode

Ce paramètre détermine à quel moment l'arpégiateur analyse les nouvelles notes que vous jouez au clavier.

- Si vous sélectionnez **Immediately**, l'arpégiateur analysera en permanence les nouvelles notes jouées. La phrase change dès que vous jouez une nouvelle note.
- Si vous sélectionnez **Next Beat**, l'arpégiateur commencera à analyser les nouvelles notes au début de chaque temps. La phrase ne change donc qu'à partir du prochain temps si vous jouez de nouvelles notes.
- Si vous sélectionnez **Next Measure**, l'arpégiateur commencera à analyser les nouvelles notes au début de chaque mesure. La phrase ne change donc qu'à partir de la prochaine mesure si vous jouez de nouvelles notes.

Restart Mode

Selon le mode Restart sélectionné et selon votre jeu, vous pouvez redémarrer la lecture au début de la phrase.

- Si vous sélectionnez **Off**, la phrase sera jouée en continu et ne redémarrera pas en cas de changement d'accord ou de note.
- Si vous sélectionnez **New Chord**, la phrase redémarrera à chaque nouvel accord. En revanche, la phrase ne redémarrera pas sur les notes jouées legato, c'est-à-dire les notes jouées en plus de l'accord déjà plaqué.
- Si vous sélectionnez **New Note**, la phrase redémarrera à chaque fois que vous jouerez une nouvelle note. Avec cette option, la phrase redémarre également sur les notes jouées legato.
- Si vous sélectionnez **Sync to Host**, la phrase s'aligne sur les temps et mesures de votre application hôte chaque fois que vous lancez le transport.

Tempo Scale

Ce paramètre détermine la fréquence à laquelle les notes sont déclenchées, c'est-à-dire la vitesse de la phrase. Vous pouvez définir une valeur en fractions de temps. Il est également possible de définir des valeurs de notes pointées ou en triolets.

Swing

Ce paramètre permet de décaler le timing des notes sur les temps pairs. La phrase y gagne ainsi en « swing ». Les valeurs négatives retardent le timing, c'est-à-dire que les notes sont jouées plus tôt. Les valeurs positives font avancer le timing et les notes sont jouées plus tard.

Gate Scale

Ce paramètre vous permet de raccourcir ou d'allonger les notes de la phrase. À 100%, les notes sont jouées avec leur durée de gate initiale.

Velocity Scale

Ce paramètre vous permet d'augmenter ou de réduire les vitesses note-on de la phrase. À 100%, les notes sont jouées à leur vitesse initiale.

Octaves

Ce paramètre étend la lecture de la phrase aux octaves supérieures ou inférieures. Les valeurs positives étendent la lecture aux octaves plus hautes, tandis que les valeurs négatives l'étendent aux octaves plus basses. Par exemple, avec la valeur +1, la phrase est d'abord restituée à l'octave que vous avez jouée à l'origine. Elle est ensuite répétée une octave plus haut.

Utilisation des variations

Trip offre quatre variations qui vous permettent de configurer plusieurs phrases ou variations différentes de phrases ou de boucles.

À NOTER

Pour éviter que les variations changent au milieu d'un temps ou d'une mesure, utilisez le mode de déclenchement **"Next Beat"** (temps suivant) ou **"Next Measure"** (mesure suivante).

Création des variations

- Pour créer une variation, cliquez sur un bouton de variation et configurez l'arpégiateur.

La variation est instantanément modifiée et vous pouvez la recharger en cliquant sur le bouton **Variation** correspondant.

Copie des variations

Vous pouvez copier les paramètres d'une variation d'un bouton de variation à l'autre en vous servant des commandes correspondantes dans le menu contextuel.

Assignment de variations à des pads de déclenchement



Vous pouvez assigner des variations à des pads de déclenchement en vous servant des commandes correspondantes dans le menu contextuel.

Paramètres de filtrage et d'amplification

Dans la partie inférieure de l'écran Edit, vous trouverez les paramètres de filtrage (Filter) et d'amplification (Amplifier).



Section Filter

Formes du filtre

- LP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la coupure. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son proche de la sonnerie.

Distortion

Applique une distorsion au signal. Voici les types de distorsions disponibles:

- **Tube**: distorsion chaleureuse, comparable à celle d'un ampli à lampe.
- **Hard Clip**: distorsion claire, comparable à celle d'un ampli à transistor.
- **Bit Reduction**: distorsion numérique obtenue à partir d'un bruit de quantification.
- **Rate Reduction**: distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son.
- **Rate Reduction Key Follow**: distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son, mais cette fois avec la fonction Key Follow. Le niveau de réduction change en fonction des touches jouées, de sorte que la fréquence d'échantillonnage augmente à mesure que vous montez sur le clavier.

Env Amount

Contrôle la modulation de coupure en fonction de l'enveloppe du filtre.

Velocity

Contrôle la modulation de coupure en fonction de la vitesse.

Key Follow

Contrôle la modulation de coupure en fonction du numéro de note. Augmentez-le si vous souhaitez que la coupure augmente à mesure que vous montez sur le clavier. À 100%, la coupure suit exactement la note jouée.

Section Filter Envelope

Attack

Contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre.

Decay

Contrôle le temps de decay de l'enveloppe du filtre.

Sustain

Contrôle le niveau de sustain de l'enveloppe du filtre.

Release

Contrôle le temps de release de l'enveloppe du filtre.

Section Amplifier

Level

Contrôle le volume général du son.

Velocity

Contrôle la modulation du niveau en fonction de la vélocité. À 0, toutes les notes sont jouées au même niveau.

Section Amplifier Envelope

Attack

Contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Decay

Contrôle le temps de decay de l'enveloppe d'amplification.

Sustain

Contrôle le niveau de sustain de l'enveloppe d'amplification.

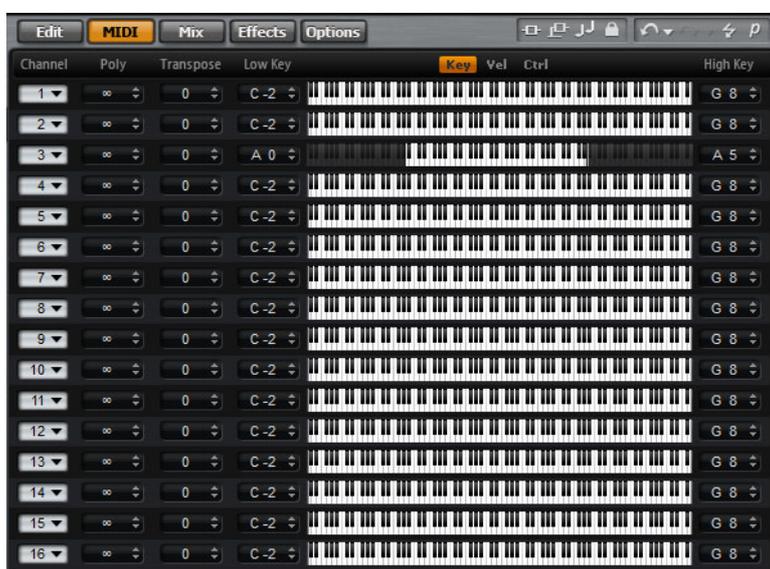
Release

Contrôle le temps de release de l'enveloppe d'amplification.

Édition MIDI

Page MIDI

La page MIDI vous donne accès aux paramètres de slot MIDI de HALion Sonic SE. Ces paramètres sont notamment le canal MIDI, la plage de notes, la plage de vélocité et les paramètres de transposition et de polyphonie.



Paramètres

Channel

Détermine le canal MIDI du slot. Vous pouvez assigner plusieurs slots au même canal MIDI et les déclencher simultanément avec le même événement de note.

Poly (Polyphonie)

Détermine le nombre de notes pouvant être jouées simultanément. Comme les programmes peuvent contenir jusqu'à quatre couches, le nombre de voix utilisées (échantillons stéréo, voix de synthé, etc.) peut être bien supérieur à la valeur définie ici.

Transpose

Permet de transposer les notes MIDI entrantes jusqu'à ± 64 demi-tons avant qu'elles soient transmises au programme chargé.

Plage de notes : Low Key (touche grave) et High Key (touche aiguë)

Pour alterner entre vitesse et tessiture, servez-vous des commutateurs **Key/Vel** situés au-dessus des commandes de plage.

Édition de la plage de notes

Il est possible de restreindre chaque slot à une certaine plage de notes. Pour afficher la plage de notes, activez le bouton **Key** situé en haut de la page MIDI.

Il existe plusieurs moyens de définir la plage de notes :

- Définissez les valeurs **Low Key** et **High Key**, ou faites glisser les extrémités de la commande de plage sur le clavier.
- Déplacez la plage de notes en cliquant dessus et en la faisant glisser.
- Pour définir la plage via une entrée MIDI, cliquez dans un champ de valeurs et jouez la note souhaitée.

Édition de la plage de vitesse

Il est possible de restreindre chaque slot à une certaine plage de vitesse. Pour afficher la plage de vitesse, activez le bouton **Vel** en haut de la page MIDI.

Il existe plusieurs moyens de définir la plage de vitesse :

- Définissez les valeurs **Low Vel** et **High Vel**, ou faites glisser les extrémités de la commande de plage de vitesse.
- Déplacez la plage en cliquant dessus et en la faisant glisser.

Filtrage des messages de contrôleur

Pour chaque slot, il est possible d'exclure par filtrage les messages des contrôleurs MIDI les plus utilisés.

Quand vous mappez un son de basse et un son de piano sur deux plages du clavier qui utilisent le même canal MIDI, les deux sons reçoivent les mêmes messages de contrôleur MIDI. Vous aimeriez faire en sorte que la basse ne reçoive pas les messages émis par la pédale de sustain. Pour éviter que tous les sons d'un même canal MIDI reçoivent les mêmes messages de contrôleur MIDI, vous pouvez vous servir du filtre de messages de contrôleur. Il peut également s'avérer utile d'exclure les messages Control Change afin d'éviter tout changement de programme non souhaité sur le canal MIDI 10 (la batterie), par exemple.

Procédez ainsi :

PROCÉDÉR AINSI

1. Activez le bouton **Ctrl** en haut de la page MIDI.
2. Activez les messages de contrôleur MIDI que vous souhaitez exclure pour chaque slot.

Voici les messages de contrôleur MIDI que vous pouvez exclure : Sustain #64, Foot Controller #4, Foot Switches #65-69, Control Change, Pitchbend, Modulation Wheel #1 et Aftertouch.

Contrôleurs MIDI

Vous pouvez assigner les paramètres volume, pan, mute, solo, send FX 1 à 4 et les contrôles instantanés de chaque slot à un contrôleur MIDI. En plus des paramètres de slot, vous pouvez assigner les paramètres des effets auxiliaires et la plupart des paramètres d'édition.

Par défaut, les paramètres volume, pan, send FX 1 à 4 et les contrôles instantanés du programme sont déjà assignés. Vous pouvez personnaliser ce mapping d'usine des contrôleurs MIDI en assignant vos propres contrôleurs MIDI. Vous pouvez ainsi adapter les assignations à votre clavier ou contrôleur MIDI.

Pour un contrôle plus approfondi, il est possible de définir les valeurs maximale et minimale de chacun des paramètres assignés.

Assignation de contrôleurs MIDI

Voici comment procéder pour assigner un contrôleur MIDI à un paramètre :

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites un clic droit sur la commande que vous désirez télécommander.
 2. Sélectionnez **Learn CC** dans le menu contextuel.
 3. Sur le clavier ou le contrôleur MIDI, actionnez le potentiomètre, le fader ou le bouton voulu.
-

RÉSULTAT

La prochaine fois que vous ferez un clic droit sur cette commande, le menu vous indiquera le contrôleur MIDI assigné.

À NOTER

Il est possible d'assigner un même contrôleur MIDI à plusieurs paramètres. En revanche, vous ne pouvez pas assigner plusieurs contrôleurs MIDI différents à un même paramètre.

LIENS ASSOCIÉS

[Page Options à la page 88](#)

Désassignation des contrôleurs MIDI

PROCÉDÉR AINSI

- Pour supprimer une assignation de contrôleur MIDI, faites un clic droit sur la commande correspondante et sélectionnez **Forget CC**.
-

Configuration de la plage d'un paramètre

Vous pouvez définir séparément les valeurs minimales et maximales d'un paramètre pour chaque assignation. Ceci permet un contrôle plus approfondi des paramètres qui s'avère particulièrement intéressant dans un contexte de prestation live.

PROCÉDÉR AINSI

1. Réglez le paramètre sur la valeur minimale souhaitée.
 2. Faites un clic droit sur la commande et sélectionnez **Set Minimum** dans le menu contextuel.
 3. Réglez le paramètre sur la valeur maximale souhaitée.
 4. Faites un clic droit sur la commande et sélectionnez **Set Maximum**.
-

Contrôleurs MIDI et effets auxiliaires

Il est possible d'assigner les paramètres des effets auxiliaires à des contrôleurs MIDI.

Contrairement aux slots, les effets auxiliaires ne disposent pas de ports et canaux MIDI qui leur sont propres. C'est pourquoi ils répondent à tous les messages de contrôleur MIDI entrants, quel que soit le canal MIDI. Par conséquent, si vous assignez un paramètre à un contrôleur MIDI, vous devrez utiliser un numéro de contrôleur qui n'est utilisé par aucune des assignations effectuées dans les slots.

À NOTER

Quand vous déchargez ou remplacez l'effet, son assignation de contrôleur MIDI est perdue.

Automatisation et assignations de contrôleurs MIDI d'usine

Plusieurs paramètres de l'interface du plug-in peuvent être automatisés à partir du programme hôte et assignés à un contrôleur MIDI externe.

Le tableau ci-dessous indique les numéros et les noms des contrôleurs MIDI assignés par défaut (assignations d'usine). Les numéros des contrôleurs MIDI assignés sont les mêmes pour tous les slots. Cependant, les contrôleurs MIDI répondent uniquement aux canaux MIDI du slot correspondant.

Paramètre	Numéro de contrôleur	Nom
Volume	#7	Volume
Pan	#10	Pan
Send FX 1	#91	Ampleur de l'effet 1
Send FX 2	#92	Ampleur de l'effet 2
Send FX 3	#93	Ampleur de l'effet 3
Send FX 4	#94	Ampleur de l'effet 4
Program QC 1	#74	Brillance
Program QC 2	#71	Contenu harmonique
Program QC 3	#73	Durée d'attaque
Program QC 4	#72	Temps de relâchement
Program QC 5	#75	Contrôleur de son #6
Program QC 6	#76	Contrôleur de son #7
Program QC 7	#77	Contrôleur de son #8
Program QC 8	#78	Contrôleur de son #9

À NOTER

Vous pouvez télécommander n'importe quel autre paramètre en l'assignant d'abord à un contrôle instantané puis à un contrôleur MIDI.

Compatibilité avec CC121

HALion Sonic SE peut être contrôlé à partir du potentiomètre AI Knob du contrôleur MIDI Steinberg CC121. Pour modifier la valeur d'un paramètre, survolez une commande avec le pointeur de la souris et tournez le potentiomètre AI Knob.

À NOTER

Le potentiomètre AI-Knob fonctionne uniquement avec les paramètres automatisables. Par conséquent, vous ne pouvez pas l'utiliser pour modifier les paramètres de la page Options, par exemple.

Mixage et utilisation des effets

Mixage

Page Mix

La page Mix vous donne accès aux paramètres audio de HALion Sonic SE. Ils comprennent les réglages de niveau et de panorama, les départs d'effet auxiliaires AUX et le sélecteur de sortie. Pour le contrôle des niveaux de sortie, chaque slot possède également un vu-mètre.



Paramètres de la page Mix

On/Off

Permet d'activer/désactiver l'entrée MIDI du slot. Quand vous désactivez un slot, sa communication MIDI est interrompue et les sons ne sont plus traités en arrière-plan.

Level

Permet de régler le niveau de sortie du slot.

Pan

Permet de définir la position dans le champ panoramique.

Niveaux de départ FX1 à 4

Ces commandes vous permettent de définir le niveau de signal transmis aux quatre bus auxiliaires, chacun pouvant contenir jusqu'à quatre effets.

Vu-mètre

Indique le niveau de sortie du slot.

Output

Détermine la sortie sur laquelle le slot est routé parmi les 16 sorties du plug-in.

Utilisation des effets

HALion Sonic SE possède quatre bus auxiliaires qui peuvent être utilisés comme des départs d'effet classiques. Chaque bus peut accueillir jusqu'à quatre effets d'insert, ce qui vous permet de créer des effets complexes. Les bus peuvent être routés sur la sortie principale du plug-in ou sur l'une de ses sorties individuelles.

La page **Effects** fournit également un accès au bus de sortie principale qui possède lui-même quatre inserts. Ainsi, vous pouvez par exemple ajouter un égaliseur ou un compresseur général à la chaîne du signal.

Paramètres par défaut des effets

Chaque effet intègre des paramètres d'usine par défaut. Vous pouvez néanmoins enregistrer dans un préréglage vos propres paramètres par défaut pour chaque effet.

- Configurez l'effet.
- Cliquez sur le bouton **Save Preset** (enregistrer préréglage) dans la barre de titre de la section de l'effet et enregistrez le préréglage sous le nom «--Default--».

Le préréglage est enregistré dans le dossier des préréglages de l'effet et il se charge chaque fois que vous chargez l'effet.

- Pour retrouver les paramètres d'usine par défaut, il vous faut supprimer votre préréglage par défaut.

Utilisation des slots d'effet d'insert

La page **Effects** vous permet de configurer des effets d'insert sur les bus AUX.

Chaque bus est doté de quatre slots d'effets d'insert.

- Pour assigner un effet d'insert, cliquez sur un slot d'effet et sélectionnez un effet dans le menu.
- Pour supprimer un effet d'insert, avec ses paramètres actuels, cliquez sur le slot de cet effet et sélectionnez **None** dans le menu.

- Pour désactiver un effet sans le supprimer, cliquez sur le bouton **On/Off** situé au-dessus du slot correspondant. Ainsi, vous pouvez éteindre l'effet sans perdre ses réglages.
- Pour contourner un effet, activez le bouton **Bypass** qui se trouve au-dessus du slot. L'effet est contourné lorsque ce bouton est allumé.
- Pour éditer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **e** du slot correspondant. Vous ne pouvez éditer qu'un seul effet à la fois. Les paramètres de l'effet d'insert s'affichent dans la partie inférieure.
- Pour déplacer un effet d'un slot à un autre, faites glisser son étiquette sur le slot de destination. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.
- Pour changer l'ordre des effets, faites glisser leurs étiquettes entre deux slots à l'endroit souhaité.
- Pour copier un effet sur un autre slot, maintenez la touche **[Alt]/[Option]** enfoncée et faites glisser son étiquette sur le slot de destination. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.
- Pour copier un effet et l'insérer entre deux slots d'effet, maintenez la touche **[Alt]/[Option]** enfoncée et faites glisser son étiquette entre deux slots.

À propos des effets

Effets de réverb et de delay

Reverb

Cet effet génère une réverb algorithmique de haute définition, avec des réflexions primaires et une queue de réverb.



Les réflexions primaires déterminent l'impression d'espace pendant les premières millisecondes de la réverb. Pour émuler différentes pièces, vous avez le choix entre plusieurs motifs de réflexions primaires dont vous pouvez régler la taille. La queue de réverb, ou réverbération tardive, se contrôle à l'aide de paramètres qui déterminent la taille de la pièce et la durée de la réverb. Vous pouvez régler le temps de réverbération indépendamment sur trois bandes de fréquences.

Predelay

Détermine la durée qui s'écoule entre le commencement du signal d'origine et le début de la réverb. Plus la valeur est élevée, plus l'espace simulé est grand.

Early Reflections

Ce paramètre vous permet de sélectionner un motif de réflexions primaires. Ce motif contient des informations déterminantes pour l'impression d'espace créée par la pièce simulée.

ER/Tail Mix

Permet de définir l'équilibre de niveau entre les réflexions primaires et la queue de réverb. À 50%, les réflexions primaires et la queue de l'effet sont au même volume. Avec des valeurs inférieures à 50%, les réflexions primaires sont amplifiées et la queue de la réverb est atténuée, de sorte que la source sonore se déplace vers l'avant de la pièce. Les valeurs supérieures à 50% atténuent les réflexions primaires et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

Size

Ce paramètre détermine la durée du motif des réflexions primaires. À 100%, le modèle est appliqué avec sa durée d'origine, ce qui confère un maximum de réalisme à la pièce. À moins de 100%, le motif des réflexions primaires est compressé et la pièce est perçue comme étant plus petite.

Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est élevée, moins les réflexions primaires contiennent de basses fréquences.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est basse, moins les réflexions primaires contiennent de hautes fréquences.

Delay

Permet de retarder le commencement de la queue de réverb.

Room Size

Détermine les dimensions de la pièce simulée. À 100%, les dimensions correspondent à celles d'une cathédrale ou d'une grande salle de concert. À 50%, les dimensions sont plutôt celles d'une pièce de taille moyenne ou d'un studio. Avec des valeurs inférieures à 50%, les dimensions correspondent à celles d'une petite pièce ou d'une cabine.

Main Time

Détermine la durée globale de la queue de réverb. Plus la valeur est élevée, plus la queue de réverb est longue. À 100%, la durée de réverbération est infinie. Le paramètre **Main Time** représente également la bande médium de la queue de réverb.

High Time

Détermine la durée de réverbération des hautes fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, le temps de decay des hautes fréquences est plus long. Avec des valeurs négatives, il est plus court. C'est le paramètre **High Freq** qui détermine quelles fréquences sont affectées.

Low Time

Détermine la durée de réverbération des basses fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, les basses fréquences décroissent plus lentement et réciproquement. Les fréquences affectées dépendent du paramètre **Low Freq**.

High Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes médium et haute de la queue de réverb. Le paramètre **High Time** vous permet de décaler la durée de réverbération des fréquences supérieures à cette valeur par rapport à la durée de réverbération principale.

Low Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes basse et médium de la queue de réverb. La durée de réverbération des fréquences inférieures à cette valeur peut être décalée par rapport à la durée de réverbération principale grâce au paramètre **Low Time**.

Shape

Permet de configurer l'attaque de la queue de réverb. À 0%, l'attaque est plus immédiate, ce qui correspond bien aux instruments rythmiques. Plus cette valeur est élevée, moins l'attaque est rapide.

Density

Permet de configurer la densité de l'écho sur la queue de réverb. À 100%, les réflexions simples venant des murs ne sont pas audibles. Plus cette valeur est faible, plus les réflexions sont audibles.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences de la queue de réverb. Plus cette valeur est basse, moins la queue de la réverb contient de hautes fréquences.

Width

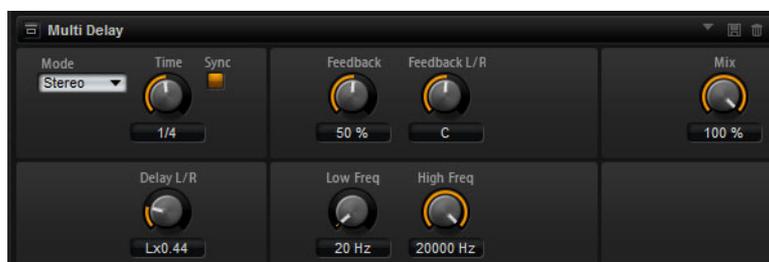
Permet de configurer le champ panoramique du signal de sortie de la réverb. À 0%, la sortie de la réverb est mono. À 100%, elle est stéréo.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Multi Delay

Cet effet génère des échos de nombre et de durée configurables que vous pouvez filtrer.



Le paramètre **Mode** vous permet de configurer cet effet en stéréo (Stereo), en croisé (Cross) ou en Ping-Pong. En fonction du mode sélectionné, les échos sont répétés selon des motifs différents dans le champ panoramique.

Mode

Le Multi Delay offre trois modes différents :

- Le mode **Stereo** génère deux lignes de delay parallèles, l'une pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces deux lignes possèdent chacune un signal de réinjection spécifique.
- Le mode **Cross** génère deux lignes de delay à réinjection croisée. On parle de réinjection croisée parce que le delay du canal gauche est réinjecté dans le delay du canal droit, et inversement.
- Le mode **Ping-Pong** mixe les canaux d'entrée gauche et droit pour les injecter ensuite dans des delays entièrement orientés à gauche et à droite. Ainsi, les échos rebondissent entre la gauche et la droite dans le champ panoramique, comme une balle de ping-pong.

Time

Détermine la durée globale des delays gauche et droit. Servez-vous du paramètre **Delay L/R** pour raccourcir le temps du delay gauche ou droit. Activez le bouton **Sync** pour définir le temps de delay en valeurs de notes.

Sync

Activez le bouton **Sync** pour synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, le temps est défini en valeurs de notes.

À NOTER

Le temps de delay maximum est 5000 ms. Quand la durée de note dépasse cette valeur, elle est automatiquement raccourcie.

Delay L/R

Permet de décaler le temps du delay gauche ou droit par rapport au temps de delay global. Quand le facteur est 1, le temps de delay droit ou gauche est le même que celui du delay global. Quand le facteur est 0,5, le temps est moitié moins long que celui du delay global. Pour décaler le temps du delay gauche, tournez la commande vers la gauche. Pour décaler le temps du delay droit, tournez la commande vers la droite.

Feedback

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. On parle de réinjection (feedback) parce que la sortie du delay est réinjectée dans son entrée. À 0%, vous n'entendez qu'un seul écho. À 100%, les échos se répètent à l'infini.

Feedback L/R

Permet de décaler le niveau de réinjection du delay gauche ou droit par rapport à la réinjection globale. Quand le facteur est 1, le niveau de la réinjection décalée correspond au niveau de réinjection global. Quand le facteur est 0,5, le niveau de la réinjection décalée est deux fois inférieur au niveau de réinjection global. Pour décaler la réinjection de gauche, tournez la commande vers la gauche. Pour décaler la réinjection de droite, tournez la commande vers la droite.

À NOTER

Ce paramètre n'est disponible qu'en mode **Stereo**.

Filter Low

Permet d'atténuer les basses fréquences des delays.

Filter High

Permet d'atténuer les hautes fréquences des delays.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Effets d'égalisation

Studio EQ

Studio EQ est un égaliseur paramétrique à 4 bandes de qualité supérieure.



Les 4 bandes de fréquences vous permettent de configurer la tonalité du signal et de lui conférer un caractère plus brillant ou plus sombre, par exemple. Les deux bandes médium jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basse et haute fonctionnent comme des filtres en plateau. Toutes les bandes sont entièrement paramétriques et offrent des paramètres de gain, de fréquence et de qualité.

Voici les commandes que vous pouvez trouver sur chaque bande de fréquence :

Gain

Détermine le degré d'atténuation ou d'amplification de la bande correspondante.

Freq

Détermine la fréquence qui est atténuée ou amplifiée par le paramètre **Gain**.

Q (qualité)

Ce paramètre permet de régler la largeur de bande des filtres en crête médium. En augmentant la valeur **Q** sur les filtres en plateau haut et bas, vous pouvez accroître la déclivité de leur forme.

- Pour régler simultanément les paramètres **Gain** et **Freq**, faites glisser les points sur le graphique de la courbe.

Graphic EQ

Le Graphic EQ est un égaliseur offrant dix bandes de fréquences que vous pouvez atténuer ou amplifier jusqu'à 12 dB. Vous pouvez également paramétrer la plage générale et le niveau de sortie de l'égaliseur.



Output

Détermine le niveau de sortie global de l'égaliseur.

Mode

Permet d'ajouter de la couleur ou du caractère à la sortie égalisée. Voici les options disponibles :

- **True Response**: filtres en série offrant une réponse en fréquence précise.
- **Classic**: filtres en parallèle dont la résonance est déterminée en fonction du niveau de gain.
- **Constant Q**: filtres en parallèle dont la résonance augmente quand le gain est amplifié.

Range

Détermine l'atténuation et l'amplification maximales pour toutes les bandes de fréquences.

Invert

Activez ce bouton pour inverser la courbe de l'égaliseur.

Flatten

Permet de réinitialiser toutes les bandes de fréquences à 0 dB.

Effets de filtrage

Auto Filter

Auto Filter offre deux formes de filtre avec morphing et distorsion.



La fréquence de coupure et le morphing entre les deux formes de filtre peuvent être contrôlés via une pédale de contrôle, un LFO ou un profileur d'enveloppe.

Paramètres de filtrage

Formes du filtre

- LP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.

Input

Permet de régler le gain en amont du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s'applique uniquement au signal traité.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la coupure. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

Distortion

Applique une distorsion au signal. L'effet obtenu dépend du type de distorsion sélectionné. Avec des valeurs élevées, vous obtiendrez un effet de distorsion très prononcé.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible avec les types **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red** et **Rate Red**.

Type

Voici les options disponibles :

- Quand ce paramètre est configuré sur **Off**, le filtre ne comporte pas de distorsion.
- **Tube Drive** : distorsion chaleureuse, comparable à celle d'un ampli à lampe.
- **Hard Clip** : distorsion claire, comparable à celle d'un ampli à transistor.
- **Bit Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un bruit de quantification.
- **Rate Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son.

Output

Permet de régler le gain en sortie du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s'applique uniquement au signal traité.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Section LFO



Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d'avantage d'harmonique à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.

- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50%, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S&H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

Freq

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir régler le paramètre **Freq** par fractions de temps.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation du LFO.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée au morphing du filtre.

Section Envelope Follower



La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Ce paramètre détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée au morphing du filtre.

Section Pedal



Pedal

Détermine la position de la pédale.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la pédale.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée au morphing du filtre.

MorphFilter

Le MorphFilter vous permet de mixer des filtres passe-bas et passe-haut, et ainsi de passer progressivement de l'un à l'autre, selon le principe du "morphing". Vous pouvez sélectionner des formes de filtre différentes en A et en B.



Filter Shape B

Vous avez ici le choix entre plusieurs formes de filtres passe-haut et coupe-bande.

Filter Shape A

Vous avez le choix ici entre une forme de filtre passe-bas et une forme de filtre passe-bande.

Morph

Permet de mixer la sortie entre les deux filtres sélectionnés.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure des filtres.

À NOTER

Vous pouvez également régler les paramètres **Cutoff** et **Morph** en même temps en faisant glisser le pointeur sur le graphique.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Pour un son électronique, augmentez la résonance. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

WahWah

L'effet WahWah est un filtre passe-bande à pente variable qui modélise la fameuse pédale d'effet du même nom.



Vous pouvez définir indépendamment la fréquence, la largeur et le gain des positions de pédale Lo (basse) et Hi (haute). Le point d'équilibre entre ces deux positions se situe à 50.

Pedal

Détermine la position de la pédale sur l'échelle de fréquences du filtre.

Freq Lo/Hi

Ces paramètres déterminent la fréquence du filtre aux positions **Lo** et **Hi** de la pédale.

Width Lo/Hi

Ces paramètres déterminent la largeur (résonance) du filtre aux positions **Lo** et **Hi** de la pédale.

Gain Lo/Hi

Ces paramètres déterminent le gain du filtre aux positions **Lo** et **Hi** de la pédale.

Slope

Vous avez ici le choix entre deux valeurs de pente pour le filtre : 6 dB or 12 dB.

Effets de distorsion

Amplifier

Cet effet émule le son d'un amplificateur avec ses haut-parleurs.



Vous pouvez combiner différents amplificateurs et différents modèles de haut-parleur.

Amp Model

Détermine le type de l'amplificateur. Le caractère sonore de la saturation change en fonction de l'amplificateur. Pour contourner l'amplificateur, sélectionnez **No Amp** (pas d'amplificateur).

Speaker Model

Détermine le modèle du haut-parleur. Chaque modèle colore le son à sa façon. Pour contourner le haut-parleur, sélectionnez **No Speaker** (pas de haut-parleur).

Drive

Détermine le niveau de distorsion.

Bass

Permet de définir la tonalité des basses fréquences.

Middle

Permet de définir la tonalité des fréquences moyennes.

Treble

Permet de définir la tonalité des hautes fréquences.

Presence

Ajoute de la brillance au son.

Low Damp

Ce paramètre permet d'atténuer les basses fréquences des haut-parleurs.

High Damp

Ce paramètre permet d'atténuer les hautes fréquences des haut-parleurs.

Channel Mode

Permet de déterminer quels canaux de sortie de l'amplificateur émettent un signal avec distorsion. Les options disponibles sont **L** (gauche), **R** (droite) et **L/R** (les deux). Lorsque vous sélectionnez **L** ou **R**, l'autre canal génère un signal clair.

Output

Permet de régler le niveau de sortie de l'amplificateur.

Distortion

Cet effet offre tout un éventail de distorsions, de la distorsion numérique basse fidélité à la distorsion analogique haute fidélité. Les types de distorsions disponibles (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** et **Bit Red**) peuvent être combinés à volonté.



In Gain

Permet de définir le niveau d'entrée du son.

Rate Red (Rate Reduction)

Rate Red applique une distorsion numérique de repliement au son. Pour activer cette commande et régler le niveau de repliement, il vous faut activer l'option **Rate Red**. Plus la valeur est basse, plus le niveau de repliement est élevé.

Tube Drive

Applique au son une distorsion chaleureuse, comparable à celle des amplificateurs à lampe. Pour activer cette commande et régler le niveau de distorsion, activez l'option **Tube Drive**. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Hard Clip

Applique au son une distorsion claire, comparable à celle des amplificateurs à transistors. Pour activer cette commande et régler le niveau de distorsion, activez l'option **Hard Clip**. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Bit Red (Bit Reduction)

Bit Reduction applique une distorsion basée sur du bruit de quantification. Pour activer la commande Bit Red et régler le niveau du bruit de quantification, activez l'option **Bit Red**. Plus la valeur est basse, plus le bruit de quantification est élevé.

Out Gain

Permet de définir le niveau de sortie du son.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Tape Saturator

Le Tape Saturator reproduit la sonorité des anciens magnétophones à bandes. Ces machines engendraient une saturation caractéristique quand elles étaient utilisées pour enregistrer des signaux de niveau élevé. Le son était alors compressé et légèrement saturé.



Mode

Ce menu vous permet de choisir entre le mode **One Stage** (un seul magnétophone) et le mode **Two Stage** (deux machines montées en série). Le mode **Two Stage** donne un son plus saturé, avec davantage de compression.

Oversampling

Activez ce paramètre afin d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

À NOTER

Quand l'option **Oversampling** est activée, l'effet demande davantage de puissance de calcul.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc de la saturation.

Auto Gain

Permet d'activer la compensation automatique du niveau.

Low Filter

Permet de régler de +/- 3dB la plage des fréquences inférieures à 1000Hz.

High Filter

Permet d'atténuer la plage des hautes fréquences. Ce filtre coupe-haut possède une pente de 24 dB/octave.

Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

Octaver

L'effet Octaver génère deux voix supplémentaires qui suivent la voix d'origine, mais une octave plus bas et une octave plus haut. Cet effet donne de meilleurs résultats sur les signaux monophoniques.



Direct

Détermine le niveau du signal d'entrée.

Octave 1

Détermine le niveau du signal généré une octave plus bas que la voix d'origine.

Octave 2

Détermine le niveau du signal généré une octave plus haut que la voix d'origine.

Effets de modulation

Chorus

L'effet Chorus donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant la hauteur tonale.



Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur (en Hertz).

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. À 0%, la hauteur change continuellement, engendrant ainsi une modulation régulière. À 100%, la hauteur ne change pas en permanence, ce qui engendre une modulation moins régulière.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Flanger

Cet effet donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant sa hauteur tonale.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l'incidence de ce paramètre, activez le **Feedback**. À 0%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Feedback

Ce paramètre ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L'effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que quand le paramètre **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0%.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Step Flanger

Le Step Flanger est un Flanger doté d'une section Sample and Hold qui permet de diviser le signal de modulation en un nombre défini de paliers.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l'incidence de ce paramètre, activez le **Feedback**. À 0%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100%, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Feedback

Ce paramètre ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L'effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre n'a d'effet que quand le paramètre **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0%.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Type

Détermine le temps de retard de la ligne modulée. Avec l'option **Short**, l'effet de flanger est net, tandis qu'avec l'option **Long**, vous obtenez un flanger plus diffus.

S&H Mix

Ce paramètre permet de mixer le signal de modulation normal et le signal de modulation par paliers. À 100%, vous entendez uniquement la modulation par paliers.

Smooth

Ce paramètre permet de créer des transitions progressives entre les paliers. Le signal de modulation par paliers est ainsi plus fluide.

Steps

Détermine le nombre de paliers du signal de modulation. Vous pouvez en configurer jusqu'à 32.

Phaser

L'effet Phaser épaissit et élargit le son en modulant sa phase.



Rate

Utilisez cette commande pour définir la fréquence de la modulation de phase en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de phase.

Shift

Déplace la modulation de la phase vers les fréquences les plus hautes du spectre.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet.

Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Tremolo

Cet effet génère une modulation d'amplitude, c'est-à-dire une modulation cyclique du niveau du son.



Rate

Détermine la fréquence de la modulation d'amplitude.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation d'amplitude.

Phase

Permet d'élargir de mono à stéréo l'image sonore de l'effet.

Output

Ce paramètre permet de régler le niveau de sortie de l'effet.

Ring Modulator

Le Ring Modulator offre un oscillateur sinusoïdal qui est multiplié par le signal d'entrée. Vous obtenez ainsi des fréquences métalliques, proche des sons de cloches.

Le LFO intégré module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal afin que les fréquences générées varient sur la durée. Par ailleurs, l'effet est doté d'un profileur d'enveloppe qui permet de moduler la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal en fonction du niveau du signal d'entrée.



Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère d'avantage d'harmonique à la forme d'onde.
- **Triangle**: forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw**: génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse**: applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50%, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp**: forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log**: courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S&H 1**: produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S&H 2**: forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

LFO Freq

Permet de définir la fréquence du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Frequency

Détermine la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Envelope Follower

La fonction Envelope Follower analyse le signal d'entrée en utilisant un temps d'attaque et un temps de release configurables, afin de générer un signal de modulation reproduisant l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Le paramètre **Sensitivity** détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Rotary

L'effet Rotary émule le son d'un haut-parleur tournant vintage avec son amplificateur, son pavillon, son tambour et son enceinte.

En émettant le son à travers un pavillon et un tambour tournants, le haut-parleur tournant produit un effet Doppler qui épaissit le son. Le pavillon et le tambour peuvent tourner à des vitesses variables, produisant ainsi différentes intensités d'effet Doppler. L'amplificateur du haut-parleur tournant engendre une distorsion chaleureuse, tandis que le pavillon, le tambour et l'enceinte colorent le son à leur façon. Le pavillon et le tambour sont enregistrés par des microphones (virtuels) qui peuvent être placés selon des angles différents afin d'élargir l'image sonore. Généralement, les haut-parleurs tournants sont utilisés avec les orgues électriques.



Rotation

Ce paramètre permet de modifier la vitesse de rotation du pavillon et du tambour. Quand il est configuré sur **Fast**, l'effet Doppler est plus notable. Quand il est configuré sur **Stop**, il n'y a plus d'effet Doppler car le pavillon et le tambour ne tournent pas. Étant donné que le pavillon et le tambour accélèrent et décélèrent de façon à des vitesses différentes, vous obtenez des sons très intéressants en passant de lent (**Slow**) à rapide (**Fast**), et inversement.

Distance

Ce paramètre détermine la distance entre les microphones et l'ensemble pavillon-tambour. La modulation d'amplitude appliquée au son décroît à mesure qu'augmente la distance par rapport aux microphones. Utilisez des valeurs élevées pour réduire la modulation d'amplitude.

Cabinet

Le pavillon et le tambour ont un son différent lorsqu'ils sont enregistrés à travers les ouïes de l'enceinte. Utilisez ce paramètre pour colorer la réponse du pavillon et du tambour avec le son de l'enceinte. À 100%, vous obtenez tout le son de l'enceinte.

Balance

Vous pouvez ici équilibrer le niveau des microphones du pavillon et du tambour. À 0%, vous n'entendez que le tambour. À 100%, vous n'entendez que le pavillon.

Slow

Détermine la vitesse lente du pavillon et du tambour.

Fast

Détermine la vitesse lente rapide du pavillon et du tambour.

Accel

Ce paramètre permet de régler le temps d'accélération et de décélération de la rotation du pavillon et du tambour.

Horn Mic Angle

Ce paramètre permet de définir l'espacement stéréo des microphones du pavillon. À 0°, l'image sonore est monophonique. À 180°, l'image sonore est entièrement stéréo.

Drum Mic Angle

Ce paramètre permet de définir l'espacement stéréo des microphones du tambour. À 0°, l'image sonore est monophonique. À 180°, l'image sonore est entièrement stéréo.

Input

Permet de régler le gain en amont de la rotation et de la distorsion.

Drive

Permet de régler la distorsion de l'amplificateur.

Output

Permet de régler le gain en aval de la rotation et de la distorsion.

Color

Permet de modifier le timbre et d'approfondir ainsi l'effet engendré par la rotation du pavillon et du tambour.

Bass

Permet de définir la tonalité des basses fréquences.

Treble

Permet de définir la tonalité des hautes fréquences.

Vibrato

L'effet Vibrato émule les effets chorus et vibrato des orgues vintage. Il épaisse le son en modulant sa hauteur.



Cet effet vous permet d'accéder rapidement aux paramètres classiques du chorus et du vibrato (C1, C2 et C3, ainsi que V1, V2 et V3). En outre, vous disposez d'un mode Custom pour régler librement le niveau de chorus ou de vibrato.

Type

Permet de sélectionner les paramètres de chorus et de vibrato classiques. Cette commande n'est disponible que quand l'effet est configuré en mode **Classic**.

Mode Custom

Activez ce mode pour pouvoir régler librement les paramètres **Rate**, **Depth** et **Vibr/Chor** du chorus et du vibrato.

Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Vibr/Chor

Permet d'équilibrer le signal entre l'effet vibrato et l'effet chorus. À 100%, vous entendez uniquement l'effet chorus.

Vintage Ensemble

Cet effet reproduit le son des ensembles d'effets de modulation à l'ancienne. Il s'agit pour l'essentiel d'un délai dont les durées sont modulées par un LFO. Un second LFO à fréquences plus élevées confère au son une sorte de chatoyance (shimmer).



Rate

Détermine la fréquence du LFO.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de durée du delay par le LFO.

Shimmer

Détermine l'intensité de la modulation secondaire (plus rapide) de la durée du delay.

Shimmer Rate

Détermine le rapport entre les vitesses des modulations primaire et secondaire du delay. Par exemple, à une valeur de 10, la modulation secondaire est 10 fois plus rapide.

Low Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-bas au signal. Seules les fréquences supérieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

High Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-haut au signal. Seules les fréquences inférieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

Level

Permet d'adapter le niveau du signal de l'effet pour compenser les réductions de niveaux engendrées par les filtres coupe-bas et coupe-haut.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Effets dynamiques

Compressor

L'effet Compressor réduit la plage dynamique du signal. Ceci vous offre une plus grande marge de manœuvre en termes de gain. Vous pouvez ainsi augmenter le volume global du signal.



L'affichage graphique sur la gauche représente la courbe de compression. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** (seuil) et **Ratio** en utilisant les poignées de cette commande. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent les niveaux avant et après compression. Le vumètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau dépasse le seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est supérieure au seuil de 4dB, le niveau de sortie est atténué de 2dB. Si l'amplitude est supérieure de 8dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand le mode **Soft Knee** est activé, la compression survient progressivement et son effet est moins marqué.

Make-Up

Permet d'augmenter le son général. Cette compensation devient nécessaire quand la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio** engendre une réduction trop importante du gain. Le niveau de réduction du gain vous est indiqué par le vumètre Gain Reduction.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Détermine automatiquement la valeur du paramètre **Make-Up** par rapport à la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio**.

Attack

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal dépasse le seuil (Threshold). Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente. Ainsi, avec une valeur élevée, le début des signaux qui dépassent le seuil (Threshold) n'est pas traité.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le son est compressé une fois le seuil dépassé.

Release

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal passe sous le seuil (Threshold). Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto Release

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. Le compresseur analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0%, le Compressor détecte uniquement les crêtes et à 100%, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Compressor réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que le compresseur réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Limiter

L'effet Limiter empêche le son de dépasser un niveau de sortie défini. Ceci permet d'éviter l'écrêtage engendré par certains effets.



Les vu-mètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après la limitation. Le vu-mètre de réduction de gain (GR) au milieu indique l'atténuation appliquée au niveau du son.

Input

Permet de définir le niveau d'entrée du son. Plus vous augmentez le niveau d'entrée, plus le son est limité.

Output

Permet de définir le niveau de sortie maximum du son.

Release

Détermine le temps que met le gain pour revenir au niveau d'origine. Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. Le Limiter analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Expander

L'Expander réduit le niveau de sortie par rapport au niveau d'entrée pour les signaux inférieurs au seuil défini. Ceci vous permet par exemple d'augmenter la plage dynamique du signal ou de réduire le bruit de fond sur les passages calmes.



L'affichage graphique à gauche représente la courbe d'expansion. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** (seuil) et **Ratio** en utilisant les poignées de cette commande. Les vu-mètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après expansion. Le vu-mètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est inférieure au seuil de 4dB, le niveau de sortie est atténué de 2dB. Si l'amplitude est inférieure de 8dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand le mode **Soft Knee** est activé, l'expansion survient progressivement et son effet est moins marqué.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle l'Expander réduit le gain lorsque le son passe sous le seuil. Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle l'expansion continue de s'appliquer une fois que le signal est devenu inférieur au seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle l'Expander augmente le gain lorsque le son dépasse le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus l'augmentation de gain est lente.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto Release

Activez ce bouton pour que le temps de release soit défini de façon automatique. L'Expander analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0%, l'Expander détecte uniquement les crêtes et à 100%, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, l'Expander réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que l'Expander réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Gate

L'effet Gate laisse passer le son vers sa sortie uniquement lorsque le signal d'entrée dépasse un seuil (Threshold) donné. Les sons inférieurs à ce seuil sont coupés.

Un filtre de chaînage interne analyse la version filtrée du signal d'entrée. Ceci permet au Gate de ne détecter que certaines fréquences du signal d'entrée.



Threshold

Détermine le niveau à partir duquel le Gate s'active. Les signaux supérieurs au seuil défini déclenchent l'ouverture de la porte (gate) et les signaux inférieurs au seuil la referment.

Filter

Active le filtre de chaînage interne. Quand ce bouton est activé, le signal d'entrée est filtré avant d'être analysé. Le Gate s'ouvre uniquement lorsque le son filtré dépasse le seuil défini. Quand le bouton **Filter** est désactivé, les commandes du filtre le sont également.

Filter Type

Détermine le type du filtre de chaînage interne. Sélectionnez passe-haut (**HP**) pour détecter les hautes fréquences, passe-bande (**BP**) pour détecter les fréquences moyennes et passe-bas (**LP**) pour détecter les basses fréquences.

Monitor

Activez ce bouton pour écouter uniquement le son du filtre de chaînage. Le Gate reste désactivé tant que le bouton **Monitor** est activé.

Center

Détermine la fréquence centrale du filtre de chaînage.

Q-Factor

Activez ce bouton pour régler la largeur de bande du filtre passe-bande.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle le Gate s'ouvre quand le son dépasse le seuil défini. Plus le temps d'attaque est long, plus le fondu d'entrée du son est long.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le Gate continue de s'appliquer une fois que le signal est passé sous le seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle le Gate se ferme quand le son passe sous le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus le fondu de sortie du son est long.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour que le temps de relâchement (Release) soit défini de façon automatique. Le Gate analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak – RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak) ou les valeurs RMS (ou un mélange des deux). À 0%, le Gate détecte uniquement les crêtes et à 100%, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Gate réagit directement au niveau de crête du signal. En mode RMS, le Gate réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Envelope Shaper

Cet effet permet d'atténuer ou d'accentuer le gain des phases d'attaque et de release du signal audio.

Surveillez les niveaux quand vous augmentez le gain et, au besoin, réduisez le niveau de sortie afin d'éviter l'écrêtage.



Attack – Gain

Permet de régler le gain de la phase d'attaque du signal.

Attack - Length

Permet de définir la durée de la phase d'attaque du signal.

Release - Gain

Permet de régler le gain de la phase de release du signal.

Output

Permet de définir le niveau de sortie.

Effets de panoramique

Stereo Pan

Cet effet vous permet de définir la position stéréo et le champ panoramique du signal.



Input Swap

Intervertit les canaux stéréo.

Pan

Détermine la position du signal dans le champ panoramique. Le panoramique peut s'appliquer aux sources mono et stéréo.

Width

Permet de régler la largeur stéréo du signal, de stéréo à mono.

Effets hérités de HALion 3

En plus des effets standard de , vous bénéficiez de plusieurs effets qui sont hérités de HALion 3. Vous pouvez les sélectionner dans le sous-menu Legacy du menu Effects.

Hall Reverb

Il s'agit d'une simple réverb dotée de commandes de predelay et d'atténuation.

Predelay

Applique un retard au signal traité, de manière à simuler le son de grands espaces ou à créer un écho de répétition.

Time

Durée de la queue de réverb.

HF Damp

Amortissement progressif des hautes fréquences.

Lo EQ

Égaliseur coupe-bas.

Hi EQ

Égaliseur coupe-haut.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Non-Linear Reverb

Réverb de type «gate», avec coupure brutale du champ réverbéré.

Time

Durée de la queue de réverb. Ce paramètre permet également de changer le caractère sonore : des premières réflexions bien denses à une réverbération granuleuse, typique des années 80.

HF Damp

Amortissement progressif des hautes fréquences.

Lo EQ

Égaliseur coupe-bas.

Hi EQ

Égaliseur coupe-haut.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Early Reflections

Réverb courte et dense permettant de simuler des espaces acoustiques de dimensions réduites, tout en apportant un caractère épais ou diffus au son.

Time

Durée de la queue de réverb. Ce paramètre permet également de changer le caractère sonore : des premières réflexions bien denses à une réverbération granuleuse, typique des années 80.

Lo EQ

Égaliseur coupe-bas.

Hi EQ

Égaliseur coupe-haut.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Delay

Simple plug-in de delay à entrée mono et sortie stéréo.

Delay

Durée du délai. Quand le paramètre **Sync** est activé, vous pouvez définir cette durée en fractions de temps.

Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser les répétitions sur le tempo de votre application hôte.

Feedback

Détermine le nombre de répétitions.

Balance

Rapport entre la durée du délai gauche et la durée du délai droit.

HF Damp

Filtre coupe-haut adoucissant le son des répétitions successives.

Stereo Delay

Plug-in de delay à entrée et sortie stéréo.

Delay

Durée du délai. Quand le paramètre **Sync** est activé, vous pouvez définir cette durée en fractions de temps.

Feedback

Détermine le nombre de répétitions. Pour une réinjection minimale, placez le curseur en position centrale. En réglant le curseur vers la gauche ou vers la droite, vous pouvez appliquer un «delay croisé»: la sortie gauche est réinjectée dans l'entrée droite, et vice versa.

Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser les répétitions du delay sur le tempo de votre application hôte.

Balance

Rapport entre la durée du délai gauche et la durée du délai droit.

HF Damp

Filtre coupe-haut adoucissant le son des répétitions successives.

Long Delay

Cet effet possède les mêmes paramètres que l'effet Delay, mais offre des délais plus longs – jusqu'à 4 secondes.

Tape Delay

Ce plug-in simule une chambre d'écho vintage à boucle de bande analogique, utilisant 4 têtes magnétiques.

Delay

Durée du délai. Quand le paramètre **Sync** est activé, vous pouvez définir cette durée en fractions de temps.

Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser les répétitions du delay sur le tempo de votre application hôte.

Feedback

Détermine le nombre de répétitions.

Vintage

Niveau de sonorité «vintage» et fluctuations de la vitesse de défilement de la bande magnétique.

Head 1

Niveau du délai 1 (le signal de sortie est orienté à gauche).

Head 2

Niveau du délai 2 (le signal de sortie est orienté à droite).

Head 3

Niveau du délai 3.

Head 4

Niveau du délai 4.

Pan 3+4

Permet de faire varier la position panoramique des délais 3 et 4, du centre à l'extrême gauche/droite.

Vol 3+4

Permet de faire varier le niveau des signaux de sortie des délais 3 et 4.

Chorus

Un simple effet de chorus qui permet notamment d'élargir le son.

Rate

Fréquence de la modulation.

Depth

Niveau de la modulation de hauteur.

Predelay

Retard initial permettant de séparer les voix du chorus par rapport au signal d'origine.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Ensemble

Effet de chorus doté d'une forme d'onde de modulation plus complexe destinée à épaisir le son.

Rate

Fréquence de la modulation.

Depth

Niveau de la modulation de hauteur.

Shimmer

Engendre un effet de modulation plus complexe.

Width

Réglage du champ panoramique.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Flanger

Effet de flanger classique.

Rate

Fréquence de balayage.

Depth

Ampleur du balayage.

Feedback

Niveau de réinjection. Augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir un effet de flanging plus prononcé.

Predelay

Délai initial. Permet de définir la durée de délai minimale/la fréquence de flanging maximale.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Phaser

Phaser à quatre étages générant des effets de phasing subtils.

Rate

Fréquence de balayage.

Depth

Ampleur du balayage.

Feedback

Niveau de réinjection. Augmentez la valeur de ce paramètre pour obtenir un effet plus prononcé.

Stereo

Décalage entre la modulation gauche et la modulation droite.

Center

Détermine la fréquence centrale par rapport à laquelle la modulation opère.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Pan/Tremolo

Les effets d'Autopan (panoramique automatique) et de Tremolo sont utilisés par exemple dans les pianos électriques «vintage».

Rate

Fréquence de balayage.

Phase

Phase relative entre la modulation d'amplitude du canal gauche et du canal droit, permettant de passer du trémolo à l'autopan.

Shape

Forme d'onde du signal de modulation : impulsion fine à large, en passant par la sinusoïde.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Stereo Width

Effet d'élargissement stéréo à 4 modes.

Mode

- Le mode **Adjust** permet de paramétrer la largeur du signal stéréo.
- Le mode **Swap** permet de paramétrer la largeur du signal stéréo et d'invertir les canaux gauche et droit.
- Le mode **Comb** donne un effet de filtre en peigne stéréo.
- Le mode **Haas** crée un effet de largeur stéréo en retardant l'un des canaux.

Delay

Durée du retard (paramètre non disponible avec les modes **Adjust** et **Swap**).

Width

Configuration de la largeur globale.

Low/Mid/High

Configuration de la largeur des fréquences basses, moyennes et hautes.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Rotary Speaker

Simulation d'un haut-parleur rotatif (équipé d'un rotor de graves et d'un rotor d'aigus).

Rate

Réglage global de la vitesse : Stop, Slow, Fast.

Dirt

Niveau d'overdrive.

Lo/Hi

Fréquence de recouvrement entre le rotor des graves et le rotor des aigus.

Width

Réglage du champ panoramique.

Tone

Permet de définir la tonalité du signal de distorsion (overdrive).

Hi/Lo Speed

Vitesses des rotors aigu et grave.

Hi/Lo Acc

Accélération des rotors aigu et grave.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Wah Pedal

Effet d'Auto-Wah.

Rate

Fréquence de modulation.

Depth

Ampleur de la modulation.

Pedal

Permet de régler la fréquence du filtre.

Mode

- **Auto** : l'effet est contrôlé par l'enveloppe dynamique du son.
- **Pedal** : pas de modulation. C'est le paramètre **Pedal** qui détermine la fréquence.
- **Mod** : modulation par le LFO. C'est le paramètre **Rate** qui contrôle la fréquence de modulation.

Resonance

Détermine le niveau de résonance du filtre.

Tracking

Permet de régler la vitesse de suivi d'enveloppe en mode **Auto** et la modulation de la fréquence d'enveloppe en mode **Mod**.

TalkBox

Filtre modulé à formants qui génère des sons de voyelles.

Rate

Fréquence de modulation du LFO.

Depth

Ampleur de la modulation du LFO.

Vowel

En position centrale, des voyelles sont produites lorsqu'il n'y a aucune modulation.

Env Mod

Le niveau de modulation de voyelle est fonction du niveau du signal d'entrée.

Env Att

Rapidité de réponse à un signal d'entrée dont le niveau monte.

Env Rel

Rapidité de réponse à un signal d'entrée dont le niveau diminue.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Shelf EQ

Simple paramètre de contrôle de la tonalité.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Bass

Amplification/atténuation des fréquences graves.

Treble

Amplification/atténuation des fréquences aiguës.

Parametric EQ

Égaliseur paramétrique à deux bandes.

Gain 1/2

Niveau d'atténuation/d'amplification des deux bandes.

Freq 1/2

Détermine la fréquence centrale des deux bandes.

Width 1/2

Détermine la largeur des deux bandes (Q).

Output

Détermine le niveau de sortie.

Enhancer

Optimisation du spectre du signal d'après des critères psycho-acoustiques.

High Depth

Accentuation des aigus combinée à une atténuation des médiums.

High Tune

Accord des aigus/médiums.

Low Depth

Accentuation des fréquences graves.

Low Tune

Accord des fréquences graves.

Limiter

Limiteur de niveaux.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Drive

Saturation du signal d'entrée.

Attack

Durée d'attaque.

Release

Durée de relâchement.

Compressor

Simple compresseur.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Threshold

Seuil de compression.

Ratio

Niveau de compression.

Attack

Durée d'attaque.

Release

Durée de relâchement.

Multiband

Compresseur à trois bandes.

Drive

Saturation du signal d'entrée (permet d'augmenter la densité).

Lo/Hi

Équilibre entre les bandes de fréquences graves et aiguës.

Mid

Niveau de la bande de fréquence moyenne.

Attack

Durée d'attaque.

Release

Durée de relâchement.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Gate

Simple effet de porte de bruit.

Threshold

Seuil d'ouverture de la porte de bruit.

Range

Réduction du niveau du signal quand la porte de bruit est fermée.

Attack

Durée d'attaque.

Release

Durée de relâchement.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Distortion

Distorsion à écrêtage.

Drive

Niveau de distorsion.

Bias

Caractère de la distorsion (détermine l'équilibre entre les harmoniques de rangs pairs et impairs).

Tone

Tonalité de la distorsion.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Overdrive

Distorsion plus douce et progressive.

Drive

Niveau de l'overdrive.

Bias

Caractère de l'overdrive. Détermine l'équilibre entre les harmoniques de rangs pairs et impairs.

Output

Détermine le niveau de sortie.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Bit Reduction

Dégradation numérique de la qualité du signal (Lo Fi).

Mode

Détermine si la résolution numérique est fixe (Linear) ou change en fonction du niveau du signal (Companing).

Rate

Fréquence d'échantillonnage simulée.

Depth

Résolution numérique.

Slew Rate

Taux de changement maximal de la forme d'onde de sortie. Permet d'obtenir une distorsion plus douce et chaleureuse.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Amp Simulator

Effet de modélisation d'amplificateur.

Model

Permet de choisir le modèle d'amplificateur émulé. Ce modèle détermine le caractère de la tonalité.

Mode

Fonctionnement Mono/Stéréo. Le mode Mono permet de ménager les ressources processeur et offre un son plus dense dans certains cas.

Drive

Niveau de l'overdrive.

Feedback

Niveau de réinjection. Le résultat obtenu dépend du signal d'entrée.

Treble

Accentuation des aigus : en phase ou hors phase, pour des tonalités différentes.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Modulate L/R

Cet effet offre trois modes de distorsion du signal, dans lesquels l'un des canaux du signal stéréo est utilisé pour moduler l'autre.

Mode

- **Ring Mod** : modulation en anneau.
- **Env Mod** : le niveau du signal du canal droit est modulé par le niveau du canal gauche.
- **Duck** : le niveau du signal du canal droit est réduit lorsque le niveau du canal gauche augmente.

Thru

Détermine quels signaux d'entrée doivent être utilisés en tant que signal d'origine par le paramètre Mix.

Smooth

Lissage de la modulation.

Drive

Réglage du niveau.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Section Performance

La section Performance se trouve dans la partie inférieure de la fenêtre. Les commandes de performances, les contrôles instantanés et les pads de déclenchement sont les principaux éléments de cette section.

Commandes de performance

Dans la partie inférieure de la section performance, vous trouverez les commandes de performances, c'est-à-dire les molettes, le clavier et la sphère de contrôle.

Molettes de contrôle

Les molettes de pitchbend et de modulation se trouvent à gauche du clavier représenté dans le plug-in.



La molette de modulation est assignée au contrôleur MIDI n°1. Celui-ci est normalement utilisé comme source dans la matrice de modulation, mais il peut également jouer le rôle de contrôle instantané. Généralement, la molette de modulation est assignée à un paramètre d'un effet d'insert, par exemple à la vitesse de l'effet Rotary.

À NOTER

L'assignation au contrôleur MIDI n°1 est fixe et ne peut pas être modifiée. Par conséquent, la molette de modulation ne possède pas de fonction "Learn CC".

Clavier

Le clavier virtuel à 88 notes permet de déclencher des notes MIDI comme un vrai clavier.



En outre, le clavier indique les touches qui ne sont pas utilisées pour déclencher des notes mais des keyswitchs. Les boutons **Shift Keyboard** situés de part et d'autre du clavier permettent de décaler la plage du clavier par octaves. Vous pouvez ainsi afficher les keyswitchs situés sur les touches les plus basses, par exemple.

Sphere H et Sphere V

La sphère est la boule de couleur orange située en bas à droite de la fenêtre. C'est une commande bidimensionnelle, autrement dit elle vous permet de régler simultanément deux paramètres en déplaçant la souris horizontalement ou verticalement à l'intérieur de la sphère.



Le contrôle instantané de l'axe horizontal est appelé **Sphere H**. Le contrôle instantané de l'axe vertical est appelé **Sphere V**. En général, les paramètres assignés à la sphère sont liés l'un à l'autre (la fréquence de coupure et la résonance, par exemple).

Les petits triangles qui représentent les axes horizontal et vertical ne sont disponible que si des paramètres ont été assignés aux commandes **Sphere H** et **Sphere V**. Vous pouvez configurer la sphère de sorte qu'elle revienne automatiquement à sa position centrale en activant les commandes **Center Horizontal** (centrage horizontal) et **Center Vertical** (centrage vertical) dans le menu contextuel.

Contrôles instantanés

Les contrôles instantanés vous permettent de télécommander n'importe quel paramètre du programme, notamment les paramètres les plus importants du son. Chaque programme intègre un jeu de contrôles instantanés.



Les huit boutons rotatifs, les axes horizontal et vertical de la sphère et la molette de modulation en bas de l'interface du plug-in sont des contrôles instantanés assignables.

Si vous souhaitez entendre un son sans ses assignations de contrôles instantanés, vous pouvez contourner celles-ci provisoirement en utilisant le bouton **Bypass** situé à droite des contrôles instantanés. Ce faisant, vous désactiverez les assignations de contrôles instantanés du programme.

Pads de déclenchement

Vous pouvez utiliser les pads de déclenchement pour déclencher des notes individuelles ou des accords complets. De nombreux programmes fournis avec HALion Sonic SE intègrent des pads de déclenchement.



- Quand les pads sont orange, c'est que des notes individuelles ou des accords complets leur ont été assignés.
- La ligne qui se trouve au-dessus d'un pad devient orange quand les pads commutent entre des variations de son.

Assignment de notes de déclenchement à des pads

Vous pouvez assigner une note MIDI à un pad et le déclencher en jouant cette note ou en cliquant sur le pad.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad pour ouvrir le menu contextuel.
2. Plusieurs possibilités s'offrent à vous :
 - Dans le sous-menu **Assign Trigger Note** (assigner une note de déclenchement), sélectionnez l'octave et la note que vous souhaitez assigner.
 - Sélectionnez **Learn Trigger Note** (acquérir la note de déclenchement) et jouez la note sur votre clavier MIDI ou cliquez dessus sur le clavier virtuel.

Les touches qui sont utilisées en tant que notes de déclenchement sont affichées en bleu sur le clavier virtuel. Ces touches ne jouent plus de sons, mais elles déclenchent les pads correspondants.

Désassignation de notes de déclenchement

PROCÉDÉR AINSI

- Pour supprimer la note de déclenchement d'un pad, faites un clic droit sur ce pad et sélectionnez **Forget Trigger Note** (oublier la note de déclenchement).
-

Définition de pads d'accords ou de notes

Pour déclencher un accord ou une note individuelle à partir d'un pad, il vous faut d'abord définir cet accord ou cette note.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad et sélectionnez **Snapshot Chord** dans le menu contextuel.
Le pad commence à clignoter, ce qui indique qu'il est en mode d'acquisition.
2. Plusieurs possibilités s'offrent à vous :
 - Jouez un accord (un note à la fois ou toutes les notes ensemble) ou une seule note.
 - Cliquez sur les touches correspondantes sur le clavier virtuel. Quand vous cliquez sur une touche qui avait déjà été sélectionnée, cette note est éliminée de l'accord.
 - Si vous souhaitez utiliser les pads pour alterner entre des expressions, jouez le keyswitch correspondant.

Les touches de l'accord sont affichées en surbrillance sur le clavier virtuel.

3. Pour accepter l'accord ou la note, cliquez sur le pad qui clignote toujours.
Le pad devient orange, ce qui indique qu'une note ou un accord lui a été assigné.

RÉSULTAT

Si vous déclenchez à présent le pad, c'est la note ou l'accord assigné qui sera joué.

À NOTER

En définissant un accord qui contient également un keyswitch, vous pouvez déclencher cet accord avec une expression d'instrument spécifique.

À NOTER

Si vous ajoutez des touches à un accord dont les notes sont également utilisées en tant que notes de déclenchement, ces touches déclencheront alors la note MIDI, et non plus la note de déclenchement.

Pour supprimer une assignation d'accord, sélectionnez **Clear Chord** (supprimer l'accord) dans le menu contextuel.

Utilisation des paramètres de notes de déclenchement par défaut

Par défaut, les notes de déclenchement assignées s'enregistrent en même temps que les programmes, ce pour des raisons de flexibilité. Néanmoins, vous pouvez également définir un ensemble de notes de déclenchement destiné à être conservé parce qu'il correspond par exemple à la configuration de votre matériel.

Pour pouvoir utiliser des paramètres de notes de déclenchement par défaut, il vous faut d'abord enregistrer ces paramètres.

PROCÉDÉR AINSI

1. Pour définir un ensemble global de notes de déclenchement, définissez des notes de déclenchement pour tous les pads, faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Save Trigger Notes as Default** (enregistrer ces notes de déclenchement par défaut).
 2. Faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Use Default Trigger Notes** (utiliser les notes de déclenchement par défaut) ou cliquez sur le bouton correspondant à gauche des pads.
-

RÉSULTAT

Quand vous changerez de programme ou de multi-programme, les notes de déclenchement resteront les mêmes.

À NOTER

Quand vous désactivez cette option, ce sont les notes de déclenchement enregistrées avec le multi qui sont utilisées.

Attribution de noms aux pads

Vous pouvez attribuer des noms aux pads, afin d'indiquer leur fonction, par exemple.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad pour ouvrir le menu contextuel.
 2. Sélectionnez **Rename Pad** (renommer le pad) et saisissez un nom (par exemple, KeySw1, KeySw2, Amin7, Gmaj, etc.).
 3. Appuyez sur la touche [Entrée] du clavier de votre ordinateur pour confirmer le nom.
-

Définition de pads d'accords ou de notes

Pour déclencher un accord ou une note individuelle à partir d'un pad, il vous faut d'abord définir cet accord ou cette note.

PROCÉDÉR AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad et sélectionnez **Snapshot Chord** dans le menu contextuel.
Le pad commence à clignoter, ce qui indique qu'il est en mode d'acquisition.
2. Plusieurs possibilités s'offrent à vous :
 - Jouez un accord (un note à la fois ou toutes les notes ensemble) ou une seule note.
 - Cliquez sur les touches correspondantes sur le clavier virtuel. Quand vous cliquez sur une touche qui avait déjà été sélectionnée, cette note est éliminée de l'accord.
 - Si vous souhaitez utiliser les pads pour alterner entre des expressions, jouez le keyswitch correspondant.

Les touches de l'accord sont affichées en surbrillance sur le clavier virtuel.

3. Pour accepter l'accord ou la note, cliquez sur le pad qui clignote toujours.
Le pad devient orange, ce qui indique qu'une note ou un accord lui a été assigné.

RÉSULTAT

Si vous déclenchez à présent le pad, c'est la note ou l'accord assigné qui sera joué.

À NOTER

En définissant un accord qui contient également un keyswitch, vous pouvez déclencher cet accord avec une expression d'instrument spécifique.

À NOTER

Si vous ajoutez des touches à un accord dont les notes sont également utilisé en tant que notes de déclenchement, ces touches déclencheront alors la note MIDI, et non plus la note de déclenchement.

Pour supprimer une assignation d'accord, sélectionnez **Clear Chord** (supprimer l'accord) dans le menu contextuel.

Contournement de la section Pads

Il est possible d'ignorer toute la section des pads. Toutes les fonctionnalités assignées aux pads de déclenchement sont alors désactivées.

PROCÉDÉR AINSI

- Pour contourner la section des pads, cliquez sur le bouton **Bypass Pads** situé à droite des pads de déclenchement.
Le bouton **Bypass** s'allume, ce qui signifie que les pads de déclenchement ont été désactivés.
-

Fonctions et paramètres globaux

Section des fonctions du plug-in

Située en haut de la fenêtre, la section des fonctions du plug-in vous donne accès à des fonctions globales qui s'appliquent aux programmes chargés et au mode de fonctionnement général du plug-in.

La section des fonctions du plug-in regroupe la section des slots de programme, la section Master et les indications sur les performances.

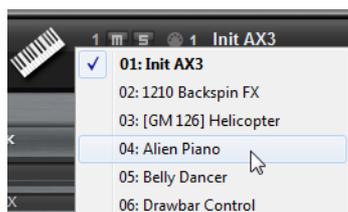
Section des slots de programmes

Cette section contient une copie du slot sélectionné dans le Multi Program Rack, ainsi que les principaux paramètres du programme.



Numéro de slot

Vous pouvez changer de programme en cliquant sur le numéro du slot et en sélectionnant un autre programme dans la liste des programmes chargés.



Icône Load

Cliquez sur l'icône **Load** située à droite du slot pour ouvrir le chargeur de programmes. Double-cliquez sur un programme pour le charger.

Témoin d'activité MIDI

Le symbole MIDI clignote quand des données MIDI entrantes sont détectées.

Level

Permet de régler le niveau de sortie du slot.

Pan

Permet de définir la position du slot dans le champ panoramique.

Output

Le sélecteur de sortie vous permet de définir la sortie vers laquelle le signal du slot est routé.

Polyphony

Détermine le nombre de notes pouvant être jouées simultanément.

À NOTER

Une note peut servir à déclencher plusieurs couches. Vous pouvez voir combien de voix sont déclenchées pendant que vous jouez en consultant les indications de performances.

Icône du programme

L'icône de programme indique la catégorie de sons à laquelle le programme appartient. Cette catégorie est déterminée en fonction des tags de catégorie et de sous-catégorie qui ont été attribués au programme dans la MediaBay.

Section Master

La section Master permet de régler le volume et la hauteur du plug-in.



Volume global

Permet de régler le volume global du plug-in.

Master Tune

Les valeurs du curseur **Master Tune** s'échelonnent entre 415,3 et 466,2 Hz, ce qui correspond à une plage comprise entre -100 à +100 centièmes.

Indicateurs de performances

Les vu-mètres et les indications textuelles de cette section vous fournissent des informations sur la charge imposée au système par le plug-in.



CPU

Ce vu-mètre indique la charge du processeur pendant la lecture. Plus le nombre de voix jouées est élevé, plus la charge processeur est importante. Si l'indicateur rouge de surcharge s'allume, réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** dans la page **Options**.

Disque

Ce vu-mètre indique la charge de transfert du disque dur lors de la lecture des échantillons ou du chargement des préréglages. Si l'indicateur de surcharge s'allume (en rouge), c'est que le disque dur ne parvient pas à transmettre les données suffisamment rapidement. Le cas échéant, déplacez le curseur **Disk vs. RAM** de la page **Options** vers **RAM** ou réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** (toujours dans la page **Options**).

Polyphony (voix mono)

Cette valeur correspond au nombre d'échantillons lus actuellement. Elle vous est indiquée afin de vous aider à identifier les problèmes de performances. Par exemple, s'il est nécessaire de réduire le paramètre **Max Voices** de la page **Options**, cette valeur vous permet de savoir combien de voix sont actuellement jouées.

MEM (mémoire)

Cette valeur correspond à la quantité globale de RAM actuellement utilisée par le plug-in et les programmes chargés. La valeur indiquée correspond au tampon de lecture en continu et aux échantillons préchargés. L'afficheur **MEM** vous aide à identifier les problèmes de performances. Par exemple, si vous devez libérer de la mémoire pour d'autres applications, déplacez le curseur **Disk vs. RAM** de la page **Options** vers **Disk**. Pour vérifier le résultat obtenu, il vous suffira de consulter l'indicateur **MEM**.

Nom du plug-in et logo Steinberg

Pour obtenir des informations sur la version et le numéro de fabrication du plug-in, cliquez sur son logo. Vous accéderez ainsi à la boîte de dialogue About (à propos). Pour fermer cette boîte de dialogue, il vous suffit de cliquer dessus ou d'appuyer sur la touche [Échap] du clavier de votre ordinateur.

Quand vous cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit du plug-in, un menu local apparaît.

- En sélectionnant l'une des options, vous accéderez aux pages Web de Steinberg qui contiennent des informations sur les mises à jour du logiciel, des solutions aux problèmes, etc.

Barres d'outils

Les deux barres d'outils qui se trouvent au-dessus de l'écran d'édition contiennent d'importantes fonctions globales.

Fix Velocity

Pour déclencher tous les pads à la même vitesse, activez ce bouton. Le bouton situé à sa droite vous permet de définir la valeur de cette vitesse. Elle est utilisée pour les notes MIDI entrantes comme pour les notes que vous déclenchez en cliquant sur un pad.

Boutons Global insert, AUX et FlexPhraser

Bouton Lock



Quand vous activez ce bouton, les paramètres des pads FlexPhraser et des pads de déclenchement ne sont pas remplacés quand vous chargez un autre programme ou une autre couche.

Undo/Redo



Vous pouvez annuler et rétablir les dix dernières opérations. Pour annuler ou rétablir une seule opération, cliquez sur le bouton **Undo** (annuler) ou sur le bouton **Redo** (rétablir). Pour annuler ou rétablir plusieurs opérations, cliquez sur la flèche située à côté du bouton afin d'accéder à l'historique et de sélectionner l'étape à laquelle vous souhaitez revenir.

MIDI Reset



Cliquez sur ce bouton pour stopper la lecture et réinitialiser tous les contrôleurs MIDI à leurs valeurs par défaut.

Editor/Player



Ce bouton permet d'alternier entre les deux vues : l'interface d'édition complète (**e**) et l'interface compacte sous forme de lecteur (**p**).

Page Options

La page Options regroupe les paramètres globaux qui concernent les performances, les fonctions globales et les contrôleurs MIDI.



Disk Streaming

Certains programmes intègrent jusqu'à 1 Go d'échantillons. Il s'agit d'une grande quantité de données d'échantillon que votre ordinateur ne peut pas charger entièrement dans la RAM, surtout si vous utilisez l'ensemble des 16 slots. C'est la raison pour laquelle HALion Sonic SE charge uniquement les premières millisecondes de chaque échantillon dans la RAM. Vous pouvez équilibrer la quantité de RAM utilisée par HALion Sonic SE par rapport à son utilisation du disque dur.

Équilibre entre le disque dur et la RAM

Servez-vous du curseur **Balance** pour configurer le rapport entre utilisation du disque dur et utilisation de la RAM.

- Si vous avez besoin de plus de RAM pour d'autres applications, déplacez le curseur vers la gauche en direction du paramètre **Disk**.
- Si votre disque dur ne transmet pas les données suffisamment rapidement, déplacez le curseur vers la droite en direction du paramètre **RAM**.

À NOTER

Le paramètre Disk vs. RAM s'applique toujours à toutes instances du plug-in. Il n'est pas enregistré dans le projet. Une fois que vous l'avez réglé par rapport à la puissance de votre ordinateur, vous n'avez plus besoin de le modifier.

Used Memory (mémoire utilisée) et Available Memory (mémoire disponible)

Ces champs vous fournissent des indications sur la charge mémoire (en Mo). Leurs valeurs sont déterminées par la position du curseur Balance.

Performance

La section Performance contient des paramètres qui permettent d'optimiser les performances de traitement globales du plug-in.

Max Voices

Détermine le nombre total de voix que peut jouer une instance du plug-in. Dès que cette limite est atteinte, HALion Sonic SE commence à escamoter des voix.

Max CPU

Pour éviter les clics dus à des surcharges du CPU, vous pouvez spécifier une limite maximale de la charge CPU pour l'instance du plug-in. HALion Sonic SE escamote automatiquement des voix lorsque cette limite est dépassée. Quand il est réglé à 100%, ce paramètre est désactivé.

À NOTER

À cause du temps de réaction du plug-in, il peut arriver que le processeur dépasse brusquement la limite définie pendant un court instant. Vous risquez alors d'entendre des parasites et de brèves coupures du son. Il est donc conseillé de régler le paramètre **Max CPU** sur une valeur légèrement inférieure à celle requise.

Voice Fade Out

Détermine la durée des fondus sur les voix qui sont escamotées parce que la limite du paramètre **Max Voices** ou celle du paramètre **Max CPU** a été atteinte.

Osc ECO Mode

Activez ce bouton pour faire fonctionner les oscillateurs des couches de synthé en mode ECO. Les oscillateurs consomment moins de ressources CPU mais produisent plus d'aliasing dans les hautes fréquences. En activant cette fonction, vous pourrez jouer plus de voix avec les couches de synthé.

Multi Loading (chargement des multis)

Normalement, quand vous chargez un multi-programme, le précédent multi est conservé dans la mémoire RAM tant que le nouveau multi n'a pas été entièrement chargé. Par conséquent, le remplacement d'un multi volumineux par un autre sur un système 32 bits peut donner lieu à une surcharge de la RAM.

- Pour que le premier multi soit supprimé avant le chargement du nouveau, sélectionnez **Clear before** (supprimer avant) dans le menu local.

Multi-Core

Ce menu local vous permet de définir le nombre de cœurs de processeur que peut exploiter le plug-in. Ainsi, HALion Sonic SE peut répartir les différents programmes entre les cœurs de votre système. De nombreux facteurs sont à prendre en compte pour la configuration de ce menu. La meilleure configuration sur un système ne sera pas toujours idéale sur un autre système, et elle peut également changer en fonction des projets. Pour commencer, vous pouvez probablement configurer ce paramètre sur une valeur correspondant au nombre de cœurs dont votre système est équipé, moins un.

À NOTER

En cas de problème, réduisez le nombre de cœurs ou configurez le menu local sur **Off** et chargez plusieurs instances de HALion Sonic SE. De cette manière, l'application hôte répartira la charge de travail entre les cœurs disponibles.

Global

Cette section contient les paramètres globaux de HALion Sonic SE, ainsi que le paramètre **General MIDI mode**.

À NOTER

Les paramètres de cette section ne sont pas enregistrés quand vous enregistrez un projet. Ils s'appliquent au plug-in en général.

Show Tooltips

Quand cette option est activée, une infobulle apparaît quand vous survolez une commande avec le pointeur de la souris.

Show Value Tooltips

Quand cette option est activée, les valeurs des paramètres qui ne comportent pas de champs de valeurs apparaissent dans une infobulle quand vous utilisez la commande correspondante.

Changements de programme

Détermine comment HALion Sonic SE doit gérer les messages de changement de programme (Program change) MIDI.

- En mode **GM**, les messages de changement de programme sont utilisés pour changer les programmes des slots du rack multi-programme.
- En mode **Multi**, les messages de changement de programme sont utilisés pour alterner entre les 128 multis que vous pouvez configurer dans la page des chaînes Multi.
- Configurez ce paramètre sur **Off** pour ignorer les messages de changement de programme.

General MIDI Mode

Quand il est activé, ce mode permet de lire les fichiers MIDI qui ont été arrangés pour les banques de sons General MIDI. Le mode **General MIDI** prend en charge les messages de changement de programme MIDI et précharge dans les slots d'effet AUX FX 1 et 3 des effets chorus et réverb globaux pouvant être utilisés immédiatement.

Quand le mode **General MIDI** est activé, tous les programmes chargés sont supprimés et les 16 slots sont assignés aux 16 canaux MIDI. Tant que le mode **General MIDI** reste activé, il est impossible de modifier les 16 canaux MIDI de la page **MIDI**.

La MediaBay applique un filtre de groupe d'instruments et affiche uniquement les sons General MIDI. Les changements de programmes MIDI 0 à 127 se rapportent aux attributs GM Sound de la MediaBay. C'est-à-dire que vous pouvez intégrer n'importe lequel de vos sons à la banque de sons General MIDI en définissant l'attribut GM Sound du son de votre choix.

À NOTER

Les sons General MIDI fournis avec HALion Sonic SE sont optimisés pour un chargement rapide. Néanmoins, les programmes volumineux restent plus longs à charger.

Solo Mode

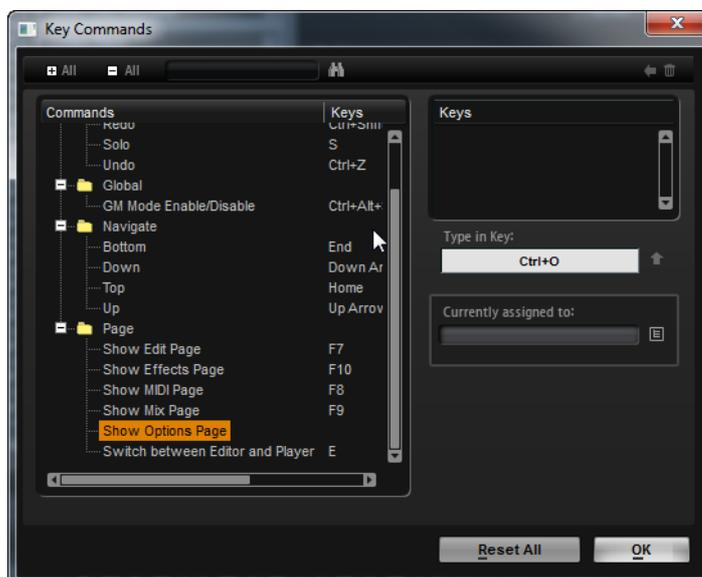
- En mode **Standard**, vous pouvez activer le solo sur plusieurs programmes ou couches afin d'entendre ce qu'ils donnent une fois combinés.
- En mode **Exclusive**, il n'est possible d'écouter en solo qu'un seul programme ou qu'une seule couche à la fois.

Reset Messages

Cliquez sur ce bouton pour voir à nouveau toutes les boîtes de messages qui n'apparaissaient plus si vous aviez sélectionné l'option **Don't Show again** (Ne plus afficher).

Key Commands

Cliquez sur le bouton **Key Commands** pour ouvrir la boîte de dialogue Key Commands.



Les commandes sont affichées à gauche, dans une arborescence de dossiers hiérarchisée. Quand vous ouvrez le dossier d'une catégorie, les options et fonctions qu'il contient sont accompagnées des raccourcis clavier qui leur sont assignés.

- Pour configurer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction souhaitée dans la liste, saisissez votre raccourci clavier dans le champ **Type in Key**, puis cliquez sur le bouton **Assign** situé à droite de ce champ. Si ce raccourci clavier est déjà assigné à une autre fonction, celle-ci est indiquée dans le champ situé en dessous.
- Pour supprimer un raccourci clavier, sélectionnez la commande correspondante puis son raccourci clavier dans la liste **Keys**. Cliquez ensuite sur le bouton **Delete** (l'icône de corbeille).

À NOTER

Vous pouvez rechercher une fonction spécifique en saisissant son nom dans le champ de recherche qui se trouve en haut de la boîte de dialogue, puis en cliquant sur le bouton de recherche (le bouton loupe).

À NOTER

Il est possible d'assigner plusieurs raccourcis clavier à une même fonction.

MIDI Controller

Controller Assignment (assignation de contrôleurs)

Les deux boutons de cette section vous permettent d'enregistrer vos propres assignations de contrôleurs MIDI en tant qu'assignations par défaut et de restaurer les assignations d'usine des contrôleurs MIDI.

À NOTER

L'option **Save as Default** n'enregistre pas les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.

Par ailleurs, le mappage de contrôleurs MIDI défini s'enregistre avec les projets. Ainsi, vous pouvez transférer vos réglages d'un système à un autre. Le projet comprend également les assignations de contrôleurs MIDI des effets auxiliaires AUX FX.

Lissage des contrôleurs MIDI

Les contrôleurs MIDI ont une résolution maximale de 128 pas. Cette résolution est assez faible. Par conséquent, si vous utilisez un contrôleur MIDI en tant que source de modulation dans la matrice de modulation ou pour télécommander un contrôle instantané, les valeurs du paramètre risquent de changer cran par cran, ce qui donne un effet ressemblant au bruit d'une "fermeture éclair". Pour éviter cela, HALion Sonic SE est doté d'une fonction de lissage des contrôleurs MIDI qui rend les modulations de paramètres plus fluides.

- Si les changements de valeurs des contrôleurs MIDI engendrent des parasites perceptibles, réglez cette commande sur un paramétrage plus lent. Ainsi, les changements de valeur des contrôleurs MIDI ne se produiront plus immédiatement. Ils seront espacés d'une certaine durée (en millisecondes).
- Si vous désirez que les changements de valeurs des contrôleurs MIDI soient plus immédiats, réglez cette commande sur un paramétrage plus rapide. Notez cependant que cela risque d'engendrer des parasites.

FlexPhraser

Le bouton **Hold Reset** envoie un message Hold Reset global à tous les modules FlexPhraser utilisés.

Le menu local **Reset Controller** (contrôleur de réinitialisation) permet d'assigner un contrôleur MIDI dédié à la télécommande du bouton Hold Reset de FlexPhraser.

Pattern Playback (lecture des patterns)

Le bouton **Hold Reset** permet d'envoyer un message Hold Reset global à tous les patterns utilisés.

Le menu local **Reset Controller** (contrôleur de réinitialisation) permet d'assigner un contrôleur MIDI dédié à la télécommande du bouton Hold Reset.