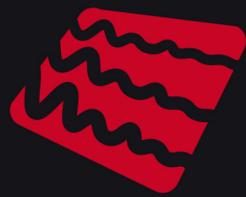


Mode d'emploi



ANIMA

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2019.

Tous droits réservés.

Anima_1.0.0_fr-fr_2019-11-28

Table des matières

4	Anima
5	Pages Oscillator
8	Page Sub
9	Page Mod
14	Page Voice
16	Section Filter
18	Amplification et l'enveloppe d'amplification
18	Section Env 3
19	Section LFO
20	Page Arp

Anima

Le synthé Anima est un instrument wavetable qui exploite la synthèse wavetable HALion pour effectuer, en toute transparence et en temps réel, des fondus enchaînés entre les formes d'onde à l'aide d'une enveloppe de wavetable intégrée. Cette dernière simplifie grandement le contrôle de lecture de la wavetable, car elle ne requiert aucun autre paramètre de modulation. Il vous suffit de configurer le paramètre **Speed** (vitesse). La matrice de modulation permet de contrôler la position de lecture de l'oscillateur à l'aide de l'un des LFO intégrés, de la vélocité ou de la molette de modulation, par exemple.



Anima est muni de deux oscillateurs de wavetable qui peuvent être utilisés en parallèle. Chaque oscillateur comporte un multi-oscillateur pour créer jusqu'à huit voix supplémentaires pour chaque oscillateur, chacune d'entre elles pouvant être désaccordée et répartie indépendamment dans le panorama stéréo.

Le sub-oscillateur est muni des formes d'onde classiques Sine (sinusoïde), Triangle, Saw (dents de scie), Square (carré), de deux pulsations (pulses) et d'un générateur de bruit. Le générateur de bruit offre un vaste panel de sons de bruit. Ces sons vont du bruit classique blanc ou rose, idéal pour les rythmes et les attaques de percussions, aux bruits colorés et filtrés de manière spécifique, en passant par les bruits de circuits uniques enregistrés à partir de divers dispositifs électroniques. Cette puissante collection permet, par exemple, d'ajouter des fréquences dissonantes pour créer des sons atmosphériques ou des transitoires afin d'obtenir des attaques plus percussives. L'arpégiateur et séquenceur pas-à-pas intégré vous permet de jouer des motifs rythmiques et/ou d'ajouter des modulations aux paramètres de synthèse à l'aide des trois voies de contrôleurs disponibles.

En sortie de l'oscillateur, vous trouverez un filtre multi-mode offrant un grand nombre de formes de filtres. Le filtre peut être modulé par des sources telles que le clavier, la vélocité ou les LFO, ainsi que par des séquences de contrôle du séquenceur pas-à-pas.

Anima est muni de deux LFO monophoniques qui peuvent être synchronisés avec le tempo de l'application hôte et permettent de moduler de nombreuses destinations grâce à la matrice de modulation. En outre, dans la matrice de modulation, il est possible d'assigner une enveloppe personnalisable aux paramètres **Pitch** (hauteur), **Pan** (panoramique) ou **Wavetable**.

Anima comprend six pages : **Osc1**, **Osc2**, **Sub**, **Mod**, **Voice** et **Arp**. Pour afficher les paramètres d'une page, cliquez sur le bouton de la page concernée.

Si le bouton d'une page comprend lui-même un bouton **On/Off**, ce qui est notamment le cas pour le bouton de la page **Arp**, ce dernier permet d'activer/désactiver l'élément correspondant sans avoir à ouvrir la page.

Pages Oscillator

Les pages **Osc 1** et **Osc 2** comprennent les paramètres des deux principaux oscillateurs.



- Cliquez sur le bouton correspondant pour afficher les paramètres de l'oscillateur 1 ou 2.
- Pour activer/désactiver un oscillateur, cliquez sur le bouton **On/Off** à droite du bouton de page correspondant.

Select Wavetable

Ce menu local permet de sélectionner l'une des wavetables proposées pour l'oscillateur de wavetable.

Show 3D Wavetable Map/2D Wave

Cette fonction permet de basculer entre l'affichage d'un cycle unique de la forme d'onde active et la carte topographique de l'ensemble de la wavetable.

Retrigger Mode

- Si **Free Phase** (phase libre) est sélectionné, le comportement des synthétiseurs analogiques est émulé. L'oscillateur fonctionne librement et en continu.
- Si **Random Phase** (phase aléatoire) est sélectionné, la phase de départ est fixée aléatoirement sur une valeur différente à chaque fois qu'une note est déclenchée. Contrairement au mode **Free Phase**, la phase de la forme d'onde n'est pas continue.
- Si **Fixed Phase** (phase fixe) est sélectionné, l'oscillateur fonctionne avec une phase de départ fixe qu'il est possible de paramétrer de 0 à 360 degrés.

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. Ainsi, vous ajustez précisément le son de l'oscillateur.

Level

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

Pan

Permet de définir la position de l'oscillateur dans le champ panoramique. À -100 %, le son est orienté tout à gauche et à +100 %, il est orienté tout à droite.

Onglet Main



Legato

Si **Legato** est désactivé, chaque note est lue depuis la position du curseur.

Si **Legato** est activé, la première note est lue depuis la position du curseur et les notes suivantes démarrent à la position actuelle de lecture tant que la première note est maintenue.

Sync to Host

Cette option permet de synchroniser la wavetable avec les temps et mesures de votre application hôte.

Mode Loop

- **Off** : si **Playback Direction** est défini sur une valeur positive, la lecture de la wavetable s'effectue du curseur jusqu'à la fin.
Si la valeur de **Playback Direction** est négative, la lecture de la wavetable s'effectue du curseur jusqu'au début.
- **On** : selon la configuration du paramètre **Playback Direction**, la wavetable est lue en boucle vers l'avant ou l'arrière.
- **Alt** : la wavetable est lue en boucle alternative, à savoir, une boucle lue aléatoirement en avant et en arrière. La première direction dépend du paramètre **Playback Direction**.

Speed

Détermine la vitesse de lecture de l'enveloppe dans les wavetables. À +100 %, l'enveloppe est lue à sa vitesse d'origine. Une valeur de +50 % correspond à la moitié de la vitesse d'origine et +200 % à deux fois la vitesse d'origine, par exemple.

Il s'agit d'un paramètre unipolaire.

Position

Détermine le début de l'enveloppe.

Playback Direction

Ce paramètre vous permet de régler la vitesse de lecture par unités plus précises. Il détermine en outre la direction de lecture.

- Si vous saisissez des valeurs négatives, la lecture est inversée, c'est-à-dire que la position de lecture progresse vers l'arrière dans la wavetable.

Random Position

Ajoute une valeur aléatoire à la position actuelle lorsque vous jouez une note.

Par exemple, si vous souhaitez que la position varie entre 25,0 % et 75,0 %, définissez le paramètre **Position** sur 25,0 % et **Random Position** sur 50,0 %.

Random Direction

Ajoute une valeur aléatoire négative ou positive à la direction actuelle lorsque vous jouez une note.

Par exemple, si vous souhaitez que la direction varie entre -100 % et +100 %, définissez le paramètre **Direction** sur 0,0 % et **Random Direction** sur 100 %. Si vous

souhaitez que la direction varie exclusivement sur la plage positive, configurez **Direction** sur 50 % et **Random Direction** sur 50 %.

Onglet Form



Les formants sont des harmoniques accentués dans le spectre d'une note. Ils définissent le caractère d'un instrument. Leurs positions dans le spectre dépendent principalement de la construction de l'instrument concerné, par exemple le corps d'une guitare, la forme d'un appareil vocal ou les paramètres de filtre d'un instrument électronique, etc. Ces conditions déterminent l'accentuation de certaines plages de fréquences, quelle que soit la hauteur de la note. La hauteur des échantillons ou des wavetables est habituellement générée par l'accélération ou le ralentissement de la vitesse de lecture. On obtient ainsi les célèbres voix de monstre ou de Mickey Mouse, car toutes les harmonies sont affectées. En somme, les formants caractéristiques sont altérés. Pour éviter cette altération, activez l'option **Formant**.

On/Off

Cette fonction active/désactive les paramètres de formant.

Formant

Cette fonction permet de définir une valeur fixe pour transposer l'ensemble des formants de la wavetable.

Key Follow

Cette fonction permet de transposer les formants selon la note jouée.

- À une valeur de 100 %, la fréquence du formant change avec la note jouée.
- À 0 %, les formants restent inchangés pour toutes les notes.

Définir le paramètre **Key Follow** sur des valeurs négatives permet d'inverser le comportement du formant.

Onglet Multi



La fonction Multi-Oscillator permet de déclencher simultanément plusieurs voix avec chaque note jouée. Les paramètres suivants sont disponibles lorsque **Multi** est activé :

- **Number** détermine le nombre d'oscillateurs jouant simultanément. Vous pouvez également utiliser des valeurs décimales. Par exemple, avec une valeur de 2,5, vous pourrez entendre deux oscillateurs à plein niveau et un troisième à mi-niveau.
- **Detune** permet de désaccorder les oscillateurs.
- **Pan** permet d'élargir ou de réduire le panoramique. À 0 %, vous obtenez un signal mono, tandis qu'à 100 %, le signal est stéréo.
- **Spread** répartit les oscillateurs pour que chacun d'entre eux joue à une position différente dans la wavetable.

Page Sub

La page **Sub** contient les paramètres de sous-oscillateur et d'oscillateur de bruit.



Section Sub Oscillator

Type

Il s'agit de la forme d'onde du sous-oscillateur. Les formes **Sine** (sinusoïde), **Triangle**, **Saw** (dents de scie), **Square** (carré), **Pulse Wide** (impulsion large) et **Pulse Narrow** (impulsion étroite) sont disponibles.

Retrigger Mode

- Si **Free Phase** (phase libre) est sélectionné, le comportement des synthétiseurs analogiques est émulé. L'oscillateur fonctionne librement et en continu.
- Si **Random Phase** (phase aléatoire) est sélectionné, la phase de départ est fixée aléatoirement sur une valeur différente à chaque fois qu'une note est déclenchée. Contrairement au mode **Free Phase**, la phase de la forme d'onde n'est pas continue.
- Si **Fixed Phase** (phase fixe) est sélectionné, l'oscillateur fonctionne avec une phase de départ fixe qu'il est possible de paramétrer de 0 à 360 degrés.

Level

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

Pan

Permet de définir la position de l'oscillateur dans le champ panoramique. À -100 %, le son est orienté tout à gauche et à +100 %, il est orienté tout à droite.

Section Noise Oscillator

L'oscillateur de bruit offre de nombreux types de bruits qui peuvent être exploités pour ajouter des fréquences dissonantes à l'ensemble du spectre ou d'un son à l'aide de boucles de bruits ou d'échantillons de bruits one-shot. Par exemple, vous pouvez ajouter des transitoires caractéristiques aux instruments percussifs basés sur des échantillons.

Noise Type

Ce menu local offre les échantillons de bruit classiques, de transitoires d'attaque, de paysages sonores et de bruits d'ambiance.

Level

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de l'oscillateur de bruit.

Sync

Activez **Sync** pour synchroniser la vitesse de l'oscillateur de bruit sur le tempo de l'application hôte. Cette fonction est particulièrement utile pour les bruits rythmiques basés sur un tempo de 120 BPM.

Pan

Détermine la position du bruit dans le champ panoramique stéréo. À -100 %, le son est orienté tout à gauche et à +100 %, il est orienté tout à droite.

Follow Pitch

Quand **Follow Pitch** (suivre la hauteur) est activé, la durée est déterminée par les paramètres de hauteur de la zone comme **Octave**, **Coarse** et **Fine** et les modulations de hauteur comme **Glide**, **Pitchbend**, etc. Plus l'échantillon est joué haut, plus la durée est courte.

Quand **Follow Pitch** est désactivé, la durée n'est plus déterminée par la hauteur de la zone, mais par le paramètre **Duration** (durée).

Loop

Activez ce bouton pour lire l'échantillon de bruit en boucle.

Si ce bouton n'est pas activé, l'échantillon est lu une seule fois.

Speed

Cette option permet de régler la vitesse de lecture de l'échantillon de bruit. Une configuration à 800,0 % augmente la hauteur de trois octaves.

Speed Key Follow

Permet de faire en sorte que la modulation de vitesse soit déterminée par les numéros des notes MIDI. À +100 %, la vitesse double par octave.

Start

Permet de régler le début de l'échantillon de bruit. À 50 %, la lecture démarre au milieu de l'échantillon.

Random Start

Ce paramètre sélectionne aléatoirement une position de lecture sur une plage définie autour de la position actuelle.

À 100 %, la lecture commence à une position aléatoire comprise entre la valeur de début définie (**Start**) et la fin de l'échantillon de bruit.

Page Mod

La page **Mod** contient la matrice de modulation.



La matrice de modulation vous offre jusqu'à 16 modulations assignables librement, chacune disposant d'une source, d'un modificateur et d'une destination avec profondeur réglable. La polarité de chaque source et de chaque modificateur peut fonctionner de façon unipolaire ou bipolaire.

Créer des modulations

Pour créer des modulations, sélectionnez une source, un modificateur et une destination dans les menus locaux de la matrice de modulation.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez dans le champ **Source** de la modulation et sélectionnez la source de modulation.
 2. Facultatif : cliquez dans le champ **Modifier** et sélectionnez le paramètre que vous souhaitez utiliser pour modifier la modulation.
Ce modificateur permet de jauger la sortie de la source de modulation.
 3. Facultatif : déterminez l'unipolarité ou la bipolarité des paramètres **Source** et **Modifier**.
 4. Configurez l'intensité de la modulation à l'aide du paramètre **Depth**.
 5. Cliquez dans le champ **Destination** de la modulation et sélectionnez le paramètre à moduler.
-

Paramètres de la matrice de modulation

Sources de modulation et modificateurs de modulation

Voici les options disponibles comme sources de modulation et modificateurs de modulation.

LFO A/B

Les LFO A et B produisent des signaux de modulation cycliques.

Amp Envelope

Il s'agit de l'enveloppe d'amplification. La courbe de l'enveloppe détermine le signal de modulation.

Filter Envelope

Il s'agit de l'enveloppe du filtre. La courbe de l'enveloppe détermine le signal de modulation.

Env 3

Il s'agit d'une enveloppe librement assignable. Elle se prête bien aux modulations de la hauteur ou du panoramique, par exemple.

Key Follow

Ce paramètre génère un signal de modulation exponentiel à partir du numéro de note MIDI. Comme il s'agit d'un signal exponentiel, cette source fonctionne avec des destinations telles que la hauteur (**Pitch**) ou la fréquence de coupure (**Cutoff**).

Note-on Velocity

La vitesse note-on est utilisée en tant que signal de modulation.

Note-on Vel Squared

Il s'agit d'une version carrée du paramètre **Note-on Velocity**. Plus vous appuyez fort sur la touche, plus les valeurs de modulation sont élevées.

Pitchbend

La position de la molette Pitchbend peut être utilisée comme signal de modulation.

Modulation Wheel

La position de la molette de modulation peut être utilisée comme signal de modulation.

Aftertouch

L'Aftertouch peut être utilisé comme signal de modulation. Certains claviers MIDI ne peuvent pas envoyer de messages d'Aftertouch. Néanmoins, la plupart des séquenceurs logiciels sont capables de les générer.

Arp Controller 1-3

Les trois contrôleurs proposés dans ce sous-menu correspondent aux trois lignes de contrôleur de la page **Arp**.

Bus 1-8

Les modulations qui sont transmises sur l'un des huit bus peuvent être réutilisées comme sources. Ainsi, vous pouvez combiner plusieurs modulations pour créer des signaux plus complexes.

Contrôles instantanés 1-8

Les contrôles instantanés peuvent être utilisés comme signaux de modulation.

Sources unipolaires et sources bipolaires

La polarité d'une source de modulation détermine la plage des valeurs générées. Les sources unipolaires sont modulées entre 0 et +1. Les sources bipolaires sont modulées entre -1 et +1.

- Pour commuter une source de modulation ou un modificateur d'unipolaire à bipolaire, activez son bouton **Bipolar**.

Destinations de modulation

Pitch

Ce paramètre module la hauteur. Vous pouvez par exemple assigner l'un des LFO pour créer un effet vibrato. Quand le paramètre **Pitch** est sélectionné, l'intensité de la modulation se règle en demi-tons.

Cutoff

Ce paramètre module la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Ce paramètre module la résonance du filtre. Resonance modifie le caractère du filtre. Vous pouvez par exemple assigner le paramètre **Velocity** à la destination **Resonance** pour que le filtre soit accentué quand vous appuyez plus fort sur des touches.

Distortion

Ce paramètre module la distorsion du filtre.

Level

Cette modulation s'ajoute au niveau réglé. Elle permet de créer des décalages de niveau avec la molette de modulation, par exemple.

Volume

Modulation du gain. La modulation du volume multiplie le niveau.

Pan

Module la position du son dans le champ panoramique.

WT 1/2 Pitch

Ce paramètre module le paramètre **Pitch** (hauteur) de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Level

Ce paramètre module le paramètre **Level** (niveau) de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Pan

Ce paramètre module le paramètre **Pan** (panoramique) de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Multi Detune

Ce paramètre module le paramètre **Detune** (désaccorder) du multi-oscillateur de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Multi Pan

Ce paramètre module le paramètre **Pan** (panoramique) du multi-oscillateur de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Multi Spread

Ce paramètre module le paramètre **Spread** (plage) du multi-oscillateur de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Multi Voices

Ce paramètre module le paramètre **Voices** (voix) du multi-oscillateur de l'oscillateur correspondant.

WT 1/2 Position

Ce paramètre module le paramètre **Position** de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Direction

Ce paramètre module le paramètre **Direction** de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Speed

Ce paramètre module le paramètre **Speed** (vitesse) de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT 1/2 Formant Shift

Ce paramètre module le paramètre **Formant Shift** (modification des formants) de l'oscillateur correspondant dans la wavetable.

WT Sub Pitch

Ce paramètre module le paramètre **Pitch** (hauteur) du sub-oscillateur de la wavetable.

WT Sub Level

Ce paramètre module le paramètre **Level** (niveau) du sub-oscillateur de la wavetable.

WT Sub Pan

Ce paramètre module le paramètre **Pan** (panoramique) du sub-oscillateur de la wavetable.

WT Noise Speed

Ce paramètre module le paramètre **Speed** (vitesse) du sub-oscillateur de la wavetable.

WT Noise Level

Ce paramètre module le paramètre **Level** (niveau) de l'oscillateur de bruit de la wavetable.

WT Noise Pan

Ce paramètre module le paramètre **Pan** (panoramique) de l'oscillateur de bruit de la wavetable.

Amp Env Attack

Module le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Amp Env Decay

Module le temps de decay de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Amp Env Sustain

Module le niveau de sustain de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Amp Env Release

Module le temps de relâchement de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Filter Env Attack

Module le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Filter Env Decay

Module le temps de decay de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Filter Env Sustain

Module le niveau de sustain de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Filter Env Release

Module le temps de relâchement de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Env 3 Start Level

Ce paramètre module le niveau de départ de l'enveloppe personnalisée 3, c'est-à-dire, le niveau du premier nœud de l'enveloppe. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Le niveau s'actualise uniquement au démarrage du segment.

Env 3 Attack

Module le temps d'attaque de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Env 3 Attack Level

Ce paramètre module le niveau d'attaque de l'enveloppe personnalisée 3, c'est-à-dire, le niveau du second nœud de l'enveloppe. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Le niveau s'actualise uniquement au démarrage du segment.

Env 3 Decay

Module le temps de déclin de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Env 3 Sustain

Module le niveau de maintien de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Le niveau s'actualise uniquement au démarrage du segment.

Env 3 Release

Module le temps de relâchement de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Env 3 Release Level

Ce paramètre module le niveau de relâchement de l'enveloppe personnalisée 3, c'est-à-dire, le niveau du dernier nœud de l'enveloppe. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Bus 1-8

Vous pouvez transmettre n'importe quelle modulation à l'un des 8 bus, par exemple pour créer des signaux de modulation plus complexes. Comme destination, sélectionnez le bus sur lequel vous souhaitez transmettre le signal. Pour utiliser la modulation qui a été routée vers un bus, assignez le bus correspondant en tant que source de modulation.

Page Voice



Polyphony

Quand le mode **Mono** n'est pas activé, ce paramètre permet de définir le nombre de notes qui peuvent être jouées simultanément.

Mono

Active la lecture monophonique.

Retrigger

Cette option est uniquement disponible en mode **Mono**. Lorsque **Retrigger** est activé, une note substituée par une autre note est redéclenchée si elle est toujours maintenue au moment où la nouvelle note est relâchée.

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 quand de nouvelles notes sont jouées.

- En mode **Normal**, une nouvelle note est déclenchée lorsque la note précédente est substituée. L'enveloppe et l'échantillon de la nouvelle note sont déclenchés depuis le début.
Pour réduire les discontinuités, servez-vous du paramètre **Fade Out** de la zone.
- Le mode **Resume** ne déclenche pas toujours une nouvelle note.
Si la nouvelle note reste dans la même zone, l'enveloppe est redéclenchée, mais reprend au niveau de la note substituée. La hauteur de la zone est définie par rapport à la nouvelle note.
Si la nouvelle note lit une autre zone, l'échantillon et l'enveloppe de la nouvelle note sont déclenchés depuis le début.
- Le mode **Legato** ne déclenche pas toujours une nouvelle note.
Si la nouvelle note reste dans la même zone, les enveloppes se poursuivent. La hauteur de la zone est définie par rapport à la nouvelle note.
Si la nouvelle note lit une autre zone, l'échantillon et l'enveloppe de la nouvelle note sont déclenchés depuis le début.
- Le mode **Resume Keeps Zone** ne déclenche pas de nouvelle note lorsqu'une note est substituée. L'enveloppe reprend au niveau de la note substituée et c'est la nouvelle note qui définit la hauteur de la zone, même si cette dernière déclenche une autre zone.
- Le mode **Legato Keeps Zone** ne déclenche pas de nouvelle note lorsqu'une note est substituée. L'enveloppe n'est pas interrompue et c'est la nouvelle note qui définit la hauteur de la zone, même si cette dernière déclenche une autre zone.

Glide

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

Fingered

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

Glide Time

Ce paramètre permet de définir la durée de glissement de hauteur entre les notes.

Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Pitch Key Follow

Permet de faire en sorte que la modulation de hauteur soit déterminée par les numéros des notes MIDI. Avec des valeurs positives, plus vous jouez des notes aiguës, plus la hauteur augmente. Avec des valeurs négatives, plus vous jouez des notes aiguës, plus la hauteur diminue. À +100 %, la hauteur suit exactement la note jouée.

Distribution

Cette fonction permet de déterminer comment les voix à l'unisson sont réparties par hauteur. Modifier la répartition des voix à l'unisson génère de nouvelles modulations entre les voix.

- À une valeur de 0, la répartition est linéaire, c'est-à-dire que tous les décalages de hauteur entre les voix sont égaux.
- L'augmentation de cette valeur étire la répartition selon une courbe linéaire, de telle sorte que le décalage de hauteur de la première voix à l'unisson est moins important que celui de la seconde et de la troisième.

- Le fait de réduire cette valeur étire la répartition selon une courbe linéaire, de telle sorte que le décalage de hauteur de la première voix à l'unisson est plus important que celui de la seconde et de la troisième.

Pitchbend Up/Pitchbend Down

Détermine la plage de la modulation appliquée lorsque la molette Pitchbend est sollicitée.

Section Filter

La section en bas à gauche permet d'activer et de configurer le filtre.



Filter On/Off

Permet d'activer/désactiver le filtre.

Filter Shape (forme du filtre)

- LP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP 12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+LP 18 et HP 6+LP 12 combinent un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP 12+LP 6 et HP 18+LP 6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR 12 et BR 24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR 12+LP 6 et BR 12+LP 12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP 12+BR 12 combine un filtre passe-bande à 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences proches, inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+BR 12 et HP 12+BR 12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences inférieures et autour de la coupure sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.

- Le filtre AP+LP 6 combine un filtre passe-tout à 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP 6+AP combine un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences autour de la coupure et inférieures 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 distorsion qui vous sont proposés :

- **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** ajoute une 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.

Envelope Amount

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

Cutoff Velocity

Contrôle la modulation de coupure en fonction de la vitesse.

Cutoff Key Follow

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

Enveloppe de filtre

L'enveloppe de filtre peut être configurée à gauche de l'onglet **Env F/A**.



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.

Amplification et l'enveloppe d'amplification

Les paramètres de l'amplificateur et de l'enveloppe d'amplification peuvent être configurés à droite de l'onglet **Env F/A**.



Paramètres de l'amplificateur

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.

Paramètres de l'enveloppe d'amplification

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.

Section Env 3

La section **Env 3** offre une enveloppe supplémentaire qu'il est possible de router librement dans la matrice de modulation. Cette enveloppe est bipolaire, c'est pourquoi elle est particulièrement adaptée pour moduler les destinations telles que le panoramique ou la hauteur, par exemple.



Les faders sous l'affichage de l'enveloppe définissent les paramètres suivants :

- **L0** niveau de départ.
- **A** durée d'attaque.
- **L1** niveau d'attaque.
- **D** définit le decay (déclin).
- **S** niveau de sustain (maintien).
- **R** durée de relâchement.
- **L4** niveau de fin.
- **Vel** détermine à quel point la vitesse affecte l'intensité de l'enveloppe.
À 0, l'enveloppe est entièrement appliquée. Les valeurs supérieures réduisent l'intensité des vitesses plus faibles.

Section LFO

La section **LFO** permet de paramétrer les deux LFO inclus.



Waveform et Shape des LFO

- **Sine** : génère une modulation douce, idéale pour le vibrato ou le trémolo. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** est identique à **Sine**. 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. Quand le paramètre **Shape** est réglé sur 50 %, une onde carrée est générée.
- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** permet d'insérer un silence croissant avant le début de la dent de scie.
- Le paramètre **Log** permet de générer une modulation logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure logarithmique négative en courbure logarithmique positive.
- **S & H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des effets de rampe entre les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).
- **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 effets de rampe entre les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).

Sync

Quand le mode **Sync** est activé, la fréquence est définie en valeurs de notes.

Freq

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

Phase

Ce paramètre détermine la phase initiale de la forme d'onde lorsque le LFO est redéclenché.

Sync

Quand le mode **Sync** est activé, la fréquence est définie en valeurs de notes.

Freq

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

Phase

Ce paramètre détermine la phase initiale de la forme d'onde lorsque le LFO est redéclenché.

Rnd (phase aléatoire)

Quand ce bouton est activé, chaque note débute avec une phase de démarrage aléatoire.

À NOTER

Phase ne peut pas être utilisé si **Rnd** est activé.

Page Arp

Cette page contient l'arpégiateur intégré.



Arpeggiator On/Off

Permet d'activer/désactiver l'arpégiateur.

User Mode On/Off

Permet d'activer/désactiver la phrase utilisateur et l'éditeur de phrase utilisateur.

Variations

Cliquez sur les boutons des variations pour alterner entre ces variations.

Phrase

Permet de choisir une phrase.

Drag Recorded MIDI to Sequencer

Cette fonction permet de faire glisser la phrase MIDI enregistrée dans votre séquenceur hôte.

Record Output

Cette fonction permet d'enregistrer la sortie MIDI de l'arpégiateur.

Loop

Quand cette option est activée, la phrase est jouée en boucle.

Sync

Permet de synchroniser la phrase sur le tempo de votre application hôte.

À NOTER

Vous pouvez également configurer **Restart Mode** sur **Sync to Host**. Cette option cale la phrase sur les temps et les mesures de l'application hôte.

Mute

Permet de couper le son. Néanmoins, la phrase est toujours lue en arrière-plan. La lecture reprend immédiatement lorsque vous désactivez **Mute**.

Hold

Ce paramètre permet d'empêcher que la phrase s'arrête ou change quand les touches sont relâchées.

- Quand **Off** est sélectionné, la phrase change dès que vous relâchez la touche. La phrase s'arrête dès que vous relâchez toutes les touches.
- Quand **On** est sélectionné, la phrase est lue jusqu'à la fin, même une fois que vous avez relâché les touches. Quand l'option **Loop** est activée, la phrase se répète en continu.
- Quand **Gated** est sélectionné, la lecture de la phrase démarre dès que vous appuyez sur la première touche. La lecture continue silencieusement en arrière-plan, même lorsque les touches sont relâchées. Elle reprend là où elle en est rendue quand vous appuyez à nouveau sur une touche. Ce faisant, la lecture de la phrase est interrompue à la manière d'un gate.

Tempo

Quand le bouton **Sync** est désactivé, vous pouvez utiliser le contrôle **Tempo** pour définir la vitesse de lecture interne de l'arpégiateur. La vitesse de lecture de la phrase est indiquée en BPM.

Quand **Sync** est activé, le paramètre **Tempo** n'est pas disponible.

Tempo Scale

Ce paramètre détermine la fréquence à laquelle les notes sont déclenchées, c'est-à-dire la vitesse de la phrase. Vous disposez donc d'un autre paramètre que celui de **Tempo** pour contrôler la vitesse de lecture avec davantage de précision. Vous pouvez définir une valeur en fractions de temps. Il est également possible de définir des valeurs de notes pointées ou en triolets.

Par exemple, si vous modifiez le paramètre **Tempo Scale** de 1/16 à 1/8, la vitesse est divisée par deux. Quand vous le réglez sur 1/32, la vitesse est doublée.

Trigger Mode

Détermine le moment auquel l'arpégiateur analyse les nouvelles notes jouées sur le clavier.

- Quand **Immediately** est sélectionné, l'arpégiateur analyse en permanence les nouvelles notes jouées. La phrase change immédiatement en fonction de votre jeu.

- Si **Next Beat** est sélectionné, l'arpégiateur analyse les nouvelles notes à chaque temps. Dans ce cas, la phrase ne change qu'à partir du temps suivant quand vous jouez de nouvelles notes.
- Si **Next Measure** est sélectionné, l'arpégiateur analyse les nouvelles notes au début de chaque mesure. Dans ce cas, la phrase change à chaque nouvelle mesure quand vous jouez de nouvelles notes.

Restart Mode

- Quand **Off** est sélectionné, la phrase est lue en continu et ne redémarre pas en cas de changement d'accord ou de note.
- En mode **New Chord**, la phrase redémarre à chaque nouvel accord.

À NOTER

Elle ne redémarre pas avec les notes jouées legato.

- En mode **New Note**, la phrase redémarre à chaque fois que vous jouez une nouvelle note.
- Le mode **Sync to Host** aligne la phrase sur les temps et mesures de l'application hôte à chaque fois que vous lancez le transport.

RstVar (redémarrer aux changements de variations)

Cette option est disponible pour les nouveaux accords et les nouvelles notes. Quand ce bouton est activé, le changement d'une variation relance l'arpégiateur, même si aucune nouvelle note ou aucun nouvel accord n'a été déclenché.

Key Mode

Détermine si l'ordre dans lequel les notes sont jouées sur le clavier affecte la lecture de la phrase.

- En mode **Sort**, les notes sont jouées dans l'ordre de la phrase sélectionné. L'ordre chronologique n'a aucune influence.
- En mode **As Played**, les notes sont jouées dans l'ordre dans lequel vous les jouez sur le clavier.
- Quand l'option **Direct** est sélectionnée, la phrase crée des événements de contrôleur plutôt que des notes. Vous entendez les notes que vous jouez et en plus les événements de contrôleur de la phrase (Pitchbend, volume, panoramique, etc.).

À NOTER

Toutes les phrases ne contiennent pas de données de contrôleur.

Vel Mode

- Quand vous sélectionnez **Original**, les notes de la phrase sont jouées à la vitesse enregistrée dans la phrase.
- Si l'option **As Played** a été sélectionnée, les notes de la phrase utilisent la vitesse de la note jouée.
- En mode **Original + As Played**, la vitesse de la phrase correspond à une combinaison de la vitesse enregistrée dans la phrase et de la vitesse de la note jouée.

Swing

Permet de décaler les notes situées 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.

Vel Scale

Permet d'augmenter ou de réduire les vélocités note-on de la phrase. À 100 %, les notes sont jouées à leur vélocité initiale.

Octaves

Ce paramètre permet d'étendre la phrase de manière à inclure des 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 lue à l'octave que vous avez jouée à l'origine. Elle est ensuite répétée une octave plus haut.

Velocity Range

Les paramètres **Low Vel** et **High Vel** déterminent la plage de vélocité sur laquelle la phrase peut être déclenchée.

Key Range

Les paramètres **Low Key** et **High Key** déterminent la plage de touches sur laquelle la phrase peut être déclenchée.

Paramètres du mode User



Enregistrer la phrase/Supprimer la phrase

Les deux boutons situés à droite du champ Phrase (icônes de disquette et de corbeille) permettent d'enregistrer et de supprimer les phrases.

Mode

Détermine comment les notes sont lues.

- Quand **Step** est sélectionné, la dernière note reçue déclenche une séquence monophonique.
- Quand **Chord** est sélectionné, les notes sont déclenchées en tant qu'accords.
- Quand **Up** est sélectionné, les notes sont lues en arpège montant.
- Quand **Down** est sélectionné, les notes sont lues en arpège descendant.
- Quand **Up/Down 1** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège montant, puis en arpège descendant.

- Quand **Up/Down 2** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège montant, puis en arpège descendant. L'effet de ce mode dépend du **Key Mode** défini.
Quand le **Key Mode** est configuré sur **Sort**, la note la plus haute et la note la plus basse sont répétées.
Quand le **Key Mode** est configuré sur **As Played**, la première note et la dernière sont répétées.
- Quand **Down/Up 1** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège descendant, puis en arpège montant.
- Quand **Down/Up 2** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège descendant, puis en arpège montant. L'effet de ce mode dépend du **Key Mode** défini.
Quand le **Key Mode** est configuré sur **Sort**, la note la plus haute et la note la plus basse sont répétées.
Quand le **Key Mode** est configuré sur **As Played**, la première note et la dernière sont répétées.
- Quand **Random** est sélectionné, les notes sont lues en arpège dans un ordre aléatoire.

Key Replace

Ce paramètre vous permet de désactiver la fonction **Key Select** ou de configurer le remplacement des notes manquantes.

Par exemple, si vous jouez un accord de 3 notes alors que le paramètre **Key Select** est configuré sur 1 - 2 - 3 - 4, la touche 4 est considérée comme manquante.

- Avec l'option **Off**, les fonctions **Key Replace** et **Key Select** sont désactivées. L'arpège sélectionné est joué normalement.
- Avec l'option **Arp**, les notes manquantes sont remplacées par les notes qui seraient normalement jouées dans l'arpège.
- Avec l'option **Rest**, aucune des notes manquantes n'est remplacée. Elles sont remplacées par des silences.
- Avec l'option **1st**, les notes manquantes sont remplacées par la première note dans la mémoire de notes.
- Avec l'option **Last**, les notes manquantes sont remplacées par la dernière note dans la mémoire de notes.
- Avec l'option **All** les notes manquantes sont remplacées par toutes les notes de la mémoire de notes. Elles sont jouées sous forme d'accord.

À NOTER

Le paramètre **Key Replace** peut être configuré de façon différente pour chaque variation.

Wrap

Pour tous les modes à l'exception de **Step** et **Chord**, ce paramètre vous permet de redémarrer l'arpège après un nombre défini de pas.

À NOTER

Les pas désactivés sont pris en compte.

Dans les modes **Step** et **Chord**, ce paramètre affecte uniquement le paramètre **Octaves**.

Quand le paramètre **Octaves** est activé, l'arpège parcourt les octaves et redémarre à l'octave initiale après le nombre défini de pas.

Groove Quantize

Pour adapter la rythmique d'une phrase à celle d'un fichier MIDI externe, faites glisser le fichier MIDI dans le champ **Groove Quantize**.

Le paramètre **Groove Quantize Depth**, à droite du champ de destination, détermine le degré d'alignement de la phrase sur la rythmique du fichier MIDI.

Key Select

L'arpégiateur analyse le clavier et enregistre les touches jouées dans une mémoire de notes.

Selon la configuration du paramètre **Key Mode**, les notes de cette mémoire sont classées soit par hauteur, soit selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées.

Le paramètre **Key Select** vous permet de jouer une note donnée de la mémoire de notes. Vous pouvez configurer le **Key Select** indépendamment pour chaque pas et ainsi créer des phrases très complexes.

À NOTER

Le paramètre **Key Select** n'est pas compatible avec les modes **Step** et **Chord**.

- Pour accéder aux valeurs du paramètre **Key Select** pour les pas, cliquez sur **Show Transpose or Key Select** à gauche de l'éditeur. Une icône de clavier s'affiche.
- Pour alterner entre les valeurs **Key Select** disponibles pour un pas, cliquez sur la valeur et déplacez la souris vers le haut/bas ou utilisez la molette.

Voici les options disponibles :

- L'option **P** (Phrase) permet de jouer la note de la phrase utilisateur selon le mode sélectionné : **Up**, **Down**, **Up/Down 1**, etc.
- Les valeurs **1 - 8** permettent de jouer les touches correspondantes de la liste de notes. La note jouée dépend de la configuration du paramètre **Key Mode**. Par exemple, quand le **Key Mode** est configuré sur **Sort**, la valeur **1** correspond à la note la plus basse.
- L'option **L** (Last) permet de toujours jouer la dernière note de la mémoire de notes. Selon la configuration du **Key Mode**, la note jouée est soit la plus élevée, soit la plus basse de la mémoire de notes.
- L'option **A** (All) permet de jouer en accord toutes les notes de la mémoire de notes.

Enregistrer la sortie MIDI de l'arpégiateur

Étant donné que les phrases jouées par l'instrument dépendent des notes jouées, il n'est pas possible de les exporter directement. Vous pouvez néanmoins générer des phrases exportables en enregistrant la sortie MIDI de l'arpégiateur.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Record MIDI Output** (enregistrer la sortie MIDI).
La flèche située dans le champ **Drag MIDI** clignote pour indiquer que vous êtes en mode enregistrement.
 2. Jouez quelques notes.
 3. Quand vous avez terminé, cliquez à nouveau sur **Record MIDI Output**.
L'enregistrement s'arrête. La flèche reste allumée dans le champ **Drag MIDI** pour indiquer qu'une phrase MIDI peut être exportée.
 4. Cliquez dans le champ **Drag MIDI** et faites glisser la phrase sur une piste MIDI de votre application de séquenceur hôte.
-

Création des variations

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur l'un des boutons de variation.
 2. Vous pouvez partir de zéro ou baser la nouvelle variation sur une variation existante.
 - Pour partir de zéro, chargez une phrase et éditez les paramètres.
 - Pour partir d'une variation existante, utilisez les commandes du menu contextuel **Copy** (copier) et **Paste** (coller).
-

RÉSULTAT

La variation peut désormais être rechargée en cliquant sur le bouton de variation correspondant.

À NOTER

Les paramètres **Loop**, **Sync**, **Hold**, **Trigger Mode**, **Restart Mode**, **Key Mode**, **Vel Mode**, **Low/High Key** et **Low/High Vel** ne sont pas pris en compte dans les variations. Vous n'avez besoin de les configurer qu'une seule fois.

Assignment de variations aux pads de déclenchement

Quand des variations sont assignées aux pads de déclenchement, ces derniers peuvent servir à passer de l'une à l'autre.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur un bouton de variation et sélectionnez un pad de déclenchement dans le sous-menu **Assign Variation to**.
 2. Répétez cette procédure pour toutes les variations que vous avez créées.
-

Phrases utilisateur

Une phrase utilisateur peut comporter jusqu'à 32 pas. Pour chacun de ces pas, il est possible de régler les paramètres **Velocity**, **Gate Length** et **Transpose**. En créant des pas, en configurant leur longueur ou en laissant des pauses, vous pouvez définir la rythmique d'une phrase utilisateur. Il est possible de combiner des pas qui se suivent afin de créer des notes plus longues. Le **Mode** sélectionné détermine comment seront lues les notes. Le plug-in intègre également des séquences de contrôle MIDI grâce auxquelles chaque pas peut transmettre des signaux de modulation.

Pour créer vos propres phrases, activez le bouton **User**.

Édition des phrases utilisateur

L'éditeur de phrase utilisateur vous permet de paramétrer vos phrases avec précision.

- Pour configurer la phrase, activez le bouton **Vel** situé au-dessus de la matrice de pas.
- Pour configurer une courbe de contrôleur pour la phrase, activez un bouton de contrôleur.



- Pour définir le nombre de pas que comprendra votre motif, faites glisser la poignée **Pattern Length** vers la droite ou la gauche.



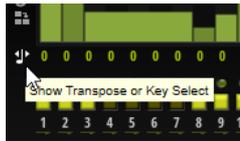
Édition des pas

La hauteur de la colonne d'un pas correspond à la valeur de ce pas. Procédez comme suit pour éditer les pas :

- Pour activer tous les pas, sélectionnez **Enable All Steps** dans le menu contextuel.
- Pour régler la valeur d'un pas, cliquez sur celui-ci et faites glisser la souris dans le sens vertical.
- Pour paramétrer la valeur de plusieurs pas, dessinez une courbe en faisant glisser la souris.
- Pour définir la vélocité de tous les pas en préservant l'écart entre leurs vélocités, faites un **Maj-clc**, puis faites glisser la souris.
- Pour dessiner une rampe de pas, maintenez la touche **Alt** enfoncée et tracez une ligne.
- Pour dessiner des rampes symétriques au début et à la fin de la séquence, maintenez enfoncées les touches **Maj-Alt** et tracez une ligne.
- Pour réinitialiser la vélocité d'un pas à 127, maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et cliquez sur le pas.
- Pour réinitialiser la vélocité de tous les pas à 127, maintenez enfoncées les touches **Maj-Ctrl/Cmd** et cliquez sur un pas.
- Pour créer un legato entre deux pas, cliquez sur le numéro situé sous le premier pas de manière à afficher une petite flèche.
Quand le **legato** est activé, le paramètre **Gate Scale** n'est pas pris en compte.
- Pour transposer un pas, cliquez dans le champ situé en dessous et saisissez le nombre de demi-tons de transposition.

À NOTER

Pour transposer des pas, **Show Transpose or Key Select** doit être configuré de manière à afficher les valeurs de transposition.



Réglage du paramètre Gate Length

Pour les pas de vélocité, la largeur d'un pas représente sa longueur (Gate Length).



- Pour régler la largeur d'un pas, faites glisser sa bordure droite.
- Pour régler la largeur de tous les pas à la fois, maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser la bordure droite d'un pas.
Vous ne pouvez allonger un pas que jusqu'au début du pas suivant. Si vous augmentez le paramètre Gate Length d'un pas de sorte que celui-ci chevauche le pas suivant, ce dernier est désactivé.
- Pour réinitialiser la longueur d'un pas à la valeur 1, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur sa bordure droite en surbrillance.
- Pour réinitialiser la longueur de tous les pas, maintenez les touches **Maj-Ctrl/Cmd** enfoncées et cliquez sur une bordure droite en surbrillance.
- Pour remplir les espaces entre des pas qui se suivent, sélectionnez **Fill Gap** (remplir l'espace) ou **Fill All Gaps** (remplir tous les espaces) dans le menu contextuel.

Chacune des lignes de contrôleur MIDI peut émettre un message de contrôleur MIDI. La sélection de ce contrôleur MIDI comme source dans la matrice de modulation vous permet de moduler n'importe quelle destination avec la séquence du contrôleur MIDI.

Modifier une phrase

- Pour décaler le rythme de la phrase vers la droite ou vers la gauche, cliquez sur **Shift Phrase Right** ou sur **Shift Phrase Left**.
Si vous décalez la phrase vers la gauche, le premier pas est déplacé à la fin. Si vous décalez la phrase vers la droite, le dernier pas est déplacé au début.
- Pour inverser la phrase, cliquez sur **Reverse Phrase**.
- Pour dupliquer de courtes phrases, cliquez sur **Duplicate Phrase**.

À NOTER

Il est possible de créer jusqu'à 32 pas. Par conséquent, les phrases de plus de 16 pas ne peuvent pas être entièrement dupliquées.
