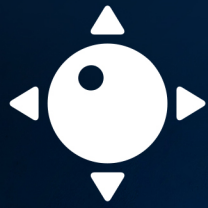


Mode d'emploi



# HALION SONIC 7

Premier VST Workstation



Équipe de documentation de Steinberg : Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

Traduction : Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Le présent document a été conçu pour les personnes aveugles ou 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](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Tous droits réservés.

HALion Sonic\_7.0.0\_fr-FR\_2023-02-16

# Table des matières

<b>4</b>	<b>Introduction</b>		
4	Conventions typographiques		
5	Comment nous contacter		
5	À propos de la documentation		
5	Configuration		
7	Vue d'ensemble de la fenêtre		
<b>10</b>	<b>Méthodes d'édition courantes</b>		
10	Potentiomètres et faders		
10	Boutons		
10	Champs de valeur		
11	Boîte de dialogue Key Commands		
12	Préréglages		
<b>14</b>	<b>Fonctions et paramètres globaux</b>		
14	Section des fonctions du plug-in		
17	Nom du plug-in et logo Steinberg		
17	Barre d'outils		
18	Contrôles de performance		
19	Quick Controls		
26	Pads de déclenchement		
29	Page Options		
<b>35</b>	<b>Édition des programmes et des couches</b>		
35	Paramètres de la page Program		
39	Paramètres de la page Layer		
80	Effets d'insert		
<b>81</b>	<b>FlexPhraser</b>		
82	Chargement de phrases		
82	Paramètres FlexPhraser		
86	Enregistrement de la sortie MIDI du FlexPhraser		
86	Types de lecture des phrases		
87	Variations		
87	Phrases utilisateur		
<b>93</b>	<b>Automation</b>		
93	Page Automation		
93	Configuration de l'automatisation		
<b>95</b>	<b>Gestion des sons</b>		
95	Programmes, couches et multi-programmes		
96	Ajout de sons VST Sounds		
96	Chargement des programmes et des couches		
96	Slot Rack		
101	Gestion et chargement des fichiers		
<b>121</b>	<b>Édition MIDI et contrôleurs</b>		
121	Page MIDI		
122	Contrôleurs MIDI		
<b>126</b>	<b>Mixage, routage et gestion des effets</b>		
126	Page Mix		
127	Effets AUX		
<b>129</b>	<b>À propos des effets</b>		
129	Effets de réverb		
133	Effets de delay		
136	Effets d'égalisation		
139	Effets de filtrage		
147	Effets de distorsion		
155	Effets de modification de la hauteur		
156	Effets de modulation		
168	Effets Dynamics		
177	Effets de panoramique et de routage		
178	Effets hérités		
<b>189</b>	<b>Note Expression</b>		
189	Éditeur Note Expression		
<b>191</b>	<b>Utilisation de la version autonome du Plug-in</b>		
191	Configuration des préférences		
191	Boîte de dialogue Preferences		
193	Sélection de l'entrée MIDI et de la sortie audio		
194	Aide-mémoire		
195	Chargement d'un fichier MIDI		
196	Enregistrement d'un fichier MIDI		
196	Master Volume		
<b>197</b>	<b>Index</b>		

# Introduction

Bienvenue dans le **Mode d'emploi** de Steinberg HALion Sonic. Vous y trouverez des informations détaillées sur l'ensemble des fonctions et fonctionnalités de l'application.

## Conventions typographiques

Dans cette documentation, nous avons utilisé des éléments structurels et des conventions typographiques pour vous aider à reconnaître les différents types d'informations.

### Éléments structurels

#### Condition préalable

Toute action devant être réalisée ou condition devant être remplie avant de commencer la procédure.

#### Procéder ainsi

Liste des étapes à suivre pour obtenir le résultat escompté.

#### Important

Points importants à prendre en considération. Il peut par exemple s'agir de paramètres qui affectent le système ou les périphériques connectés, ou encore, d'opérations pouvant donner lieu à une perte de données.

#### À noter

Informations sur des éléments particuliers ou sur d'autres points à prendre en compte.

#### Conseil

Informations supplémentaires ou suggestions utiles.

#### Exemple

Exemple illustrant la procédure.

#### Résultat

Description du résultat de la procédure.

#### À la fin de cette étape

Informations sur les actions ou les tâches que vous pouvez accomplir après avoir mené la procédure à bien.

#### Liens associés

Liste des rubriques connexes que vous pouvez trouver dans cette documentation.

## Conventions typographiques

Les noms des menus, options, fonctions, boîtes de dialogue, fenêtres et autres éléments sont inscrits en caractères gras.

---

### EXEMPLE

Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Organiser les préférences** qui se trouve à côté du champ de nom du préférence, puis sélectionnez **Charger préférence**.

---

Une suite de mots en gras séparés par des signes supérieur correspond à une suite de différents menus à ouvrir.

Les noms de fichiers et les emplacements des dossiers sont inscrits dans une police différente.

---

EXEMPLE

exemple\_de\_fichier.txt

---

## Raccourcis clavier

Des touches de modification sont utilisées dans de nombreux raccourcis clavier par défaut. Certaines de ces touches sont spécifiques au système d'exploitation.

Dans ce manuel, quand un raccourci clavier comprend des touches de modification, les touches sont indiquées dans l'ordre suivant : d'abord la touche de modification de Windows, puis la touche de modification de macOS et enfin la touche en question.

---

EXEMPLE

**Ctrl/Cmd - Z** signifie : appuyez d'abord sur **Ctrl** sous Windows ou sur **Cmd** sous macOS, puis appuyez sur **Z**.

---

## Comment nous contacter

Cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit de l'interface pour ouvrir un menu local offrant informations supplémentaires et assistance.

- Ce menu contient des liens vers différentes pages Web du site de Steinberg. Sélectionnez un lien pour ouvrir la page correspondante. Les pages Web comprennent une assistance technique, des informations sur la compatibilité, des réponses aux questions fréquentes, des liens vers les nouveaux pilotes, etc.

## À propos de la documentation

La documentation est disponible en ligne et peut être téléchargée au format PDF sur <http://www.steinberg.help>.

- Pour visiter la page [steinberg.help](http://www.steinberg.help), saisissez **steinberg.help** dans la barre d'adresse de votre navigateur Web ou ouvrez HALion Sonic, cliquez sur le logo Steinberg en haut à droite et sélectionnez **HALion Sonic Help**.

## Configuration

Vous pouvez utiliser HALion Sonic comme plug-in dans plusieurs applications hôtes. Selon l'application hôte, il peut s'avérer nécessaire d'ajuster les paramètres. En outre, toutes les applications ne prennent pas en charge l'ensemble des paramètres, sorties, etc.

À NOTER

HALion Sonic peut également être utilisé en mode autonome.

---

## Sélection des sorties

Par défaut, HALion Sonic se charge avec une configuration de sorties stéréo. Cependant, jusqu'à 15 sorties supplémentaires sont disponibles dans la station de travail Steinberg. Vous pouvez ainsi router les 16 slots de programme sur des voies dédiées dans la **MixConsole**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Pour que les sorties soient disponibles dans les instruments VST, ouvrez la fenêtre **VST Instruments**.
2. Cliquez sur le bouton **Activate Outputs** (activer les sorties) pour l'instrument.
3. Activez les sorties que vous souhaitez utiliser.

---

### RÉSULTAT

La station de travail Steinberg ajoute automatiquement une voie de sortie dans la **MixConsole** pour chaque sortie supplémentaire. Vous pouvez désormais router les programmes ou couches sur ces sorties pour traiter le signal dans la station de travail.

## Utilisation de l'instrument dans une application compatible AU

La version AU de HALion Sonic s'installe dans votre dossier de plug-ins AU et permet à HALion Sonic de fonctionner dans un environnement AU sans aucune perte de performances, ni incompatibilités.

Par exemple, procédez comme suit pour charger HALion Sonic comme instrument AU dans Logic Pro :

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la console de mixage et sélectionnez le canal de l'instrument à utiliser.
2. Cliquez dans le champ **I/O** et sélectionnez **AU Instruments > Steinberg > HALion Sonic**.
3. Sélectionnez l'une des configurations de canaux disponibles.

## Utilisation de l'instrument dans une application compatible AAX

La version AAX de HALion Sonic s'installe dans votre dossier de plug-ins AAX et permet d'utiliser HALion Sonic comme instrument AAX dans ProTools.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Pour utiliser HALion Sonic comme plug-in stéréo multicanal, ouvrez le menu **Track** et sélectionnez **New > Stereo > Instrument Track**.
  2. Sur la piste d'instrument, cliquez sur **Inserts** et sélectionnez HALion Sonic dans les sous-menus **Instrument > multichannel plug-in**.
-

## Utilisation de l'instrument en tant qu'application autonome

Il est possible d'utiliser HALion Sonic en tant qu'application autonome sans passer par une application hôte. Le cas échéant, vous pouvez directement connecter l'instrument sur votre interface audio.

LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation de la version autonome du Plug-in à la page 191](#)

## Vue d'ensemble de la fenêtre

La fenêtre de HALion Sonic est divisée en plusieurs sections.



- 1 La version autonome de HALion Sonic offre plusieurs fonctions supplémentaires dans une section dédiée, en haut de l'interface de l'application.
- 2 Si vous utilisez le plug-in dans une application hôte, la section des fonctions de plug-in se trouve en haut de la fenêtre.
- 3 Le chargeur de multis et le **Slot Rack** se trouvent sous la section des fonctions, à gauche.
- 4 Sur la droite, au-dessus de l'écran d'édition, se trouve la barre d'outils.
- 5 L'écran d'édition à droite comprend les pages **Edit**, **MIDI**, **Mix**, **Effects**, **Multi** et **Options**.
- 6 La section Performance se trouve dans la partie inférieure du panneau. Elle comprend les pads de déclenchement, les contrôles instantanés et les contrôleurs de performance.
- 7 Le bouton **Show/Hide Load Panel** de la barre d'outils permet d'agrandir la fenêtre pour afficher le panneau **Load** sur la droite.

## Vue de jeu/Vue d'édition


Deux vues sont disponibles dans la fenêtre de plug-in : la vue d'édition complète et la vue de jeu configurable, plus réduite.

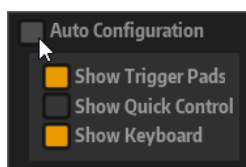
- Cliquez sur le bouton **Switch between Editor and Player** de la barre d'outils pour basculer entre la vue de jeu et celle de l'éditeur.  
Dans la vue de l'éditeur, le bouton affiche la lettre **p**, signifiant que vous pouvez l'utiliser pour basculer vers la vue de jeu. Dans la vue de jeu, le bouton affiche la lettre **e**.

La vue de jeu n'affiche pas le Slot Rack. Si plusieurs programmes sont chargés dans le Slot Rack, le menu **Select Slot** (sélectionner un slot) en haut de la fenêtre permet de basculer de l'un à l'autre.



### Options de configuration de la vue de jeu

Pour définir les sections à afficher dans la vue de jeu, cliquez sur le bouton **Display Options**  près du bouton **e**.



- Quand **Auto Configuration** est activé, l'éditeur affiche les sections définies par le fabricant.
- Quand **Auto Configuration** est désactivé, vous pouvez choisir d'ajouter les sections des pads de déclenchement, des contrôles instantanés et du clavier à la vue de jeu.

### À NOTER

Si un programme ne possède pas de page macro, l'éditeur standard apparaît.



LIENS ASSOCIÉS

[Pads de déclenchement](#) à la page 26

[Quick Controls](#) à la page 19

[Contrôles de performance](#) à la page 18

# Méthodes d'édition courantes

Certaines commandes et certains concepts s'appliquent à l'ensemble du programme. Par exemple, les préréglages peuvent être utilisés dans plusieurs sections et contextes, mais leur maniement est toujours le même.

## Potentiomètres et faders

Les potentiomètres et faders peuvent être unidirectionnels ou bidirectionnels. Les valeurs unidirectionnelles (commandes de niveau, par exemple) progressent d'une valeur minimale vers une valeur maximale. Les valeurs bidirectionnelles commencent à une position centrale et permettent la sélection de valeurs négatives ou positives (gauche et droite, respectivement).

La plupart des méthodes d'édition sont similaires pour les potentiomètres et les faders.

- Survolez un potentiomètre ou un nom de paramètre avec le pointeur de la souris pour en afficher les valeurs.  
Vous pouvez régler la valeur avec la molette de la souris ou saisir une valeur manuellement.
- Pour régler une valeur, cliquez sur un potentiomètre ou un fader et déplacez la souris vers le haut ou le bas ou utilisez la molette.  
Quand vous appuyez sur **Alt/Opt** en cliquant sur un potentiomètre, un petit fader apparaît pour procéder au réglage.
- Pour effectuer des réglages fins, appuyez sur **Maj** et déplacez le potentiomètre ou utilisez la molette de la souris.
- Pour restaurer la valeur par défaut d'un paramètre, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur le contrôle.

## Boutons

HALion Sonic est muni de deux types de boutons : les boutons **On/Off** et les boutons poussoirs.

### Boutons On/Off

Ces boutons ont deux configurations possibles : activé et désactivé. Quand vous survolez un bouton **On/Off** avec le pointeur de la souris, celui-ci change d'apparence afin de vous indiquer que vous pouvez cliquer dessus.

### Boutons poussoirs

Les boutons poussoirs déclenchent une action et reviennent ensuite à leur état désactivé. Ces boutons servent à ouvrir des menus ou des sélecteurs de fichiers.

## Champs de valeur

Vous pouvez saisir et modifier des valeurs des champs de valeur à l'aide de votre clavier ou de votre souris. Utilisez un clavier MIDI externe pour définir des zones de clavier et la touche de référence, par exemple.

Il existe plusieurs moyens de définir une valeur :

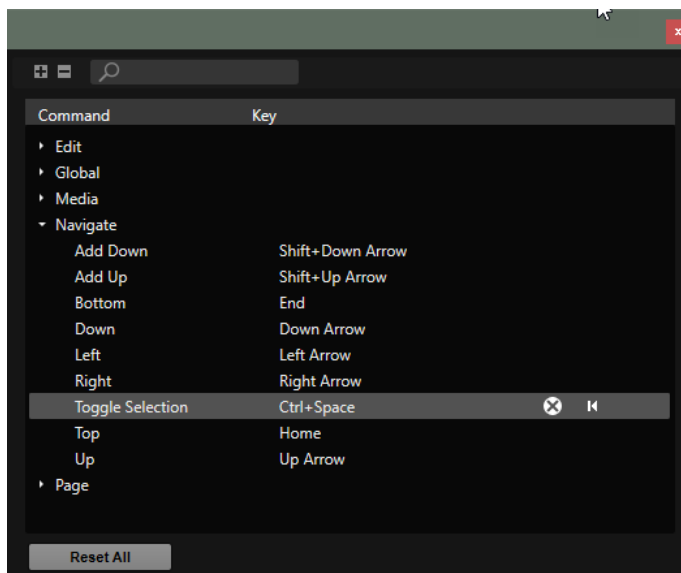
- Double-cliquez dans un champ de valeur, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur **Entrée**.  
Si la valeur saisie dépasse la plage du paramètre, c'est automatiquement la valeur maximale ou minimale qui est configurée.
- Cliquez dans le champ de valeur et faites glisser la souris vers le haut ou le bas.
- Survolez un champ de valeur avec le pointeur et servez-vous de la molette de la souris.
- Cliquez sur le triangle supérieur/inférieur qui apparaît à côté du champ.
- Pour réinitialiser un paramètre à sa valeur par défaut, faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans le champ de valeur.
- Pour définir la valeur à l'aide d'un fader, faites un **Alt/Opt**-clic dans le champ de valeur.
- Pour saisir des valeurs musicales, telles que des plages de touches ou la touche de référence, avec votre clavier MIDI, double-cliquez dans le champ de valeur, appuyez sur une touche du clavier, puis sur **Entrée**.
- Pour accéder au paramètre suivant, appuyez sur **Tabulation**. Pour revenir au paramètre précédent, appuyez sur **Maj - Tabulation**.  
Si aucun paramètre n'est sélectionné dans la vue active, appuyer sur **Tabulation** sélectionne le premier paramètre.

## Boîte de dialogue Key Commands



La boîte de dialogue **Key Commands** permet de consulter et modifier les raccourcis clavier des principaux menus et fonctions de HALion Sonic.

Pour ouvrir la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), ouvrez la page **Options** et cliquez sur le bouton **Key Commands** dans la section **Global**.

Les commandes sont affichées à gauche, dans une arborescence de dossiers hiérarchisée. Dans les dossiers de catégories, les raccourcis clavier apparaissent près des éléments et fonctions auxquels ils sont assignés.



- Pour configurer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction souhaitée dans la liste et saisissez votre raccourci dans la colonne **Key**. Si ce raccourci clavier est déjà assigné à une autre fonction, un avertissement s'affiche.

- Pour supprimer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction dans la liste et cliquez sur le bouton **Remove Key Command** .
- Pour réinitialiser un raccourci clavier, sélectionnez la fonction dans la liste et cliquez sur le bouton **Reset Key Command** .
- Pour rechercher une fonction spécifique, saisissez tout ou partie de son nom dans le champ de recherche situé en haut de la boîte de dialogue.  
La liste est actualisée au fil de la saisie pour afficher uniquement les fonctions correspondantes.
- Pour réinitialiser tous les raccourcis clavier, cliquez sur **Reset All** en bas de la boîte de dialogue.

## Préréglages

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

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 mises à jour du logiciel ne modifient jamais les préréglages du dossier utilisateur.

---

## Utilisation des préréglages de section et de module

Plusieurs modules et éditeurs sont munis de préréglages et permettent l'enregistrement de vos configurations en tant que préréglages utilisateurs.

---




### POSSIBILITÉS

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur **Save** .

### À NOTER

Les préréglages d'usine ne peuvent pas être remplacés. Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à un préréglage d'usine, enregistrez le préréglage sous un autre nom ou dans un nouvel emplacement.

---

- Pour charger un préréglage, cliquez sur l'icône de flèche et sélectionnez un préréglage dans la liste.
- Pour parcourir les préréglages disponibles, cliquez sur **Previous Preset** / **Next Preset** , le cas échéant.
- Pour supprimer un préréglage, cliquez sur **Delete** .

### À NOTER

Il n'est pas possible de supprimer les préréglages d'usine.

---

## Utilisation des préréglages VST

Les préréglages VST servent à charger des programmes, des multis ou des couches dans HALion Sonic, c'est-à-dire, dans l'en-tête de programme, la section Multi Slot, le **Slot Rack**, etc.

L'extension de nom de fichier des plug-ins VST est `.vstpreset`.

---

### POSSIBILITÉS

- Procédez de l'une des manières suivantes pour charger un préréglage :
    - Dans l'en-tête de plug-in, cliquez sur **Preset Management** à droite du champ du nom de préréglage, puis sur **Load Preset** et sélectionnez un préréglage.
    - Dans la section Multi Slot, cliquez sur **Load Multi-Program** et sélectionnez un préréglage.
    - Dans le **Slot Rack**, cliquez sur le bouton **Load Program** d'un slot et sélectionnez un préréglage.
    - Faites glisser un préréglage VST depuis la **MediaBay** ou le navigateur vers un slot du **Slot Rack**.  
Si le slot contient déjà un programme, celui-ci est remplacé.
  - Procédez de l'une des manières suivantes pour enregistrer un préréglage :
    - Dans l'en-tête de plug-in, cliquez sur **Preset Management** à droite du champ de nom du préréglage, sélectionnez **Save Preset**, réglez vos paramètres dans la boîte de dialogue d'enregistrement et cliquez sur **OK**.
    - Dans la section Multi Slot, cliquez sur **Save Multi-Program**, réglez vos paramètres dans la boîte de dialogue et cliquez sur **OK**.
-

# Fonctions et paramètres globaux

Les fonctions globales et les paramètres de HALion Sonic sont disponibles dans la section des fonctions du plug-in, la barre d'outils et la page **Options**.

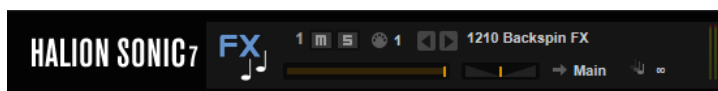
## Section des fonctions du plug-in

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 Multi Slot, la section Program Slot, la section Master et les indicateurs de performance.

## Section des slots de programmes

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



### 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**.

### Numéro de slot



Le numéro du slot actif. Vous pouvez changer de slot en cliquant sur le numéro de slot et en sélectionnant une entrée dans la liste.

### À NOTER

Seuls les slots qui contiennent des programmes sont proposés dans la liste.

### Mute



Désactive la lecture du programme.

### Solo



Permet d'écouter en solo le programme correspondant. Il est possible d'activer simultanément le mode Solo sur plusieurs slots.

### Témoin d'activité MIDI

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

### Load Previous Program/Load Next Program



Charge le programme précédent/suivant.

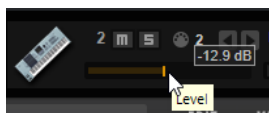
La liste des programmes dépend du filtre actif pour le slot dans la **MediaBay**. Par exemple, si le filtre est défini sur les sons de basse et que vous double cliquez sur un son pour le charger, les boutons **Load Previous Program/Load Next Program** vous permettent de parcourir la liste des sons de basse dans le slot.

### Load Program



Cliquez sur l'icône **Load Program** située à droite du slot pour ouvrir le panneau **Load**. Dans la **MediaBay**, double-cliquez sur un programme pour le charger.

### Level



Permet de régler le niveau de sortie du slot.

### Pan



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

### Output



Permet de définir la sortie vers laquelle le signal du slot est routé.

### Polyphony



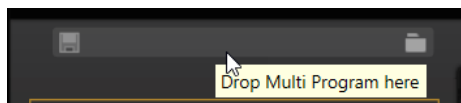
Détermine le nombre de notes pouvant être jouées simultanément.

#### 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 indicateurs de performance.

## Section Multi Slot

Dans la section Multi Slot, à gauche, vous chargez des multis, les enregistrez, gérez les multis par défaut et videz l'intégralité de l'instance du plug-in.



### Load Multi-Program



Ouvre une fenêtre qui vous permet de charger des multi-programmes.

#### Save Multi-Program



Ouvre une fenêtre qui vous permet d'enregistrer vos paramètres dans un multi-programme.

#### Menu contextuel

##### Clear Plug-in Instance

Vide et réinitialise l'ensemble de l'instance du plug-in.

##### Load Default

Charge le multi par défaut.

##### Save as Default

Vous permet d'enregistrer le multi actif comme multi par défaut.

Ceci inclut les programmes chargés, la page active, la taille et la position de la fenêtre de plug-in, etc.

##### Restore Factory Default

Permet de restaurer le multi d'usine par défaut.

#### À NOTER

Le préréglage par défaut sélectionné dans l'en-tête du plug-in dans Cubase est prioritaire par rapport au multi par défaut dans HALion Sonic. Pour utiliser le multi par défaut de HALion Sonic, faites un clic droit dans le champ de préréglage dans l'en-tête du plug-in et sélectionnez **Remove Default Preset**.

---

## Section Master

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



#### Master Volume

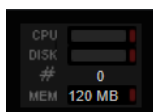
Permet de régler le volume global du plug-in.

#### 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 performance

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





### CPU

Ce vumètre 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 de surcharge s'allume, réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** sur la page **Options**.

### Disque

Ce vumètre indique la charge de transfert du disque dur lors de la lecture des échantillons ou du chargement des préréglages. L'indicateur de surcharge s'allume si la vitesse de transmission du disque dur n'est pas assez rapide. Dans ce cas, ouvrez la page **Options** et déplacez le curseur **Disk vs. RAM** vers **RAM** ou abaissez la valeur du paramètre **Max Voices**.

### Polyphony

# 1

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, si vous devez réduire le paramètre **Max Voices** sur la page **Options**, vous pouvez vérifier vos paramètres en observant le nombre d'échantillons lus.

### Memory

Cette valeur correspond à la quantité globale de RAM 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 la boîte de dialogue **About**, cliquez dessus ou appuyez sur la touche **Échap** du clavier d'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.

## Barre d'outils

La barre d'outils contient des fonctions globales très utiles.



### Boutons globaux Inserts, AUX et FlexPhrasers

Utilisez ces boutons pour désactiver simultanément tous les effets d'insert, tous les effets auxiliaires et tous les FlexPhrasers du plug-in. Vous pouvez par exemple vous servir de cette fonction pour comparer les sons avec et sans effets, ou pour utiliser un préréglage sans les FlexPhrasers.

### Bouton Lock

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

### Témoin d'erreur de script/Réinitialisation

Ce témoin s'allume si des erreurs surviennent à la lecture d'un script Lua par le programme. Cliquez sur le bouton pour recharger et réinitialiser le script. Si le problème persiste, la réparation du script peut s'avérer nécessaire.

### MIDI Reset

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

### Undo/Redo

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 pour accéder à l'historique et sélectionner l'étape à laquelle vous souhaitez revenir.

### Show/Hide Load Panel

Ouvre le panneau **Load** à droite de la fenêtre.

### Editor/Player

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

## Contrôles de performance

Les contrôles de performance se situent dans la partie inférieure de la fenêtre.



### Molettes

Les molettes de Pitchbend et de modulation se trouvent à gauche du clavier interne.

La molette de modulation est assignée au contrôleur MIDI #1. Celui-ci est normalement utilisé comme source dans la matrice de modulation, mais il peut également jouer le rôle de contrôle instantané.

### Clavier

Le clavier virtuel de 88 notes permet de déclencher des notes MIDI. En cliquant sur les touches à différentes hauteurs, vous pouvez contrôler la vitesse de note-on. 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 octave. Cela vous permet par exemple d'afficher les keyswitchs situés sur les touches les plus basses.

Voici le code couleur utilisé pour les touches :

- Les touches assignées à un keyswitch sont indiquées en jaune.
- Les touches assignées à un keyswitch remappé sont indiquées en beige.
- Les touches assignées à un pad de déclenchement sont indiquées en bleu.
- Les touches assignées à une note de déclenchement de boucle sont indiquées en vert.

## Sphère de contrôle

La sphère de contrôle est un contrôle bi-dimensionnel. Elle permet de régler deux paramètres simultanément, en faisant glisser la souris horizontalement (**Sphere H**) et verticalement (**Sphere V**). En général, les paramètres assignés à la sphère sont liés l'un à l'autre, par exemple la fréquence de coupure et la résonance.

Si des paramètres sont assignés à **Sphere H** et **Sphere V**, des triangles indiquent les axes horizontal et vertical.

Vous pouvez replacer la sphère en position centrale à l'aide des options correspondantes dans le menu contextuel.

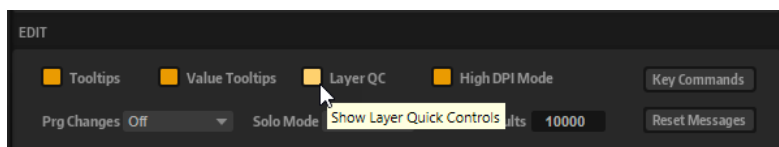
- Si les options **Center Horizontal** et/ou **Center Vertical** sont activées, la sphère revient à la position centrale dès que le bouton de la souris est relâché.

## Quick Controls

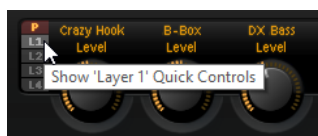
Les contrôles instantanés permettent de télécommander n'importe quel paramètre du programme.



Les contrôles instantanés peuvent être configurés pour les programmes et les couches. Pour que les contrôles instantanés d'une couche soient disponibles, activez **Show Layer Quick Controls** sur la page **Options**. Si une couche ne contient aucun contrôle instantané, ceux du programme sont utilisés.



- Pour basculer entre les contrôles instantanés du programme et ceux des couches, utilisez les boutons à gauche des boutons rotatifs.



Chaque programme et chaque couche offre huit contrôles instantanés. Qui plus est, les paramètres **Sphere H**, **Sphere V** ainsi que la molette de modulation peuvent aussi être utilisés comme contrôles instantanés.

Pour écouter un son sans assignation de contrôle instantané, contournez-les temporairement à l'aide du bouton **Bypass** situé à droite des contrôles instantanés. Cette opération désactive les assignations de contrôle instantané du programme.

Les contrôles instantanés sont accessibles via l'éditeur **Quick Control Assignments**.

LIENS ASSOCIÉS

[Éditeur Quick Control Assignments](#) à la page 22

## Infobulles de valeurs

Les paramètres qui sont assignés à un contrôle instantané comportent une infobulle de valeur. Cette infobulle indique la valeur de paramètre résultante, ainsi que le nom du contrôle instantané assigné.



Ces informations sont utiles, car l'utilisation de contrôles instantanés peut engendrer les situations suivantes :

- La valeur réelle d'un paramètre diffère de celle affichée dans son champ de valeur.
- Un bouton de l'interface utilisateur est désactivé, mais le paramètre correspondant est actif.

Ceci peut notamment survenir si le contrôle instantané introduit un décalage ou si un bouton est commandé par un contrôle instantané.

- Pour activer/désactiver les infobulles de valeurs, cliquez sur **Value Tooltips** dans la section **Edit** de la page **Options**.

LIENS ASSOCIÉS

[Section Edit](#) à la page 31

## Accès aux contrôles instantanés

---

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le programme à éditer dans le **Slot Rack**.
2. Utilisez les boutons situés à gauche des contrôles instantanés pour déterminer si vous souhaitez accéder aux contrôles instantanés du programme ou à ceux de l'une des couches.  
Les contrôles instantanés passent sur les valeurs du programme ou de la couche sélectionnée.

## Assignation de contrôles instantanés

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'éditeur d'un programme, d'une couche ou d'un effet d'insert, faites un clic droit sur le contrôle auquel vous voulez assigner un contrôle instantané.

### À NOTER

- Les paramètres d'une couche peuvent uniquement être assignés aux contrôles instantanés de cette couche.
  - Si vous souhaitez assigner les paramètres d'une couche aux contrôles instantanés d'un programme, assignez d'abord le paramètre à un contrôle instantané de la couche, puis assignez le contrôle instantané de la couche à un contrôle instantané du programme.
2. Dans le sous-menu **Assign Quick Control**, sélectionnez le contrôle instantané que vous souhaitez assigner.

#### RÉSULTAT

L'assignation est effectuée.

#### À NOTER

Vous pouvez également assigner un contrôle instantané en tant que source de modulation ou modificateur dans la matrice de modulation. Ceci vous permet d'associer un contrôle instantané à d'autres sources de modulation.

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Paramètres de modulation](#) à la page 72

## Configuration des valeurs minimale et maximale

Il est possible de définir séparément les valeurs minimale et maximale de chaque assignation. Ceci vous permet de contrôler le paramètre avec davantage de précision.

- Faites un clic droit sur un contrôle et définissez la plage à l'aide des commandes **Set Minimum** (définir comme valeur minimale) et **Set Maximum** (définir comme valeur maximale).
- Dans l'éditeur **Quick Control Assignments**, saisissez les valeurs dans les champs **Minimum Value** et **Maximum Value** ou cliquez sur les poignées et faites-les glisser dans l'affichage de la courbe.

## Réduction de la plage de valeurs

La fonction **Trim Range** (réduire la plage de valeurs) vous permet de définir automatiquement la meilleure plage de contrôles instantanés par rapport à la valeur actuelle du paramètre.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Dans l'éditeur **Quick Control Assignments**, faites un clic droit sur l'assignation dans la liste de droite.
    - Pour réduire la plage de valeurs d'une assignation donnée, sélectionnez **Trim Range**.
    - Pour réduire la plage de valeurs de tous les contrôles instantanés, sélectionnez **Trim Range of All Quick Controls**.
- 

#### RÉSULTAT

Les valeurs minimale et maximale sont définies automatiquement.

#### À NOTER

Si vous modifiez le paramètre d'origine, il vous faut réappliquer la fonction **Trim Range** pour assurer une plage de valeurs optimale.

---

## Rétablissement de la plage de valeurs par défaut

#### PROCÉDER AINSI

- Dans l'éditeur **Quick Control Assignments**, faites un clic droit sur l'assignation de droite.
  - Pour définir la plage de valeurs par défaut d'une assignation, sélectionnez **Set Default Range**.

- Pour rétablir les plages de valeurs par défaut de tous les contrôles instantanés, sélectionnez **Set Default Range of All Quick Controls**.

#### RÉSULTAT

Les contrôles instantanés sont définis sur leur plage de valeurs la plus étendue.

#### À NOTER

Si vous modifiez le paramètre d'origine, il vous faut réappliquer la fonction **Set Default Range** pour assurer une plage de valeurs optimale.

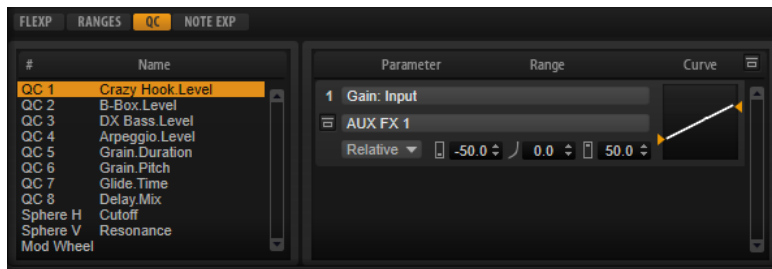
## Désassignation des contrôles instantanés

- Pour supprimer une assignation de contrôle instantané, faites un clic droit sur le paramètre dans l'éditeur **Quick Control Assignments** et sélectionnez **Remove Assignment**.
- Pour supprimer toutes les assignations du contrôle instantané sélectionné, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez **Remove All Assignments**.
- Pour supprimer toutes les assignations de contrôle instantané des 8 contrôles instantanés, sélectionnez **Remove All Assignments of All Quick Controls**.

## Éditeur Quick Control Assignments

L'éditeur **Quick Control Assignments** liste sur la gauche les huit contrôles instantanés du programme ou de la couche sélectionné. Les assignations du contrôle instantané sélectionné sont indiquées dans la partie droite. Vous pouvez éditer indépendamment les paramètres pour chaque assignation.

- Pour ouvrir l'éditeur **Quick Control Assignments**, faites un clic droit sur un contrôle instantané et sélectionnez **Edit Quick Control** (éditer le contrôle instantané) ou ouvrez la page **Edit** d'un programme et sélectionnez l'onglet **QC** dans la partie inférieure de la page.



### Paramètre Quick Control

1 Layer: Cutoff

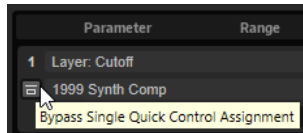
Affiche l'assignation de paramètre pour le contrôle instantané sélectionné.

### Affected Layers/Modules

1 Layer: Cutoff  
1999 Synth Comp  
Relative -69% Affected Layers/Modules

Affiche le programme, la couche ou le module sur lequel s'applique le contrôle instantané.

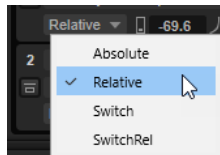
### Bypass Single Quick Control Assignment



Contourne l'assignation de contrôle instantané correspondante.

Par exemple, si un contrôle instantané est assigné à plusieurs couches, cette option permet de contourner l'assignation pour une seule couche.

### Mode



Détermine le mode utilisé pour modifier les valeurs d'un paramètre.

- **Absolute** : les valeurs des paramètres sont télécommandées en continu. Ce mode remplace la valeur des paramètres assignés par la valeur actuelle du contrôle instantané, ce qui veut dire que les modifications sont supprimées.
- **Relative** : les valeurs des paramètres sont télécommandées en continu. Ce mode modifie les valeurs des paramètres assignés, mais conserve les réglages relatifs, ce qui signifie que les modifications des paramètres restent audibles.
- **Switch Absolute** : permet de passer de la valeur minimale à la valeur maximale. Les modifications de paramètres sont remplacées.
- **Switch Relative** : permet de passer de la valeur minimale à la valeur maximale. Les modifications de paramètres restent audibles.

### Minimum Value

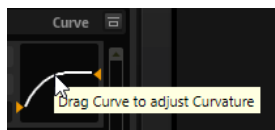


Détermine la valeur minimum pour l'assignation de contrôle instantané.

### Curvature



Définit la courbure. Vous pouvez également régler ce paramètre en faisant glisser le pointeur dans l'affichage de la courbe.

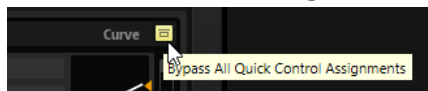


### Maximum Value



Détermine la valeur maximum pour l'assignation de contrôle instantané.

### Bypass All Quick Control Assignments



Ce paramètre contourne toutes les assignations du contrôle instantané sélectionné.

### LIENS ASSOCIÉS

[Modes d'assignation des contrôles instantanés](#) à la page 24

[Paramétrage de la courbe](#) à la page 24

[Contournement des contrôles instantanés](#) à la page 25

## Gestion des contrôles instantanés

L'éditeur **Quick Control Assignments** permet de gérer et d'éditer les contrôles instantanés assignés.

- Pour renommer un contrôle instantané, cliquez sur la colonne **Name** et saisissez un nouveau nom.
- Pour modifier l'ordre des assignations de contrôle instantané, faites glisser une assignation entre deux autres contrôles instantanés. Dès qu'une ligne apparaît, relâchez le bouton de la souris afin d'insérer l'assignation de contrôle instantané.
- Pour remplacer une assignation de contrôle instantané, faites-la glisser sur un autre contrôle instantané. Dès qu'un rectangle apparaît, relâchez le bouton de la souris afin de remplacer l'assignation de contrôle instantané.

## Paramétrage de la courbe

Vous pouvez ajuster la courbure de chaque assignation dans l'éditeur **Quick Control Assignments**.

---

PROCÉDER AINSI

- Procédez comme suit pour paramétrer la courbure :
  - Sélectionnez le contrôle instantané à éditer et définissez une valeur dans le champ de valeur **Curvature** (courbure).  
Les valeurs positives engendrent des courbes de type logarithmique, tandis que les valeurs négatives engendrent des courbes exponentielles.
  - Cliquez sur la courbe et faites-la glisser sur l'écran de droite.

---

## Modes d'assignation des contrôles instantanés

Un contrôle instantané peut fonctionner comme un contrôleur continu ou comme un commutateur. Par ailleurs, il peut contrôler un paramètre en mode relatif ou absolu. Vous pouvez choisir un mode pour chaque assignation.

Le comportement se paramètre à partir du menu contextuel du contrôle lui-même ou par le biais du menu local de l'éditeur **Quick Control Assignments**.

### Absolute

Dans ce mode, les valeurs des paramètres sont télécommandées de façon continue. Le mode **Absolute** remplace la valeur des paramètres assignés par la valeur actuelle du contrôle instantané, ce qui veut dire que les modifications sont supprimées.

### Relative

Dans ce mode, les valeurs des paramètres sont télécommandées de façon continue. Le mode **Relative** modifie les valeurs des paramètres assignés, mais conserve les réglages relatifs, ce qui signifie que les modifications des paramètres restent audibles.

### Switch Absolute

Ce mode permet de passer de la valeur minimale à la valeur maximale. Les modifications de paramètres sont remplacées.



### Switch Relative

Ce mode permet de passer de la valeur minimale à la valeur maximale. Les modifications de paramètres restent audibles.

## Paramétrage neutre

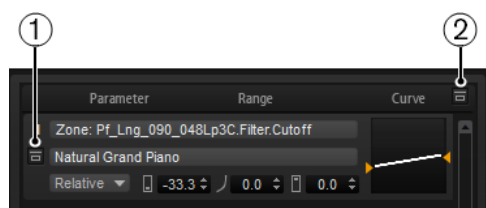
Si une plage d'assignation de contrôle instantané est redéfinie, il peut s'avérer nécessaire de modifier son paramétrage neutre pour éviter que le son ne soit modifié.

Si vous redéfinissez la plage d'un contrôle instantané avec une seule assignation en mode **Absolute** ou **Relative**, HALion Sonic configure automatiquement le paramétrage du contrôle instantané pour que le son reste inchangé. De même, quand vous assignez plusieurs paramètres au même contrôle instantané, HALion Sonic définit automatiquement la plage de cette assignation de contrôle instantané.

En revanche, si un contrôle instantané comprend plusieurs assignations et que la plage d'une ou plusieurs assignations est modifiée, le paramétrage neutre ne peut pas être défini de façon automatique. Dans ce cas, vous pouvez définir manuellement le paramétrage neutre à l'aide de la commande **Set Quick Control to Neutral Setting**, dans le menu contextuel du contrôle instantané.

## Contournement des contrôles instantanés

Le contournement des contrôles instantanés permet d'écouter un son sans assignation de contrôle instantané.



- 1 Pour contourner l'assignation d'un contrôle instantané, cliquez sur **Bypass Single Quick Control Assignment** dans l'éditeur **Quick Control Assignments**.
- 2 Pour contourner toutes les assignations d'un contrôle instantané, sélectionnez le contrôle concerné dans l'éditeur **Quick Control Assignments** et cliquez sur **Bypass All Quick Control Assignments**, en haut à droite de la section des paramètres.

## Assignation de contrôles instantanés dans la matrice de modulation

Les contrôles instantanés peuvent être assignés directement aux paramètres, mais vous pouvez également les assigner en tant que sources ou modificateurs dans la matrice de modulation. Ceci vous permet d'associer un contrôle instantané à d'autres sources de modulation.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez l'éditeur de la couche et accédez à la matrice de modulation.
2. Dans le menu local de la colonne **Source/Modifieur**, ouvrez le sous-menu **Assign Quick Control** et sélectionnez le contrôle instantané.

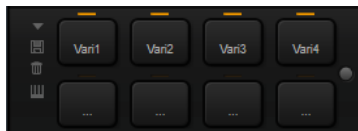
Le sous-menu énumère les contrôles instantanés de la couche.

---

## Pads de déclenchement

Vous pouvez utiliser les pads de déclenchement pour déclencher des notes individuelles ou des accords complets. Ces pads vous permettent également de changer de variations FlexPhraser ou d'arpégiateur.

De nombreux programmes fournis avec HALion Sonic emploient des pads de déclenchement.



Si une note ou un accord est assigné à un pad, celui-ci devient orange. Quand un pad commute entre des variations, la ligne qui se trouve au-dessus devient orange.

- Pour déclencher un pad, cliquez dessus.

### Préréglages

Les préréglages de pads intègrent les notes de déclenchement et les instantanés d'accords, mais pas les variations FlexPhraser. Vous pouvez ainsi changer de notes de déclenchement ou d'accords en chargeant des préréglages, sans pour autant perdre vos paramètres de variation FlexPhraser.

### Bypass

Le bouton **Bypass Pads** (contourner les pads), situé à droite des pads de déclenchement, permet de contourner l'ensemble de la section des pads. Toutes les fonctionnalités assignées aux pads de déclenchement sont alors désactivées.

## Assignation de notes de déclenchement à des pads

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

Procédez comme suit pour définir la note de déclenchement :

- Faites un clic droit sur un pad, ouvrez le sous-menu **Assign Trigger Note** (assigner une note de déclenchement), puis sélectionnez l'octave et la note que vous souhaitez assigner dans les sous-menus suivants.
- Ouvrez le menu contextuel d'un pad, sélectionnez **Learn Trigger Note** (acquérir la note de déclenchement) et jouez la note voulue sur votre clavier MIDI ou cliquez sur une touche du clavier interne.

Le nom de la note que vous avez assignée en tant que note de déclenchement s'affiche dans le coin supérieur gauche du pad.

Sur le clavier interne, les touches qui sont utilisées en tant que notes de déclenchement sont affichées en bleu. Ces touches ne déclenchent pas de sons, mais les pads correspondants.

- 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).

## Assignation d'accords ou de notes à des pads

---

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Snapshot Chord** (instantané d'accord).  
Le pad commence à clignoter.
2. Choisissez l'une des alternatives suivantes :

- Jouez un accord ou une note simple, puis cliquez sur le pad qui clignote pour lui assigner l'accord ou la note.
- Faites glisser un événement d'accord depuis la piste d'accord de votre station de travail audionumérique Steinberg sur un pad de déclenchement. Les notes MIDI correspondantes sont transférées sur le pad.

Si vous faites d'abord glisser un événement d'accord sur le clavier interne, l'accord correspondant est lu. Ceci vous permet de déterminer quel accord choisir.

Si vous définissez un accord qui contient un keyswitch, vous pouvez déclencher cet accord avec une expression d'instrument spécifique.

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

---

#### RÉSULTAT

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

## Paramètres de notes de déclenchement par défaut

Pour une flexibilité optimale, les notes de déclenchement assignées sont enregistrées avec chaque programme. Vous pouvez néanmoins enregistrer un ensemble de notes de déclenchement fixe, par exemple pour refléter une configuration matérielle donnée.

- Pour indiquer un ensemble de notes de déclenchement par défaut, configurez-les notes pour tous les pads, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un pad et sélectionnez **Save Trigger Notes as Default** (enregistrer ces notes de déclenchement par défaut).
- Pour activer les paramètres de note de déclenchement par défaut, faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Use Default Trigger Notes** (utiliser les notes de déclenchement par défaut).

Désormais, les notes de déclenchement restent les mêmes lorsque vous changez de programme ou de multi-programme.

Si vous désactivez le paramètre **Use Default Trigger Notes**, le dernier ensemble de notes de déclenchement reste actif. Pour revenir aux notes de déclenchement qui ont été enregistrées avec le programme, il vous suffit de recharger ce programme.

## Assignation de keyswitchs à des pads

Pour vous servir des pads pour changer d'expression, assignez-les aux keyswitchs correspondants.

---

#### PROCÉDER AINSI

- Faites un clic droit sur un pad, sélectionnez **Snapshot Chord** (instantané d'accord) et jouez le keyswitch.
- 

## Suppression d'accords ou de notes des pads

#### PROCÉDER AINSI

- Faites un clic droit sur un pad de déclenchement et sélectionnez **Clear Chord** (supprimer l'accord).
-

## Changer de variation

Vous pouvez passer d'une variation à l'autre à l'aide des pads de déclenchement.

Les variations sont prises en charge par le FlexPhraser et le B-Box, par exemple.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad de déclenchement que vous souhaitez utiliser pour passer aux variations FlexPhraser sélectionnées.
2. Dans le menu, sélectionnez **Snapshot Variations** (instantanés de variations).  
La ligne située au-dessus du pad devient orange, ce qui signifie qu'une variation FlexPhraser lui a été assignée.

---

### RÉSULTAT

Si vous déclenchez le pad, il adopte la variation qui était sélectionnée quand vous avez pris l'instantané.

### À NOTER

Au lieu d'enregistrer les paramètres de variation eux-mêmes, le pad de déclenchement enregistre uniquement les variations qui étaient sélectionnées quand vous avez pris l'instantané. Vous pouvez ainsi modifier les variations après avoir créé l'instantané. Toutefois, si vous remplacez ou ajoutez des couches, vous devez d'abord supprimer l'assignation à l'aide de la commande **Clear FlexPhrasers** (effacer les FlexPhrasers) du menu contextuel, puis prendre à nouveau l'instantané de variation FlexPhraser.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Création de variations FlexPhraser](#) à la page 87

## Nommer les pads

Le fait de nommer les pads vous donnera une meilleure vue d'ensemble de leurs fonctions, par exemple.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le pad pour ouvrir le menu contextuel, puis sélectionnez **Rename Pad** (renommer le pad).
2. Saisissez le nouveau nom et appuyez sur **Entrée pav. num.**

## Création de conteneurs MIDI avec les pads de déclenchement

Vous pouvez procéder par glisser-déposer pour créer un conteneur MIDI de l'accord qui est assigné au pad.

---

### PROCÉDER AINSI

- Faites glisser un pad de déclenchement hors de la section **Trigger Pads** et déposez-le dans la fenêtre de projet de votre station de travail Steinberg ou d'un autre séquenceur hôte.

---

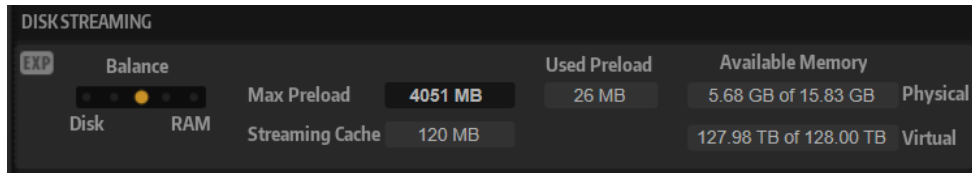
### RÉSULTAT

Un conteneur MIDI de l'accord assigné au pad est créé. La durée du conteneur est d'une mesure.

## Page Options

La page **Options** regroupe les paramètres globaux relatifs aux performances, aux fonctions globales, aux contrôleurs MIDI, etc.

### Section Disk Streaming



Certains programmes intègrent jusqu'à 1 Go d'échantillons. Cela représente une grande quantité de données d'échantillon que votre ordinateur ne peut pas charger entièrement dans la RAM, surtout si vous utilisez tous les slots. C'est pourquoi HALion Sonic charge uniquement les premières millisecondes de chaque échantillon dans la RAM. Vous pouvez équilibrer la quantité de RAM utilisée par rapport au degré d'accès de HALion Sonic au disque dur.

#### Équilibre entre RAM et disque dur

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

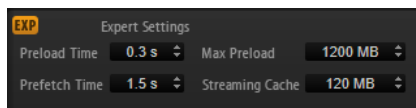
Le paramètre Disk vs. RAM s'applique à toutes instances du plug-in. Il n'est pas enregistré dans le projet.

#### Max Preload

Détermine la quantité maximale de mémoire RAM utilisée par HALion Sonic pour le préchargement des échantillons. Généralement, les valeurs par défaut sont suffisantes. Toutefois, il peut s'avérer nécessaire de réduire cette valeur, notamment si vous travaillez avec d'autres applications ou plug-ins gourmands en ressources, par exemple.

#### Expert Mode (EXP)

Activez **Expert Mode** si vous souhaitez ajuster plus en détail les paramètres **Disk Streaming**.



- Le paramètre **Preload Time** (temps de préchargement) détermine la portion des fichiers d'échantillons préchargés dans la RAM. Avec des valeurs élevées, il est possible de déclencher davantage d'échantillons sur un court laps de temps.
- Le paramètre **Prefetch Time** (temps de pré-lecture) détermine la capacité de pré-lecture chargée dans la RAM pour le transfert en continu des échantillons d'une voix en cours de lecture. Avec des valeurs élevées, vous bénéficiez de meilleurs taux de transfert à partir du disque, et généralement d'un plus grand nombre de voix. En contrepartie, la mémoire RAM est davantage sollicitée pour le transfert

en continu. Si vous augmentez le paramètre **Prefetch Time**, il est recommandé d'augmenter également le paramètre **Streaming Cache**.

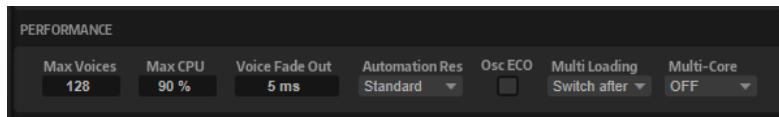
- Le paramètre **Streaming Cache** (cache de transfert en continu) détermine la quantité de mémoire RAM réservée à la pré-lecture. La quantité de mémoire requise dépend du paramètre **Prefetch Time**, du nombre de voix transmises simultanément et du format audio des échantillons. Par exemple, avec une fréquence d'échantillonnage et une résolution élevées, il faudra davantage de RAM.

### Used Preload et Available Memory

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

## Section Performance

La section **Performance** contient les paramètres pour 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 commence à escamoter des voix.

### Max CPU

Pour éviter les clics et les décrochages audios dus à des surcharges du CPU, vous pouvez définir une charge CPU maximale pour l'instance du plug-in. HALion Sonic escamote automatiquement des voix lorsque cette limite est dépassée. À 100 %, ce paramètre est désactivé.

#### À NOTER

Le temps de réaction du plug-in peut engendrer des crêtes de charge du processeur qui dépassent 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.

### Host Automation Resolution

Ce paramètre permet de définir la résolution de traitement des données d'automatisation entrantes. **Standard** offre un bon équilibre entre précision et performance, et **High** augmente la résolution par un facteur quatre. Il offre une meilleure précision, mais accroît les exigences de performance.

#### À NOTER

Ce paramètre est uniquement effectif avec les blocs audio de taille importante, comme les échantillons 512 ou 1 024. Avec des blocs de taille moins importante, comme 256, 128 ou inférieure, la qualité du traitement de l'automatisation augmente automatiquement. Les blocs de taille supérieure sont également utilisés pour les pistes jouées via Cubase **ASIO guard**.

### Osc ECO Mode (oscillateurs en mode éco)

Activez cette option pour faire fonctionner les oscillateurs des couches de synthé en mode ECO. Avec ce mode, les oscillateurs consomment moins de ressources CPU, mais produisent plus d'aliasing dans les hautes fréquences. Quand cette option est activée, les couches de synthé peuvent jouer plus de voix.

### 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.

- 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 permet de définir le nombre de cœurs de processeur que peut exploiter le plug-in. Ainsi, HALion Sonic peut répartir les différents programmes entre les cœurs de votre système. De nombreux facteurs sont à prendre en compte pour configurer ce menu. La meilleure configuration sur un système ne sera pas toujours idéale sur un autre système, et elle peut également varier selon les projets. Pour commencer, configurez ce paramètre sur le nombre de cœurs dont est équipé votre système, 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. De cette manière, l'application hôte répartira la charge de travail entre les cœurs disponibles.

---

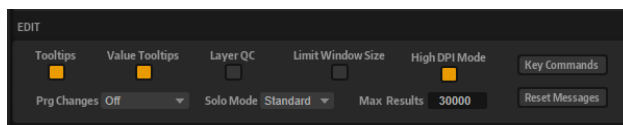
## Section Edit

La section **Edit** comprend les paramètres généraux de HALion Sonic.

#### À NOTER

Les paramètres de cette section ne sont pas enregistrés avec le projet, mais s'appliquent au plug-in en général.

---



### Show Tooltips

Si cette option est activée, une infobulle apparaît quand vous survolez un contrôle avec le pointeur de la souris.

### Show Value Tooltips

Si cette option est activée, la valeur des paramètres qui ne possèdent pas de champ de valeur s'affiche dans une infobulle lorsque vous actionnez le contrôle correspondant.

### Show Layer Quick Controls

Permet d'afficher/masquer les contrôles instantanés des couches en plus de ceux du programme.

- Quand cette option est désactivée, la section des contrôles instantanés contient uniquement les contrôles instantanés du programme et il n'est alors possible d'assigner de nouveaux contrôles instantanés que pour le programme.

- Quand cette option est activée, la section des contrôles instantanés contient les contrôles instantanés du programme ou les contrôles instantanés des couches. Vous pouvez alterner entre ces contrôles instantanés à l'aide des boutons situés à gauche. De nouvelles assignations de contrôles instantanés peuvent être créées pour le programme ou pour les couches.

#### Limit Window Size

Adapte automatiquement la taille de la fenêtre du plug-in à l'espace disponible à l'écran. Activez cette option si le plug-in ne s'affiche pas intégralement sur l'écran de votre portable ou le moniteur de votre ordinateur. Quand cette option est activée, la fenêtre du plug-in affiche une barre de défilement pour accéder aux zones non visibles.

#### Mode High DPI

Quand **High DPI Mode** est activé, le plug-in utilise des bitmaps haute résolution quand l'échelle d'affichage est égale ou supérieure à 150 % sur les moniteurs haute résolution, par exemple 4K (UHD), 5K etc. De cette manière, les images sont plus précises sur les écrans haute résolution.

#### À NOTER

- À ce jour, les systèmes Windows prennent uniquement en charge les facteurs d'échelle multiples de 100. Par exemple, si vous utilisez un facteur d'échelle de 150 %, le facteur d'échelle utilisé dans HALion Sonic sera de 200 %.

Le mode **High DPI** peut s'avérer incompatible avec certaines combinaisons logicielles et matérielles. Si vous rencontrez des problèmes d'affichage avec votre configuration, vous pouvez désactiver **High DPI Mode**.

Quand **High DPI Mode** est désactivé, la résolution intégrée du moniteur est utilisée.

- Si vous utilisez HALion Sonic comme application autonome, l'option **High DPI Mode** de la page **Options** est désactivée. Sinon, l'option correspondante de la boîte de dialogue **Preferences** est utilisée.

---

#### Program Changes

Détermine comment HALion Sonic doit gérer les messages de changement de programme MIDI.

- En mode **GM**, les messages de changement de programme sont utilisés pour changer les programmes des slots du rack multi-programme (**Slot Rack**).
- En mode **Multi Mode**, les messages de changement de programme permettent d'alterner entre les 128 multis, configurables sur la page **Multi**.
- Configurez ce paramètre sur **Off** pour ignorer les messages de changement de programme entrants.

#### 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.

#### Maximum Number of Results in MediaBay/Browser

Détermine le nombre maximum de résultats affichés dans la liste de résultats de la **MediaBay**/du **Browser**.



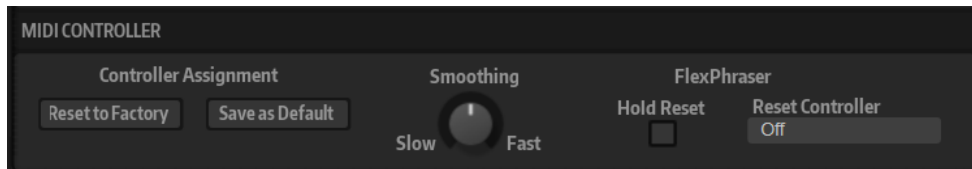
### Raccourcis clavier

Permet d'accéder à la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), qui affiche la liste des raccourcis clavier et permet d'en assigner d'autres.

### Reset Messages

Si vous cliquez sur ce bouton, toutes les boîtes de messages qui n'apparaissent plus parce que vous aviez sélectionné l'option **Don't Show Again** (Ne plus afficher) s'affichent à nouveau.

## Section 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 des contrôleurs MIDI 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. Par conséquent, si vous utilisez un contrôleur MIDI comme source de modulation dans la matrice de modulation ou pour télécommander un contrôle instantané, les valeurs risquent de changer par paliers audibles, engendrant un effet de « fermeture éclair ». Pour éviter cela, HALion Sonic offre 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 ce contrôle vers la gauche. De cette manière, les changements de valeur des contrôleurs MIDI ne se produiront plus immédiatement, mais seront espacés d'une certaine durée (en millisecondes).
- Si vous désirez que les changements de valeurs des contrôleurs MIDI soient plus immédiats, réglez ce contrôle vers la droite. Notez cependant que cela peut engendrer des parasites.

### FlexPhraser Hold Reset

Vous permet d'envoyer un message Hold Reset global à tous les modules FlexPhraser ou arpégiateurs utilisés.

### FlexPhraser Reset Controller

Ce paramètre permet d'assigner un contrôleur MIDI dédié à la télécommande du bouton **FlexPhraser Hold Reset**.

LIENS ASSOCIÉS

[Automation](#) à la page 93

[Boîte de dialogue Preferences](#) à la page 191

# Édition des programmes et des couches

La page **Edit** comprend les paramètres des programmes et des couches. C'est également sur cette page que les effets d'insert sont configurés.

Un programme contient jusqu'à quatre couches. Chaque couche peut être éditée séparément.

- Pour éditer un programme, activez le bouton **Program**.
- Pour éditer une couche, activez le bouton de couche correspondant (de **L1** à **L4**).

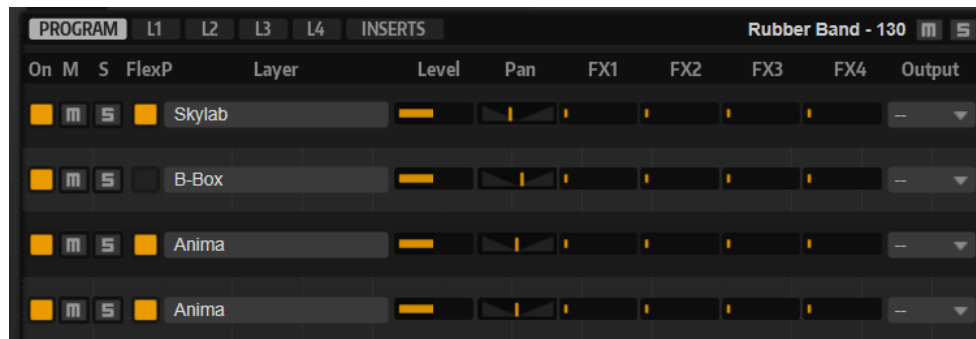


Les paramètres et onglets disponibles varient selon le type de couche.

- Pour configurer les effets d'insert, activez le bouton **Inserts**.

## Paramètres de la page Program

La page **Program** est divisée en deux sections. Utilisez la section supérieure pour charger et enregistrer des couches ou configurer des paramètres de mixage tels que le niveau, le panoramique et les départs d'effet. La section inférieure affiche les plages de couches, les éditeurs FlexPhraser du programme, les assignations des contrôles instantanés ou les paramètres Note Expression.



### On/Off

Active/désactive la couche correspondante. Lorsqu'une couche est désactivée, elle n'exploite aucune ressource de traitement.

### Mute

Coupe le son de la couche correspondante.

### Solo

Permet d'écouter en solo la couche correspondante. Il est possible d'écouter en solo plusieurs canaux à la fois.

### À NOTER

Les boutons **Mute** et **Solo** situés en haut de la page coupent le son de l'ensemble du programme.

### FlexPhraser On/Off

Active/désactive le FlexPhraser d'une couche.

Vous pouvez éditer le FlexPhraser sur la page Edit de la couche correspondante.

#### À NOTER

Ce bouton est uniquement disponible pour les couches qui prennent en charge la fonctionnalité FlexPhraser.

---

### Slots de couche (Layer Slots)

Les slots de couche permettent de charger jusqu'à quatre couches pour un programme. Cliquez sur l'un des quatre slots de couche pour le mettre en avant. Pour charger un préréglage de couche dans le slot sélectionné, faites un double clic dessus dans la **MediaBay**.

Faites un clic droit sur un slot pour ouvrir un menu contextuel proposant les options suivantes :

- **Load Layer** ouvre la boîte de dialogue **Load Layer**. Sélectionnez une couche et cliquez sur **OK** pour la charger dans ce slot.
- **Save Layer** enregistre la couche dans le slot avec son nom et ses paramètres actuels.

#### À NOTER

Pour enregistrer des contenus protégés en écriture, modifiez le nom de la couche.

---

- **Save Layer As** ouvre la boîte de dialogue **Save Layer**, qui permet d'enregistrer la couche sous un nouveau nom.
- **Remove Layer** supprime la couche du slot.
- **Init Layer** charge une couche de synthé neutre.
- **Copy Layer** copie la couche dans le presse-papier.
- **Paste Layer** colle la couche copiée dans le slot sélectionné.

### Level

Détermine la puissance (ou sonie) de la couche.

### Pan

Détermine la position de la couche dans le champ panoramique.

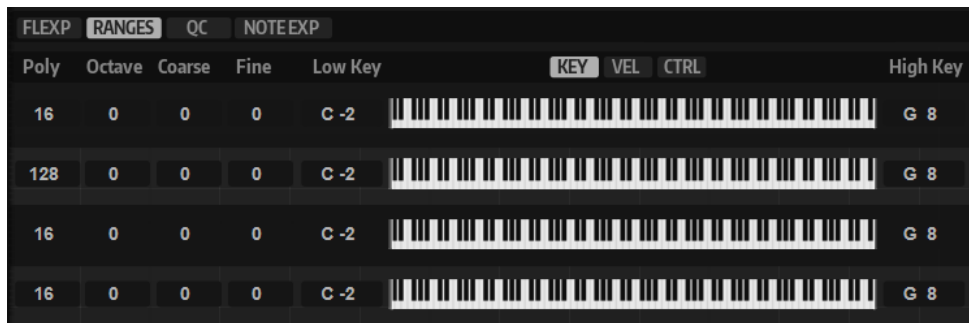
### FX1-4 Send Levels

Ces quatre curseurs déterminent les niveaux de départ vers les bus d'effet auxiliaires globaux pour chaque couche.

### Output

Définit la sortie pour chaque couche. Si vous ne modifiez pas cette configuration, le signal est envoyé vers la sortie définie pour le programme. Vous pouvez toutefois sélectionner la sortie principale ou l'une des sorties du plug-in.

## Onglet Ranges



### Poly

Détermine le nombre de notes qui peuvent être jouées en même temps.

#### À NOTER

Le paramètre **Polyphony** est un paramètre de couche, c'est pourquoi il est réinitialisé quand une couche est chargée.

Ce paramètre est sans effet sur les couches monophoniques.

### Octave

Permet de décaler l'octave d'une couche de  $\pm 5$  octaves.

### Fine

Ce paramètre permet de désaccorder une couche de  $\pm 100$  centièmes.

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

Ce paramètre vous permet de limiter la plage de touches d'un slot.

### Plage de vitesse : Low Vel (vitesse minimale) et High Vel (vitesse maximale)

Ce paramètre vous permet de limiter la plage de vitesse d'un slot.

### Controller Filter

Ce paramètre permet d'exclure les messages de contrôleurs MIDI les plus utilisés.

## Onglets FlexP, QC et NoteExp

Les onglets **FlexP** (FlexPhraser), **QC** (Quick Controls) et **NoteExp** (Note Expression) sont décrits dans leurs propres sections de cette documentation.

### LIENS ASSOCIÉS

[FlexPhraser](#) à la page 81

[Quick Controls](#) à la page 19

[Note Expression](#) à la page 189

[Édition de la plage de touches](#) à la page 37

[Édition de la plage de vitesse](#) à la page 38

[Filtrage des contrôleurs](#) à la page 38

## Édition de la plage de touches

Il est possible de restreindre chaque slot à une certaine plage de touches.

Pour afficher la plage de touches, activez le bouton **Key** situé au-dessus des contrôles de plage.



Il existe plusieurs moyens de paramétrer la plage de touches :

- Spécifiez les valeurs **Low Key** et **High Key** ou faites glisser les extrémités de l'affichage graphique de la plage du clavier.
- Pour déplacer la plage de touches, cliquez vers le centre de la plage et faites glisser.
- Pour définir la plage par l'intermédiaire de l'entrée MIDI, double-cliquez sur un champ de valeur et jouez une note.

## Édition de la plage de vélocité

Il est possible de restreindre chaque slot à une certaine plage de vélocité.

Pour afficher la plage de vélocité, activez le bouton **Vel** situé au-dessus des contrôles de plage.



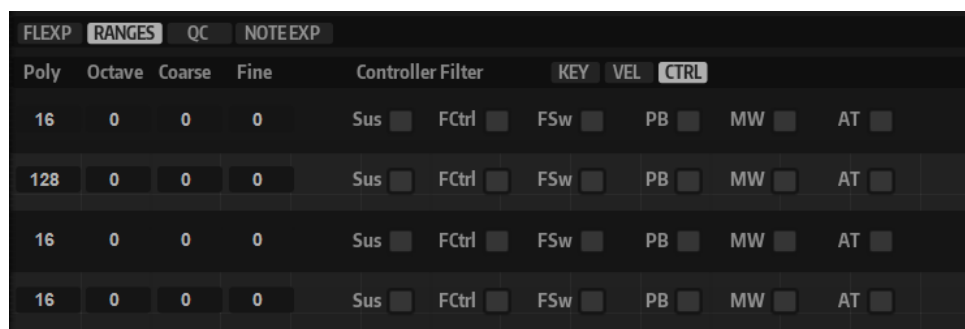
- Pour définir la plage de vélocité, remplissez les champs de valeur **Low Vel** et **High Vel** ou faites glisser les extrémités de l'affichage graphique du contrôle de plage de vélocité.  
Pour déplacer la plage de vélocité, cliquez vers le centre de la plage et faites glisser.

## Filtrage des contrôleurs

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

Par exemple, 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 contrôleurs.

Il peut également s'avérer utile d'exclure les messages Control Change afin d'éviter tout changement de programme indésirable sur le canal MIDI 10 (batterie), par exemple.



---

PROCÉDER AINSI

1. Activez le bouton **Ctrl** situé au-dessus des contrôles de plage.
  2. Pour chaque slot, activez les contrôleurs MIDI que vous souhaitez exclure.  
Vous pouvez exclure les contrôleurs MIDI suivants : Sustain Pedal #64, Foot Controller #4, Foot Switches #65-69, Pitchbend, Modulation Wheel #1 et Aftertouch.
-

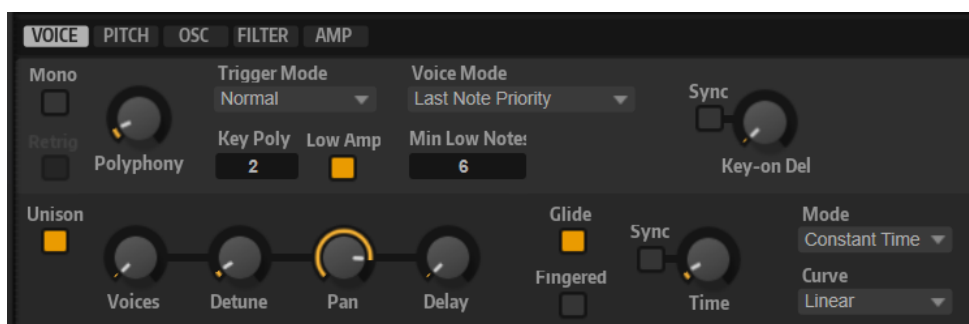
## Paramètres de la page Layer

Les paramètres disponibles sur la page **Layer** dépendent de la couche sélectionnée et de son type. Les paramètres de certaines couches ont leur propre page macro. D'autres couches de contenu offrent la possibilité de configurer et de modifier leurs paramètres.

Les paramètres des couches qui n'utilisent pas de page macro sont disponibles sous les onglets **Voice**, **Pitch**, **Filter**, **Osc** et **Amp**.

LFO, FlexPhrasers, matrice de modulation, enveloppes, etc. sont paramétrés dans la section inférieure de la page.

### Onglet Voix



#### Mono

Permet de basculer entre lecture monophonique et lecture polyphonique.

- Activez **Mono** pour passer en lecture monophonique. Habituellement, ce mode offre un rendu sonore plus naturel pour les instruments solo.
- Désactivez **Mono** pour jouer en polyphonie avec le nombre de notes déterminé par le réglage **Polyphony**.

#### 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.

#### Polyphony

Ce paramètre permet de définir le nombre maximum de notes qu'il est possible de jouer lorsque **Mono** est désactivé.

#### À NOTER

Si la valeur de polyphonie du programme est inférieure à l'une de ses couches, le nombre maximum de notes est déterminé par le programme.

#### Mode de déclenchement (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.

#### Voice Mode

Détermine quelles notes seront substituées au cours de la lecture et si de nouvelles notes doivent être déclenchées quand la valeur du paramètre **Polyphony** est dépassée.

- **Last Note Priority** – Les nouvelles notes ont priorité sur les notes jouées avant.  
Si vous dépassez le nombre maximum de notes, les notes qui ont été jouées avant sont substituées par ordre chronologique (première entrée/première sortie) pour laisser la place aux nouvelles notes.
- **First Note Priority** – Les notes précédentes ont priorité sur les nouvelles notes.  
Si vous dépassez le nombre maximum de notes alors que des notes sont déjà maintenues, aucune note n'est substituée. Les nouvelles notes sont uniquement déclenchées quand il reste une voix disponible.
- **Low Note Priority** – Les notes graves ont priorité sur les notes aiguës.  
Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus grave que celles qui sont maintenues, c'est la note la plus aiguë qui est substituée par la nouvelle note.  
Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus aiguë que celles qui sont maintenues, aucune note n'est substituée et aucune nouvelle note n'est déclenchée.
- **High Note Priority** – Les notes aiguës ont priorité sur les notes graves.  
Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus aiguë que celles qui sont maintenues, c'est la note la plus grave qui est substituée par la nouvelle note.  
Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus grave que celles qui sont maintenues, aucune note n'est substituée et aucune nouvelle note n'est déclenchée.
- **Steal Lowest Amplitude** – Les nouvelles notes ont priorité sur les notes de faible amplitude.  
Si vous dépassez le nombre maximum de notes, c'est la note dont l'amplitude est la plus faible qui est substituée par la toute dernière note.



- **Steal Released Notes** – Les nouvelles notes ont priorité sur les notes qui entrent en phase de relâchement.

Si vous dépassez le nombre maximum de notes, c'est la note en phase de relâchement depuis le plus longtemps qui est substituée par la nouvelle note.

Si aucune note n'est en phase de relâchement et que vous dépassez le nombre maximum de notes, les premières notes jouées sont substituées par ordre chronologique pour laisser la place aux nouvelles notes.

### Key Poly

Ce paramètre vous permet de définir la limite supérieure du nombre de notes pouvant être jouées par touche. Les notes jouées en dernier sont prioritaires. Désactivez le bouton **Mono** pour que ce paramètre soit audible.

#### À NOTER

Le paramètre **Key Poly** est limité par le paramètre **Polyphony**.

---

### Low Amp

Par défaut, lorsque des notes sont escamotées du fait de la limitation **Key Poly**, c'est la note la plus ancienne qui est supprimée en premier. Activez l'option **Low Amp** si vous préférez escamoter la note dont l'amplitude est la plus faible.

### Min Low Notes

Définit le nombre de notes graves ne pouvant pas être substituées, quelle que soit la configuration du paramètre **Voice Mode**.

Veillez à ce que la polyphonie de votre programme soit suffisamment élevée pour le paramétrage du champ **Min Low Notes** et pour permettre de jouer d'autres notes plus élevées.

### Key On Delay

Ce paramètre vous permet de retarder la lecture de la couche d'une durée ou d'une valeur de note définie.

Quand le bouton **Sync** est désactivé, le retard est exprimé en millisecondes. Quand le bouton **Sync** est activé, le retard est exprimé en valeurs de note.

Pour synchroniser la durée de ce retard sur le tempo de l'application hôte, activez le bouton **Sync** et sélectionnez une valeur de note dans le menu local. Pour configurer la valeur de note sélectionnée en mode triolet, activez le bouton **T**.

### Unison

Cette fonction vous permet de déclencher simultanément plusieurs voix à chaque note jouée. Les paramètres suivants sont disponibles lorsqu'**Unison** est activé :

- **Voices** détermine le nombre de voix déclenchées simultanément (8 max.).
- **Detune** désaccorde la hauteur de chaque voix à l'unisson par centièmes. Vous obtenez ainsi un son plus ample.
- **Pan** élargit le champ panoramique des voix à l'unisson. Plus la valeur est élevée, plus l'image stéréo est large.
- **Delay** ajoute un léger délai aléatoire à chaque voix à l'unisson.

À 0 %, toutes les voix à l'unisson sont déclenchées simultanément. Entre 1 et 100 %, un retard aléatoire est ajouté à chacune des voix à l'unisson. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le délai est aléatoire. Ceci vous permet d'éviter l'effet de filtre en peigne qui peut survenir quand deux ou plusieurs échantillons légèrement désaccordés sont joués en même temps.

## Glide

Permet de faire glisser la hauteur tonale entre des notes successives. Ce paramètre est particulièrement intéressant en mode **Mono**. Les paramètres suivants sont disponibles quand **Glide** est activé :

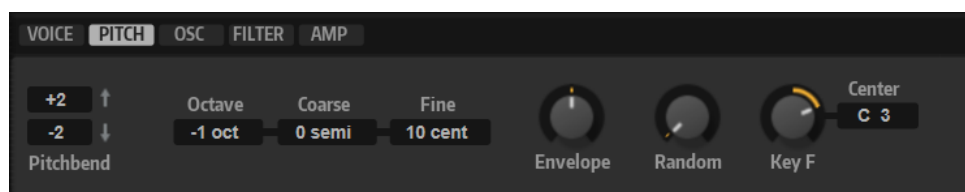
- **Time** permet de déterminer la durée du glissement de hauteur entre les notes.
- Activez le bouton **Sync** pour synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Vous pouvez sélectionner une valeur de note dans le menu local. Pour configurer la valeur de note sélectionnée en mode triolet, activez le bouton **T**.
- **Mode** permet de définir la durée de glissement.  
Lorsqu'il est configuré sur **Constant Time**, le glissement est constant et indépendant de l'intervalle entre les notes.  
Lorsqu'il est configuré sur **Constant Speed**, la durée du glissement change avec l'intervalle entre les notes. Plus les notes sont éloignées, plus le glissement est long.
- **Curve** permet de sélectionner l'un des trois types de courbes pour définir le fonctionnement du glissement.  
Avec une courbe linéaire (**Linear**), la hauteur glisse à une vitesse constante entre la hauteur initiale et la hauteur finale.  
Avec une courbe exponentielle (**Exponential**), la hauteur glisse rapidement au départ, puis plus lentement à l'approche de la hauteur finale. Cette courbe offre un effet comparable au glissement de hauteur naturel de la voix d'un chanteur.  
Avec la courbe quantifiée (**Quantized**), la hauteur glisse par étapes d'un demi-ton entre la hauteur de départ et la hauteur finale.
- **Fingered** vous permet de ne faire glisser la hauteur qu'entre les notes qui sont jouées legato.

### À NOTER

Si vous utilisez les paramètres **Cutoff Key Follow**, **Level Key Follow** et **Pan Key Follow**, ceux-ci sont également modifiés par l'effet **Glide**.

---

## Onglet Pitch



### Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

### Octave

Permet de décaler l'octave d'une couche de  $\pm 5$  octaves.

### Coarse

Ce paramètre permet de transposer une couche de  $\pm 12$  demi-tons.

### Fine

Ce paramètre permet de désaccorder une couche de  $\pm 100$  centièmes.

### Pitch Envelope Amount

Détermine l'amplitude avec laquelle l'enveloppe de hauteur affecte la hauteur. Par exemple, avec un paramétrage sur 12, le nœud d'enveloppe peut augmenter/abaisser la hauteur d'une octave.

### Random Pitch

Permet de décaler la hauteur de façon aléatoire à chaque note jouée. Les valeurs élevées engendrent des variations importantes. À 100 %, les décalages aléatoires peuvent varier de -6 à +6 demi-tons.

### Pitch Key Follow

Ce paramètre ajuste la modulation de hauteur en fonction des numéros de notes MIDI. Sur des valeurs positives, la hauteur augmente à mesure que les notes jouées montent. Sur des valeurs négatives, la hauteur diminue à mesure que les notes jouées montent. À +100 %, la hauteur suit exactement la note jouée.

### Center Key

Ce paramètre détermine la note MIDI utilisée comme position centrale pour la fonction **Pitch Key Follow**.

## Onglet Oscillator

L'onglet **Oscillator** comprend six sources sonores : trois oscillateurs principaux, le sous-oscillateur, la modulation en anneau et le générateur de bruit. Pour créer des sons électroniques intéressants, vous pouvez mixer ces différentes sources sonores. Le signal obtenu est transmis aux onglets **Filter** et **Amplifier** pour vous permettre d'appliquer encore d'autres traitements.

Les trois oscillateurs principaux (**OSC 1**, **OSC 2** et **OSC 3**) offrent différentes formes d'onde et différents algorithmes.

- Pour activer un oscillateur, cliquez sur son bouton **On/Off**.



### Types des OSC 1/2/3

Le type d'un oscillateur détermine son caractère sonore. Ce menu local offre une liste de formes d'onde **Sine**, **Triangle**, **Saw** et **Square** et des types d'algorithmes **PWM**, **Sync**, **CM** et **XOR**. C'est la combinaison de la forme d'onde et de l'algorithme qui détermine le son de l'oscillateur.

Vous avez le choix entre les algorithmes suivants :

- **PWM** (pulse width modulation) est uniquement compatible avec la forme d'onde carrée (square). Le paramètre **Waveform** détermine le rapport entre les valeurs hautes et basses de la forme d'onde carrée. À 50 %, ce paramètre génère une onde parfaitement carrée. Selon que vous le réglez sur une valeur supérieure ou inférieure à 50 %, l'onde sera plus ou moins rectangulaire.
- **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 est réinitialisée à chaque cycle complet de l'oscillateur maître. Par conséquent, un seul oscillateur peut produire un son sync très riche sans pour autant recourir à d'autres oscillateurs. Le paramètre **Waveform** permet de définir la hauteur de l'oscillateur esclave pour produire le fameux son sync.

- **CM** (cross modulation) combine deux oscillateurs : un oscillateur module la hauteur d'un autre oscillateur à la même fréquence que l'échantillon audio. Le paramètre **Waveform** détermine le rapport de hauteur entre les deux oscillateurs afin de générer un son comparable à une modulation de fréquence.
- **XOR** (exclusive OR) compare deux formes d'onde carrées au moyen d'une opération **XOR**. En fonction du résultat de l'opération **XOR**, la forme d'onde d'un troisième oscillateur peut être réinitialisée. Le paramètre **Waveform** détermine le rapport de hauteur des oscillateurs carrés afin de générer un son proche d'une modulation en anneau pour le troisième oscillateur.

#### Paramètre Waveform des Osc 1/2/3

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

##### À NOTER

- À l'exception de **PWM**, tous les algorithmes prennent en charge les formes d'onde **Sine** (sinusoïde), **Triangle**, **Saw** (dents de scie) et **Square** (carrée). **PWM** prend uniquement en charge la forme d'onde **Square**.
- Il est possible d'assigner le paramètre **Waveform** des trois oscillateurs principaux comme destinations de modulation dans la matrice de modulation.

---

#### OSC 1/2/3 Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

#### Paramètre Coarse des OSC 1/2/3

Permet de régler la hauteur par demi-tons.

#### Paramètre Fine des OSC 1/2/3

Permet de régler la hauteur par centièmes. Ainsi, vous ajustez précisément le son de l'oscillateur.

#### Paramètre Level des OSC 1/2/3

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

##### À NOTER


La forme d'onde (**Waveform**), la hauteur (**Pitch**) et le niveau (**Level**) des oscillateurs 1, 2 et 3 peuvent être modulés séparément dans la matrice de modulation.

---

### Mode Multi-Oscillator

Les trois principaux oscillateurs sont dotés d'un mode **Multi-Oscillator**. Il est ainsi possible d'enrichir le son en utilisant jusqu'à huit oscillateurs simultanément.

- Pour activer le mode **Multi-Oscillator**, activez le bouton **MO**.

Quand le mode **Multi-Oscillator** est activé, cliquez sur le bouton **Edit Multi-Oscillator Parameters**  pour afficher les paramètres correspondants.

#### À NOTER

Quand le mode **Multi-Oscillator** est activé sur un oscillateur, vous pouvez moduler les paramètres correspondants dans la matrice de modulation.

---

#### Fonctions Number, Detune et Spread du multi-oscillateur

- **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.
- **Spread** permet d'élargir ou de réduire le panoramique. À 0 %, vous obtenez un signal mono, tandis qu'à 100 %, le signal est stéréo.

#### Sub Oscillator



La hauteur du sous-oscillateur est toujours inférieure d'une octave à la hauteur globale de la zone de synthé. La hauteur globale est déterminée par le paramètre **Octave**.

#### On/Off

Active/désactive le sous-oscillateur.

#### Type

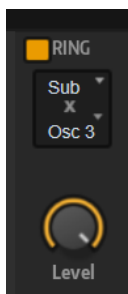
Détermine la forme d'onde du sous-oscillateur. Les formes **Sine** (sinusoïde), **Triangle**, **Saw** (dents de scie), **Square** (carré), **Pulse Wide** (impulsion large) et **Pulse Narrow** (impulsion étroite) sont disponibles.

#### Level

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

#### Ring Modulator

La modulation en anneau additionne et soustrait les fréquences de deux signaux.



### Ring Modulation Source 1/Ring Modulation Source 2

Ces paramètres vous permettent de sélectionner les sources traitées par la modulation en anneau. Vous pouvez sélectionner **OSC 1** ou **Sub** comme **Source 1**, et **OSC 2** ou **OSC 3** comme **Source 2**.

#### À NOTER

Assurez-vous que les oscillateurs correspondants sont activés lorsque vous les sélectionnez. Dans le cas contraire, aucun son ne sera émis.

---

### Ring Modulation Level

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de la modulation en anneau.

### Générateur de bruit

Le paramètre **Noise** (bruit) génère des sons qui ne possèdent pas de hauteur spécifique. Outre les bruits blancs et roses classiques, vous pouvez choisir des bruits blancs et roses filtrés par passe-bande.



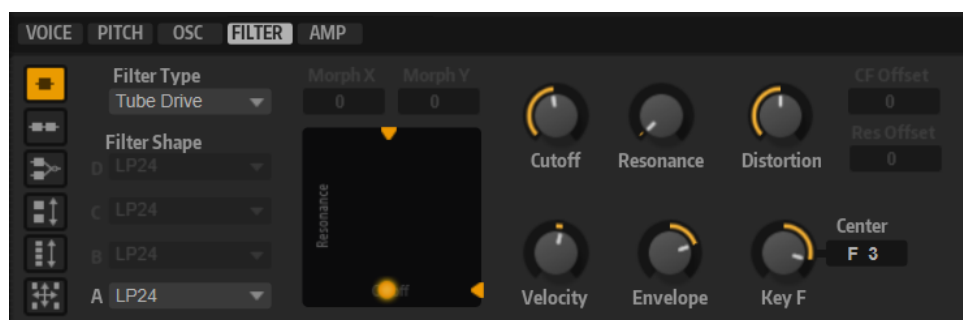
### Noise Type

Il s'agit de la couleur sonore du bruit. Vous avez le choix entre bruits blanc et rose, en version standard ou filtrée en passe-bande (**BPF**).

### Noise Level

Ce paramètre détermine le niveau de sortie du générateur de bruit.

## Onglet Filter



### Mode de filtrage

Les boutons de gauche déterminent la structure globale du filtre.

- **Single Filter** utilise un filtre unique dont vous pouvez choisir la forme.
- **Dual Filter Serial** utilise deux filtres reliés en série.

Vous pouvez sélectionner indépendamment n'importe quelle forme pour chacun de ces filtres. Les paramètres **Cutoff** (coupure) et **Resonance** (résonance)

contrôlent les deux filtres simultanément. Vous pouvez toutefois les décaler pour le second filtre à l'aide des paramètres **CF Offset** et **Res Offset**.

- **Dual Filter Parallel** utilise deux filtres reliés en parallèle.  
Vous pouvez sélectionner indépendamment n'importe quelle forme pour chacun de ces filtres. Les paramètres **Cutoff** (coupure) et **Resonance** (résonance) contrôlent les deux filtres simultanément. Vous pouvez toutefois les décaler pour le second filtre à l'aide des paramètres **CF Offset** et **Res Offset**.
- **Morph 2** opère un morphing, c'est-à-dire une transformation progressive, entre les formes des filtres **A** et **B**.  
Le morphing se règle à l'aide du paramètre **Morph Y**.
- **Morph 4** opère un morphing séquentiel entre les formes de filtre **A** et **D**.  
Le morphing se règle à l'aide du paramètre **Morph Y**.
- **Morph XY** opère un morphing libre entre les formes de filtre **A**, **B**, **C** et **D**.  
Le morphing se règle à l'aide des paramètres **Morph X** et **Morph Y**.

### Filter Type

Ce paramètre détermine les caractéristiques fondamentales du son du filtre.

- **Off** désactive la section filtre.
- **Classic** offre 24 formes de filtre à résonance.
- **Tube Drive** ajoute une distorsion chaleureuse, comparable à celle d'un ampli à lampe. Vous pouvez doser le niveau de distorsion à lampe en réglant le paramètre **Distortion**.
- **Hard Clip** : distorsion claire, comparable à celle d'un ampli à transistor. Vous pouvez régler le niveau de distorsion Hard Clip avec le paramètre **Distortion**.
- **Bit Red** (réduction de la résolution) : distorsion numérique obtenue à partir d'un bruit de quantification. Vous pouvez régler le niveau de réduction de la résolution avec le paramètre **Distortion**.
- **Rate Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son. Vous pouvez régler le niveau de réduction de la fréquence d'échantillonnage avec le paramètre **Distortion**.
- **Rate Red KF** ajoute une distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son. Le paramètre **Key Follow** est utilisé. 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.
- **HALion 3** offre cinq formes de filtre héritées de HALion 3.
- **Waldorf** offre 13 formes de filtre, dont deux filtres en peigne.
- **Eco** est un filtre passe-bas à la performance optimisée, sans les paramètres **Resonance** et **Distortion**. Il permet d'adapter la brillance des échantillons pour différentes couches de vélocité d'une même touche, par exemple.

### À NOTER

Les filtres sans distorsion requièrent moins de puissance de calcul.

---

### Filter Shape (forme du filtre)

- LP24, 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.
- BP12 et BP24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.

- Les filtres HP6 + LP18 et HP6 + LP12 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 HP12 + LP6 et HP18 + LP6 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.
- HP24, 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.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR12 + LP6 et BR12 + LP12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 et 12 dB/oct, respectivement. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP12 + BR12 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 HP6 + BR12 et HP12 + BR12 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 + LP6 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 HP6 + 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.

### Contrôle X/Y

Cette fonction permet d'ajuster deux paramètres simultanément.

- Pour les types de filtre **Single**, **Dual Serial** et **Dual Parallel**, le contrôle X/Y règle la fréquence de coupure sur l'axe horizontal et la résonance sur l'axe vertical.
- Pour les types de filtre **Morph 2** et **Morph 4**, le contrôle X/Y règle le morphing entre les formes de filtre sur l'axe vertical. L'axe horizontal correspond à la fréquence de coupure.
- Pour **Morph XY**, le contrôle X/Y règle sur l'axe horizontal le morphing entre les formes de filtre **AD** et **BC**, et sur l'axe vertical le morphing entre les formes de filtre **AB** et **DC**.

### 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. L'effet obtenu dépend pour beaucoup du type de filtre sélectionné. Avec des valeurs élevées, vous obtiendrez un effet de distorsion très prononcé.



#### À NOTER

Ce paramètre est uniquement disponible pour les types de filtre **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Red**, **Rate Red** et **Rate Red KF**.

#### CF Offset

Pour les filtres doubles (Dual), ce paramètre vous permet de décaler la fréquence de coupure du second filtre, c'est-à-dire, de la forme de filtre B.

#### Res Offset

Pour les filtres doubles (Dual), ce paramètre vous permet de décaler la résonance du second filtre (forme de filtre B).

#### Cutoff Velocity

Contrôle la modulation de coupure en fonction de la vitesse.

#### Envelope Amount

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

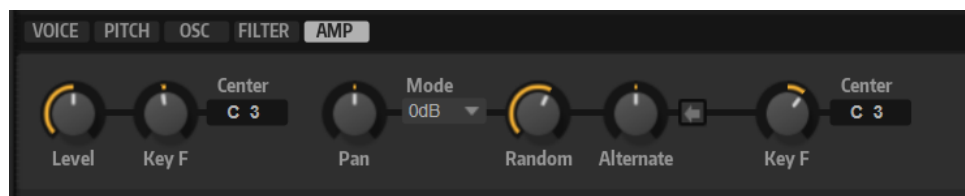
#### Cutoff Key Follow

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 note jouée.

#### Center Key

Ce paramètre détermine la note MIDI utilisée comme position centrale pour la fonction **Key Follow**.

## Onglet Amplifier



#### Level

Contrôle le volume général du son.

#### Level Key Follow

Ce paramètre permet de contrôler le volume en fonction de la hauteur de note. Avec des valeurs positives, plus vous jouez des notes élevées, plus le volume augmente. Avec des valeurs négatives, plus vous jouez des notes élevées, plus le volume diminue.

#### Center Key

Ce paramètre détermine la note MIDI utilisée comme position centrale pour la fonction **Level Key Follow**.

#### Pan

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

#### Mode

Cette option vous permet de définir comment réagit le volume quand vous déplacez le signal dans le panoramique stéréo.

- Sur **0 dB**, ce paramètre fonctionne comme un réglage de balance.

Le volume du canal droit s'affaiblit à mesure que celui du canal gauche est augmenté, et vice versa. En position centrale, le volume n'est pas atténué.

- Si ce paramètre est défini sur **-3 dB**, la loi de panoramique cosinus/sinus est utilisée.

Le volume est atténué de 3 dB en position centrale, mais l'énergie est préservée lorsque le signal source est déplacé dans le panoramique stéréo. À **-3 dB**, le son est plus naturel. La transition de tout à gauche vers tout à droite sonne de façon beaucoup plus homogène qu'avec les réglages **0 dB** ou **-6 dB**.

- Si ce paramètre est défini sur **-6 dB**, cette option applique la loi de panoramique linéaire.

La sonie est atténuée de 6 dB en position centrale et l'énergie n'est pas préservée lorsque le signal source est déplacé dans le panoramique stéréo. L'option **-6 dB** offre un son plus artificiel. La transition de tout à gauche vers tout à droite sonne de façon plus abrupte qu'avec le réglage **-3 dB**.

- Quand ce paramètre est configuré sur **Off**, aucun panoramique n'est appliqué.

### Random Pan

Ce paramètre décale de manière aléatoire la position panoramique à chaque note jouée. Les valeurs élevées engendrent des variations importantes. À 100 %, les décalages aléatoires peuvent varier de tout à gauche à tout à droite.

### Alternate Pan

Ce paramètre fait alterner la position dans le panorama à chaque fois que vous jouez une note. Pour commencer le panoramique à gauche, employez des valeurs négatives. Utilisez des valeurs positives si vous souhaitez le démarrer à droite. À +100 %, la première note est jouée à l'extrême droite, la seconde à l'extrême gauche et ainsi de suite.

### Reset

La position panoramique initiale est déterminée au démarrage. Ensuite, chaque note jouée est comptée pour déterminer la position panoramique des notes suivantes. Pour réinitialiser le décompte, cliquez sur le bouton **Reset**.

### Pan Key Follow

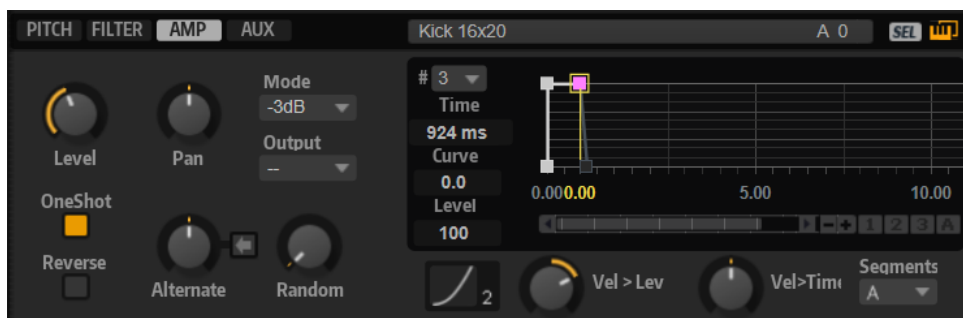
Ce paramètre configure la modulation du panoramique par rapport aux numéros de notes MIDI. Avec des valeurs positives, les notes supérieures à la note centrale sont de plus en plus orientées vers la droite, tandis que les notes inférieures à la note centrale sont de plus en plus orientées vers la gauche. Avec des valeurs négatives, les notes supérieures à la note centrale sont de plus en plus orientées vers la gauche, tandis que les notes inférieures à la note centrale sont de plus en plus orientées vers la droite.

À la valeur maximale +200 %, la position panoramique se déplace de tout à gauche vers tout à droite sur deux octaves : la position tout à gauche est atteinte une octave sous la note centrale tandis que la position tout à droite est atteinte une octave au-dessus de la note centrale.

### Center Key

Ce paramètre détermine la note MIDI utilisée comme position centrale pour **Pan Key Follow**.

## Paramètres supplémentaires pour les couches rythmiques et les couches de boucles



### One Shot

Quand ce bouton est activé, les messages note-off MIDI sont ignorés. Les phases de relâchement des enveloppes ne sont pas jouées. En revanche, les enveloppes sont restituées jusqu'au début de la phase de sustain (maintien) et restent à ce niveau tant que l'échantillon est joué. Tous les réglages de boucle de l'échantillon sont ignorés.

### Reverse

Quand ce bouton est activé, l'échantillon sélectionné est lu à l'envers. Tous les réglages de boucle de l'échantillon sont ignorés.

## Enveloppes

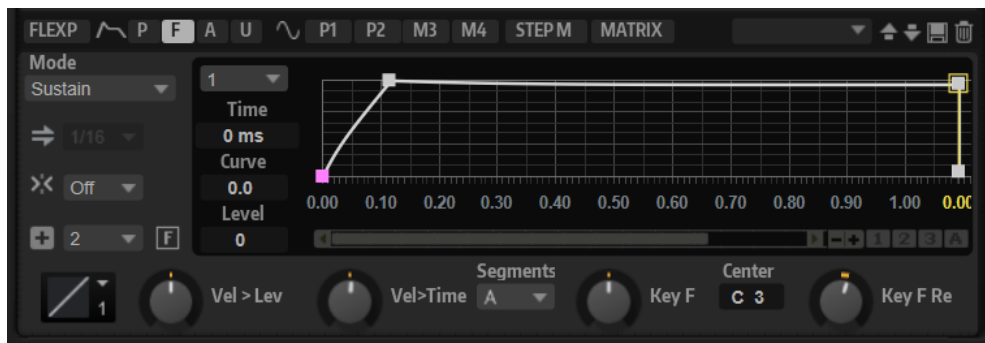
La page **Edit** vous permet de modifier la hauteur (**P**), le filtre (**F**), l'amplification (**A**) et les enveloppes définies par l'utilisateur (**U**).

Chacune d'entre elles est une enveloppe multi-segment pouvant contenir jusqu'à 512 nœuds. Les nœuds déterminent la forme globale de l'enveloppe. Les enveloppes d'amplificateur (Amp), de filtre (Filter) et de hauteur (Pitch) sont pré-assignées aux paramètres d'amplitude, de fréquence de coupure du filtre et de hauteur de la couche. L'enveloppe utilisateur peut être assignée librement.

Toutes les enveloppes peuvent être utilisées comme sources dans la matrice de modulation.

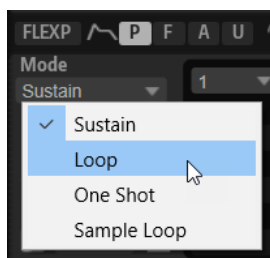


- Cliquez sur **P** pour afficher les paramètres de l'enveloppe de hauteur.  
L'enveloppe de hauteur module la hauteur sur la durée. L'enveloppe de hauteur est bipolaire, c'est-à-dire qu'elle prend en charge des valeurs négatives et positives pour moduler la hauteur.
- Cliquez sur **F** pour afficher les paramètres de l'enveloppe du filtre.  
L'enveloppe du filtre contrôle la fréquence de coupure, ce qui permet de faire évoluer le contenu harmonique dans le temps.
- Cliquez sur **A** pour afficher les paramètres de l'enveloppe d'amplificateur.  
L'enveloppe d'amplificateur modifie le volume sur la durée.
- Cliquez sur **U** pour afficher les paramètres de l'enveloppe utilisateur librement assignable.  
L'enveloppe utilisateur est bipolaire, c'est-à-dire qu'elle prend en charge des valeurs négatives et positives, par exemple pour moduler le panoramique de la gauche vers la droite.



## Mode

Ce paramètre détermine comment l'enveloppe est lue lorsqu'elle est déclenchée.



- Sélectionnez **Sustain** pour lire l'enveloppe du premier nœud jusqu'au nœud de sustain. Le niveau du sustain est maintenu tant que vous appuyez sur la note. Lorsque vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont jouées. Ce mode est idéal pour les échantillons bouclés.
- Sélectionnez **Loop** pour lire l'enveloppe du premier nœud jusqu'au nœud de boucle. La boucle se répète tant que la note est maintenue. Lorsque vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont jouées. Ce mode est idéal pour conférer du mouvement au sustain de l'enveloppe.
- Sélectionnez **One Shot** pour lire l'enveloppe du premier au dernier nœud, même si vous relâchez la touche. Dans ce cas, il n'y a pas de phase de sustain dans l'enveloppe. Ce mode est idéal pour les échantillons de percussions.
- Sélectionnez **Sample Loop** pour préserver l'attaque naturelle de l'échantillon. Le decay de l'enveloppe ne commence pas tant que l'échantillon n'a pas atteint le début de la boucle.

Si vous configurez le second nœud sur son niveau maximum et utilisez les nœuds suivants pour configurer le decay pendant la phase de boucle de l'échantillon, l'enveloppe s'appliquera uniquement à la phase de boucle. L'attaque de l'enveloppe s'exécute toujours.

### À NOTER

Le mode **Sample Loop** ne peut être utilisé que sur les couches d'échantillon.

### À NOTER

Vous pouvez charger et lire les sous-préréglages d'enveloppe HALion 7 qui utilisent le mode **Shaper**, lequel n'est pas disponible dans HALion Sonic. Cependant, vous n'avez pas accès à toutes ses fonctions d'édition.

## Sync to Host Tempo

Ce paramètre vous permet de synchroniser les enveloppes sur le tempo de l'application hôte.

### Snap to Guide Envelope

Si **Snap to Guide Envelope** est activé et que vous modifiez la position de nœuds, ils se calent sur les nœuds de l'enveloppe guide affichée en arrière-plan.

#### À NOTER

Les nœuds de l'enveloppe de hauteur se calent également par demi-tons.

---

### Fill

Cette fonction vous permet de créer plusieurs nœuds d'enveloppe à la suite des nœuds sélectionnés.

### Fixed Mode

- Quand l'option **Fixed Mode** est activée, seuls les nœuds sélectionnés sont déplacés lorsque vous déplacez un nœud sur l'axe temporel.
- Quand l'option **Fixed Mode** est désactivée, tous les nœuds suivants sont également déplacés.

### Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vitesse reçue sur le niveau de l'enveloppe. Les caractéristiques de chaque courbe sont représentées par une petite icône.

### Level Velocity

Détermine l'incidence de la vitesse sur le niveau de l'enveloppe.

Ce niveau dépend de deux facteurs : le réglage de ce paramètre et la force avec laquelle vous jouez les notes. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente à mesure que vous appuyez fort sur les touches. Avec des valeurs négatives, le niveau de l'enveloppe diminue à mesure que vous appuyez fort sur les touches.

### Time Velocity

Permet de définir l'incidence de la vitesse sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vitesse est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vitesse est élevée.

### Segments Affected by Time Velocity

Permet de sélectionner les phases de l'enveloppe qui seront affectées par le paramètre **Time Velocity**.

- **Attack** : la vitesse affecte uniquement l'attaque.
- **Attack + Decay** : la vitesse affecte toutes les phases qui précèdent celle de sustain.
- **Decay** : la vitesse affecte toutes les phases, sustain compris, à l'exception de la phase d'attaque.
- **Attack + Release** : la vitesse affecte les phases d'attaque et de release.
- **All** : la vitesse affecte toutes les phases.

### Time Key Follow, Center Key et KeyF Rel (Key Follow Release)

Les paramètres **Time Key Follow** et **KeyF Rel** vous permettent d'échelonner les phases de l'enveloppe sur le clavier.

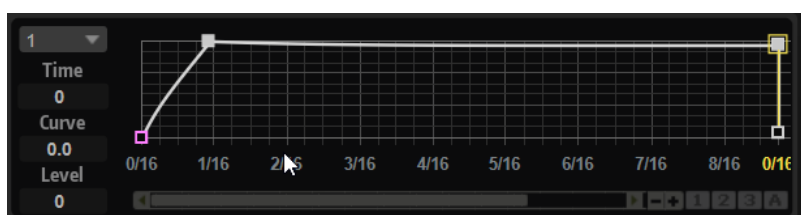
- **Time Key Follow** échelonne toutes les phases qui précèdent le nœud de sustain.
- **KeyF Rel** échelonne toutes les phases qui suivent le nœud de sustain, c'est-à-dire la phase de relâchement de l'enveloppe.

La valeur définie pour **Center Key** joue le rôle de référence centrale pour les fonctions **Time Key Follow** et **KeyF Rel.**

Les phases de l'enveloppe dépendent de la plage du clavier sur laquelle la note est jouée, ainsi que du paramètre **Time Key Follow** correspondant :

- Avec des valeurs positives, les phases des notes supérieures au paramètre **Center Key** sont raccourcies et les phases des notes inférieures sont rallongées. Plus les notes jouées sont aiguës, plus l'enveloppe est courte.
- Avec des valeurs négatives, les phases des notes supérieures au paramètre **Center Key** sont rallongées et les phases des notes inférieures sont raccourcies. Plus les notes jouées sont aiguës, plus l'enveloppe est longue.

## Contrôles de l'affichage de l'enveloppe



### Envelope Node

Affiche le nœud d'enveloppe actif. Pour changer de nœud, cliquez sur le champ de valeur et sélectionnez un nœud dans le menu local.

### Time

Ce paramètre détermine le temps entre deux nœuds. Selon le mode **Sync** sélectionné, le paramètre **Time** est exprimé en millisecondes et en secondes ou en valeurs de note.

#### À NOTER

Cette valeur de note est toujours réduite à la fraction la moins élevée possible. Par exemple, la valeur 2/16 sera indiquée 1/8.

### Curve

Ce paramètre permet de configurer la courbe entre deux nœuds selon un modèle linéaire, logarithmique ou exponentiel.

### Level

Ce paramètre détermine l'amplitude de l'enveloppe à la position définie par le paramètre **Time**.

## Zoom

L'axe vertical de l'éditeur graphique d'enveloppe correspond au niveau. L'axe horizontal correspond au temps.

- Pour zoomer ou dézoomer, cliquez sur le bouton + ou - situé sous l'éditeur graphique, à droite de la barre de défilement.
- Pour zoomer ou dézoomer par rapport à la position actuelle, cliquez sur l'axe temporel et déplacez le pointeur verticalement.
- Pour alterner entre l'affichage de tout l'intervalle et la configuration de zoom précédente, cliquez sur le bouton **A** situé à droite du curseur de zoom horizontal.
- Pour zoomer sur une région, maintenez la touche **Alt/Opt** enfoncée, cliquez et déplacez la souris sur la région en question.

## Instantanés de zoom

Les instantanés de zoom enregistrent le facteur de zoom et la position de défilement de l'éditeur. Ces données sont restaurées quand un instantané est chargé.

À droite de la barre de défilement se trouvent trois boutons numérotés qui vous permettent d'enregistrer et de charger les instantanés de zoom.

- Pour enregistrer un instantané de l'éditeur tel qu'il est affiché, faites un **Maj**-clic sur l'un des boutons numérotés qui se trouvent à droite de la barre de défilement.
- Pour charger un instantané de zoom, cliquez sur le bouton correspondant. La couleur du bouton change lorsqu'un instantané est actif.

### À NOTER

L'instantané de zoom est désactivé si vous zoomez ou faites défiler manuellement.

---

## Édition de nœud

Vous pouvez éditer les nœuds individuellement ou en sélectionner plusieurs pour les modifier par lots.

- Pour ajouter un nœud, double-cliquez sur la courbe d'enveloppe.
- Il est également possible de procéder par sélection/copier/coller pour en ajouter.

Quand vous appuyez sur **Ctrl/Cmd**, une ligne indique la position d'insertion. Quand **Sync to Host Tempo** est activé, la ligne d'insertion se cale sur la grille de valeur des notes.

### À NOTER

Une enveloppe peut contenir jusqu'à 512 nœuds. Un avertissement apparaît si le nombre de nœuds copiés dans le presse-papier dépasse la limite maximum que peut contenir l'enveloppe.

- Pour supprimer un nœud, double-cliquez dessus ou cliquez dessus avec l'outil **Erase**.

### À NOTER

- Le premier et le dernier nœud ne peuvent pas être supprimés. Il en va de même pour le nœud de sustain.
  - Les nœuds ajoutés après le nœud de sustain affectent la phase de relâchement de l'enveloppe.
- 
- Pour supprimer plusieurs nœuds, effectuez une sélection multiple avec l'outil **Erase**.  
Quand **Fixed Mode** est activé, la position des nœuds restants n'est pas modifiée. La valeur **Time** du nœud situé à droite de la sélection supprimée est ajustée automatiquement.  
Quand **Fixed Mode** est désactivé, les nœuds restants sont déplacés vers la gauche pour combler l'espace laissé par les nœuds supprimés.
  - Pour modifier la courbure entre deux nœuds, faites glisser le segment de courbe vers le haut ou le bas ou saisissez une nouvelle valeur dans le champ **Curve** (courbe).  
Les valeurs positives engendrent des courbes de type logarithmique, tandis que les valeurs négatives engendrent des courbes exponentielles.  
Pour revenir à une courbe linéaire, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez dessus.
  - Pour déplacer un nœud, faites-le glisser horizontalement ou saisissez une nouvelle valeur dans le champ **Time**.

Pour une meilleure précision, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous déplacez les nœuds.

Pour restreindre les déplacements à l'axe temporel et faire en sorte que les nœuds se déplacent uniquement sur le plan horizontal, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

- Pour modifier le niveau d'un nœud, faites-le glisser vers le haut ou le bas ou saisissez une nouvelle valeur dans le champ **Level**.

Pour une meilleure précision, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous déplacez les nœuds.

Pour restreindre les déplacements à l'axe des niveaux et faire en sorte que les nœuds se déplacent uniquement sur le plan vertical, maintenez la touche **Alt/Opt** enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

## Remplacement d'une sélection de nœuds

Vous pouvez remplacer une sélection de nœuds par des nœuds préalablement copiés dans le presse-papier ou par l'une des formes prédéfinies du sélecteur de forme.

- Pour remplacer plusieurs nœuds par une courbe prédéfinie, sélectionnez les nœuds, puis la courbe dans le sélecteur de forme.

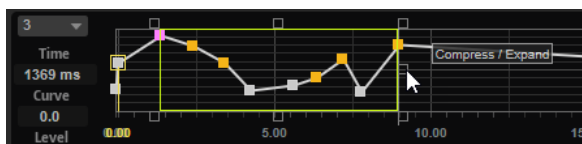
La forme est étirée/compressée pour correspondre à la plage temporelle de la sélection.

- Pour remplacer plusieurs nœuds par une sélection de nœuds préalablement copiés, sélectionnez les nœuds à remplacer, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez **Replace**.

Les nœuds copiés sont étirés/compressés pour correspondre à la plage temporelle de la sélection.

## Édition d'une sélection multiple avec l'outil Edit

Quand plusieurs nœuds d'enveloppe sont sélectionnés et que l'outil **Edit** est actif, un rectangle de sélection multiple apparaît sur l'affichage de l'enveloppe. Il comprend six poignées qui permettent de modifier la sélection.



- Pour compresser les niveaux des nœuds, faites glisser la poignée centrale de droite ou de gauche vers le bas.
- Pour étendre les niveaux des nœuds, faites glisser la poignée centrale de droite ou de gauche vers le haut.
- Pour incliner la partie gauche des nœuds sélectionnés vers le haut ou le bas, faites glisser la poignée supérieure gauche.

Pour utiliser une courbe en plateau plutôt que linéaire, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.

- Pour incliner la partie droite des nœuds sélectionnés vers le haut ou le bas, faites glisser la poignée supérieure droite.

Pour utiliser une courbe en plateau plutôt que linéaire, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.

- Pour caler les niveaux de nœuds, faites glisser la poignée centrale supérieure.

Pour décaler tous les nœuds, appuyez sur **Maj**. Pour utiliser une courbe en cloche plutôt que linéaire, appuyez sur **Ctrl/Cmd**.

- Pour caler la durée globale des nœuds sélectionnés par rapport au nœud de départ, faites glisser la poignée inférieure droite.



- Pour caler la durée globale des nœuds sélectionnés par rapport au nœud de fin, faites glisser la poignée inférieure gauche.
- Pour déplacer la position temporelle de tous les nœuds sélectionnés, faites glisser la poignée centrale inférieure vers la gauche ou la droite.  
Pour déplacer tous les nœuds avec plus de précision, appuyez sur **Maj**.
- Pour compresser ou étendre la durée globale des nœuds sélectionnés par rapport au centre de la sélection, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et faites glisser la poignée centrale inférieure.
- Pour modifier le niveau et la position de tous les nœuds sélectionnés, faites glisser l'un des nœuds.

## Sélection de nœuds

---

### POSSIBILITÉS

- Pour sélectionner un nœud, cliquez dessus dans l'éditeur graphique.  
Le nœud actif est encadré. Les champs de valeur situés au-dessus de l'éditeur graphique d'enveloppe correspondent aux paramètres du nœud actif.
  - Si plusieurs nœuds sont sélectionnés, utilisez le champ de valeur **Selected Envelope Node** pour changer de nœud actif sans désélectionner les autres.
  - Pour ajouter un nœud à une sélection, faites un **Maj**-clic sur ce nœud. Les nœuds sélectionnés sont édités ensemble.
  - Vous pouvez également sélectionner plusieurs nœuds en délimitant un rectangle de sélection autour de ceux-ci avec la souris.
  - Quand l'éditeur graphique est actif, les touches **Flèche gauche** et **Flèche droite** permettent de sélectionner le nœud précédent ou suivant.
  - La sélection de plusieurs nœuds alors que l'outil **Edit** est actif fait apparaître le rectangle de sélection multiple qui offre d'autres fonctions d'édition.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Édition de nœud](#) à la page 55

## Création de nœuds à l'aide de la fonction Fill

La fonction **Fill** (remplir) permet de créer plusieurs nœuds d'enveloppe à la suite des nœuds sélectionnés.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu local situé à droite du bouton **Fill**, sélectionnez le nombre de nœuds à ajouter.
2. Dans l'éditeur graphique d'enveloppe, sélectionnez le nœud à la suite duquel vous souhaitez créer d'autres nœuds.

Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, les nouveaux nœuds sont insérés à la suite du dernier nœud sélectionné.

Quand **Fixed** est désactivé, les nœuds créés sont répartis selon l'intervalle défini par le paramètre **Time** du nœud sélectionné. Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, l'intervalle est déterminé par le nœud actif.

En activant le bouton **Sync**, vous pouvez faire en sorte que l'intervalle corresponde à la valeur de note de la fonction **Sync**. Par exemple, si vous avez sélectionné 1/4, les nouveaux nœuds seront espacés de l'intervalle d'une noire.

Quand **Fixed** est activé, les nœuds créés sont répartis dans l'espace entre le dernier nœud sélectionné et le suivant.


3. Cliquez sur le bouton **Fill**.
- 

## Synchronisation des enveloppes avec l'application hôte

Il est possible de synchroniser les enveloppes sur le tempo de l'application hôte. Vous pouvez ainsi définir les données temporelles de l'enveloppe en fonction des intervalles musicaux, afin que l'enveloppe soit toujours calée sur le tempo, même quand celui-ci change.

---

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Sync to Host Tempo**  pour activer la synchronisation de l'enveloppe.  
Une grille représentant des valeurs de note apparaît sur l'éditeur graphique d'enveloppe.
2. Sélectionnez une valeur de note dans le menu local situé à droite du bouton **Sync**. Il est également possible de définir des valeurs en triolets ou en notes pointées.  
Cette valeur détermine la résolution de la grille.

### À NOTER

- Pour les nœuds d'enveloppe qui ne sont pas placés sur une valeur de note exacte, la valeur de note la plus proche apparaît.
  - Un point rouge figure à l'intérieur des nœuds qui sont placés sur une valeur de note exacte. Cette indication vous sera par exemple utile si vous alternez entre une grille en triolets et une grille normale. Les nœuds de triolets conservent leurs points rouges même quand la grille est configurée sur une valeur de note normale.
- 
3. Vous pouvez également saisir manuellement les valeurs de note et les triolets dans le champ de valeur.

### À NOTER

Le champ **Time** des nœuds indique alors le temps en valeurs de note. Cette valeur de note est toujours réduite à la fraction la moins élevée possible. Par exemple, la valeur 2/16 sera indiquée 1/8.

---

## Configuration de la boucle

Vous pouvez configurer l'enveloppe de manière à lire en boucle la section comprise entre les nœuds sélectionnés.

---

PROCÉDER AINSI

1. Configurez le mode d'enveloppe sur **Loop** (boucle).
  2. La région bouclée est représentée en vert dans l'éditeur graphique d'enveloppe. Définissez le début et la fin de la boucle en faisant glisser les bordures de la région.  
Seule la phase de déclin (decay) de l'enveloppe peut être bouclée.
- 

## LFO

HALion Sonic est muni de deux LFO polyphoniques et de deux LFO monophoniques. Il est question de polyphonie parce que les LFO sont calculés pour chaque voix et permettent d'appliquer des modulations indépendantes à chaque note déclenchée. Vous pouvez utiliser ces LFO pour conférer davantage de richesse à vos sons, par exemple en leur appliquant une

modulation de hauteur indépendante pour chaque note. Monophonique signifie que les LFO sont calculés seulement une fois par couche.

La même modulation est envoyée simultanément à toutes les voix. Les LFO sont assignables librement dans la matrice de modulation.

- Cliquez sur **P1** ou **P2** pour afficher les paramètres du LFO polyphonique correspondant.
- Cliquez sur **M1** ou **M2** pour afficher les paramètres du LFO monophonique correspondant.



Pour paramétrer les phases de l'enveloppe dans l'éditeur graphique, faites glisser les nœuds vers la gauche ou la droite.

#### À NOTER

Les nœuds disponibles dans l'éditeur graphique dépendent du mode **Envelope** sélectionné.

- Le premier nœud détermine le temps de retard (**Delay**).
- Le second nœud détermine la durée de fondu d'entrée (**Fade In**).
- Le troisième nœud détermine le temps de maintien (**Hold**).
- Le quatrième nœud détermine la durée de fondu de sortie (**Fade Out**).

## Paramètres du LFO monophonique et du LFO polyphonique

### LFO Wave Shape

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

- **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 proche de l'onde **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 Mode

Ce mode permet de synchroniser le LFO sur le tempo de l'application hôte.

- Sélectionnez **Off** pour régler la vitesse de modulation en Hertz.
- Sélectionnez **Tempo + Retrig** pour régler la vitesse de modulation en fractions de temps. Il est également possible de définir des valeurs de notes pointées ou en triolets. Le redémarrage du LFO dépend alors du paramètre **Retrigger Mode**.
- Sélectionnez **Tempo + Beat** pour régler la vitesse de modulation en fractions de temps. Il est également possible de définir des valeurs de notes pointées ou en triolets. Le LFO redémarre avec les fonctions de transport de l'application hôte et se cale sur les temps du projet. Le paramètre **Retrigger Mode** est ignoré.

### À NOTER

Le fonctionnement du paramètre **Frequency** change selon l'option sélectionnée.

---

### Retrigger Mode (LFO monophonique)

Ce paramètre détermine si le LFO doit redémarrer au déclenchement des notes. S'il est configuré sur **First Note** ou sur **Each Note**, la forme d'onde démarre à la position définie par le paramètre **Phase**.

- Quand il est défini sur **Off**, le LFO fonctionne librement.
- Quand il est défini sur **First Note**, le LFO redémarre quand une note est déclenchée et qu'aucune autre note n'est tenue.
- Quand il est défini sur **Each Note**, le LFO redémarre à chaque fois qu'une note est déclenchée.

### Frequency

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.

---

## Paramètres supplémentaires des LFO polyphoniques

### Retrigger

Ce paramètre détermine si le LFO doit redémarrer au déclenchement des notes. La forme d'onde redémarre à la position définie avec le paramètre **Phase**.

- Quand ce bouton est activé, le LFO démarre à chaque note déclenchée.

- Quand ce bouton est désactivé, le LFO s'exécute librement.

### Mode Enveloppe

Ce paramètre définit comment l'enveloppe du LFO doit réagir quand vous jouez des notes sur le clavier. Les modes **One Shot** ne réagissent pas aux événements note-off.

- Sélectionnez **One Shot** pour que l'enveloppe soit jouée du début à la fin pendant la durée déterminée par les paramètres **Delay**, **Fade In**, **Hold**, et **Fade Out**.
- **One Shot + Sustain** est identique à **One Shot**. Les paramètres **Delay** et **Fade In** sont toujours appliqués quand vous jouez une note. Les paramètres **Hold** et **Fade Out** ne sont pas disponibles.
- Si vous jouez une note alors que **Hold + Fade Out** est sélectionné, les paramètres **Delay** et **Fade In** sont appliqués. L'enveloppe s'estompe en fondu de sortie à l'issue de la durée définie par le paramètre **Hold** ou lorsqu'une touche est relâchée. Si vous relâchez la note pendant le fondu d'entrée, le fondu de sortie commence à partir du niveau atteint.
- Si vous jouez une note alors que **Sustain + Fade Out** est sélectionné, les paramètres **Delay** et **Fade In** sont appliqués. Le paramètre **Hold** n'est pas disponible. Le fondu de sortie est appliqué quand vous relâchez la note. Si vous relâchez la note pendant le fondu d'entrée, le fondu de sortie commence à partir du niveau atteint.
- Si vous jouez une note alors que **Sustain** est sélectionné, les paramètres **Delay** et **Fade In** sont appliqués. Les paramètres **Hold** et **Fade Out** ne sont pas disponibles. Si vous relâchez la note pendant le fondu d'entrée, le niveau atteint est maintenu. Ceci permet d'éviter les variations de modulation une fois la note relâchée.

### Inv (inverser l'enveloppe)

Si ce paramètre est activé, le comportement de l'enveloppe du LFO est inversé : la modulation du LFO commence à son niveau maximal et décroît jusqu'à zéro pendant la durée définie pour le paramètre **Fade In**. Une fois le temps de maintien (**Hold**) écoulé ou après que vous ayez relâché la touche, la modulation augmente pour atteindre son niveau maximum à l'issue de la durée définie par le paramètre **Fade Out**.

### Delay

Ce paramètre détermine le temps de délai entre le moment où vous jouez une note et le moment où le LFO entre en action.

### Fade In

Ce paramètre permet de définir la durée qu'il faut au LFO pour s'appliquer progressivement après le déclenchement de la note et à l'issue du temps de délai (**Delay**).

### Hold

Ce paramètre détermine la durée pendant laquelle le LFO reste en action avant que ne commence le fondu de sortie (Fade Out).

#### À NOTER

**Hold** (maintien) est uniquement disponible pour les modes d'enveloppe **One Shot** et **Hold + Fade Out**.

---

### Fade Out

Ce paramètre détermine le temps que met le LFO à s'estomper une fois que le temps de maintien (**Hold**) est écoulé ou que la note a été relâchée.

#### À NOTER

Pour désactiver le fondu de sortie, utilisez les modes d'enveloppe **One Shot + Sustain** ou **Sustain**. Ainsi, la modulation ne change pas quand les notes sont relâchées.

---

### Onglet LFO des couches de boucles

Les couches de boucles sont munies d'un LFO monophonique dont les paramètres **Pitch**, **Cutoff** et **Pan** sont configurables.



Les couches de boucles offrent les paramètres supplémentaires suivants :

#### Pitch

Ce paramètre détermine dans quelle mesure le LFO affecte la hauteur tonale des tranches.

#### Cutoff

Ce paramètre détermine dans quelle mesure le LFO affecte la coupure des tranches.

#### Pan

Ce paramètre détermine dans quelle mesure le LFO affecte le panoramique des tranches.

Lorsque vous utilisez le LFO des couches de boucle, sachez que :

- La modulation de la hauteur tonale (**Pitch**), de la coupure (**Cutoff**) et du panoramique (**Pan**) s'applique à toutes les tranches en même temps. La profondeur de la modulation ne peut pas être réglée séparément pour chaque tranche.
- Le filtre doit être activé pour que la modulation de coupure (Cutoff) soit audible.

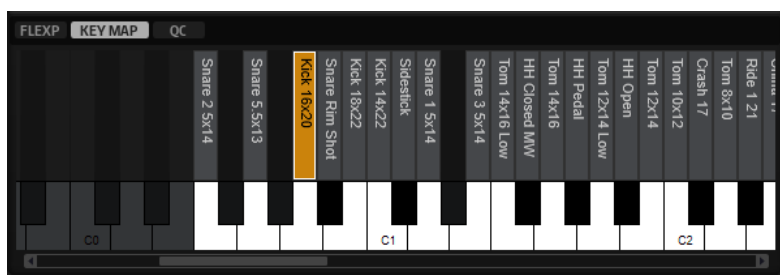
#### À NOTER

Avec une résonance à 100 %, des clics peuvent survenir parce que la tranche se termine de façon abrupte, mais le filtre produit quand même un son issu de l'auto-oscillation. Dans ce cas, accédez au FlexPhraser correspondant et réduisez le paramètre **Gate Scale** jusqu'à ce que les clics disparaissent. Vous pouvez également régler l'enveloppe d'amplification des tranches, par exemple pour augmenter le relâchement des enveloppes. À l'exception des paramètres **Pitch**, **Cutoff** et **Pan**, tous les autres paramètres correspondent à ceux des pages LFO des couches d'échantillon et de synthé.

---

## Utilisation the Keymap

Dans la section Key Map, en bas de l'éditeur, s'affichent les tranches de boucle ou les instruments à percussion de la couche de rythme ou de boucle, et leur répartition sur le clavier.



- Les touches assignées à un instrument à percussion ou à une tranche de boucle sont représentées normalement en blanc et en noir.
- Les noms des instruments à percussion ou des tranches de boucle sont affichés verticalement au-dessus des touches.
- Les touches sans assignation sont désactivées et grisées.
- Pour les couches de boucles, la zone transposée du clavier s'affiche en orange.
- Le fait de cliquer sur une touche joue et sélectionne la tranche de boucle ou l'instrument à percussion correspondant.

### À NOTER

Key Map est destiné uniquement à l'affichage d'informations et à la sélection d'éléments. L'organisation des instruments à percussion et des tranches de boucle ne peut pas être modifiée.

Pour éditer un instrument à percussion ou une tranche de boucle, vous devez commencer par le sélectionner. Vous pouvez sélectionner un instrument à percussion ou une tranche de boucle en cliquant sur les touches correspondantes du clavier Key Map ou à l'aide de votre clavier MIDI.

Pour sélectionner un instrument à percussion ou une tranche de boucle avec votre clavier MIDI, activez **Select Zones via MIDI** dans la section supérieure de l'éditeur de couche et appuyez sur la touche qui déclenche l'instrument à percussion ou la tranche de boucle que vous souhaitez ajuster.

Vous pouvez éditer la tranche de boucle ou l'instrument à percussion sélectionné à l'aide des paramètres des onglets **Pitch**, **Filter**, **Amplifier** et **AUX**.

## Onglet AUX

Chaque instrument à percussion et tranche de boucle possède des niveaux de départ indépendants qui alimentent les quatre bus d'effet auxiliaires globaux AUX. Cela permet, par exemple, d'augmenter la réverb sur la caisse claire et de la réduire sur la grosse caisse.



#### AUX FX1 à 4

Ces potentiomètres permettent de régler séparément les niveaux de départ des quatre bus d'effet auxiliaires globaux, pour chaque instrument à percussion ou tranche de boucle.

## Contrôles d'expression des couches d'instrument

Les couches d'instrument contiennent des expressions. Généralement, une expression correspond au style de jeu d'un instrument. Parfois, il peut s'agir d'une partie d'un son qu'il est possible de désactiver, par exemple pour augmenter le réalisme ou améliorer la performance.

La liste des expressions s'affiche sur la gauche et la droite. Dans la section inférieure se trouvent les paramètres de hauteur, de filtre et d'amplificateur de l'expression choisie.



- Pour charger une expression, activez son bouton **On**.
- Pour rendre muet une expression, activez son bouton **Mute**.
- Si vous souhaitez que l'éditeur suive les messages MIDI keyswitchs ou les valeurs entrantes de contrôleur MIDI, activez **Select Expression via MIDI**.

Les paramètres des sections **Pitch**, **Filter** et **Amplifier** sont identiques à ceux des onglets correspondants pour les autres types de couches.

### Section Filter Env Modifier

Cette section offre différents paramètres pour modifier l'enveloppe du filtre de l'expression.

#### Envelope Amount

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

#### Velocity

Ce paramètre détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe du filtre.

Ce niveau dépend de deux facteurs : le réglage de ce paramètre et la force avec laquelle vous jouez les notes. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

#### 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 Env Modifier**

Cette section offre différents paramètres pour modifier l'enveloppe de l'amplificateur de l'expression.

### **Velocity**

Utilisez ce paramètre pour déterminer comment la vitesse affecte le niveau de l'enveloppe de l'amplificateur.

Ce niveau dépend de deux facteurs : le réglage de ce paramètre et la force avec laquelle vous jouez les notes. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vitesse (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

### **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.

### LIENS ASSOCIÉS

[Onglet Pitch](#) à la page 42

[Onglet Filter](#) à la page 46

[Onglet Amplifier](#) à la page 49

## **Expression Maps**

Pour des performances plus réalistes, de nombreuses couches d'instrument utilisent des keyswitchs pour commuter entre différentes expressions, c'est-à-dire différents styles de jeu et articulations d'un même instrument. Ces keyswitchs sont configurés sur des touches assez basses pour optimiser la plage des notes jouables. Elles ne peuvent pas être modifiées en interne pour garantir que les performances jouées par les FlexPhrasers sonnent toujours de la même façon. Cependant, dans certains cas, vous aurez besoin de déplacer les keyswitchs dans la zone jouable du clavier pour pouvoir y accéder. Vous pouvez également sélectionner l'expression à partir d'un contrôleur MIDI. Il est possible d'utiliser ce qu'on appelle des Expression Maps pour personnaliser les paramètres internes.

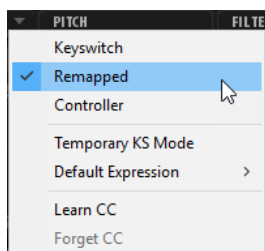
- Pour indiquer les expressions à utiliser dans votre Expression Map, activez-les dans la liste des expressions.

## À NOTER

Certaines couches d'instrument contiennent plusieurs expressions qui ne sont pas commutables par keyswitch. Par exemple, les bruits d'instrument ne comprennent normalement aucune assignation de keyswitch. Dans ce cas, vous pouvez quand même sélectionner les expressions pour les éditer une à une, mais aucune fonctionnalité de keyswitch ne pourra leur être appliquée.

## Menu des options Expression Map

Vous pouvez utiliser les keyswitchs internes, les mapper sur d'autres tonalités ou utiliser un contrôleur MIDI en sélectionnant un mode dans le menu local situé au-dessus de la liste Expression.

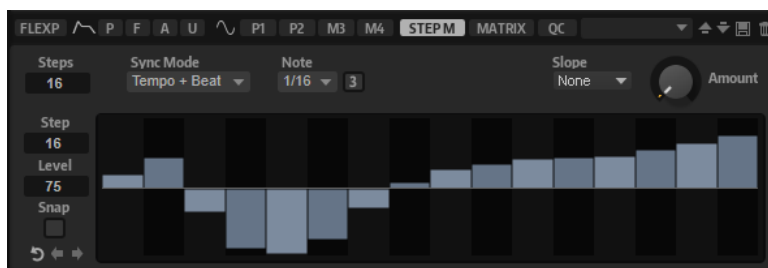


- Sélectionnez **Keyswitch** pour déclencher des changements d'expressions à l'aide des keyswitchs internes.
- Sélectionnez **Remapped** si vous souhaitez remapper les keyswitchs d'origine sur d'autres tonalités.
- Sélectionnez **MIDI Controller** pour utiliser un contrôleur MIDI afin de contrôler les keyswitchs internes à distance.  
Pour assigner un contrôleur MIDI, ouvrez le menu, sélectionnez **Learn CC** et utilisez le contrôleur de votre matériel MIDI.
- Quand vous activez **Temporary KS Mode**, les expressions ne restent actives que quand les keyswitchs correspondants sont maintenus, à l'exception de l'expression par défaut. De cette manière, vous pouvez déclencher des notes avec d'autres expressions en appuyant provisoirement sur un keyswitch.
- **Default Expression** définit l'expression par défaut pour le mode **Temporary KS**. Il s'agit également de l'expression active au chargement du programme ou de la couche.

## Step Modulator

Les couches de synthé et d'échantillon possèdent un modulateur par pas polyphonique pour la création de séquences à contrôle rythmique.

Le modulateur par pas peut être assigné librement dans la matrice de modulation.



### Steps

Ce paramètre détermine le nombre de pas d'une séquence. Le nombre maximum de pas qu'il est possible de créer est 32.

### Sync Mode

- **Off** permet de régler la vitesse à laquelle la séquence se répète.  
Le paramètre **Retrigger Mode** sélectionné détermine si la séquence redémarre lorsqu'une note est jouée.
- **Tempo + Retrig** permet de régler la longueur des pas en fractions de temps. La vitesse de la modulation dépend du nombre de pas, de la valeur de note et du tempo défini dans l'application hôte. Pour utiliser des valeurs de notes en triolets, activez **Triplet**.  
Le paramètre **Retrigger Mode** sélectionné détermine si la séquence redémarre lorsqu'une note est jouée.
- **Tempo + Beat** permet de régler la longueur des pas en fractions de temps. La vitesse de la modulation dépend du nombre de pas, de la valeur de note et du tempo défini dans l'application hôte. Pour utiliser des valeurs de notes en triolets, activez **Triplet**.  
La séquence redémarre en suivant les fonctions de transport de l'application hôte et s'aligne sur les temps du projet. Le paramètre **Retrigger Mode** est ignoré.

### Frequency

Si **Sync Mode** est défini sur **Off**, ce paramètre détermine la vitesse à laquelle la séquence est répétée.

### Note

Si **Sync Mode** est défini sur l'un des réglages de **Tempo**, ce paramètre détermine la longueur des pas en valeurs de note. Il est également possible de définir des valeurs en triolets.

### Triplets

Activez ce bouton pour utiliser des valeurs de notes en triolets.

### Retrigger Mode

Ce paramètre détermine si la séquence redémarre quand vous jouez une note. Il est uniquement disponible si **Sync Mode** est défini sur **Off** ou **Tempo + Retrig**.

- Si ce paramètre est configuré sur **Off**, la séquence ne redémarre pas. Elle reprend la lecture à l'endroit où elle en était quand vous avez relâché la touche.
- Si ce paramètre est défini sur **First Note**, la séquence redémarre quand une note est déclenchée et qu'aucune autre note n'est tenue.
- Si ce paramètre est défini sur **Each Note**, la séquence redémarre à chaque fois qu'une note est déclenchée.

### Slope

Ce paramètre détermine si le modulateur par pas passe sans transition d'un pas à l'autre ou crée des rampes entre les pas.

- **No Slope** produit des pas abrupts.
- **Slope on Rising Edges** crée des rampes sur les bords montants uniquement.
- **Slope on Falling Edges** crée des rampes sur les bords descendants uniquement.
- **Slope on All Edges** crée des rampes sur tous les bords.

### Amount

Si **Slope** est défini sur **Slope on Rising Edges**, **Slope on Falling Edges** ou **Slope on All Edges**, ce paramètre détermine la durée de la rampe entre deux pas. Plus la valeur est élevée, plus la transition entre les pas est douce.

### Step

Permet de sélectionner un pas spécifique.

### Level

Ce paramètre indique le niveau du pas sélectionné.

### Snap

Lorsque la fonction **Snap** est activée, il est uniquement possible de régler le niveau des pas par crans de 1/12ème.

### Shift Pattern Right/Shift Pattern Left

Ces commandes décalent tous les pas vers la gauche ou la droite. Si vous décalez le motif vers la gauche, le premier pas sera placé à la fin. Si vous décalez le motif vers la droite, le dernier pas sera placé au début.

### Reverse Pattern

Cette commande inverse le motif, c'est-à-dire l'ordre des pas.

## Édition des pas

Vous pouvez régler les pas séparément, mais également recourir aux touches mortes pour insérer ou modifier plusieurs pas en même temps.

- Pour régler le niveau d'un pas, cliquez à la position désirée dans l'éditeur graphique.
- Pour modifier la valeur d'un pas, faites-le glisser vers le haut ou le bas ou saisissez une nouvelle valeur dans le champ **Level**.
- Pour réinitialiser le niveau d'un pas à 0 %, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez sur le pas concerné.
- Pour réinitialiser tous les pas, maintenez les touches **Maj - Ctrl/Cmd** enfoncées et cliquez sur l'éditeur graphique.
- Pour ajuster tous les pas en même temps, appuyez sur **Maj** et cliquez, puis faites glisser un pas.
- Pour dessiner une rampe de pas, maintenez la touche **Alt/Opt** 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/Opt** et tracez une ligne.
- Pour augmenter ou réduire progressivement la valeur du pas sélectionné, utilisez les touches **Flèche montante** et **Flèche descendante**.  
Par défaut, la valeur varie par crans de 1 %. Maintenez la touche **Maj** enfoncée pour la modifier par crans de 0,1 %.
- Quand l'éditeur graphique est ciblé par le clavier, vous pouvez utiliser les touches fléchées gauche et droite pour sélectionner le pas précédent ou suivant.

## Création d'une modulation par pas de demi-tons

---

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Snap**.
2. Dans la matrice de modulation, assignez le **Step Modulator** à la hauteur (**Pitch**).

3. Configurez le paramètre **Modulation Depth** sur +12.  
Les niveaux des pas correspondent à des intervalles d'un demi-ton.
  4. Dans le **Step Modulator**, ajustez chaque pas sur l'intervalle souhaité.
- 

## Matrice de modulation

Dans la matrice de modulation, vous pouvez interconnecter les sources de modulation, telles que LFO et enveloppes, avec les destinations de modulation, telles que la hauteur, la coupure (cutoff), l'amplitude, etc.



La matrice de modulation vous permet d'assigner librement jusqu'à 32 modulations, chacune comprenant une source, un paramètre de décalage, un modificateur et une destination dont l'ampleur peut être réglée. Toutes les sources et les destinations de modulation peuvent être assignées plusieurs fois. La polarité de chaque source peut fonctionner de façon unipolaire ou bipolaire. Vous pouvez par ailleurs élargir vos possibilités de contrôle en vous servant du modificateur complémentaire ou des courbes et des plages de valeurs configurables.

La matrice de modulation comprend deux sections. À gauche, vous pouvez assigner les sources aux destinations de modulation et définir l'ampleur de la modulation. La section de droite contient les paramètres de l'éditeur de courbe et de plage. Celui-ci vous permet d'appliquer d'autres traitements à la source de modulation sélectionnée.

La matrice de modulation comprend deux sections. À gauche, vous pouvez assigner les sources aux destinations de modulation et définir l'ampleur de la modulation. La section de droite contient les paramètres de courbe et de plage, où il est possible d'appliquer d'autres traitements à la source de modulation sélectionnée.

### LIENS ASSOCIÉS

[Courbe et plage de modulation](#) à la page 72

## Création de modulations dans la matrice de modulation

Pour créer des assignations de modulation, sélectionnez les sources de modulation, les modificateurs et les destinations dans les menus locaux de la matrice de modulation.

### CONDITION PRÉALABLE

Vous avez sélectionné la couche de synthé ou d'échantillon à éditer.

---

### PROCÉDER AINSI

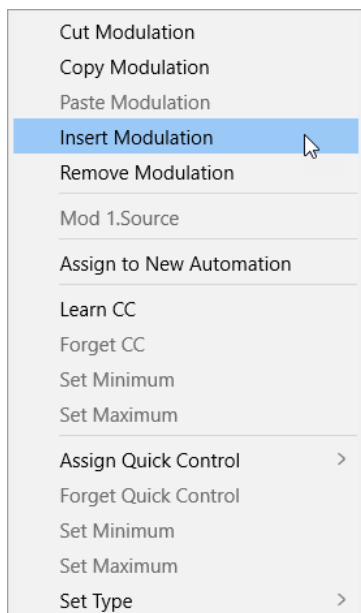
1. Cliquez sur **Show Modulation Matrix** (afficher la matrice de modulation).
2. Sélectionnez une source de modulation et une destination de modulation, par exemple **LFO1** comme source et **Pitch** comme destination.

3. Utilisez le fader horizontal pour ajuster l'intensité de modulation.
  4. Facultatif : cliquez dans le champ **Source 2** et sélectionnez un modificateur ou changez la polarité de la source.  
Par exemple, sélectionnez **Pitch Bend** comme modificateur et configurez-le sur unipolaire.
  5. Facultatif : utilisez les paramètres de courbe et de plage situés sur la droite pour limiter la plage de modulation ou ajuster les caractéristiques de la modulation.
  6. Facultatif : cliquez sur **Edit Source 1** ou **Edit Source 2** pour ouvrir les paramètres de courbe et de plage afin de limiter la plage de modulation ou régler les caractéristiques de la modulation.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Courbe et plage de modulation](#) à la page 72

## Menu contextuel de la matrice de modulation



### Cut Modulation

Permet de couper les données de modulation du slot.

### Copy Modulation

Permet de copier les données de modulation du slot dans le presse-papiers.

### Paste Modulation

Permet de coller les données de modulation du presse-papiers dans le slot de modulation.

#### À NOTER

Il est possible de copier et de coller les lignes de modulation entre différents programmes et entre différentes instances du plug-in.

---

### Insert Modulation

Permet d'insérer un slot de modulation vide.

### **Remove Modulation**

Permet de supprimer le slot de modulation.

### **Nom de la source assignée, du modulateur ou de la destination**

Selon l'endroit où vous cliquez, la source de modulation assignée, le modulateur ou la destination de modulation apparaît dans le menu contextuel.

### **Assign to New Automation**

Assigne cette source de modulation en tant que paramètre d'automatisation.

### **Learn CC**

Permet d'assigner un contrôleur MIDI au slot de modulation.

### **Forget CC**

Permet de supprimer l'assignation de contrôleur MIDI du slot actif.

### **Set Minimum**

Permet de définir la valeur minimale du contrôleur MIDI qui est assigné au slot de modulation.

### **Set Maximum**

Permet de définir la valeur maximale du contrôleur MIDI qui est assigné au slot de modulation.

### **Assign Quick Control**

Permet d'assigner un contrôle instantané au slot de modulation.

### **Forget Quick Control**

Permet de supprimer l'assignation de contrôle instantané du slot de modulation.

### **Set Minimum**

Permet de définir la valeur minimale du contrôle instantané qui est assigné au slot de modulation.

### **Set Maximum**

Permet de définir la valeur maximale du contrôle instantané qui est assigné au slot de modulation.

### **Set Type**

- **Absolute** : les valeurs des paramètres sont télécommandées en continu.  
Dans ce mode, les modifications des paramètres assignés sont remplacées par la valeur du contrôle instantané, ce qui veut dire que les modifications sont supprimées.
- **Relative** : les valeurs des paramètres sont télécommandées en continu.  
Dans ce mode, les valeurs des paramètres assignés sont modifiées, mais leurs réglages relatifs sont conservés, ce qui veut dire que les modifications des paramètres sont toujours audibles.
- **Switch Absolute** : permet de passer de la valeur minimale à la valeur maximale. Les modifications de paramètres sont remplacées.
- **Switch Relative** : permet de passer de la valeur minimale à la valeur maximale. Les modifications de paramètres restent audibles.

LIENS ASSOCIÉS

[Configuration de l'automatisation](#) à la page 93

## Paramètres de modulation

Les paramètres de modulation présents dans les sections de modulations et la matrice de modulation sont identiques.

### Paramètres de la source

#### Source 1

Affiche la source de modulation. Cliquez sur le champ pour sélectionner une nouvelle source.

#### Source 2

Ce paramètre affiche le modificateur de modulation, une source de modulation secondaire qui influence le signal de modulation sortant. Par exemple, il est possible d'assigner la molette de modulation pour contrôler l'intensité de la modulation.

#### Polarité : unipolaire/bipolaire

Permet de définir la polarité de la source de modulation. La polarité détermine la plage de valeurs. Les sources unipolaires sont modulées entre 0 et +1. Les sources bipolaires sont modulées entre -1 et +1.

De cette manière, il est possible de modifier la polarité des enveloppes **Amp** ou **Filter** de unipolaire à bipolaire afin de mapper leurs plages sur un paramètre bipolaire, tel que **Pan**, par exemple. Toutefois, les valeurs des enveloppes restent indiquées dans leur polarité par défaut.

### Paramètres de destination

#### Destination

Affiche le paramètre de destination. Cliquez sur le champ pour sélectionner une nouvelle destination.

#### Modulation Depth

Ce paramètre permet de régler la profondeur de modulation, c'est-à-dire, son intensité.

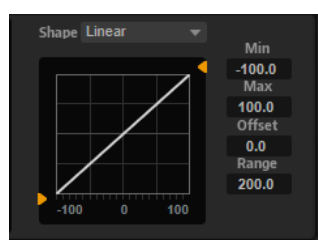
#### LIENS ASSOCIÉS

[Courbe et plage de modulation](#) à la page 72

## Courbe et plage de modulation

Il est possible de configurer la courbe et la plage de chaque source de modulation (**Source 1**) et de chaque modificateur de modulation (**Source 2**). Vous pouvez ainsi modifier les caractéristiques d'une modulation.

Les paramètres de courbe et de plage de modulation apparaissent à droite de la matrice de modulation.





### Forme de la courbe

La forme de courbe apparaît en haut de l'écran. La courbe affichée se superpose à la source de modulation. Ainsi, vous pouvez transformer une modulation linéaire en modulation exponentielle ou logarithmique, par exemple.

Pour sélectionner une autre forme, cliquez sur le bouton correspondant à droite.

Pour créer une courbe personnalisée, sélectionnez **Custom Curve** .

Voici comment procéder :

- Double-cliquez dans l'éditeur pour insérer un nouveau nœud.
- Pour supprimer un nœud, double-cliquez dessus.
- Déplacez les nœuds aux endroits souhaités pour définir la forme de base de la courbe.
- Pour modifier la courbe, faites glisser vers le haut ou le bas les lignes entre les nœuds.

### Minimum Output Value/Maximum Output Value

Ces valeurs permettent de limiter la modulation à une plage spécifique.

Les valeurs entrantes inférieures à la valeur de sortie minimum (**Minimum Output Value**) sont rehaussées jusqu'à ce niveau avant de suivre la courbe sélectionnée jusqu'à la valeur de sortie maximum (**Maximum Output Value**).

### Input Value Offset

Ce paramètre permet de fixer une valeur pour compenser les valeurs entrantes. Par exemple, avec une valeur de 100, seule la seconde moitié de la courbe est superposée sur la modulation.

### Range

Le paramètre **Range** permet de limiter la plage modulée.

## Sources de modulation

Le menu local **Source 1** permet de configurer la source de modulation.

Les sources suivantes sont disponibles :

### LFO P1/P2

Les LFO 1 et 2 génèrent des signaux de modulation cycliques.

Ces LFO sont polyphoniques, c'est-à-dire qu'un signal de LFO est créé pour chaque nouvelle note.

### LFO M3/M4

Les LFO 3 et 4 génèrent des signaux de modulation cycliques.

Ces LFO sont monophoniques, c'est-à-dire qu'un signal unique est utilisé pour toutes les notes.

### Amp Envelope

Il s'agit de l'enveloppe d'amplification. Cette source de modulation est unipolaire. 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.

### **Pitch Envelope**

Il s'agit de l'enveloppe de hauteur. La bipolarité ou l'unipolarité de cette source de modulation dépend de la valeur du paramètre **Bipolar** de la section **Envelope**. La courbe de l'enveloppe détermine le signal de modulation.

### **User Envelope**

Il s'agit de l'enveloppe utilisateur. La bipolarité ou l'unipolarité de cette source de modulation dépend de la valeur du paramètre **Bipolar** de la section **Envelope**. La courbe de l'enveloppe détermine le signal de modulation.

### **Step Modulator**

Modulateur par pas (Step Modulator) de la couche. Cette source de modulation est bipolaire. Elle génère des signaux de modulation cycliques et rythmiques par paliers.

### **Glide**

Signal de glissement (Glide) de la source. Cette source de modulation est unipolaire.

### **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**). Cette source de modulation est bipolaire.

### **Note-on Velocity**

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

### **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.

### **Note-on Vel Normalized**

Cette source de modulation transforme la plage de vitesse définie dans le mappage pour atteindre la plage maximale (0 à 127).

### **Note-off Velocity**

La vitesse note-off est utilisée en tant que signal de modulation. Cette source de modulation est unipolaire. Les claviers MIDI ne peuvent généralement pas transmettre de messages de vitesse note-off. Néanmoins, la plupart des séquenceurs logiciels sont capables de les générer.

### **Pitchbend**

La position de la molette Pitchbend peut être utilisée comme signal de modulation. Cette source de modulation est bipolaire.

### **Modulation Wheel**

La position de la molette de modulation peut être utilisée comme signal de modulation. Cette source de modulation est unipolaire.

### **Aftertouch**

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

### **MIDI Controller**

Chacun des 127 contrôleurs MIDI disponibles peut être utilisé comme signal de modulation. Vous pouvez sélectionner le contrôleur MIDI dans le sous-menu correspondant.

Vous disposez en plus de huit contrôleurs MIDI globaux **Contr. A-Contr. H** qui peuvent être utilisés en tant que paramètres substituables dans la matrice de modulation. Ces contrôleurs vous permettent de remapper des contrôleurs MIDI spécifiques sur des contrôleurs de substitution, par exemple à partir du CC Mapper. Ainsi, vous pouvez exploiter le contrôleur global à plusieurs endroits en ne procédant qu'à une seule assignation.

### **Quick Control**

Les contrôles instantanés de la couche peuvent être utilisés en tant que signaux de modulation. Vous pouvez sélectionner le contrôle instantané dans le sous-menu correspondant.

### **Note Expression**

Ce sous-menu contient les huit paramètres Note Expression qui peuvent être utilisés comme signaux de modulation.

### **Noise**

Génère un signal de modulation aléatoire. Cette source de modulation est bipolaire.

### **Output**

La sortie audio de la couche peut être utilisée comme signal de modulation. Cette source de modulation est unipolaire.

### **Bus 1 à 16**

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

## **Modificateurs de modulation (Source 2)**

Toutes les sources de modulation peuvent également être utilisées comme modificateurs. Un modificateur permet de jauger la sortie d'une source de modulation. Par exemple, on utilise souvent la molette de modulation comme modificateur d'un LFO assigné en source. Le fait d'actionner la molette permet de contrôler l'intensité de la modulation générée par le LFO. Les modificateurs de modulation se trouvent dans le menu local **Source 2**.

Le modificateur **Sample & Hold** est uniquement disponible dans le menu local **Source 2**. Il crée un échantillon de la source de modulation quand il reçoit un signal de déclenchement, puis conserve la valeur échantillonnée jusqu'à ce qu'il soit de nouveau déclenché. Ainsi, vous pouvez quantifier un signal de modulation continu.

Voici les options disponibles pour le modificateur **Sample & Hold** :

#### **Trigger on Note-on**

Le modificateur **Sample & Hold** se déclenche chaque fois que vous appuyez sur une touche.

#### **Trigger on LFO 1**

Le modificateur **Sample & Hold** se déclenche chaque fois que la courbe du LFO1 passe par la valeur zéro à partir d'une valeur inférieure.

#### **Trigger on LFO 2**

Le modificateur **Sample & Hold** se déclenche chaque fois que la courbe du LFO2 passe par la valeur zéro à partir d'une valeur inférieure.

### Trigger on Modulation Wheel

Le modificateur **Sample & Hold** se déclenche chaque fois que la molette de modulation passe par la position centrale.

### Trigger on Sustain

Le modificateur **Sample & Hold** se déclenche chaque fois que vous appuyez sur la pédale de sustain.

### Sample until Release

Le modificateur **Sample & Hold** se déclenche chaque fois que vous relâchez une touche.

## Destinations de modulation

Les destinations de modulation disponibles varient en fonction du type de zone sélectionné.

### 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 (-60 à +60).

### Cutoff

Ce paramètre module la fréquence de coupure du filtre.

Pour créer des motifs rythmiques dans le timbre spectral, vous pouvez par exemple assigner le **Step Modulator**.

### Resonance

Ce paramètre module la résonance du filtre. Résonance 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 une touche.

### Distortion

Ce paramètre module la distorsion du filtre.

Cette modulation n'opère pas sur les filtres **Classic**, **HALion 3** et **Waldorf**.

### Morph X

Cette option permet de moduler l'axe x du filtre en mode **Morph XY**. Servez-vous de ce mode pour appliquer un morphing entre les formes de filtre **AD** et **BC**.

### Morph Y

Cette option permet de moduler l'axe y du filtre en mode **Morph 2**, **Morph 4** ou **Morph XY**. Servez-vous de ce mode pour effectuer un morphing entre les formes de filtre **AB** à **DC**, par exemple.

### Cutoff Offset

Ce paramètre permet de moduler le décalage de coupure du second filtre configuré en mode **Dual Filter Serial** ou **Dual Filter Parallel**. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à diminuer ou augmenter la coupure du second filtre pendant que vous jouez.

### Resonance Offset

Ce paramètre permet de moduler le décalage de résonance du second filtre configuré en mode **Dual Filter Serial** ou **Dual Filter Parallel**. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à diminuer ou augmenter la résonance du second filtre pendant que vous jouez.

### **Level**

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

### **Volume 1**

Module du gain. Cette modulation multiplie le niveau sonore.  
Elle est idéale pour les fondus enchaînés entre les couches.

### **Volume 2**

Semblable à la modulation **Volume 1**. Le **Volume 1** est multiplié par le **Volume 2**. Ceci vous permet de créer des modulations plus complexes.

### **Pan**

Module la position de la couche dans le champ panoramique. Par exemple, assignez l'enveloppe utilisateur (**User Envelope**) pour que la couche se déplace librement dans le champ stéréo.

### **Sample Start**

Module la position de début de lecture de l'échantillon. Vous pouvez par exemple assigner le paramètre **Note-on Velocity** afin de lire davantage de l'attaque d'un échantillon quand vous appuyez fort sur une touche. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Le paramètre est uniquement mis à jour quand vous appuyez sur une touche.

### **Speed Factor**

Module le facteur de vitesse de l'échantillon.

### **Formant Shift**

Module la modification des formants.

### **Osc 1/2/3 Pitch**

Module la hauteur de l'oscillateur correspondant.  
Vous pouvez par exemple assigner l'un des LFO afin de désaccorder l'oscillateur de façon cyclique.

### **Paramètre Level des OSC 1/2/3**

Module le niveau de l'oscillateur correspondant.  
Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation pour créer des fondus d'entrée et de sortie sur l'oscillateur pendant que vous jouez.

### **Osc 1/2/3 Waveform**

Module la forme et le caractère de l'oscillateur correspondant.  
Vous pouvez par exemple assigner l'une des enveloppes pour modifier progressivement le caractère de l'oscillateur.

### **Osc 1/2/3 Multi Detune**

Module le paramètre **Detune** des voix individuelles d'oscillateur générées par le mode multi-oscillateur.

### **Osc 1/2/3 Multi Pan**

Module le panoramique des voix individuelles d'oscillateur générées par le mode multi-oscillateur.

### **Osc 1/2/3 Multi Voices**

Module le nombre de voix d'oscillateur générées par le mode multi-oscillateur.

### **Sub Osc Level**

Module le niveau du sous-oscillateur. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à appliquer un fondu d'entrée à l'oscillateur quand vous jouez.

### **Ring Mod Level**

Module le niveau de l'effet de modulation en anneau. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à appliquer un fondu d'entrée à la modulation en anneau quand vous jouez.

### **Noise Level**

Module le niveau du générateur de bruit. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à appliquer un fondu d'entrée au générateur de bruit quand vous jouez.

### **LFO 1/2 Frequency**

Module la vitesse du LFO correspondant.

Vous pouvez par exemple assigner l'**Aftertouch** afin que celui-ci détermine la vitesse de l'effet vibrato quand vous jouez.

### **LFO 1/2 Shape**

Module la forme d'onde du LFO correspondant.

Par exemple, assignez le paramètre **Key Follow** pour faire varier la forme d'onde selon l'endroit où vous jouez sur le clavier.

### **Step Mod Frequency**

Module la vitesse du modulateur par pas. Vous pouvez par exemple assigner un LFO afin d'augmenter ou réduire la vitesse de façon cyclique.

### **Step Mod Slope**

Module la forme des bords du modulateur par pas quand le paramètre **Slope** est activé. Vous pouvez assigner la molette de modulation pour concilier bords abrupts et bords réguliers, par exemple.

### **Amp Env Attack Time**

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 Time**

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 Level**

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

### **Amp Env Release Time**

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 Time**

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 Time**

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 Level**

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

#### **Filter Env Release Time**

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.

#### **Pitch Env Start Level**

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

#### **Pitch Env Attack Time**

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

#### **Pitch Env Attack Level**

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

#### **Pitch Env Decay Time**

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

#### **Pitch Env Sustain Level**

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

#### **Pitch Env Release Time**

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

#### **Pitch Env Release Level**

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

#### **User Env Start Level**

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

#### **User Env Attack Time**

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

#### **User Env Attack Level**

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

#### **User Env Decay Time**

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

#### **User Env Sustain Level**

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

#### **User Env Release Time**

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

#### **User Env Release Level**

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

#### **Bus 1-16**

Vous pouvez transmettre n'importe quelle modulation à l'un des seize 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.

## **Effets d'insert**

L'onglet **Inserts** offre jusqu'à quatre effets d'insert pour le programme et pour chacune de ses couches.

Les effets d'insert que vous assignez à une couche affectent uniquement cette couche. Les effets d'insert assignés au programme affectent toutes les couches. En règle générale, les effets d'égalisation ou de distorsion sont assignés aux différentes couches, tandis que le delay ou la réverb sont appliqués à l'ensemble du programme.

Chaque couche et programme possède quatre slots permettant d'assigner des effets d'insert. Le fonctionnement est le même pour tous les slots et est similaire à celui des effets globaux.

À droite des slots d'insert, des faders permettent de régler les niveaux de sortie du programme et des couches.

LIENS ASSOCIÉS

[Effets AUX](#) à la page 127



# FlexPhraser

Le FlexPhraser est un arpégiateur et un lecteur de phrases.

Chaque programme comprend jusqu'à cinq FlexPhrasers : un pour chaque couche et un pour le programme. Tandis que les FlexPhrasers de programme fonctionnent toujours avec des phrases, la fonction des FlexPhrasers de couches dépend du type de couche. Pour les couches de synthé, d'échantillon, d'instrument et de percussions, un FlexPhraser peut jouer n'importe quoi, depuis les arpèges de synthé jusqu'aux phrases de percussions dynamiques en passant par les phrases d'accompagnement réalistes pour guitare, basse, piano, etc.

Vous avez un large choix de phrases très variées pour tout un éventail d'instruments et de styles musicaux. Selon la phrase sélectionnée, le FlexPhraser utilise les notes que vous jouez pour modifier la phrase en temps réel. Ceci vous permet, par exemple, de réharmoniser des phrases en jouant des accords différents.

Lorsqu'il est utilisé avec des couches de boucle, le FlexPhraser déclenche les tranches de la boucle avec leur rythme et leur ordre d'origine. Vous pouvez déclencher une version transposée de la boucle en jouant des notes plus hautes ou plus basses. Vous pouvez également faire varier l'ordre avec une fonction aléatoire et exporter la séquence de tranches dans votre séquenceur hôte par glisser-déposer.

## À NOTER

Il est possible de jouer des tranches individuelles ou la boucle entière. La moitié inférieure de la plage de touches déclenche la boucle et la moitié supérieure permet de jouer des tranches seules. Les touches de boucle apparaissent en vert sur le clavier.

## Préréglages

Les préréglages du FlexPhraser comprennent les phrases sélectionnées et les paramètres de performance du module, comme **Tempo**, **Tempo Scale**, **Loop**, **Swing**, etc.

## À NOTER

Les préréglages ne peuvent être enregistrés et chargés que pour des phrases, et non pour des boucles découpées.

## LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation des préréglages de section et de module](#) à la page 12

## Chargement de phrases

Les phrases sont classées dans des sous-dossiers qui correspondent à différents types d'instruments. Chaque sous-dossier d'instrument contient des phrases de styles musicaux différents.

### À NOTER

Certains FlexPhrases utilisent de nombreux keyswitchs pour commuter entre différents styles de jeu d'un instrument pendant le jeu. Ces phrases se trouvent dans le sous-menu **Construction Sets**. Elles fonctionnent au mieux avec les couches d'instrument correspondantes.

### PROCÉDER AINSI

1. En haut du FlexPhraser, cliquez dans le champ **Phrase**.
2. Dans le menu local, ouvrez le sous-menu de l'instrument et sélectionnez la phrase que vous souhaitez charger.

De manière générale, vous pouvez appliquer n'importe quelle phrase à n'importe quel type d'instrument. Néanmoins, une phrase prévue pour une guitare risque de ne pas convenir pour un piano, par exemple.

## Paramètres FlexPhraser



### Act

Active le FlexPhraser.

### User

Active la phrase définie par l'utilisateur.

Le bouton **Show Editor Page** (afficher la page de l'éditeur) devient disponible quand ce bouton est activé. Cliquez pour ouvrir l'éditeur de phrase personnalisé.

### Phrase

Permet de choisir une phrase.

### KSOff (Key Switches Off)

Les phrases qui utilisent des keyswitchs et des bruits, comme les bruits de frettes pour les phrases de guitare, ne fonctionnent généralement qu'avec les programmes d'un même type d'instrument. Les programmes sans keyswitchs ou bruits interprètent ces événements comme des notes régulières et les incluent pendant la lecture, ce qui engendre des résultats inattendus. Pour éviter la lecture des keyswitchs et des bruits, activez **KSOff**.

#### À NOTER

**KSOff** filtre les événements de note qui ne se transposent pas quand vous jouez. C'est pourquoi son utilisation n'est pas recommandée avec les phrases de percussions.

---

#### À NOTER

**KSOff** n'est pas disponible pour les phrases utilisateur.

---

#### **Drag MIDI Phrase to Host Sequencer (glisser la phrase MIDI dans le séquenceur hôte)**

Cette fonction permet de faire glisser vers le séquenceur hôte la phrase MIDI enregistrée.

#### **Record Output**

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

#### **Variations**

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

#### **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**

Cette fonction coupe le son du FlexPhraser. 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.

#### **Trigger Mode**

Détermine le moment auquel le FlexPhraser analyse les nouvelles notes jouées sur le clavier.

- Si ce paramètre est défini sur **Immediately**, le FlexPhraser analyse en permanence les nouvelles notes jouées. La phrase change immédiatement en fonction de votre jeu.

- Si ce paramètre est défini sur **Next Beat**, le FlexPhraser 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 ce paramètre est défini sur **Next Measure**, le FlexPhraser 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. Si ce bouton est activé, le changement d'une variation relance le FlexPhraser, même si aucune nouvelle note ou aucun nouvel accord n'est déclenché.

#### Key Mode

Détermine dans quelle mesure l'ordre des notes jouées influence la lecture de la phrase.

- En mode **Sort**, les notes sont jouées dans l'ordre de la phrase sélectionnée, quel que soit l'ordre chronologique.
- 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.).

#### Vel Mode

- Quand vous sélectionnez **Original**, les notes de la phrase sont jouées à la vitesse enregistrée dans la phrase.
- En mode **Vel Controller**, vous pouvez choisir un contrôleur de vitesse pour générer ou moduler la vitesse des notes.
- En mode **Original + Vel Controller**, la vitesse de la phrase correspond à une combinaison de la vitesse enregistrée dans la phrase et de la vitesse issue du contrôleur de vitesse.

#### Vel Controller

Quand le menu local **Vel Mode** est configuré sur **Vel Controller** ou sur **Original + Vel Controller**, le menu local **Vel Controller** devient disponible. Il vous permet de générer ou de moduler les vitesses des notes à partir des valeurs de contrôleur entrantes.

- Quand l'option **Velocity** est sélectionnée, les notes déclenchées utilisent la vitesse de la note jouée.

- Quand l'option **Aftertouch** est sélectionnée, les notes déclenchées utilisent la vitesse du contrôleur Aftertouch.
- Quand l'option **Poly Pressure** est sélectionnée, les notes déclenchées utilisent la vitesse du contrôleur Poly Pressure. Vous pouvez ainsi utiliser les touches pour contrôler la vitesse.
- Sélectionnez **MIDI Controller** pour ouvrir le sous-menu des contrôleurs MIDI. La valeur de ce contrôleur MIDI détermine alors la vitesse des notes déclenchées.

### Fetch

Quand le menu local **Vel Controller** est configuré sur **Aftertouch**, **Poly Pressure** ou un contrôleur MIDI, vous pouvez utiliser l'option **Fetch** pour changer la façon dont sont générées les notes.

- Quand l'option **Fetch** est activée, c'est la première note que vous jouez qui détermine la vitesse initiale. Dès que la valeur du contrôleur dépasse cette vitesse, les nouvelles notes prennent leur vitesse du contrôleur.
- Quand l'option **Fetch** est désactivée, la vitesse des notes générées est déterminée par la valeur de contrôleur reçue.

### À NOTER

L'option **Fetch** n'est pas disponible quand le menu local **Vel Controller** est configuré sur **Velocity**.

---

### Tempo

Quand le bouton **Sync** est désactivé, vous pouvez vous servir du contrôle **Tempo** pour définir la vitesse de lecture interne du FlexPhraser. 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.

### 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 vitesses note-on de la phrase. À 100 %, les notes sont jouées à leur vitesse 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.

### Key Range

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

### Velocity Range

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

## Enregistrement de la sortie MIDI du FlexPhraser

Étant donné que les phrases jouées par le FlexPhraser 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 du FlexPhraser.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **Record FlexPhraser MIDI Output** (enregistrer la sortie MIDI FlexPhraser).  
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 FlexPhraser 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.
- 

## Types de lecture des phrases

HALion Sonic offre de nombreux types de phrases, organisés en sous-menu et classés selon des descriptions fonctionnelles ou le style musical, comme **Classic Arp**, **Synth Seq**, **Chord Seq**, **Bass**, etc.

Le sous-menu **Construction Sets** contient les phrases destinées aux couches d'instrument. Ces phrases utilisent des keyswitchs, c'est-à-dire des touches qui vous permettent de changer de style afin de gagner en réalisme quand vous jouez. Les phrases qui se trouvent dans les autres catégories exploitent d'autres types de lecture pour permettre l'interaction avec votre jeu en fonction des phrases.

Par exemple, pour les motifs rythmiques, le même motif est déclenché, quelle que soit la note jouée. Les autres phrases sont restituées en utilisant uniquement la note jouée et les notes à l'octave. Voici ce qui se produit si vous jouez une séquence programmée selon la note jouée :

- Si vous appuyez sur une seule touche, la phrase est lue selon la séquence programmée, c'est-à-dire que des notes sont déclenchées en plus de celle sur laquelle vous appuyez.
- Si vous ajoutez des notes à celles déjà maintenues, la séquence change en conséquence. En d'autres termes, la phrase change suivant l'accord que vous jouez.

## Variations

Il est possible de configurer 8 variations de phrases différentes pour chaque FlexPhraser. Les boutons de variation situés en haut à droite permettent de passer d'une variation à l'autre.

Vous pouvez télécommander les boutons de variation à l'aide des pads de déclenchement. Ainsi, vous passez d'une variation à l'autre en jouant les touches qui sont assignées aux pads de déclenchement.

### À NOTER

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

---

## Création de variations FlexPhraser

### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur un des boutons de variation en haut à droite du FlexPhraser.
  2. Vous pouvez partir de zéro ou baser la nouvelle variation sur une variation existante.
    - Pour partir de zéro, assignez une phrase et configurez le FlexPhraser.
    - Pour partir d'une variation existante, utilisez les commandes du menu contextuel **Copy FlexPhraser Variation** (copier la variation du FlexPhraser) et **Paste FlexPhraser Variation** (coller la variation du FlexPhraser).
- 

### 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. Une fois configurés, ils s'appliquent à tout le module FlexPhraser inséré.

---

### LIENS ASSOCIÉS

[Changer de variation](#) à la page 28

## Phrases utilisateur

Le motif utilisateur du FlexPhraser comprend jusqu'à 32 pas. Pour chacun de ces pas, il est possible de régler les paramètres Velocity, Gate Length et Transpose. En configurant les pas, en réglant leur longueur ou en laissant des pauses, vous définissez la rythmique d'un motif utilisateur.

Il est possible de combiner des pas consécutifs pour obtenir des notes plus longues. La sélection d'un mode permet de paramétrer le mode de lecture des notes. Par ailleurs, vous disposez de deux séquences de contrôle MIDI, ce qui veut dire que chaque pas peut émettre deux signaux de

modulation. Par ailleurs, vous disposez de trois séquences de contrôle MIDI, ce qui veut dire que chaque pas peut émettre trois signaux de modulation.

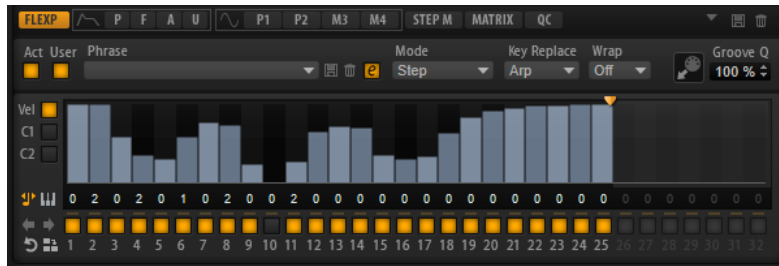
Pour créer vos propres phrases, activez **User** et **Show Editor Page**.

Les phrases utilisateur offrent tous les paramètres du FlexPhraser à l'exception du bouton **KSOFF**.

## Éditeur de phrase utilisateur

L'éditeur de phrase utilisateur permet de définir des phrases personnalisées.

Pour ouvrir cet éditeur, cliquez sur **Show Editor Page**  (afficher la page de l'éditeur).



Pour chaque phrase, cet éditeur affiche la courbe de vélocité ou deux séquences de contrôleurs MIDI.

### Phrase

Pour charger une phrase, sélectionnez-la dans le menu local **Phrase**.

#### À NOTER

Les phrases enregistrées intègrent les paramètres **Mode**, **Key Replace** et **Wrap**, ainsi que les pas avec leurs paramètres **Level**, **Length** et **Legato**. Les contrôleurs MIDI sélectionnés et les paramètres de la page principale du FlexPhraser ne sont pas mémorisés.

### Mode

Ce paramètre détermine le mode de lecture des notes.

- 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.

### Groove Q

Pour adapter la rythmique d'une phrase à celle d'un fichier MIDI externe, faites glisser le fichier MIDI dans le champ **Groove Quantize**. Il est possible de quantifier la lecture de la phrase utilisateur sur la rythmique d'une boucle tranchée en faisant glisser le fichier MIDI correspondant depuis le champ **MIDI export** vers 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


Le FlexPhraser 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.

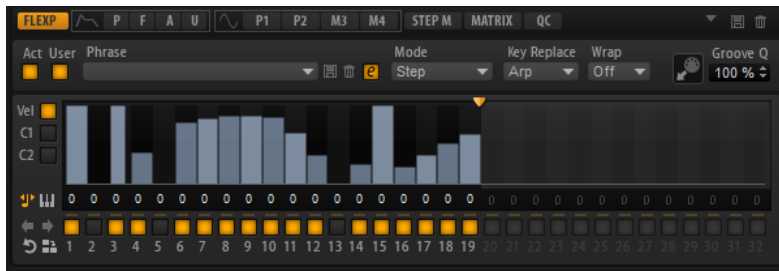
#### À NOTER

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 Key Values**  à gauche de l'éditeur.
- 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.

### Velocity Curve

- Pour afficher la courbe de vitesse, activez le bouton **Vel** situé à gauche.



### 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 sans modification.
- 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 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.

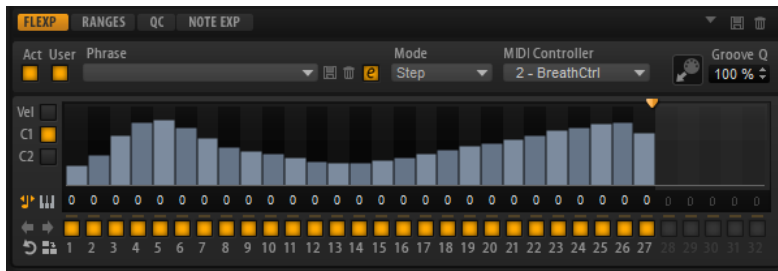
---

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.

### Courbe de contrôleur

Pour afficher une courbe de contrôleur, cliquez sur l'un des boutons du contrôleur situés à gauche.



### MIDI Controller

Sélectionnez ici le contrôleur que vous souhaitez utiliser.

## 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** à gauche de la matrice de pas.

Pour configurer une courbe de contrôleur pour la phrase, activez un bouton de contrôleur à gauche de la matrice de pas.

- Pour définir le nombre de pas du motif, faites glisser la poignée **Number of Steps** vers la droite ou la gauche.

### Activation des pas

Une phrase peut contenir jusqu'à 32 pas. Seuls les pas activés sont joués.

- Pour activer un pas, cliquez sur son bouton **On/Off** en bas de l'affichage.  
Ceci pourra s'avérer nécessaire si vous avez modifié le paramètre Gate Length d'un pas de sorte que celui-ci a recouvert, et donc désactivé, le suivant.

#### À NOTER

Quand vous activez un pas qui a été désactivé parce qu'il est recouvert par le pas précédent, ce dernier est raccourci.

- Pour activer tous les pas, faites un clic droit dans l'affichage des pas et sélectionnez **Enable All Steps** dans le menu contextuel.

### Édition des pas

La hauteur de la colonne d'un pas correspond à la valeur de ce pas. Voici comment procéder 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**-clic, puis faites glisser la souris.
- Pour dessiner une rampe de pas, maintenez la touche **Alt/Opt** 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/Opt** et tracez une ligne.
- Pour transposer un pas, cliquez dans le champ situé en dessous et saisissez le nombre de demi-tons de transposition.

- Pour réinitialiser la vitesse d'un pas à 127, maintenez enfoncée la touche **Ctrl/Cmd** et cliquez sur le pas.
- Pour réinitialiser la vitesse 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 les pas de vitesse, 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 l'option **Fill Gap** (remplir l'espace) ou l'option **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.

## Ajustement de la 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 le rythme de 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

Le nombre maximum de pas qu'il est possible de créer est 32. Par conséquent, les phrases de plus de 16 pas ne peuvent pas être dupliquées globalement.

---

# Automation

Vous pouvez automatiser la plupart des paramètres de HALion Sonic depuis votre application hôte, qu'il s'agisse des paramètres d'un programme ou de paramètres globaux, comme les effets AUX.

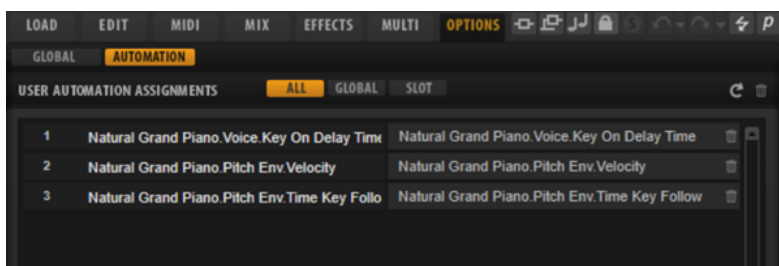
## À NOTER

- Pour automatiser les paramètres de plusieurs couches avec des valeurs relatives, utilisez les contrôles instantanés et automatisez-les.
- Tous les paramètres ne peuvent pas être automatisés.

## Page Automation

Tous les paramètres d'automatisation assignés apparaissent sur la page **Automation**.

Pour accéder à cette page, ouvrez la page **Options** et activez l'onglet **Automation** en haut.



Les onglets situés en haut de la page vous permettent d'afficher, au choix, les paramètres d'automatisation du slot, les paramètres globaux ou tous les paramètres d'automatisation.

Les noms des paramètres d'automatisation figurent à gauche et ceux des paramètres de HALion Sonic assignés sont affichés à droite. Quand plusieurs paramètres de HALion Sonic sont assignés à un seul paramètre d'automatisation, ils sont affichés les uns sous les autres à droite.

- Pour supprimer un paramètre d'automatisation, cliquez sur l'icône de corbeille située à droite du nom du paramètre.
- Pour supprimer tous les paramètres d'automatisation, cliquez sur **Delete All Parameters**, en haut de la page.
- Pour renommer un paramètre d'automatisation, double-cliquez sur le nom de ce paramètre et saisissez-en un nouveau. Ce nom figurera également dans votre application hôte.

## Configuration de l'automatisation

### Création des paramètres d'automatisation

- Pour assigner un paramètre à un paramètre d'automatisation, faites un clic droit sur le contrôle de ce paramètre et sélectionnez **Assign to New Automation** (assigner à une nouvelle automatisation). Le paramètre d'automatisation est créé sur le premier paramètre d'automatisation disponible.

- Pour ajouter un paramètre à un paramètre d'automatisation déjà présent, faites un clic droit sur le contrôle voulu, sélectionnez **Add to Automation** (ajouter à l'automatisation), puis sélectionnez le paramètre d'automatisation souhaité.
- Pour supprimer un paramètre de l'automatisation, faites un clic droit sur la commande automatisée et sélectionnez **Forget Automation** (annuler l'automatisation).
- Pour assigner automatiquement un paramètre à un paramètre d'automatisation lorsque vous travaillez sur votre application hôte, activez **Automation Read/Write** (lecture/écriture de l'automatisation), démarrez la lecture et utilisez les contrôles de l'interface HALion Sonic.

#### À NOTER

Si vous avez assigné des paramètres d'automatisation à un programme et que vous chargez un autre programme dans le même slot, il est nécessaire de vérifier les paramètres d'automatisation.

Si le nouveau programme a la même structure que le précédent, par exemple si vous avez simplement substitué un préréglage Voltage, HALion Sonic reconnecte les paramètres d'automatisation correctement et aucune modification manuelle n'est requise. Toutefois, si la structure du préréglage chargé est différente, ce qui est le cas avec un préréglage Model C, les paramètres d'automatisation ne peuvent pas être reconnectés. Dans ce cas, les paramètres d'automatisation déconnectés restent affichés dans la liste des automatisations.

---

# Gestion des sons

Il est possible de charger et gérer plusieurs types de fichiers sons.

## Programmes, couches et multi-programmes

HALion Sonic prend en charge les contenus Steinberg, les contenus générés par l'utilisateur et les bibliothèques tierces.

### Programmes et couches

Un programme est un instrument ou un son complexe qui peut contenir jusqu'à quatre couches. Souvent, un programme contient une seule couche qui inclut tous les composants nécessaires, par exemple les fonctions de synthèse ou les effets d'insert. Ici, vous pouvez combiner différentes couches pour élaborer des sons complexes ou créer des combinaisons de sons qui se chargent ensemble. Souvent, les musiciens répartissent les sons de basse/piano sur différentes plages du clavier ou combinent les sons de piano/cordes sur une même touche.

Grâce aux différents types de couches fournis avec HALion Sonic, ces combinaisons offrent bien d'autres possibilités. Par exemple, vous pouvez combiner une séquence de synthétiseur marquant une pulsation avec une boucle découpée en tranches (slices), un son de basse sur les touches les plus graves, etc. Enfin, n'hésitez pas à appliquer des effets sur chacune des couches ou sur tout le programme pour découvrir des univers sonores uniques.

### Multi-Programs

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

### VST Sound Instrument Sets

Les VST Sound Instrument Sets de Steinberg offrent des contenus supplémentaires pour les instruments VST basés sur la technologie HALion. Ils se présentent dans une page macro individuelle personnalisée offrant un jeu de contrôles et de paramètres. Pour plus d'informations, consultez la documentation incluse avec le VST Sound Instrument Set concerné.

### Fichiers de contenus et structure de dossiers

HALion Sonic offre une myriade de sons prêts à l'emploi, répartis dans des centaines de multis, de programmes et de couches. Ces contenus sont protégés en écriture. Vous pouvez éditer ces fichiers une fois qu'ils ont été chargés, mais vos éditions ne s'enregistrent pas dans les fichiers d'usine.

Pour enregistrer les modifications apportées aux contenus d'usine, enregistrez les fichiers sous un nouveau nom. Ces fichiers portent l'extension `.vstpreset` et sont référencés en tant que contenus utilisateur. Comme les contenus d'usine, ils peuvent être classés dans des catégories et faire l'objet de recherches.

Ils sont enregistrés dans une structure de dossiers prédéfinie sur votre disque dur. Vous pouvez créer des sous-dossiers au sein de cette structure pour faciliter le transfert et l'échange de contenus.

LIENS ASSOCIÉS

[Édition des programmes et des couches](#)

[Instruments intégrés](#)

## Ajout de sons VST Sounds

Les conteneurs VST Sound doivent être ajoutés à la **MediaBay** pour pouvoir utiliser leur contenu.

Le contenu est ajouté à l'aide du **Steinberg Library Manager**. Il s'agit d'un programme distinct installé avec HALion Sonic et permettant de gérer les contenus VST Sound. Pour plus d'informations, consultez la documentation sur le **Library Manager** à la page <https://steinberg.help/>.

## Chargement des programmes et des couches

Il est possible de charger des programmes et des couches via le panneau **Load**, par glisser-déposer sur le **Slot Rack** et via divers menus contextuels dans différentes zones du plug-in.

Il existe plusieurs façons de charger des programmes :

- Par glisser-déposer depuis le panneau **Load** ou l'Explorateur de fichiers/Finder macOS vers un slot du **Slot Rack**.  
Pour charger le programme dans un slot vide, glissez-le sur un slot vide ou sur un espace vide sous les slots du **Slot Rack**.  
Pour remplacer le programme actif, faites-le glisser sur un slot utilisé du **Slot Rack**.
- Par glisser-déposer depuis la **MediaBay** de votre station de travail Steinberg vers un slot du **Slot Rack**.
- En sélectionnant **Load Program** dans le menu contextuel du slot.
- En cliquant sur le bouton **Load Program**, à droite du slot et en sélectionnant un programme dans le panneau **Load**.

### À NOTER

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

---

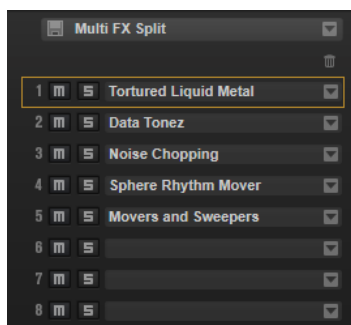
### Chargement de couches dans des slots

Lorsque vous chargez une couche dans un slot, HALion Sonic crée un nouveau programme.

## Slot Rack

Le **Slot Rack** est muni de 16 slots. Puisque chaque slot contient un programme, il est possible d'utiliser 16 programmes en même temps.





Lorsqu'un programme est chargé dans le **Slot Rack**, il peut être joué et édité.

## Chargement de programmes dans les slots

Il est possible de charger les programmes par glisser-déposer ou via la commande **Load Program**.

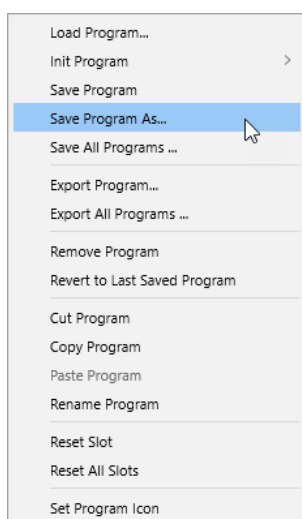
---

### POSSIBILITÉS

- Faites glisser le programme depuis la **MediaBay** ou l'Explorateur de fichiers/Finder macOS vers le **Slot Rack**.  
Pour charger le programme sur un slot vide, faites-le glisser sur ce slot. Pour remplacer le programme actif, faites-le glisser sur un slot utilisé.
  - Cliquez sur le bouton **Load Program** d'un slot pour ouvrir la **MediaBay**, sélectionnez un programme et faites un double clic dessus.  
Si le slot contient un programme, ce dernier est remplacé.
  - Faites un clic droit dans le **Slot Rack**, sélectionnez **Load Program** dans le menu contextuel. Dans la **MediaBay**, sélectionnez un programme et faites un double clic dessus.  
Si vous faites un double clic sur un slot pour ouvrir le menu contextuel, le programme actuel est remplacé.
- 

## Menu contextuel de slot

Ce menu contextuel offre diverses fonctions pour gérer les programmes.



### Load Program

Cette fonction ouvre le chargeur de programmes. Double-cliquez sur un programme pour le charger dans ce slot.

### **Init Program**

Charge le programme **Init**. Celui-ci contient une couche de synthétiseur neutre.

### **Save Program (enregistrer le programme)**

Cette fonction enregistre le programme.

#### **À NOTER**

Quand vous essayez de remplacer des contenus d'usine protégés en écriture, une boîte de dialogue vous invite à enregistrer le programme sous un nouveau nom.

---

### **Save Program As (enregistrer le programme sous)**

Cette fonction permet de configurer les attributs d'un programme et d'enregistrer ce dernier dans le dossier des contenus utilisateur ou dans un dossier défini sur votre système.

### **Save All Programs (enregistrer tous les programmes)**

Cette fonction permet d'enregistrer tous les programmes en tant que pré-réglages VST.

### **Export Program (exporter le programme)**

Permet de modifier les attributs de votre programme et de les enregistrer dans un nouvel emplacement.

### **Export All Programs (exporter tous les programmes)**

Permet de configurer les attributs de tous les programmes à la fois et de les enregistrer dans un nouvel emplacement.

#### **À NOTER**

- Les valeurs d'attributs précédentes sont conservées, c'est-à-dire que si un programme contient déjà une valeur d'attribut pour un attribut que vous avez configuré pour tous les programmes, cette valeur n'est pas remplacée.
  - Le format de pré-réglage des programmes n'est pas modifié, ce qui veut dire que si un programme contient des pré-réglages HALion et des pré-réglages HALion Sonic, par exemple, ceux-ci sont enregistrés dans leurs formats respectifs.
- 

### **Remove Program (supprimer le programme)**

Supprime le programme du slot.

### **Revert to Last Saved Program (rétablir le dernier programme enregistré)**

Annule toutes les modifications apportées au programme depuis le dernier enregistrement.

### **Cut Program (couper le programme)**

Copie le programme et le supprime du slot.

### **Copy Program (copier le programme)**

Copie le programme.

### **Paste Program (coller le programme)**

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

### **Rename Program (renommer le programme)**

Cette fonction vous permet de renommer le programme.

### **Reset Slot (réinitialiser le slot)**

Réinitialise les valeurs par défaut du slot.

### Reset All Slots (réinitialiser tous les slots)

Réinitialise les valeurs par défaut de tous les slots.

### Set Program Icon

Permet de définir une icône spécialisée pour votre programme.

Cette icône remplacera l'icône par défaut en haut de la fenêtre dans la section des slots du programme.

#### À NOTER

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

---

#### LIENS ASSOCIÉS

[Ajout d'icônes utilisateur aux programmes](#) à la page 99

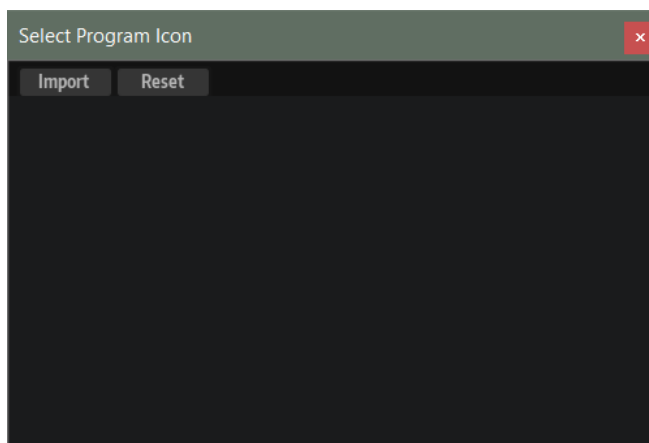
## Ajout d'icônes utilisateur aux programmes

Si vous ne souhaitez pas utiliser les icônes génériques pour vos programmes, vous pouvez assigner et utiliser vos propres icônes dans HALion Sonic.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le programme dans le **Slot Rack** et sélectionnez **Set Program Icon**. La boîte de dialogue **Set Program Icon** s'ouvre. Pour que des icônes soient disponibles, vous devez les ajouter préalablement.



2. Cliquez sur **Import** pour rechercher des icônes sur votre système. Les formats de fichiers pris en charge sont .jpg, .jpeg, .bmp et .png.
  3. Sélectionnez l'icône que vous souhaitez utiliser et cliquez sur **OK**. L'image est automatiquement mise à l'échelle 50x50 pixels et enregistrée dans le sous-dossier **Program Icons** du dossier des préférences utilisateur. Une variante à la résolution 100x100 pixels est également ajoutée. Cette icône est utilisée avec les moniteurs HiDPI.
  4. La boîte de dialogue **Set Program Icon** affiche votre icône. Cliquez dessus pour l'assigner au programme sélectionné.
- 

#### RÉSULTAT

L'icône apparaît dans la section des slots du programme en haut de la fenêtre.

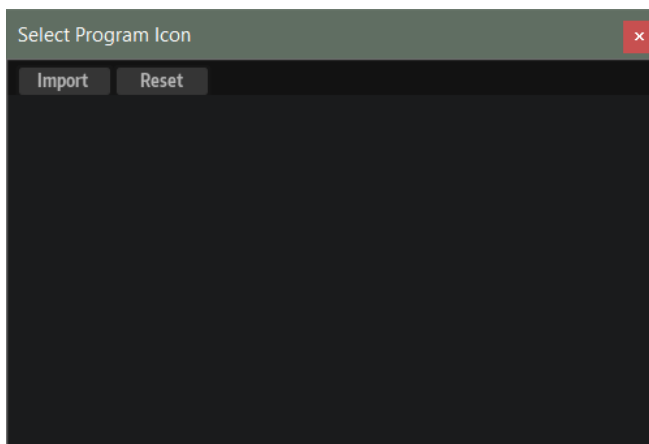
#### À NOTER

Si HALion Sonic ne trouve pas l'icône personnalisée d'un programme, l'icône par défaut est utilisée.

---

## Boîte de dialogue Set Program Icon

La boîte de dialogue **Set Program Icon** vous permet d'importer, assigner et supprimer les icônes utilisateur des programmes.



### Import

Ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner et importer une icône utilisateur.

Les formats de fichiers pris en charge sont .jpg, .jpeg, .bmp et .png.

### Reset

Réinitialise l'icône par défaut du programme, qui est basée sur la catégorie.

### Icon display

Liste les icônes utilisateur importés.

### LIENS ASSOCIÉS

[Ajout d'icônes utilisateur aux programmes](#) à la page 99

## Suppression des icônes utilisateur des programmes

Si la boîte de dialogue **Set Program Icon** contient des icônes que vous ne souhaitez plus utiliser, il vous est possible de les supprimer.

---

### PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer une icône utilisateur, survolez-la avec la souris et cliquez sur le bouton **Delete** en haut à droite.
- 

### RÉSULTAT

Cette opération supprime le fichier d'icône et sa variante HiDPI du dossier des préreglages utilisateur.

## Gestion et chargement des fichiers

La **MediaBay** et le **Browser** permettent d'accéder à différents types de fichiers, de les gérer, de les charger et de les pré-écouter.

**MediaBay** et **Browser** sont disponibles sur le panneau **Load**.

Pour ouvrir le panneau **Load**, cliquez sur **Show/Hide Load Panel** dans la barre d'outils.

### MediaBay

La **MediaBay** vous donne accès aux pré-réglages, comme les multi-programmes, les programmes et les couches.

La section supérieure de la page permet de définir les sons recherchés. La section inférieure affiche les résultats obtenus.

- Pour ajuster la taille des deux sections, faites glisser la ligne de séparation située en haut de la liste de résultats.



#### Reset Filter

Réinitialise tous les paramètres de filtrage.

#### Synchronize Filter Settings with Selected Slot

- Lorsque ce bouton est activé, le fait de sélectionner un programme dans le **Slot Rack** définit automatiquement les filtres de recherche de la **MediaBay** à leur état au moment où le programme a été chargé. Cela simplifie le remplacement d'un programme par un programme similaire.

Quand vous sélectionnez un slot vide, tous les filtres de recherche sont réinitialisés.

Si vous n'avez chargé aucun programme, couche ou multi, parce que vous êtes passé par le navigateur (**Browser**) ou que vous avez procédé par glissé/déposé depuis le Explorateur de fichiers/finder macOS, les paramètres de recherche ne changent pas si vous sélectionnez le slot.

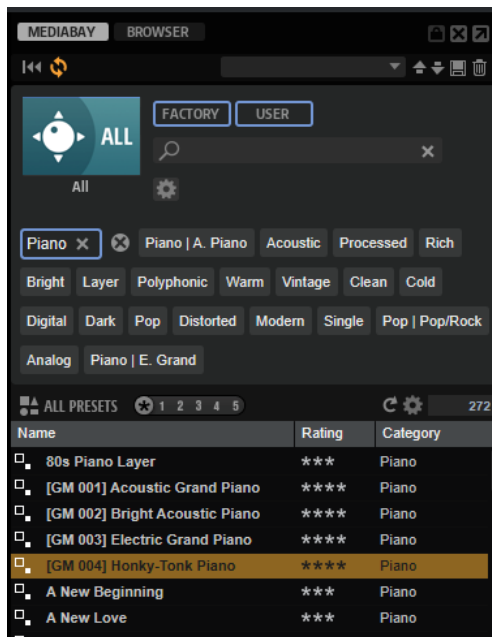
- Si ce bouton est désactivé, les paramètres de filtre sont globaux pour tous les slots.

### Préréglages

Il est possible d'enregistrer, charger et supprimer les paramètres d'une recherche dans la **MediaBay**, que ce soit pour le masque de recherche de la partie supérieure ou pour la liste des résultats. Cela permet, par exemple, de créer des modèles de recherche pour différents cas de figure.

Le fait d'enregistrer des filtres de recherche actifs pour la **MediaBay** permet de créer différentes banques de pré-réglages qu'il est possible de rappeler très rapidement. Ces banques sont dynamiques, ce qui signifie que les pré-réglages ajoutés au système a posteriori apparaissent également dans la liste des résultats quand une nouvelle recherche est lancée.

## Masque de recherche et liste de résultats



### Sélectionner une bibliothèque

Cliquez sur l'icône de bibliothèque à gauche pour ouvrir le sélecteur et définir la bibliothèque dans laquelle effectuer la recherche.

### Factory

Activez ce bouton pour rechercher des préséglages dans une bibliothèque libre ou commerciale installée sur votre système en tant que bibliothèques VST Sound. Il peut s'agir de bibliothèques de HALion ou HALion Sonic, ou d'extensions.

### User

Activez ce bouton pour rechercher les préséglages que vous avez créés et enregistrés dans la **MediaBay**.

### Filter Text


Le champ de recherche textuelle permet de saisir une partie du nom ou l'un des attributs du préséglage recherché. Par exemple, si vous saisissez **Piano**, la liste des résultats affiche tous les préséglages dont le nom contient « Piano » ou ceux pour lesquels le terme « Piano » est employé comme attribut. Dans ce cas, l'attribut de **Catégorie Piano** ou l'attribut de **Sous-catégorie Keyboard | E.Piano**.

### Configure Attribute Menus

Permet d'ajouter des menus d'attributs afin de spécifier des attributs de recherche. Les attributs suivants sont disponibles :

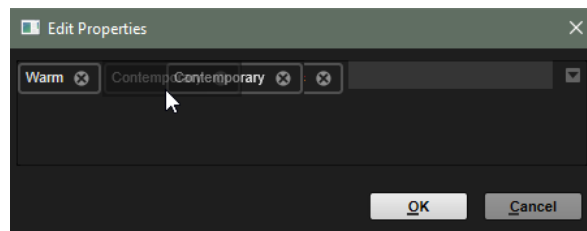
- **Category** : ouvre une arborescence permettant de sélectionner une catégorie (**Category**) ou une sous-catégorie (**Subcategory**). **Subcategory** : les étiquettes apparaissent avec la catégorie (**Category**) correspondante sous la forme (Category | Subcategory).
- **Style** : ouvre une arborescence permettant de sélectionner un **Style** ou un style subsidiaire (**Substyle**). **Substyle** : les étiquettes apparaissent avec le **Style** correspondant sous la forme (Style | Substyle).
- **Properties** : ouvre la boîte de dialogue des propriétés (**Properties**), qui permet d'ajouter un ou plusieurs attributs **Properties**.

Pour rechercher un attribut **Properties**, saisissez son nom dans le champ prévu à cet effet, par exemple **warm** (chaleureux). Les propriétés disponibles apparaissent à mesure que vous saisissez le texte et vous pouvez les sélectionner dans la liste. Si aucune valeur d'attribut ne correspond au texte saisi, toutes les valeurs s'affichent par ordre alphabétique. Le fait d'ajouter plusieurs propriétés permet d'affiner les résultats jusqu'à atteindre celui que vous recherchez.

Vous pouvez également cliquer sur **Show All Attribute Values**  près du champ textuel pour ouvrir une liste de tous les attributs **Properties**. Faites défiler la liste pour trouver les attributs correspondants. Appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur une propriété pour l'ajouter.


Pour ajouter un nouvel attribut **Properties**, saisissez le texte et appuyez sur **Entrée**.

Si vous indiquez plusieurs attributs, vous pouvez en modifier l'ordre par glisser-déposer.



- **Moods** : ouvre la boîte de dialogue **Moods** (registre), dans laquelle il est possible d'ajouter plusieurs attributs de registre.

Pour rechercher un attribut, saisissez son nom dans le champ prévu à cet effet, par exemple **energetic** (énergique). Les propriétés disponibles apparaissent à mesure que vous saisissez le texte et vous pouvez les sélectionner dans la liste. Si aucune valeur d'attribut ne correspond au texte saisi, toutes les valeurs s'affichent par ordre alphabétique. Le fait d'ajouter plusieurs propriétés permet d'affiner les résultats jusqu'à atteindre celui que vous recherchez.


Vous pouvez également cliquer sur **Show All Attribute Values**  près du champ textuel pour ouvrir une liste de toutes les valeurs d'attributs. Faites défiler la liste pour trouver les attributs correspondants. Appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur une valeur pour l'ajouter.

Pour ajouter un nouvel attribut **Moods**, saisissez le texte et appuyez sur **Entrée**.

Si vous indiquez plusieurs attributs, vous pouvez en modifier l'ordre par glisser-déposer.



- **Articulations** : ouvre la boîte de dialogue **Articulations**, dans laquelle il est possible d'ajouter plusieurs attributs d'articulation.

Pour rechercher une articulation, saisissez son nom dans le champ prévu à cet effet, par exemple **Decrescendo**. Les articulations disponibles apparaissent à mesure que vous saisissez le texte et vous pouvez les sélectionner dans la liste. Si aucune valeur d'attribut ne correspond au texte saisi, toutes les valeurs s'affichent par ordre alphabétique. Le fait d'ajouter plusieurs articulations permet d'affiner les résultats jusqu'à atteindre celui que vous recherchez.

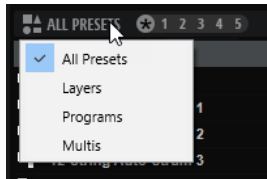
Vous pouvez également cliquer sur **Show All Attribute Values**  près du champ textuel pour ouvrir une liste de tous les attributs **Articulations**. Faites défiler la liste pour trouver les attributs correspondants. Appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur un attribut pour l'ajouter.

Pour ajouter un nouvel attribut **Articulations**, saisissez le texte et appuyez sur **Entrée**.

Si vous indiquez plusieurs attributs, vous pouvez en modifier l'ordre par glisser-déposer.

- **Author** : ouvre la liste des auteurs disponibles.
- **Key** : ouvre la liste des clés disponibles.
- **Signature** : ouvre la liste des signatures disponibles.
- **Tempo** : ouvre la boîte de dialogue **Tempo**, dans laquelle il est possible de sélectionner un **Tempo** et de définir une plage (**Range**) permettant de dévier du tempo défini. Activez le bouton **Half-Time**  ou **Double-Time**  pour inclure les préréglages qui divisent ou multiplient le tempo par deux.

### Menu Preset Type



Le menu **Preset Type** permet d'opter pour l'affichage de tous les préréglages dans la liste des résultats ou uniquement des couches, des programmes ou des multis.

Ce paramètre s'adapte automatiquement au slot actif. Par exemple, si le Multi Loader est actif, le menu **Preset Type** affiche les multis.

### Rating Filter

Permet de limiter les résultats en fonction des notes attribuées aux préréglages. Servez-vous du curseur de note pour définir la note minimale.

### Set Up Result Columns

Cliquez sur ce bouton pour choisir les colonnes d'attributs à afficher dans la liste de résultats.

### LIENS ASSOCIÉS

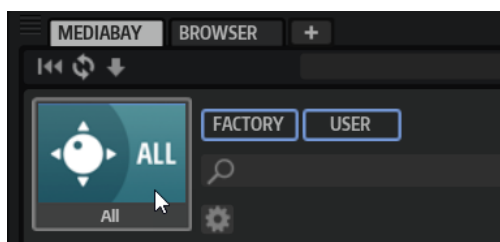
[Accéder aux fichiers](#) à la page 104

## Accéder aux fichiers

La **MediaBay** permet de parcourir les fichiers et de les charger.

### PROCÉDER AINSI

1. Utilisez les boutons **Factory** et **User** en haut de la fenêtre pour choisir de parcourir le contenu d'usine ou le contenu que vous avez créé.  
Les deux boutons peuvent être activés simultanément pour afficher tous les contenus.
2. Quand vous ouvrez la **MediaBay** pour la première fois, le sélecteur de bibliothèque apparaît. Si une bibliothèque est sélectionnée, par exemple, parce que la **MediaBay** d'un slot qui contient déjà un programme est ouverte, cliquez sur l'icône de bibliothèque à gauche des boutons **Factory** et **User** pour ouvrir le sélecteur de bibliothèque.





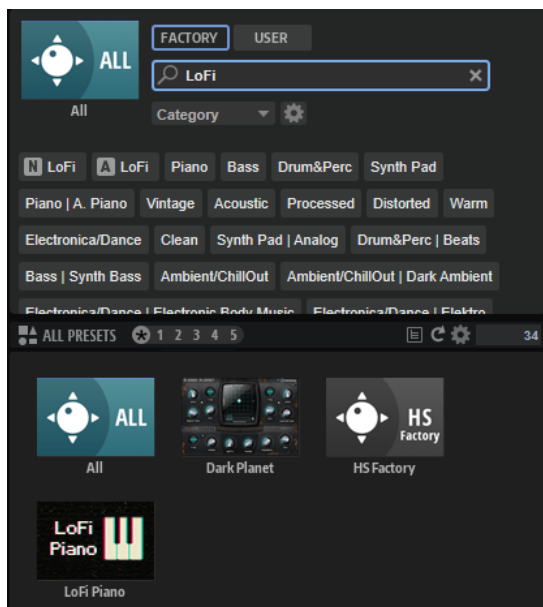
3. Dans le sélecteur de bibliothèque, spécifiez où vous souhaitez rechercher les fichiers. Cliquez sur une bibliothèque pour la sélectionner. Pour parcourir l'ensemble du contenu, sélectionnez **All Libraries**.

Si la bibliothèque que vous recherchez ne se trouve pas dans la partie visible du sélecteur, utilisez la barre de défilement ou saisissez tout ou partie de son nom dans le champ de recherche. Par exemple, saisissez « LoFi » pour restreindre la liste aux bibliothèques dont le nom contient « LoFi ».

#### À NOTER

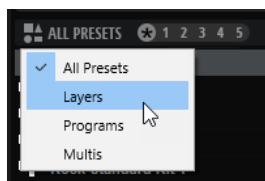
Avec le champ de recherche, le sélecteur affiche toutes les bibliothèques dont le nom contient le texte saisi, ainsi que toutes celles qui contiennent des fichiers dont le nom ou un attribut contient le texte saisi.

---



Quand vous sélectionnez une bibliothèque, le champ de recherche est vide et la liste des résultats affiche les fichiers contenus dans la bibliothèque.

4. Le menu local **Preset Type** permet de spécifier si la recherche porte sur les multi-programmes, les programmes, les couches, ou sur l'ensemble du contenu.



5. Au-dessus des résultats apparaît la liste des libellés personnalisés les plus courants, lesquels sont suggérés pour filtrer les résultats. Cliquez sur un libellé pour l'utiliser comme filtre. Plusieurs libellés de filtrage peuvent être activés simultanément.

#### À NOTER

Les libellés qui agissent comme filtres sont entourés de bleu et apparaissent à gauche des suggestions.

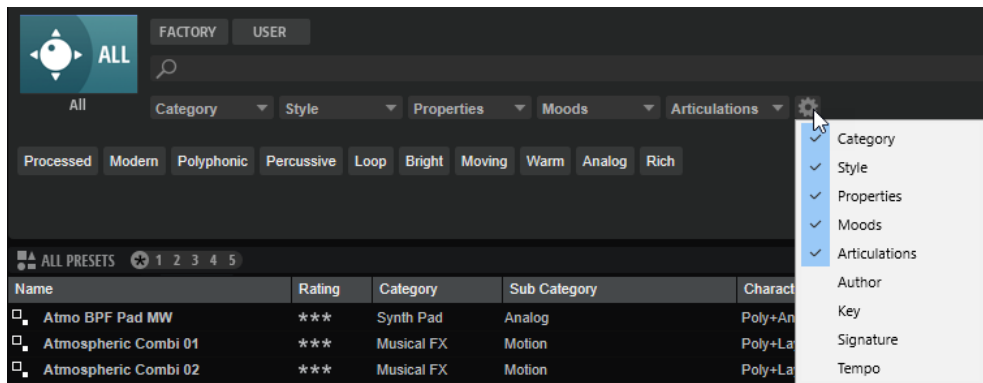
---

La liste des suggestions est actualisée à chaque fois qu'un libellé de filtrage est activé.

- Pour supprimer un libellé de filtrage, cliquez sur son bouton **Remove Filter**.

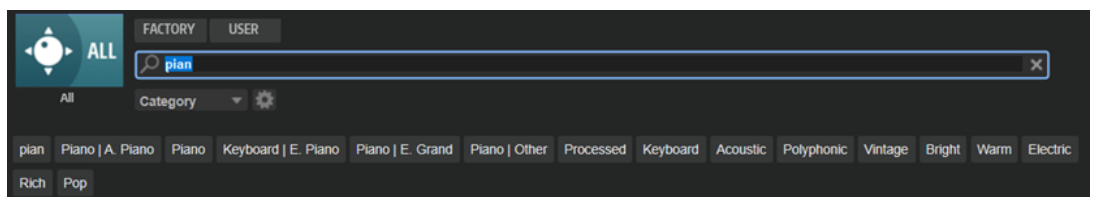
- Pour supprimer tous les libellés, cliquez sur **Remove All Filters** entre les libellés de filtrage et les suggestions.
6. Facultatif : configurez la **MediaBay** pour qu'elle offre plusieurs menus d'attributs afin de préciser vos recherches. Pour ajouter ou supprimer un menu, cliquez sur le bouton **Configure Attribute Menus** et sélectionnez/désélectionnez l'attribut souhaité.

De cette manière, vous pouvez rechercher un instrument spécifique ou des préréglages de boucles. Par exemple, les menus d'attribut **Category**, **Articulations** et **Properties** sont particulièrement utiles pour rechercher des instruments, tandis que **Style**, **Tempo**, et **Signature** sont plus adaptés aux préréglages de boucles.

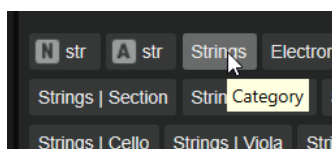


7. Pour rechercher des fichiers contenant un texte spécifique, que ce soit dans le nom ou dans un attribut, saisissez le texte dans le champ textuel.

La liste des suggestions est actualisée à mesure que vous écrivez. De cette manière, vous voyez les attributs qui utilisent ce texte et leur nombre.



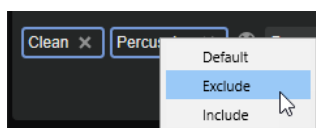
Les libellés **N** et **A** sont les premières suggestions. Pour savoir à quel attribut appartient un libellé de filtrage suggéré, survolez le libellé avec le pointeur de la souris pour afficher son infobulle.



#### CONSEIL

La combinaison de différents libellés d'attributs affiche les éléments qui cumulent les critères. Quand plusieurs libellés sont spécifiés pour un même attribut, une seule correspondance suffit pour que l'élément s'affiche dans la liste des résultats.

8. Facultatif : configurez les paramètres de recherche pour inclure ou exclure certains libellés. Pour ce faire, faites un clic droit sur un libellé de filtrage et sélectionnez un **Mode** dans le menu qui s'affiche.

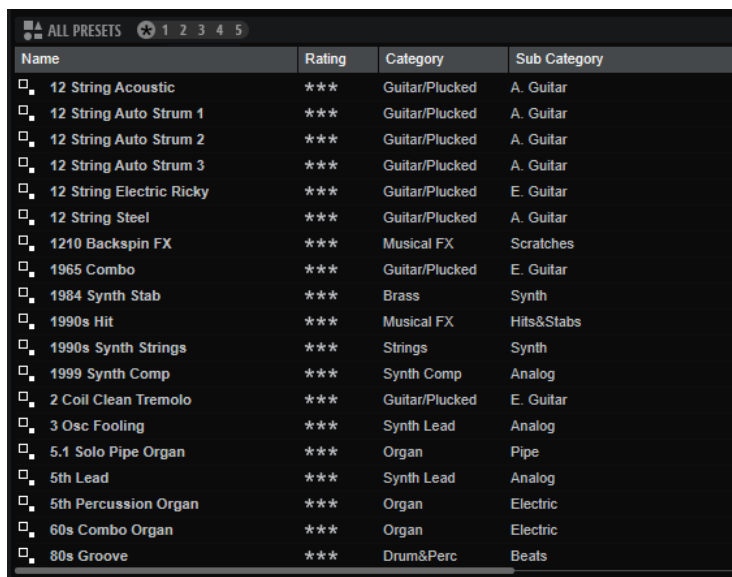


- **Default** est le comportement standard. Il est indiqué par un cadre bleu.
  - **Include** liste les préréglages, quel que soit le libellé de filtrage. Par exemple, si vous spécifiez **Category = Piano, Property = Warm** et **Name = Warm Piano (Mode = Include)**, la liste des résultats affiche les préréglages dont les attributs **Category** et **Property** sont concordants, ainsi que tous les préréglages dont le nom contient « Warm Piano ». Le mode **Include** est indiqué par un cadre vert autour du libellé de filtrage.
  - **Exclude** permet d'exclure des préréglages de la liste des résultats, même si leurs attributs correspondent à vos paramètres. Par exemple, si vous indiquez **Category = Piano** et **Property = Warm (Mode = Exclude)**, seuls les préréglages de piano sans libellé **Warm** apparaissent. Le mode **Exclude** est indiqué par un cadre rouge.
9. Dans la liste de résultats, double-cliquez sur un fichier pour le charger dans le slot sélectionné.
10. Jouez une note sur votre clavier ou servez-vous du clavier interne pour écouter le fichier sélectionné.
- Si le fichier ne correspond pas à ce que vous recherchez, essayez-en d'autres dans la liste des résultats et écoutez-les jusqu'à trouver celui qui vous convient.
- 

LIENS ASSOCIÉS  
[MediaBay](#) à la page 101

## Liste de résultats

La liste de résultats affiche les fichiers qui répondent aux critères du filtre.



Name	Rating	Category	Sub Category
<input type="checkbox"/> 12 String Acoustic	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Auto Strum 1	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Auto Strum 2	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Auto Strum 3	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Electric Ricky	***	Guitar/Plucked	E. Guitar
<input type="checkbox"/> 12 String Steel	***	Guitar/Plucked	A. Guitar
<input type="checkbox"/> 1210 Backspin FX	***	Musical FX	Scratches
<input type="checkbox"/> 1965 Combo	***	Guitar/Plucked	E. Guitar
<input type="checkbox"/> 1984 Synth Stab	***	Brass	Synth
<input type="checkbox"/> 1990s Hit	***	Musical FX	Hits&Stabs
<input type="checkbox"/> 1990s Synth Strings	***	Strings	Synth
<input type="checkbox"/> 1999 Synth Comp	***	Synth Comp	Analog
<input type="checkbox"/> 2 Coil Clean Tremolo	***	Guitar/Plucked	E. Guitar
<input type="checkbox"/> 3 Osc Fooling	***	Synth Lead	Analog
<input type="checkbox"/> 5.1 Solo Pipe Organ	***	Organ	Pipe
<input type="checkbox"/> 5th Lead	***	Synth Lead	Analog
<input type="checkbox"/> 5th Percussion Organ	***	Organ	Electric
<input type="checkbox"/> 60s Combo Organ	***	Organ	Electric
<input type="checkbox"/> 80s Groove	***	Drum&Perc	Beats

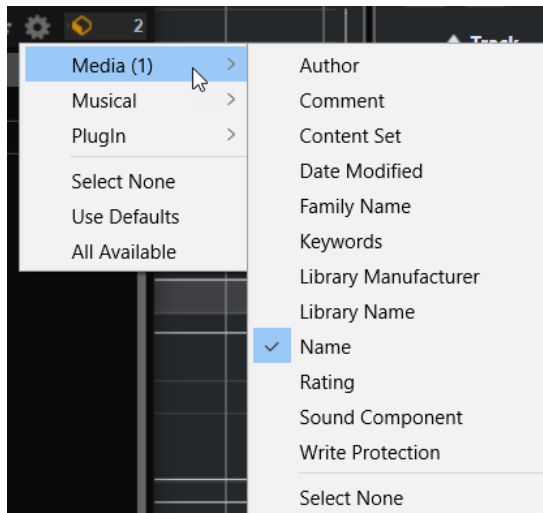
LIENS ASSOCIÉS  
[Configuration de la liste de résultats](#)

## Configuration de la liste de résultats

Vous pouvez indiquer les attributs de fichier à afficher dans les résultats et configurer l'ordre des colonnes pour qu'ils soient visibles sans défilement. De cette manière, vous trouvez rapidement les fichiers avec des attributs souhaités.

### POSSIBILITÉS

- Pour choisir les attributs à afficher dans la liste de résultats, cliquez sur **Set up Result Columns** (configurer les colonnes de résultats) dans le coin supérieur droit de la liste de résultats et activez les entrées souhaitées. Les nouveaux attributs sont ajoutés à droite de la liste.



- **Select None** désélectionne tous les attributs.
- **Use Defaults** réinitialise la liste des résultats pour afficher les attributs par défaut.
- **All Available** ajoute des colonnes pour tous les attributs disponibles.
- Pour réorganiser les colonnes de la liste de résultats, faites glisser leurs en-têtes aux endroits souhaités.
- Pour modifier l'ordre de tri des entrées de la liste, cliquez sur un en-tête de colonne. Le triangle figurant dans l'en-tête de la colonne indique le sens de tri.

---

## Menu contextuel de la liste de résultats

Le menu contextuel de la liste de résultats offre des options supplémentaires pour gérer les préférences sélectionnées. Elles ne sont pas les mêmes pour les préférences d'usine et les préférences utilisateur.

### À NOTER

Les contenus d'usine sont protégés en écriture et ne peuvent pas être supprimés, ni renommés.

---

## Préférences d'usine

### Load Program into selected Slot/Load Multi-Program

Cette option permet de charger le préférence sélectionné.

### Select All

Cette option sélectionne tous les préférences figurant dans la liste de résultats.

### Select None

Cette option annule toute sélection dans la liste de résultats.

## Préréglages utilisateur

### Copy

Cette option permet de copier les préréglages sélectionnés dans le presse-papiers.

### Rename

Cette option ouvre une boîte de dialogue pour renommer le préréglage.

### Delete

Déplace les préréglages sélectionnés vers la corbeille de votre système d'exploitation.

### Show in Explorer/Reveal in Finder

Cette option affiche le préréglage dans l'explorateur de fichiers de votre système d'exploitation.

### Set/Remove Write Protection


Cette option permet d'activer ou de désactiver la protection contre l'écriture pour les préréglages sélectionnés.

## Assigner des numéros de changement de programme General MIDI à des sons

Assigner des numéros de changement de programme General MIDI à des sons permet d'utiliser les messages de changement de programme MIDI pour charger les sons dans le slot du canal MIDI correspondant.

---

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MediaBay**, cliquez sur **Set up Result Columns** (configurer les colonnes de résultats)  dans la barre de titre de la section inférieure.
2. Sélectionnez **Musical > GM Sound**.
3. Sélectionnez le son auquel vous souhaitez appliquer le numéro de changement de programme General MIDI.
4. Dans la colonne **GM Sound** du son concerné, sélectionnez le numéro de changement de programme General MIDI que vous souhaitez utiliser.

Vous pouvez assigner plusieurs fois un même numéro de programme GM Sound. Si un numéro de programme est utilisé plusieurs fois, vous pouvez le noter grâce à l'attribut **Rating**, afin de déterminer plus facilement le programme à charger.

### À NOTER

Le slot 10 ne prend pas en compte les messages de changement de programme et conserve le kit de batterie chargé.

### À NOTER

Si vous ajoutez aux programmes de la **MediaBay** des attributs **GM Sound** déjà utilisés dans le multi actuel, vous pouvez mettre à jour le multi. Pour ce faire, faites un clic droit sur le Multi Loader et sélectionnez **Update General MIDI Programs**. Cette opération échange les programmes qui utilisent l'attribut **GM Sound** spécifié. Les autres programmes ne sont pas modifiés.

---

## Chargement de programmes dans les slots

Il existe plusieurs moyens de charger un programme dans un des slots du **Slot Rack** :

- Sélectionnez le slot dans lequel charger le programme et double-cliquez sur le programme dans la liste de résultats.
- Faites glisser un programme depuis la liste de résultats vers un emplacement vide du **Slot Rack**, afin de créer un slot.  
Si vous faites glisser le programme vers un slot existant, le programme de ce slot sera remplacé.
- Faites un clic droit sur le programme et sélectionnez **Load Program into selected Slot** (charger le programme dans le slot sélectionné) dans le menu contextuel.

## Importation de préréglages

Vous pouvez importer des préréglages de programme à partir de n'importe quel emplacement de fichier à l'aide de l'Explorateur de fichiers/Finder macOS.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le préréglage dans le Explorateur de fichiers/Finder macOS.
2. Faites-le glisser dans la **MediaBay**.

---

### RÉSULTAT

Les préréglages importés sont copiés dans votre dossier utilisateur.

## Édition des attributs

Les préréglages de programmes, couches et multis se caractérisent par un ensemble prédéfini d'attributs.

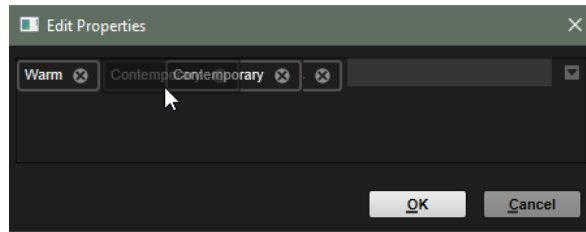
Les attributs peuvent être édités aux emplacements suivants dans HALion Sonic :

- La liste de résultats de la **MediaBay**.
- Les boîtes de dialogue **Save Program As** et **Save Multi-Program As**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Pour définir ou modifier la valeur d'un attribut, cliquez sur le champ correspondant dans la colonne **Value**.
  - Pour la plupart des attributs, comme **Author**, cliquez sur la colonne **Value** pour afficher la liste des options disponibles dans un menu local.  
Vous pouvez également double-cliquer sur le champ et modifier l'auteur manuellement.
  - Certaines valeurs, comme **Articulations**, **Properties** et **Moods**, affichent une boîte de dialogue permettant d'ajouter un certain nombre de valeurs d'attributs à partir d'une liste.  
Utilisez le champ textuel de la zone supérieure pour limiter la liste. Par exemple, saisissez « b » pour filtrer la liste et afficher uniquement les valeurs d'attributs commençant par la lettre « b ». La liste s'actualise au fil de la saisie. Si aucune valeur d'attribut ne correspond au texte saisi, toutes les valeurs s'affichent par ordre alphabétique.  
Vous pouvez également cliquer sur le sélecteur près du champ textuel pour ouvrir une liste de tous les attributs. Faites défiler la liste pour trouver les attributs correspondants. Appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur un attribut pour l'ajouter.  
Pour ajouter un nouvel attribut, saisissez le texte et appuyez sur **Entrée**.  
Si vous indiquez plusieurs attributs, vous pouvez en modifier l'ordre par glisser-déposer.



- Pour les attributs combinés **Category/Subcategory** et **Style/Substyle**, un panneau local s'ouvre.  
Si vous accédez à une sous-catégorie (**Subcategory**) depuis une autre catégorie (**Category**), la valeur **Category** est automatiquement actualisée.  
La partie inférieure du panneau permet de définir de nouvelles valeurs pour les paramètres **Substyle** et **Subcategory**.
  - Pour modifier la valeur de l'attribut **Rating**, cliquez sur la colonne **Value** et faites glisser vers la gauche ou la droite.
  - Pour l'attribut **Tempo**, vous pouvez sélectionner une valeur de tempo dans la liste.
2. Sélectionnez une valeur, activez un attribut ou saisissez du texte.  
Les valeurs d'attribut sont directement inscrites dans les fichiers correspondants.

#### À NOTER

Si vous modifiez les attributs d'un fichier de contenu d'usine protégé en écriture, les modifications sont uniquement enregistrées dans la base de données de la **MediaBay**, et non dans le fichier lui-même.

---

## Suppression des préréglages utilisateur

- Pour supprimer un préréglage utilisateur, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Delete** dans le menu contextuel.

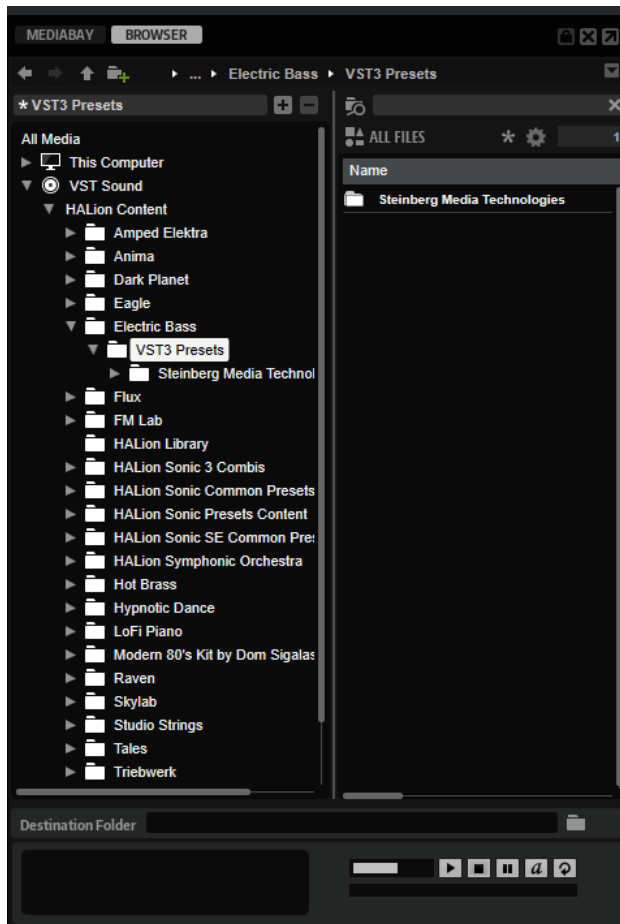
#### À NOTER

Les préréglages d'usine ne peuvent pas être supprimés.

---

## Chargement de fichiers au moyen du Browser

Vous pouvez rechercher des fichiers sur votre système à partir du **Browser**.



Dans le **Browser**, vous pouvez rechercher et charger les fichiers suivants :

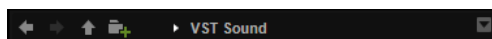
- Les échantillons enregistrés sur le système de fichiers ou compris dans les programmes chargés.

Les formats de programme d'autres logiciels ou échantillonneurs matériels sont pris en charge.

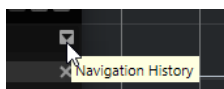
- Programmes, couches et multitis.
- Fichiers MIDI.

Il est possible de charger des fichiers MIDI sur le chargeur de fichiers MIDI d'une page macro en procédant par glisser-déposer.

## Section du chemin d'accès



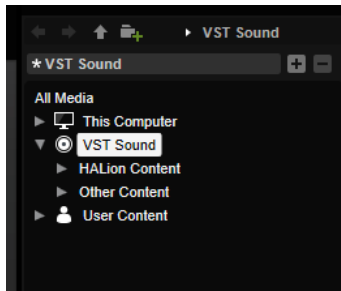
- Pour passer d'un emplacement récent à l'autre, cliquez sur les boutons **Previous Browse Location/Next Browse Location** (emplacement précédent/suivant).
- Pour accéder au dossier parent dans l'arborescence d'emplacements, cliquez sur le bouton **Browse Containing Folder** (parcourir le dossier parent).
- Le chemin d'accès à la position actuelle dans la hiérarchie apparaît sur la droite. Cliquez sur le nom d'un dossier pour y accéder.
- Pour ouvrir l'historique, cliquez sur le bouton **Navigation History** à droite.





## Arborescence d'emplacements

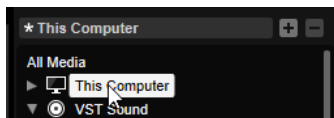
L'arborescence d'emplacements située à gauche du navigateur (**Browser**) vous donne accès aux programmes, couches et zones enregistrés dans les dossiers. Vous pouvez même accéder aux fichiers des conteneurs VST Sound et des fichiers ISO.



Quand vous sélectionnez une entrée de l'arborescence, les contenus correspondants s'affichent dans la liste de résultats.

## Emplacements

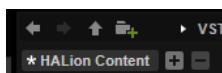
Pour un accès rapide, il est possible de définir des dossiers ou répertoires de votre système comme emplacements favoris.



La zone de texte située au-dessus de l'arborescence vous indique le nom du dossier sélectionné. Quand ce nom est précédé d'un astérisque, c'est que le dossier n'a pas encore été enregistré en tant qu'emplacement.

## Contrôles d'emplacements

Ces contrôles se trouvent en haut de l'arborescence d'emplacements.



### Previous Browse Location/Next Browse Location

Ces boutons permettent d'accéder aux emplacements récents.

### Browse Containing Folder

Permet d'accéder au dossier parent dans l'arborescence d'emplacements.

### Create New Folder

Crée un dossier au niveau hiérarchique sélectionné dans l'arborescence.

### Menu local Favorite Location

Cliquez dans la zone de texte pour ouvrir la liste des emplacements favoris.

Si vous n'avez pas encore créé d'emplacement, cette liste est vide.

### Add Selected Media Node as Favorite Location

Enregistre comme favori le dossier sélectionné dans l'arborescence.

### Remove Favorite Location

Supprime l'emplacement sélectionné de la liste des emplacements favoris.

## Liste de résultats

La liste de résultats présente les fichiers contenus dans le dossier sélectionné. Elle affiche tous les fichiers lus par HALion Sonic, notamment les préréglages VST, échantillons ou échantillonneurs tiers.

Les colonnes de la liste de résultats indiquent des informations telles que le nom du fichier et son chemin d'accès, mais vous pouvez également ajouter des colonnes pour divers attributs.

La liste de résultats affiche également les sous-dossiers du dossier sélectionné quand celui-ci en contient, mais elle ne vous permet pas de voir les fichiers compris dans ces sous-dossiers. Pour afficher le contenu d'un sous-dossier, sélectionnez-le.

- Pour ouvrir un dossier ou un emplacement, double-cliquez dessus dans la liste de résultats.



Utilisez la fonction de recherche textuelle pour restreindre les résultats qui apparaissent dans la liste. Cette fonction vous permet par exemple de trouver des fichiers en lançant une recherche sur leurs noms. Pour ce qui est des préréglages, la recherche peut également porter sur des attributs. Le champ de valeur situé dans le coin supérieur droit vous indique le nombre de fichiers retenus à l'issue de la recherche. Pour supprimer le texte recherché, cliquez sur **Clear Filter Text** (supprimer le texte de filtre).

## Barre d'outils

Vous pouvez utiliser les outils de la barre d'outils au-dessus de la liste des résultats pour redéfinir vos critères de recherche.



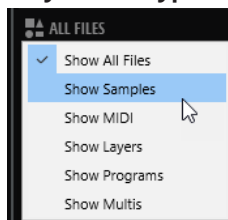
### Search Subfolders

- Quand ce bouton est activé, la recherche porte également sur les sous-dossiers de l'emplacement spécifié.  
Pour lancer une recherche automatique quand vous changez de dossier, activez **Auto Search**  .
- Quand ce bouton est désactivé, les fichiers sont uniquement recherchés dans l'emplacement sélectionné.

### Champ de recherche textuelle

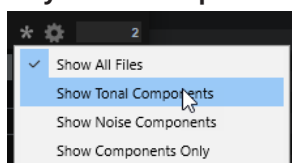
Saisissez ici une partie du nom ou d'un attribut du fichier recherché.

### Filter by Media Type



Permet de filtrer la liste pour afficher uniquement les échantillons, les fichiers MIDI, les couches, les programmes ou les multis.

### Filter by Sound Component



Ce paramètre permet de filtrer la liste pour afficher uniquement les composantes tonalité ou bruit créées avec la fonction **Decompose**, l'ensemble des composantes tonalité et bruit ou tous les fichiers.

### Set Up Result Columns

Cliquez sur ce bouton pour choisir les colonnes d'attributs à afficher dans la liste de résultats.

### Results Counter (nombre de résultats)

Indique combien de fichiers correspondent aux critères du filtre. Pour interrompre une recherche en cours, cliquez dans le champ de valeurs.

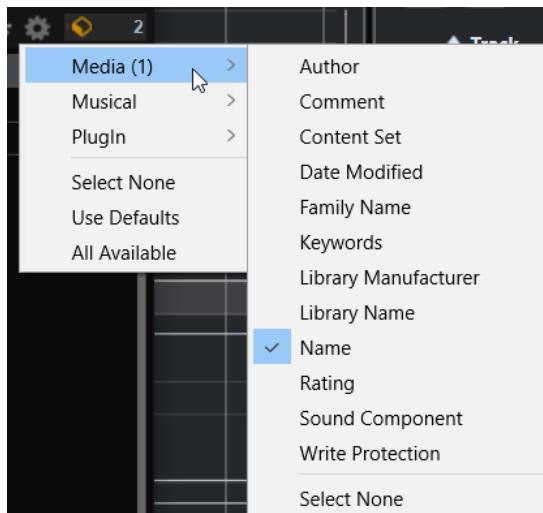
## Configuration de la liste de résultats

Vous pouvez indiquer les attributs de fichier à afficher dans les résultats et configurer l'ordre des colonnes pour qu'ils soient visibles sans défilement. De cette manière, vous trouvez rapidement les fichiers avec des attributs souhaités.

---

### POSSIBILITÉS

- Pour choisir les attributs à afficher dans la liste de résultats, cliquez sur **Set up Result Columns** (configurer les colonnes de résultats) dans le coin supérieur droit de la liste de résultats et activez les entrées souhaitées. Les nouveaux attributs sont ajoutés à droite de la liste.



- **Select None** désélectionne tous les attributs.
  - **Use Defaults** réinitialise la liste des résultats pour afficher les attributs par défaut.
  - **All Available** ajoute des colonnes pour tous les attributs disponibles.
  - Pour réorganiser les colonnes de la liste de résultats, faites glisser leurs en-têtes aux endroits souhaités.
  - Pour modifier l'ordre de tri des entrées de la liste, cliquez sur un en-tête de colonne. Le triangle figurant dans l'en-tête de la colonne indique le sens de tri.
-

## Recherche de fichiers sur votre système


Au lieu de rechercher des fichiers dans la liste de résultats telle qu'elle est affichée, vous pouvez lancer une recherche textuelle afin de trouver des fichiers situés sur vos disques durs ou dans le conteneur VST Sound.

---

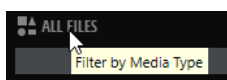
### PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'emplacement que vous souhaitez utiliser comme point de départ pour votre recherche.

Un emplacement haut dans la hiérarchie implique un temps de recherche potentiellement plus long.

2. Dans le coin supérieur gauche de la liste de résultats, cliquez sur le bouton **Search Subfolders**  et saisissez le texte recherché dans la zone de texte.

3. Facultatif : indiquez si la recherche porte sur les échantillons, fichiers MIDI, couches, programmes, multitis ou d'autres contenus dans le menu **Filter by Media Type**.



4. Pour lancer la recherche, appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur le bouton **Search/Stop Search** (lancer/stopper la recherche).

Les fichiers qui répondent aux critères de la recherche s'affichent dans la liste de résultats.

### À NOTER

Le nombre maximum de fichiers pouvant être affichés dans la liste est défini par le paramètre **Max Results** de la page **Options**.

5. Double-cliquez sur un résultat pour l'afficher dans l'arborescence des emplacements.
- 

### LIENS ASSOCIÉS

[Page Options](#) à la page 29

## Managing Multi-Programs

Les multi-programmes, ou multitis, peuvent charger plusieurs sons ou programmes et les associer.

Vous pouvez les utiliser pour superposer plusieurs programmes ou pour répartir les sons sur différentes plages du clavier en assignant plusieurs programmes au même canal d'entrée MIDI, par exemple. L'utilisation la plus courante reste cependant la création d'ensembles de sons composés de différents ensembles d'instruments, assignés à des canaux MIDI individuels.

Un multi-programme intègre tous les paramètres du plug-in. Si vous utilisez HALion Sonic comme plug-in dans une station de travail Steinberg, les multi-programmes apparaissent dans le menu local **Preset Management** de l'application hôte. Vous pouvez faire glisser des multitis et des programmes depuis la **MediaBay** vers un slot de HALion Sonic.

Si vous utilisez HALion Sonic comme plug-in dans une autre application hôte, vous pouvez opter pour la fonctionnalité de gestion des préséglages de l'application hôte ou pour les fonctions de gestion des multi-programmes offertes par HALion Sonic.

## Chargement des multi-programmes

- Ouvrez la **MediaBay** et double-cliquez sur un multi ou faites glisser un multi sur le Multi Slot.

## Changer le nom d'un multi-programme

---

PROCÉDER AINSI

- Pour renommer un multi, cliquez dans le champ de nom, saisissez un nouveau nom et appuyez sur **Entrée**.
- 

## Suppression des multi-programmes

- Pour supprimer tous les programmes du multi-programme actuel, cliquez sur le bouton **Remove All Programs** (supprimer tous les programmes) dans la barre d'outils du **Slot Rack**. Ce bouton vous permet de réinitialiser tous les paramètres de slot et de supprimer les effets des bus de slot. En revanche, les effets auxiliaires et les effets Master ne sont pas supprimés.

## Vidage d'une instance du plug-in

- Pour vider entièrement l'instance du plug-in, faites un clic droit sur le Multi Loader et sélectionnez **Clear Plug-in Instance** (vider l'instance du plug-in) dans le menu contextuel.

## Enregistrement des multi-programmes

---

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Save Multi-Program**.
  2. Saisissez le nom du multi-programme.
  3. Assignez les attributs que vous souhaitez exploiter et cliquez sur **OK**.  
Si le nom saisi existe déjà, un message apparaît. Cliquez sur **Make Unique Name** (rendre le nom unique) pour ajouter un suffixe numérique au nom du nouveau multi-programme.
- 

## Enregistrement du multi par défaut

- Pour définir le multi chargé par défaut avec HALion Sonic, utilisez la commande **Save as Default** (enregistrer par défaut) dans le menu contextuel du Multi Loader.

## Création de sous-dossiers pour les multi-programmes définis par l'utilisateur

Vous pouvez organiser vos préréglages en créant des sous-dossiers dans votre dossier de préréglages utilisateur.

- Pour créer un nouveau dossier, cliquez sur l'icône **Create New Folder** (créer un dossier) qui se trouve dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue **Save Multi-Program** (enregistrer le multi-programme).

## Navigation dans l'arborescence des dossiers

Vous pouvez vous déplacer dans l'arborescence de dossiers en vous servant des trois boutons de navigation situés dans le coin supérieur gauche de la boîte de dialogue.

Ces boutons vous permettent d'accéder à l'emplacement précédent, à l'emplacement suivant ou au dossier parent dans l'arborescence.

## Édition des attributs

Vous pouvez éditer les valeurs d'attribut assignées au préréglage.

---

PROCÉDER AINSI

1. Ouvrez la boîte de dialogue **Save Multi-Program** (enregistrer le multi-programme) et accédez à la section **New Preset Tags** (tags du nouveau préréglage).
  2. Pour éditer un attribut, cliquez sur un champ de valeur, puis saisissez le nouveau nom ou la nouvelle valeur.
  3. Cliquez sur **OK** pour enregistrer le préréglage.
- 

## Chaînes de multi-programmes

La page **Multi** vous permet de combiner jusqu'à 128 multis dans une seule chaîne.

Le passage d'un multi à l'autre peut s'effectuer manuellement ou à l'aide de messages de changement de contrôle MIDI. Cette fonction est particulièrement utile si vous jouez live. Elle vous permet par exemple d'établir une liste de sons qui suit l'ordre de leur apparition pendant votre performance.

### À NOTER

- Pour passer d'un multi à l'autre à l'aide d'un contrôleur externe, assignez des contrôleurs MIDI aux boutons **Load Previous Multi/Load Next Multi** (charger le multi précédent/charger le multi suivant).
  - Si **Multi Mode** est sélectionné dans le menu local **Program Change** de la page **Options**, vous pouvez utiliser des messages de changement de programme pour passer d'un multi à l'autre.
- 

## Établir une Multi-Chaîne

---

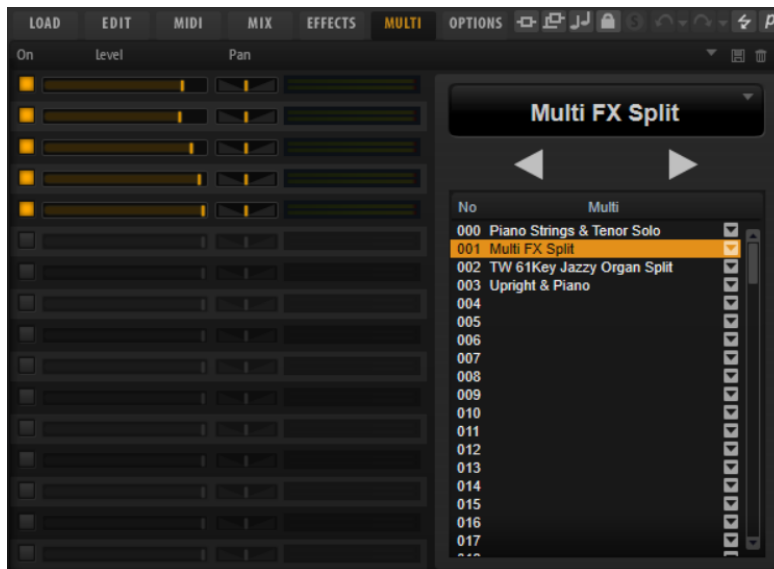
PROCÉDER AINSI

1. Sur la page **Multi**, cliquez sur le bouton de flèche descendante d'une entrée de la liste pour ouvrir la boîte de dialogue **Load Multi-Program**.
  2. Sélectionnez un multi et cliquez sur **OK**.
  3. Sélectionnez le slot suivant dans la liste et répétez la procédure.
  4. Poursuivez jusqu'à ce que tous les multis que vous souhaitez ajouter fassent partie de la chaîne.
- 

### À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez modifier l'ordre de la chaîne en faisant glisser une entrée à un nouvel endroit dans la liste.

## Page Multi



La liste de multis de votre chaîne est affichée à droite. Quand vous sélectionnez un multi dans cette liste, son nom s'affiche dans le champ situé au-dessus de la liste et les programmes correspondants apparaissent sur la gauche.

- Pour charger le multi suivant ou précédent, utilisez les boutons **Load Previous Multi/Load Next Multi**, situés au-dessus de la liste.
- Pour charger un multi spécifique, sélectionnez-le dans la liste.

### On

Ce paramètre active/désactive le programme concerné.

### Level

Ce paramètre détermine le niveau du programme concerné.

### Pan

Ce paramètre détermine le panoramique du programme concerné.

### Affichage du multi actif

Le champ situé en haut de la liste des multi-programmes indique le multi sélectionné. Cliquez sur le bouton fléché de droite pour ouvrir un menu local proposant les options suivantes :

- **Clear Multi Chain** (vider la chaîne de multis) supprime tous les multis de tous les slots de la liste.
- **Remove Selected Multi** (supprimer le multi sélectionné) supprime le multi sélectionné de son slot dans la liste.

### Load Previous Multi/Load Next Multi

Utilisez ces boutons pour parcourir la liste des multis.

- Pour assigner un contrôleur MIDI à un bouton, faites un clic droit dessus, sélectionnez **Learn CC** et utilisez un contrôle de votre contrôleur MIDI.
- Pour supprimer un contrôleur MIDI assigné, faites un clic droit sur le bouton et sélectionnez **Forget CC**.

### Liste des multis

Cette liste contient 128 slots.

Pour charger un multi dans un slot, cliquez sur le bouton fléché et sélectionnez un multi.

## Assigner des contrôleurs MIDI aux boutons Previous/Next

Pour parcourir la chaîne de multi-programmes, vous pouvez également utiliser des contrôleurs MIDI, tels que des potentiomètres, des faders ou la molette de modulation.

Pour les fonctions **Load Previous Multi** et **Load Next Multi**, il est possible d'utiliser deux contrôleurs distincts ou un même contrôleur MIDI.

### À NOTER

- Si un seul et même contrôleur MIDI est assigné aux deux boutons, la commande **Load Next Multi** est déclenchée par la transition de la position centrale à la plage supérieure du contrôleur et la commande **Load Previous Multi**, par la transition de la position centrale à la plage inférieure du contrôleur.
- Si différents contrôleurs MIDI sont assignés, toute transition de la plage inférieure à la plage supérieure du contrôleur déclenche la commande **Load Previous Multi/Load Next Multi**.

---

### PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le bouton **Load Previous Multi** et sélectionnez **Learn CC**.
  2. Sur votre contrôleur externe, utilisez les contrôles que vous souhaitez assigner.
  3. Faites un clic droit sur le bouton **Load Next Multi** et sélectionnez **Learn CC**.
  4. Sur votre contrôleur externe, utilisez les contrôles que vous souhaitez assigner.
-

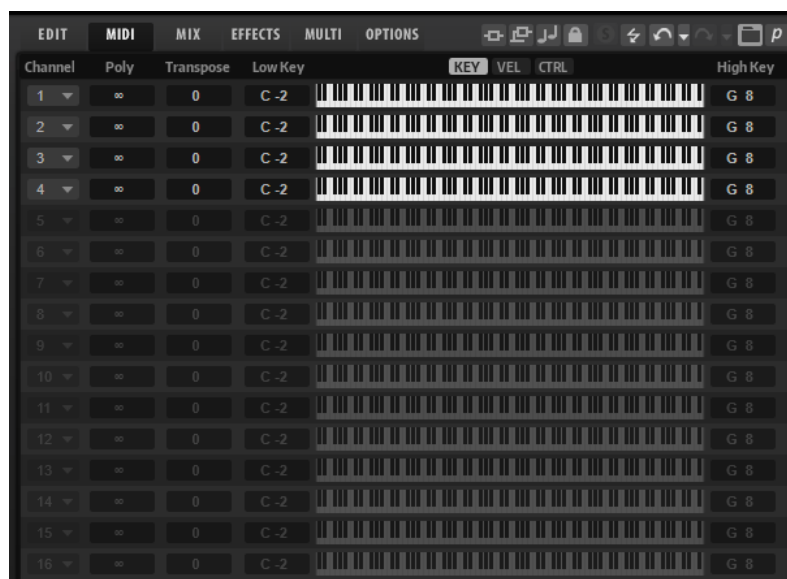


# Édition MIDI et contrôleurs

Vous pouvez configurer les contrôleurs et les paramètres MIDI sur les pages **MIDI** et **Options**.

## Page MIDI

La page **MIDI** comprend les paramètres de slot MIDI de HALion Sonic.



### Channel

Permet de définir le canal et le port MIDI utilisés par le slot pour recevoir les signaux MIDI. Vous pouvez paramétrer plusieurs slots sur le même canal MIDI et les déclencher simultanément avec les mêmes événements de note.

### Polyphony

Détermine le nombre de notes qui peuvent être jouées en même temps.

#### À NOTER

Les programmes peuvent contenir plusieurs couches. C'est pourquoi le nombre de voix réel peut être bien plus élevé que la valeur définie ici.

### Transpose

Ce paramètre permet de transposer les notes MIDI entrantes jusqu'à  $\pm 64$  demi-tons avant qu'elles soient transmises au programme chargé.

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

Ce paramètre vous permet de limiter la plage de touches d'un slot.

### Plage de vélocité : Low Vel (vélocité minimale) et High Vel (vélocité maximale)

Ce paramètre vous permet de limiter la plage de vélocité d'un slot.

### Controller Filter

Ce paramètre permet d'exclure les messages de contrôleurs MIDI les plus utilisés.

## Édition de la plage de touches

Il est possible de restreindre chaque slot à une certaine plage de touches.

Pour afficher la plage de touches, activez le bouton **Key** situé au-dessus des contrôles de plage.



Il existe plusieurs moyens de paramétrer la plage de touches :

- Spécifiez les valeurs **Low Key** et **High Key** ou faites glisser les extrémités de l'affichage graphique de la plage du clavier.
- Pour déplacer la plage de touches, cliquez vers le centre de la plage et faites glisser.
- Pour définir la plage par l'intermédiaire de l'entrée MIDI, double-cliquez sur un champ de valeur et jouez une note.

## Édition de la plage de vélocité

Il est possible de restreindre chaque slot à une certaine plage de vélocité.

Pour afficher la plage de vélocité, activez le bouton **Vel** situé au-dessus des contrôles de plage.



- Pour définir la plage de vélocité, remplissez les champs de valeur **Low Vel** et **High Vel** ou faites glisser les extrémités de l'affichage graphique du contrôle de plage de vélocité.  
Pour déplacer la plage de vélocité, cliquez vers le centre de la plage et faites glisser.

## 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 le mappage 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

---

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le contrôle que vous souhaitez télécommander et sélectionnez **Learn CC**.
2. Sur le clavier ou le contrôleur MIDI, actionnez le potentiomètre, le fader ou le bouton voulu.  
La prochaine fois que vous ferez un clic droit sur ce contrôle, 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

[Section MIDI Controller](#) à la page 33

## Désassignation des contrôleurs MIDI

---

#### PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer une assignation de contrôleur MIDI, faites un clic droit sur le contrôle correspondant et sélectionnez **Forget CC**.
- 

## Rétablissement de l'assignation de contrôleur MIDI d'usine

Pour rétablir les assignations de contrôleur MIDI d'usine, ouvrez la page **Options** et cliquez sur **Reset to Factory** (rétablir les assignations d'usine) dans la section **MIDI Controller**.

## 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.

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Réglez le paramètre sur la valeur minimale souhaitée.
  2. Faites un clic droit sur le contrôle et sélectionnez **Set Minimum** dans le menu contextuel.
  3. Réglez le paramètre sur la valeur maximale souhaitée.
  4. Faites un clic droit sur le contrôle 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, utilisez un numéro de contrôleur qui n'est pas déjà utilisé par une autre assignation d'un slot.

#### À NOTER

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

---

## Enregistrement d'un mappage de contrôleurs MIDI comme mappage par défaut

Après avoir personnalisé les assignations d'usine des contrôleurs MIDI, vous pouvez les enregistrer comme configuration par défaut.

---

### PROCÉDER AINSI

- Ouvrez la page **Options**, sélectionnez l'onglet **Global** et, dans la section **MIDI Controller**, cliquez sur **Save as Default**.

---

### RÉSULTAT

À présent, quand vous chargerez une nouvelle instance du plug-in, vos propres assignations de contrôleurs MIDI seront disponibles par défaut.

### À NOTER

- L'enregistrement des assignations de contrôleurs comme défaut n'enregistre pas les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.
  - Le mappage des contrôleurs MIDI s'enregistre avec les projets. Ainsi, vous pouvez transférer vos réglages d'un système à un autre. Le projet intègre également les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.
- 

## Automatisation et assignation d'un contrôleur MIDI d'usine

Plusieurs paramètres de l'interface du plug-in peuvent être utilisés pour l'automatisation à partir de votre logiciel hôte et être assignés à un contrôleur MIDI externe.

Le tableau suivant présente les numéros et les noms de contrôleur MIDI selon l'assignation par défaut (d'usine). Les numéros de contrôleur 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	Name
Volume	#7	Volume
Pan	#10	Pan
Expression	#11	Expression Volume
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

<b>Paramètre</b>	<b>Numéro de contrôleur</b>	<b>Name</b>
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

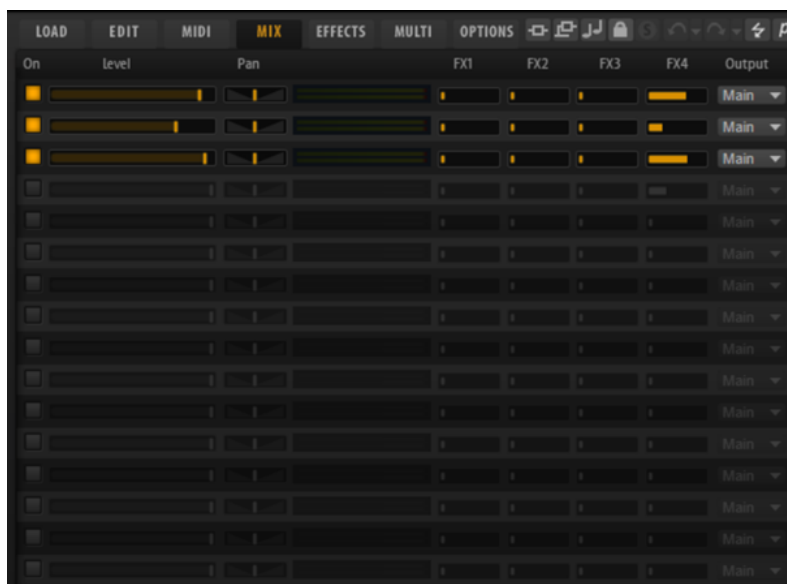
- Les paramètres send FX 1 à 4 sont uniquement disponibles si les effets send auxiliaires correspondants sont chargés.
  - Vous pouvez télécommander n'importe quel autre paramètre en l'assignant d'abord à un contrôle instantané puis à un contrôleur MIDI.
  - Vous pouvez utiliser les contrôleurs MIDI dans la matrice de modulation d'une couche de synthé ou d'échantillon, par exemple pour contrôler la coupure.
-

# Mixage, routage et gestion des effets

Les opérations de mixage s'effectuent sur la page **Mix**.

## Page Mix

La page **Mix** vous donne accès aux paramètres audio de HALion Sonic. Ils comprennent notamment le niveau et le panoramique, ainsi que les effets send auxiliaires et le sélecteur de sortie. Pour contrôler les niveaux de sortie, chaque slot offre également un vumètre de niveau.



### On

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 tâche de fond.

### Level

Ce paramètre permet de régler le niveau de sortie du slot.

### Pan

Détermine le placement du signal dans le champ panoramique.

### Meter

Indique le niveau de sortie du slot.

### FX 1-4

Ces contrôles déterminent le niveau de signal transmis aux quatre bus auxiliaires, chacun pouvant utiliser jusqu'à quatre effets.

### Output

Permet de sélectionner celle des 16 sorties du plug-in sur laquelle le slot sera routé.

## Routage

HALion Sonic permet le routage des sorties des 16 slots, c'est-à-dire, de chaque programme, sur la sortie principale (**Main**) ou sur l'une des 15 sorties supplémentaires du plug-in.

Avec la version actuelle de Cubase, le fait de passer sur l'une des sorties supplémentaires dans HALion Sonic active automatiquement cette sortie du plug-in dans Cubase et ajoute une tranche de canal au projet. Dans les versions précédentes de Cubase et avec certains autres séquenceurs hôtes, les sorties du plug-in doivent être activées manuellement.

### À NOTER

La sortie **Main** est utilisée automatiquement si une tranche de canal est routée vers une sortie inactive du plug-in.

## Effets AUX

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

Les bus peuvent être routés sur la sortie principale du plug-in ou sur l'une des sorties individuelles.

La page **Effects** donne aussi accès au bus de la sortie principal, 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 le préréglage) dans la barre de titre du panneau de contrôle 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.

### LIENS ASSOCIÉS

[Effets d'insert](#) à la page 80

## Utilisation des slots d'effet d'insert pour les bus auxiliaires

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

Chaque bus AUX contient quatre slots pour les effets d'insert.

---

### POSSIBILITÉS

- 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** 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 vers un autre slot, cliquez sur son icône de glisser-déposer et déposez-le sur l'autre slot. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.
  - Pour changer l'ordre des effets, déplacez-les vers une nouvelle position entre deux slots à l'aide de leur icône de glisser-déposer.
  - Pour copier un effet dans un autre slot, maintenez la touche **Alt/Opt** enfoncée, cliquez sur l'icône de glisser-déposer de l'effet concerné et déposez-le sur le nouveau slot. 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/Opt** enfoncée, cliquez sur l'icône de glisser-déposer de l'effet concerné et déposez-le entre deux slots.
-



# À propos des effets

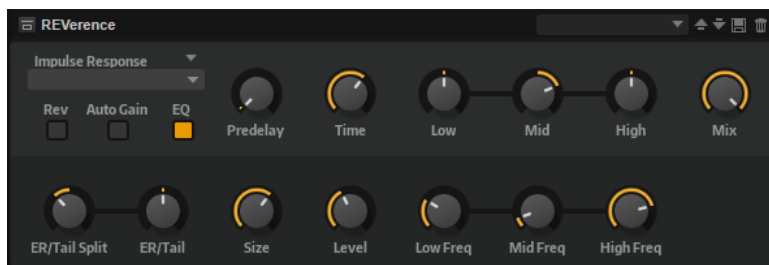
HALion Sonic est muni d'un éventail d'effets de studio de qualité supérieure.

## Effets de réverb

Le sous-menu **Reverb** contient les effets de réverb.

### REVerence

REVerence est une réverb à convolution qui vous permet d'appliquer à vos données audio une réverbération spécifique à un lieu.

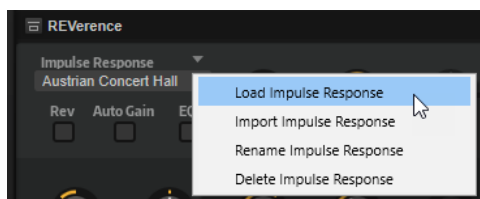


En enregistrant une impulsion dans une pièce, il est possible d'en capturer les caractéristiques. La convolution applique ces caractéristiques au son. Vous bénéficiez ainsi d'une réverb très réaliste.

Cet effet offre un ensemble de réponses impulsionnelles de qualité et permet l'importation de vos propres fichiers. Cette réponse détermine le caractère sonore de la réverb.

#### Menu local Import Impulse Response

Ce menu vous permet de charger, importer, renommer et supprimer vos fichiers de réponse impulsionnelle. Quand vous chargez un fichier, il devient disponible dans le programme actif. Quand vous importez un fichier, il est ajouté aux sous-préréglages de réponses impulsionnelles et devient disponible globalement.



- **Load Impulse Response** permet de sélectionner un fichier de réponse impulsionnelle pour le charger. Les formats pris en charge sont `.wav` et `.aiff`.

#### À NOTER

Au moment de l'enregistrement d'un programme, pré-réglage de multi ou projet, le chemin de référence vers le fichier de réponse impulsionnelle est également enregistré.

- **Import Impulse Response** permet d'importer un ou plusieurs fichiers de réponse impulsionnelle.

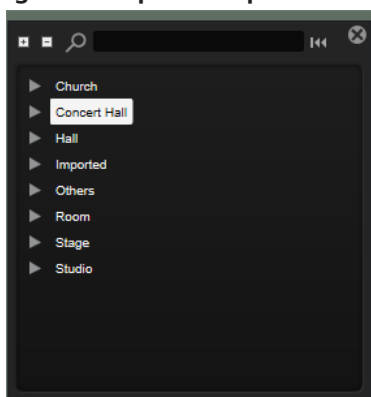
Cette opération crée un sous-préréglage pour chaque fichier de réponse impulsionnelle dans le dossier des sous-préréglages utilisateur : Documents\Steinberg\HALion\Sub Presets\IRPresets\Imported. Les fichiers d'échantillon eux-mêmes sont copiés dans le dossier « IRSamples » du dossier des sous-préréglages. Tout comme le contenu d'usine, les nouveaux sous-préréglages sont disponibles dans le sous-menu **Imported** du chargeur de réponse impulsionnelle.

- **Rename Impulse Response** permet de renommer le sous-préréglage de réponse impulsionnelle.

Quand vous renommez un sous-préréglage, le nom du fichier d'échantillon associé est modifié en fonction.

**Delete Impulse Response** supprime le sous-préréglage de réponse impulsionnelle et le fichier d'échantillon associé.

### Chargeur de réponse impulsionnelle



Le chargeur contient les réponses impulsionnelles d'usine et les fichiers de réponse impulsionnelle que vous avez importés.

#### Reverse

Inverse la réponse d'impulsion.

#### Auto Gain

Normalise le niveau des fichiers de réponse impulsionnelle.

Si vous travaillez avec des fichiers de réponse impulsionnelle dont le niveau varie beaucoup, activez **Auto Gain** pour assurer que le rapport entre le signal avec et sans traitement correspond à vos attentes.

#### Equalizer

Ce bouton permet d'activer l'égaliseur à trois bandes intégré.

#### Predelay

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

#### Time

Détermine le temps de réverbération. À 100 %, la réponse impulsionnelle est appliquée avec sa durée d'origine.

#### Size

Détermine la taille de la pièce simulée. À 100 %, la réponse impulsionnelle est appliquée telle qu'elle a été enregistrée dans la pièce d'origine.

### Level

Définit le niveau de la réponse impulsionnelle.

### Equalizer

Ce bouton permet d'activer l'égaliseur à trois bandes intégré.

### ER/Tail Split

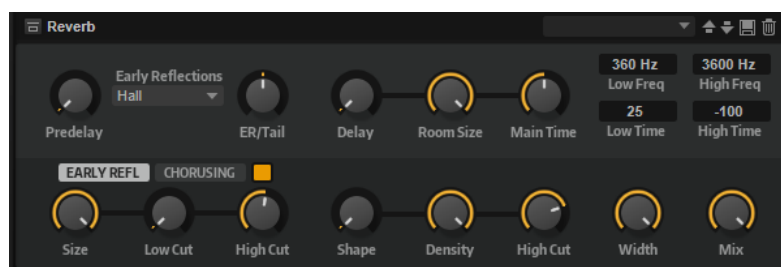
Détermine le point de séparation entre les réflexions primaires et la queue de la réverb.

### ER/Tail Mix

Permet d'équilibrer le niveau des réflexions primaires et celui de la queue de réverb. À 50 %, les réflexions primaires et la queue ont le 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 % amplifient la queue de la réverb et atténuent les réflexions primaires, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

## 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 pour trois bandes de fréquences indépendantes.

### Predelay

Détermine le temps qui s'écoule avant que la réverb s'applique. Ce paramètre vous permet de simuler des pièces plus grandes en augmentant le temps que mettent les premières réflexions pour atteindre le public.

### 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

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 % amplifient la queue de la réverb et atténuent les réflexions primaires, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

### **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 simulées sont 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. Les fréquences affectées dépendent du paramètre **High Freq**.

### **Low Time**

Détermine la durée de réverbération des basses fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, le déclin des fréquences graves est plus long. Avec des valeurs négatives, le déclin est plus court.

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. Le paramètre **Low Time** permet de décaler le temps de réverbération des fréquences inférieures à cette valeur par rapport à celui de la réverb principale.

### **Show Early Reflections Page/Show Chorus Page**

Ces deux boutons vous permettent d'afficher au choix les paramètres de réflexion primaire ou les paramètres de chorus dans la partie inférieure gauche du panneau des effets.

### **ER Size**

Ce paramètre détermine la durée du motif des réflexions primaires. À 100 %, le motif 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.

### 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.

### Tail 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

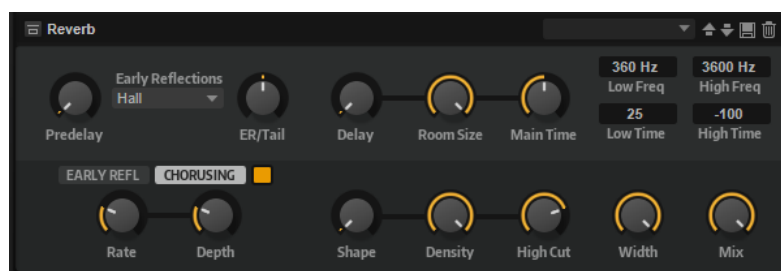
Permet de configurer le champ panoramique du signal de sortie de la réverb. À 0 %, la sortie de la réverb est mono. À 100 %, elle est stéréo.

### Mix

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

## Chorusing

Ce paramètre vous permet d'enrichir la queue de réverb en lui appliquant de légères modulations de hauteur. Pour accéder aux paramètres de chorusing, cliquez sur le bouton **Show Chorusing Page**.



### Chorusing On/Off

Permet d'activer/désactiver l'effet de modulation.

### Chorusing Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur.

### Chorusing Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

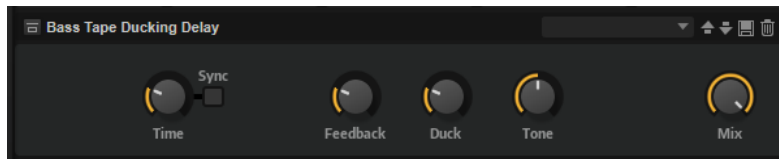
## Effets de delay

Le sous-menu **Delay** contient les effets de delay.

## Bass Tape Ducking Delay

Bass Tape Ducking Delay est un effet de delay qui suit le niveau du signal d'entrée. Le niveau du signal traité par l'effet est ensuite abaissé ou relevé selon que le signal est élevé ou faible. De

cette manière, le niveau du signal de delay est moins important pendant les passages forts ou intenses.



### Time

Ce paramètre détermine le temps que met l'effet à s'adapter aux variations du niveau d'entrée.

### Sync

Vous permet de synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Quand **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Delay** en valeurs de temps.

### Delay

Détermine le temps de delay en millisecondes.

### Feedback

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le delay se répète.

### Duck

Fonctionne comme un paramètre de mixage automatique. Si le niveau d'entrée est élevé, la portion du signal d'effet est abaissée (valeur de mixage interne basse). Si le niveau d'entrée est faible, la portion du signal d'effet est augmentée (valeur de mixage interne haute). De cette manière, le niveau du signal de delay est moins important pendant les passages forts ou intenses.

### Tone

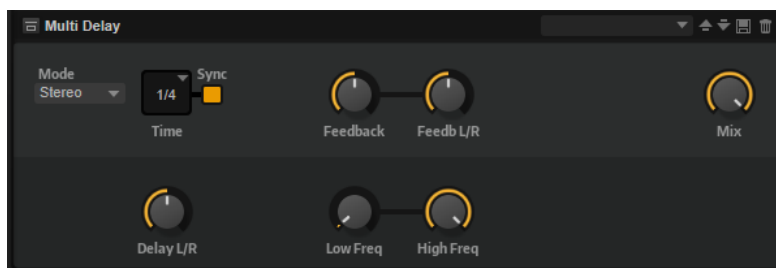
Permet d'atténuer les fréquences graves.

### 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.



### Delay Mode

- **Stereo** offre deux delays parallèles, l'un pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit, possédant chacun leur propre type de réinjection (feedback).
- Le mode **Cross** génère deux lignes de delay en réinjection croisée, c'est-à-dire 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 injecte ensuite le signal mixé dans des delays entièrement orientés à gauche et à droite. Ainsi, les échos

rebondissent de gauche à droite dans le panoramique stéréo, comme une balle de ping-pong.

### **Delay 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.

### **Sync**

Vous permet de 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 de 5 000 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 le contrôle vers la gauche.
- Pour décaler le temps du delay droit, tournez le contrôle vers la droite.

### **Feedback**

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. La réinjection (feedback) désigne le fait de renvoyer la sortie du delay dans sa propre entrée. À 0 %, un seul écho est audible. À 100 %, les échos se répètent en continu.

### **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 le contrôle vers la gauche.
- Pour décaler la réinjection de droite, tournez le contrôle vers la droite.

#### **À NOTER**

Ce paramètre est uniquement disponible en mode **Stereo**.

---

### **High Freq**

Permet d'atténuer les hautes fréquences des delays.

### **Low Freq**

Permet d'atténuer les basses fréquences des delays.

### **Mix**

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

## Effets d'égalisation

Le sous-menu **EQ** contient les effets d'égalisation.

### Studio EQ

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



Les quatre 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 médiums jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basses et hautes 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 contrôles disponibles pour chaque bande de fréquence :

Cliquez sur l'un des boutons numérotés pour faire apparaître les paramètres de la bande de fréquences correspondante. Les deux bandes médiums jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basses et hautes fonctionnent comme des filtres en plateau. Voici les contrôles disponibles pour chaque bande de fréquence :

#### **On/Off**

Permet d'activer/désactiver la bande de fréquences correspondante.

#### **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)**

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.

Les boutons à gauche et à droite des boutons numérotés permettent d'afficher les paramètres des filtres coupe-bas et coupe-haut, respectivement. Voici les paramètres disponibles pour ces filtres :

#### **Low-Cut On/Off**

Active ou désactive le filtre coupe-bas.

#### **High-Cut On/Off**

Active ou désactive le filtre coupe-haut.

#### **Slope**

Définit la pente du filtre. 6, 12, 24, 36 et 48 dB par octave sont disponibles.



### Freq

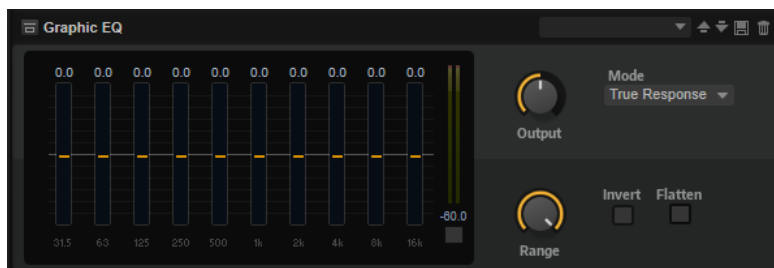
Définit la fréquence du filtre.

### Vumètre de sortie

Le vumètre à droite permet de contrôler le niveau de sortie. Le niveau de crête est indiqué sous le vumètre.

## Graphic EQ

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

Réinitialise toutes les bandes de fréquences à 0 dB.

## DJ-EQ

DJ EQ est un égaliseur paramétrique 3 bandes simple d'emploi qui évoque les égaliseurs des mixettes de DJ. Ce plug-in permet d'appliquer rapidement plusieurs types d'égalisation.



### Low Freq/Mid Freq/High Freq

Ces paramètres permettent de régler le niveau d'atténuation ou d'amplification des bandes basse, moyenne et haute.

Vous pouvez également cliquer et faire glisser le pointeur sur l'écran pour régler ces valeurs.

### Low Cut/Mid Cut/High Cut

Permet de couper les bandes basse, moyenne et haute.

### Reset Output Peak Level

Permet de réinitialiser le niveau de crête affiché sur le vumètre de sortie.

## Studio EQ 24

Cet égaliseur 4 bandes haute fidélité permet de configurer la tonalité du signal et de lui conférer un caractère plus brillant ou plus sombre, par exemple. Toutes les bandes sont entièrement paramétriques et sont munies des paramètres **Gain**, **Frequency** et **Quality**. En outre, il est possible d'ajouter des filtres coupe-haut et coupe-bas paramétrables.



Cliquez sur l'un des boutons numérotés pour faire apparaître les paramètres de la bande de fréquences correspondante. Les deux bandes médiums jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basses et hautes fonctionnent comme des filtres en plateau. Voici les contrôles disponibles pour chaque bande de fréquence :

### On/Off

Permet d'activer/désactiver la bande de fréquences correspondante.

### 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)

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.

Les boutons à gauche et à droite des boutons numérotés permettent d'afficher les paramètres des filtres coupe-bas et coupe-haut, respectivement. Voici les paramètres disponibles pour ces filtres :



### Low-Cut On/Off

Active ou désactive le filtre coupe-bas.

### High-Cut On/Off

Active ou désactive le filtre coupe-haut.

### Slope

Définit la pente du filtre. 6, 12, 24, 36 et 48 dB par octave sont disponibles.

### Freq

Définit la fréquence du filtre.

### Vumètre de sortie

Le vumètre à droite permet de contrôler le niveau de sortie. Le niveau de crête est indiqué sous le vumètre.

## Effets de filtrage

Le sous-menu **Filter** contient les effets de filtre.

### Auto Filter

L'effet Auto Filter offre deux formes de filtre entre lesquelles vous pouvez évoluer progressivement (en morphing), ainsi qu'une 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 (envelope follower).

## Paramètres de filtrage

### Filter Shape (forme du filtre)

- LP24, 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.
- BP12 et BP24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6 + LP18 et HP6 + LP12 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 HP12 + LP6 et HP18 + LP6 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.
- HP24, 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.
- BR12 et BR24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR12 + LP6 et BR12 + LP12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 et 12 dB/oct, respectivement. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP12 + BR12 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 HP6 + BR12 et HP12 + BR12 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 + LP6 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 HP6 + 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.

### 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 Type

Voici les options disponibles :

- Quand ce paramètre est configuré sur **Off**, le filtre ne comporte pas de distorsion.

- **Tube Drive** ajoute une 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.

### 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 n'est pas disponible si **Distortion Type** est défini sur **Off**.

---

### 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

### LFO Wave Shape

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

- **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 proche de l'onde **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).

### **Freq**

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

### **Sync**

Activez ce paramètre pour synchroniser l'effet avec l'application hôte. Quand **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Freq** en valeurs de temps.

### **Depth**

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

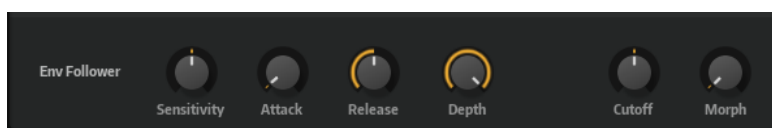
### **Cutoff**

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**



Grâce aux temps d'attaque et de release (relâchement) configurables, la fonction Envelope Follower suit le signal d'entrée pour générer un signal de modulation qui reproduit 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**

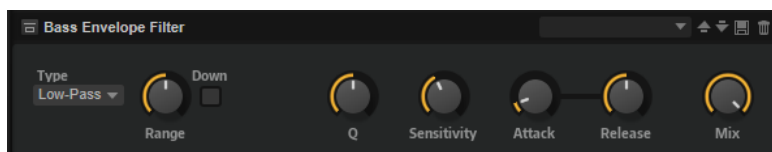
Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée à la coupure du filtre.

### **Morph**

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

## **Bass Envelope Filter**

L'effet Bass Envelope Filter filtre les fréquences hautes, basses ou médiums. Il permet de définir un temps d'attaque (**Attack**) et de relâchement (**Release**) et est muni d'un signal de modulation qui équivaut à l'enveloppe de niveau du signal utilisée pour contrôler la fréquence de coupure.



### **Type**

Détermine le type du filtre. Vous avez le choix entre **Low-Pass**, **Band-Pass** et **High-Pass**.

### **Range**

Détermine la plage de fréquences.

### **Bas**

Inverse la direction de la modulation du filtre d'enveloppe de sorte que l'augmentation du niveau abaisse la fréquence de coupure du filtre.

### **Q-Factor**

Détermine l'intensité du filtre d'enveloppe.

### **Sensitivity**

Détermine le degré de sensibilité de l'effet au niveau de l'instrument.

### **Attack**

Détermine la vitesse de réponse d'un effet au signal d'entrée.

### **Release**

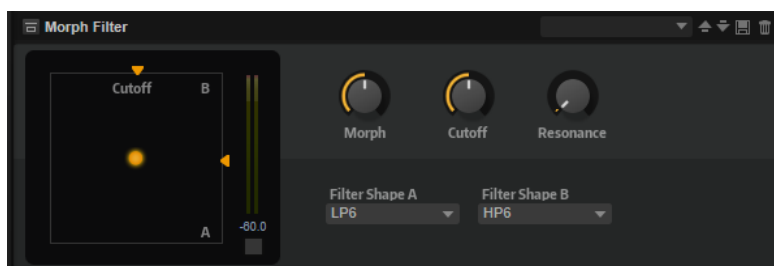
Détermine la vitesse d'évanouissement de l'effet après l'arrêt du signal d'entrée.

### **Mix**

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

## Morph Filter

Morph Filter 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.

## Resonator

L'effet Resonator intègre 14 formes de filtres prédéfinies qui déterminent les caractéristiques fondamentales du son. De plus, vous disposez de trois LFO pour moduler chaque filtre individuellement et conférer plus de relief au son.

Les sons des voix humaines et des instruments acoustiques sont souvent caractérisés par leurs formants, c'est-à-dire par les résonances qu'on trouve généralement dans leurs spectres de fréquences. Par exemple, la voyelle « ah » (comme dans papa) quand elle est chantée par un homme possède trois formants caractéristiques :  $F1 = 570$  Hz,  $F2 = 840$  Hz et  $F3 = 2\,410$  Hz. L'effet Resonator vous permet d'appliquer ces formants à un son grâce à trois filtres montés en parallèle. Vous pouvez définir les positions et les niveaux de ces formants en réglant les paramètres **Cutoff**, **Resonance** et **Gain** des filtres.

### Resonator Shape

Détermine les caractéristiques fondamentales du son de l'effet. Chaque forme est une combinaison particulière des différents types de filtres sur les bandes de fréquences basses, moyennes et hautes.



Option	Filtre bas/moyen/haut
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12
Band-Pass 1	BP12/(-1)BP12/BP12*
Band-Pass 2	BP12/BP12/BP12
High-Pass 1	HP6/HP6/HP6
High-Pass 2	HP12/HP12/HP12
Peak 1	LP6/(-1)BP12/HP6*
Peak 2	LP6/BP12/HP6
Bat 1	HP12/BP12/LP12
Bat 2	HP6/BP12/LP6
Wings 1	LP6/BR12/HP6
Wings 2	HP12/BR12/LP12
Wings 3	LP6/(-1)BR12/HP6*
Wings 4	HP12/(-1)BR12/LP12*

\*(-1) signifie que la phase est inversée

### Mix

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

### Cutoff Spread

Permet de répartir les fréquences de coupure entre les canaux de l'effet.

Par exemple, si l'effet est utilisé en stéréo, avec des valeurs de **Cutoff Spread** positives, la fréquence de coupure diminuera sur le canal gauche et augmentera sur le canal droit.

## Page Filter



### Cutoff

Permet de régler la fréquence de coupure du filtre, c'est-à-dire la fréquence centrale du formant.

### Resonance

Permet de régler la résonance du filtre. Celle-ci détermine la taille de la plage du formant qui sera mise en valeur. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son proche de la sonnerie.

### Gain

Permet de régler le gain d'entrée du filtre. Le gain détermine le niveau du formant.

### LFO Modulation Source

Permet de sélectionner le LFO qui modulera la fréquence de coupure.

### LFO Modulation Depth

Permet de régler la modulation de coupure du LFO.

## Page LFO



### LFO Wave Shape

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

- **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 proche de l'onde **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).

### Spread

Chaque canal de l'effet possède un signal de LFO qui lui est propre. Ce paramètre permet de répartir la phase des signaux de LFO entre les différents canaux.

Par exemple, si l'effet est utilisé en stéréo, avec des valeurs positives, la phase du LFO avancera sur le canal gauche et reculera sur le canal droit.

### Sync

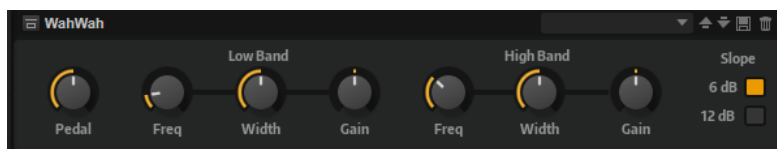
Activez ce bouton pour pouvoir régler le paramètre **Freq** par fractions de temps.

### Freq

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

## WahWah

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



Vous pouvez régler la fréquence, la largeur de bande et le gain pour les positions haute et basse de la pédale. 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.

### Low Band

- **Freq** détermine la fréquence du filtre pour la position basse de la pédale.
- **Width** détermine la largeur (résonance) du filtre pour la position basse de la pédale.
- **Gain** détermine le gain du filtre pour la position basse de la pédale.

### High Band

- **Freq** détermine la fréquence du filtre pour la position haute de la pédale.
- **Width** détermine la largeur (résonance) du filtre pour la position haute de la pédale.
- **Gain** détermine le gain du filtre pour la position haute de la pédale.

### Slope

Ce paramètre offre deux valeurs de pente pour le filtre : 6 dB ou 12 dB.

## Effets de distorsion

Le sous-menu **Distortion** comprend les 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. Les caractéristiques sonores de la saturation changent en fonction de l'amplificateur. Pour contourner la modélisation de l'ampli, sélectionnez **No Amplifier** (pas d'amplificateur).

### Speaker Model

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

### Drive

Ce paramètre détermine le niveau de la distorsion.

### Bass

Ce paramètre permet de définir la tonalité des basses fréquences.

### Middle

Ce paramètre permet de définir la tonalité des moyennes fréquences.

### Treble

Ce paramètre permet de définir la tonalité des hautes fréquences.

### Presence

Permet d'ajuster la brillance du 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.

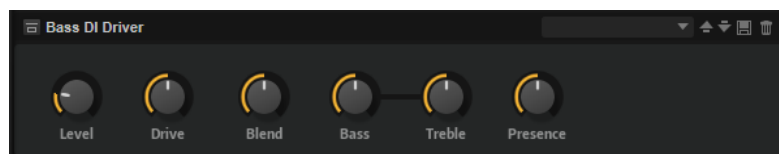
### Channel Mode

Détermine quels canaux de sortie l'amplificateur utilise pour le signal avec distorsion. Les options possibles sont **L** (gauche), **R** (droite) et **L/R** (les deux). Lorsque vous sélectionnez **L** ou **R**, l'autre canal génère un signal clair.

### Output

Ce paramètre permet de définir le niveau de sortie de l'amplificateur.

## Bass DI Driver



### Level

Permet de définir le niveau de sortie.

### Drive

Définit le gain et la distorsion.

### Blend

Permet de doser le rapport entre canal normal et émulation de circuit à lampe. Quand **Blend** est à 0, **Drive** et **Presence** sont inactifs.

### Bass

Accentue ou atténue les fréquences graves.

### Treble

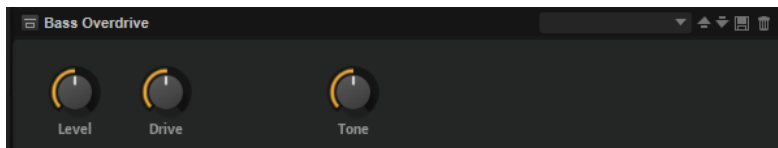
Accentue ou atténue les fréquences aiguës.

### Presence

Accentue ou atténue les attaques et les fréquences les plus hautes.

## Bass Overdrive

Bass Overdrive génère une distorsion comparable à celle d'un ampli à lampe.



### Level

Détermine le niveau de sortie.

### Drive

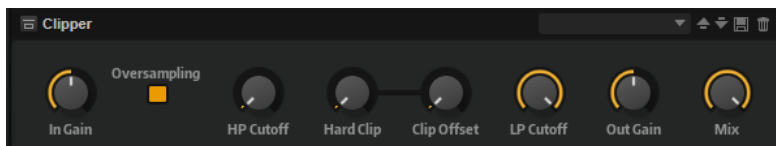
Plus cette valeur est élevée, plus des harmoniques sont ajoutées au signal de sortie de cet effet.

### Tone

Fonctionne comme filtre sur les harmoniques.

## Clipper

Cet effet applique au son une distorsion claire et harmonique.



### Input Gain

Permet de définir le niveau d'entrée de la distorsion.

### Oversampling

Permet d'accroître la précision de l'effet.

### High-Pass Cutoff

Filtre passe-haut à 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.

### Hard Clip

Applique une distorsion au signal.

### Hard Clip Offset

Permet de générer des harmoniques de rangs pairs et impairs. Plus le réglage est élevé, plus des harmoniques de rang pair sont générées.

### Low-Pass Cutoff

Filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.

### Output Gain

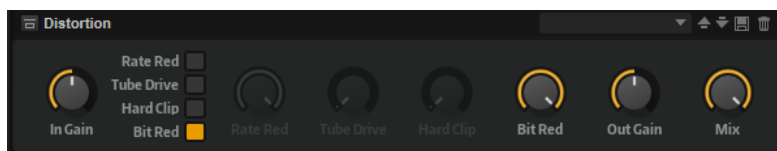
Permet de définir le niveau de sortie de la distorsion.

### Mix

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

## 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. Activez **Rate Red** pour régler le niveau de repliement. 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. Activez **Tube Drive** pour régler le niveau de distorsion. 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. Activez **Hard Clip** pour régler le niveau de distorsion. 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. L'activation de **Bit Red** permet de régler la quantité de bruit de quantification. 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.

## VST Amp

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. Les caractéristiques sonores de la saturation changent en fonction de l'amplificateur. Pour contourner la modélisation de l'ampli, sélectionnez **No Amplifier** (pas d'amplificateur).

### **Speaker Model**

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

### **Drive**

Ce paramètre détermine le niveau de la distorsion.

### **Bass**

Ce paramètre permet de définir la tonalité des basses fréquences.

### **Treble**

Ce paramètre permet de définir la tonalité des hautes fréquences.

### **Presence**

Permet d'ajuster la brillance du son.

### **Mic Type**

Vous avez le choix entre deux types de microphones. Quand ce contrôle est réglé sur 0 %, l'effet utilise un micro à condensateur et à grande membrane. À 100 %, vous obtenez un microphone dynamique. Les paramètres compris entre ces deux extrêmes vous permettent de passer progressivement d'un microphone à l'autre.

### **Microphone Position**

Ce menu vous permet de sélectionner la position du micro. Vous avez le choix entre sept positions. Ceux-ci peuvent être placés selon deux angles (central et latéral) et à trois distances différentes du haut-parleur. Un autre microphone en position centrale prend le son de plus loin.

### **Channel Mode**

Ce paramètre détermine comment la distorsion s'applique aux deux canaux d'entrée.

- **L** applique l'effet au canal d'entrée de gauche uniquement. Le canal droit n'est pas traité et reste propre.
- **R** applique l'effet au canal d'entrée de droite uniquement. Le canal gauche n'est pas traité et reste propre.
- **L+R** regroupe les deux canaux d'entrée en un seul signal mono et applique les effets à ce signal.
- **Stereo** applique l'effet indépendamment aux deux canaux d'entrée.

#### **À NOTER**

Les modes **L** et **R** permettent d'utiliser deux instances de l'effet pour traiter individuellement les canaux de gauche et de droite avec différents réglages.

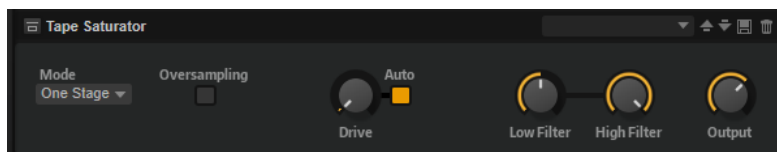
---

### **Output**

Ce paramètre permet de définir le niveau de sortie de l'amplificateur.

## Tape Saturator

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

Vous pouvez choisir ici l'effet d'un seul magnétophone à bandes (**One Stage**) ou de deux magnétophones à bandes en cascade (**Two Stage**).

Le mode **Two Stage** donne un son plus saturé, avec davantage de compression.

### Oversampling

Permet d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

#### À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

---

### 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

Ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer de +/- 3 dB la plage des basses fréquences, c'est-à-dire celles inférieures à 1 000 Hz.

### High Filter

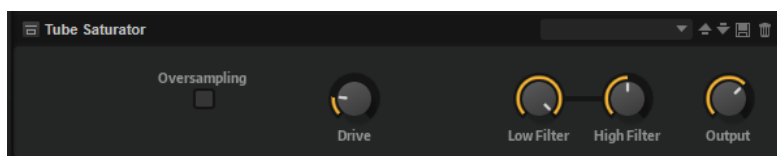
Permet d'atténuer la plage des hautes fréquences. Ce filtre coupe-haut possède une pente de 24 dB/octave.

### Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

## Tube Saturator

Cet effet enrichit le signal audio en lui ajoutant des harmoniques caractéristiques de celles d'une saturation d'ampli à lampes.



### Oversampling

Permet d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.



#### À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

#### Drive

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

#### Low Filter

Permet de réduire jusqu'à 6 dB la plage des basses fréquences en amont de la saturation.

#### High Filter

Permet d'augmenter ou de réduire jusqu'à +/- 6 dB la plage des hautes fréquences en amont de la saturation.

#### Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

## VST Bass Amp

Cet amplificateur pour basse offre six amplificateurs et quatre émulations de haut-parleur qu'il est possible de combiner librement.



Vous pouvez sélectionner une combinaison d'amplificateur/enceinte à l'aide des menus locaux **Amp Model** et **Speaker Model**.

#### Modèles d'amplificateurs (Amp Model)

Les amplificateurs disponibles dans le menu local **Amp Model** ont été modélisés à partir d'amplificateurs réels. Chaque ampli offre les réglages types pour enregistrer la basse, notamment gain, égalisation et volume général. Les paramètres Bass, Low Mid, High Mid et Treble (basse, bas médium, haut médium et aigus) ont un impact important sur le caractère et le son global de l'ampli correspondant.

- **Valve Amp 300** est un célèbre amplificateur à lampes des années 70. Il est idéal pour le rock.
- **Greyhound** est célèbre pour ses « growls ». Il est adapté à de nombreux styles.
- **Green T** est un amplificateur classique des années 80, idéal pour le funk et le rock.
- **Paradise** est un amplificateur des années 90 dont le son clair proche de la Hi-Fi est adapté à de nombreux styles.
- **Tweed** est un grand classique des années 50 à la clarté caractéristique.
- **iTech** est un amplificateur moderne au son universel.

#### Modèles de haut-parleurs (Speaker Model)

Les haut-parleurs disponibles simulent des combos ou des enceintes existantes.

- **4x10** émule le son de quatre haut-parleurs 10 pouces. Ces haut-parleurs offrent un son dynamique et clair, idéal pour le « Slap » ou le jeu de basse traditionnel.
- **8x10** émule le son de huit haut-parleurs 10 pouces.
- **4x12** émule le son de quatre haut-parleurs 12 pouces. Compromis idéal entre les HP 10 pouces et 15 pouces, ces haut-parleurs délivrent un son rond et profond.
- **1x15** émule le son d'un haut-parleur 15 pouces. Ce haut-parleur délivre plus de fréquences basses que les autres modèles. Il est adapté au rock et, de manière plus générale, aux styles vintages.

### **Shape 1/Shape 2**

Ce paramètre offre des courbes de tonalité prédéfinies.

### **Gain**

Détermine le niveau d'augmentation de l'amplificateur.

### **Bass**

Permet d'augmenter ou de diminuer les fréquences basses du signal.

### **Low Middle Frequency**

Permet d'augmenter ou de diminuer les fréquences moyennes basses du signal.

### **Low Middle Gain**

Détermine le niveau d'augmentation des fréquences moyennes basses du signal.

### **High Middle Frequency**

Permet d'augmenter ou de diminuer les fréquences médiums-aigües du signal.

### **High Middle Gain**

Détermine le niveau d'augmentation des fréquences médiums-aigües du signal.

### **Treble**

Permet d'augmenter ou de diminuer les fréquences hautes du signal.

### **Microphone Mix**

Configurez ce contrôle complètement vers la gauche ou la droite pour utiliser respectivement le micro 1 ou 2, ou choisissez une position intermédiaire pour mélanger les deux types.

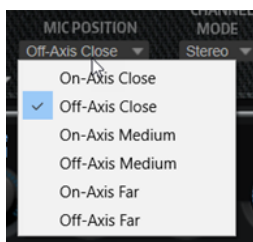
### **Microphone 1 Type/Microphone 2 Type**

Ces menus locaux vous offrent le choix entre plusieurs types de micros.

- Le **57** est un microphone dynamique au diagramme directionnel cardioïde.
- Le **121** est un microphone à ruban avec un diagramme en 8.
- Le **409** est un microphone dynamique au diagramme directionnel supercardioïde.
- Le **421** est un microphone dynamique au diagramme polaire cardioïde.
- Le **545** est un microphone dynamique au diagramme cardioïde permettant de réduire les réinjections (feedbacks).
- Le **5** est un microphone dynamique au diagramme directionnel cardioïde.
- Le **30** est un microphone de référence et de mesure au diagramme polaire omnidirectionnel.
- Le **87** est un microphone à condensateur au diagramme omnidirectionnel.

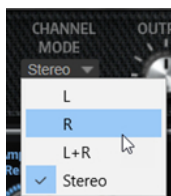
### **Microphone Position**

Ce paramètre permet de choisir la distance du microphone (trois disponibles) et sa position : sur l'axe central du haut-parleur (on-axis) ou hors de l'axe central (off-axis).



### Channel Mode

Permet de sélectionner la configuration de canal pour l'effet.



- **L** applique l'effet au canal d'entrée de gauche uniquement. Le canal droit n'est pas traité et reste propre.
- **R** applique l'effet au canal d'entrée de droite uniquement. Le canal gauche n'est pas traité et reste propre.
- **L+R** regroupe les deux canaux d'entrée en un seul signal mono et applique les effets à ce signal.
- **Stereo** applique l'effet indépendamment aux deux canaux d'entrée.

### À NOTER

Les modes **L** et **R** permettent d'utiliser deux instances de l'effet pour traiter individuellement les canaux de gauche et de droite avec différents réglages.

---

### Output Level

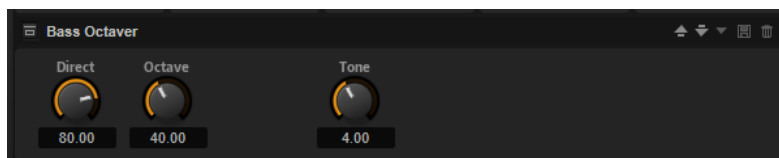
Ce paramètre permet de régler le niveau de sortie général de l'effet.

## Effets de modification de la hauteur

Le sous-menu **Pitch Shift** contient les effets de modification de hauteur.

### Bass Octaver

Bass Octaver crée une voix supplémentaire qui reproduit la voix d'origine en la transposant une octave plus bas. Cet effet a été prévu pour le traitement des signaux monophoniques.



### Direct

Permet de régler le niveau du signal d'origine. À 0, seul le signal généré et transposé est audible. Le fait d'augmenter cette valeur ajoute du signal d'origine.

### Octave

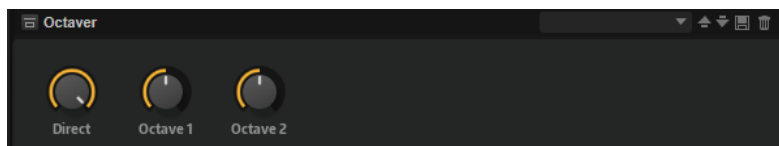
Permet de régler le niveau du signal généré une octave plus bas que la voix d'origine. Un réglage à 0 signifie que la voix est coupée.

### Tone

Modifie la caractéristique sonore du signal généré.

## Octaver

Octaver crée deux voix supplémentaires qui reproduisent la voix d'origine en la transposant une octave plus bas et une octave plus haut. Cet effet a été prévu pour le traitement des 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

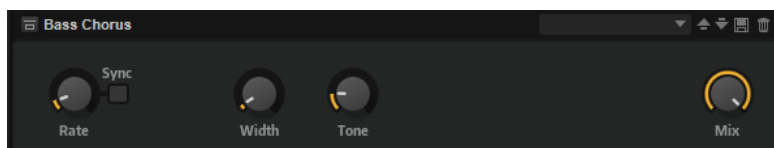
Détermine le niveau du signal généré une octave plus haut que la voix d'origine.

## Effets de modulation

Le sous-menu **Modulation** contient les effets de modulation.

## Bass Chorus

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



### Rate

Définit la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

### Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser l'effet avec l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

### Width

Détermine l'intensité de l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet est prononcé.

### Tone

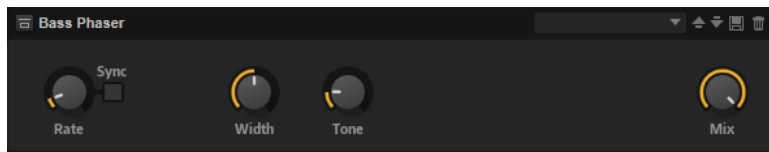
Permet d'atténuer les fréquences graves.

### Mix

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

## Bass Phaser

Bass Phaser épaissit et élargit le son en modulant sa phase.



### Rate

Définit la fréquence de balayage. Il est possible de synchroniser ce paramètre avec le tempo de l'application hôte.

### Sync

Activez ce paramètre pour synchroniser l'effet avec l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

### Width

Détermine la largeur de l'effet de modulation entre les fréquences hautes et basses.

### Tone

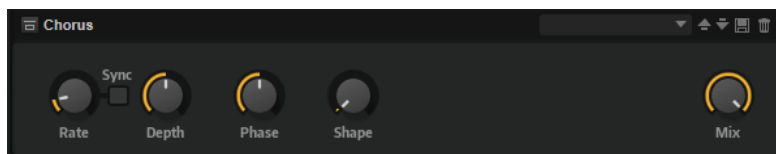
Permet d'atténuer les fréquences graves.

### Mix

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

## Chorus

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



### Rate

Définit 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

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

### Shape

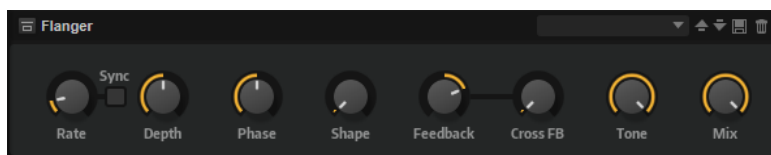
Détermine les caractéristiques de la modulation. À 0 %, la hauteur change continuellement, engendrant ainsi une modulation régulière. À 100 %, la hauteur ne change pas en permanence et engendre une modulation moins régulière.

### 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

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

### Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Le résultat est particulièrement audible quand **Feedback** est activé. 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

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

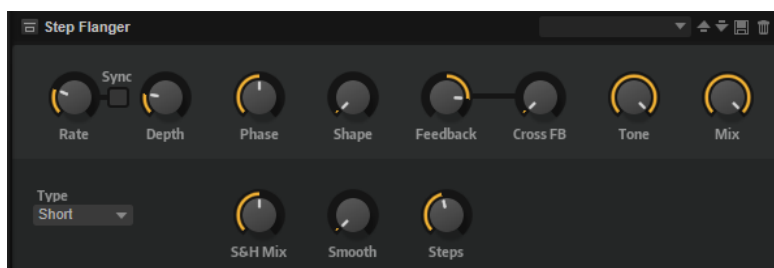
Ce paramètre est uniquement effectif quand **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0 %.

### Tone

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

## Step Flanger

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



### Rate

Définit 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

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

### Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Le résultat est particulièrement audible quand **Feedback** est activé. 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

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 est uniquement effectif quand **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 que **Long** génère 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

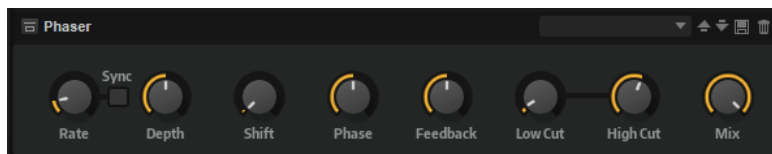
Ce paramètre permet de créer des transitions progressives entre les paliers. Le signal de modulation par paliers est ainsi plus fluide.

### 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

Détermine la fréquence de la modulation de phase.

### 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

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

### Feedback

Ajoute des résonances à l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet est prononcé.

### Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences.

### High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences.

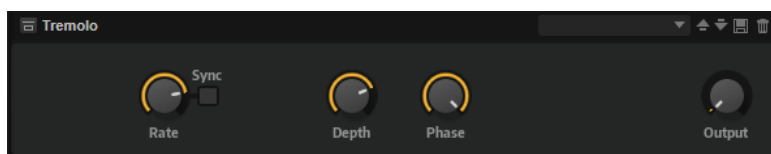
### Mix

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

Élargit l'image sonore de l'effet de mono à stéréo.

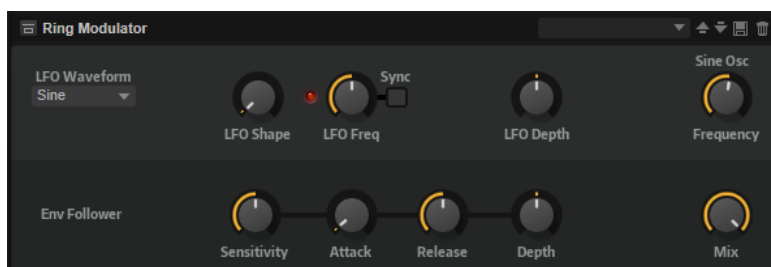
### Output

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

## Ring Modulator

Cet effet offre un oscillateur sinusoïdal qui est multiplié par le signal d'entrée. Vous obtenez ainsi des fréquences métalliques, proche des sons de cloche.

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.



### LFO Waveform et LFO Shape

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 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 proche de l'onde **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).

#### **LFO Freq**

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

#### **Sync**

Activez ce bouton pour pouvoir régler la valeur **LFO Freq** en fractions de temps.

#### **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**

Grâce aux temps d'attaque et de release (relâchement) configurables, la fonction Envelope Follower suit le signal d'entrée pour générer un signal de modulation qui reproduit 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**

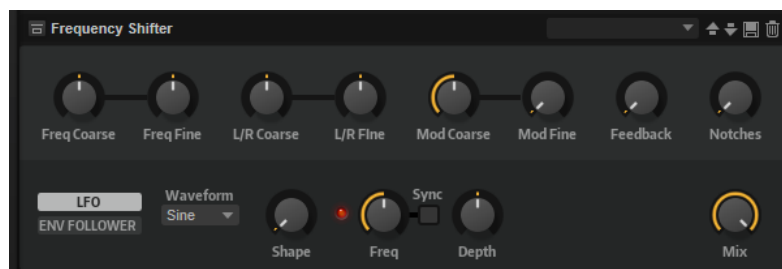
Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

#### **Depth**

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

## Frequency Shifter

Cet effet déplace toutes les fréquences du signal d'entrée d'un niveau fixe.



Contrairement aux effets Pitch Shift, qui modifient les fréquences selon un certain facteur et conservent les rapports entre les harmoniques, un Frequency Shifter altère les rapports harmoniques. Par conséquent, les déplacements de fréquences importants engendrent généralement des sons dissonants. Par ailleurs, Frequency Shifter applique un décalage aux fréquences, tandis que les effets Pitch Shift les multiplient par un certain facteur. Frequency Shifter altère davantage les basses fréquences que les fréquences élevées. Par exemple, si le signal d'entrée contient les fréquences 100 Hz, 1 000 Hz et 10 000 Hz et que vous déplacez la fréquence de +100 Hz, les fréquences obtenues seront 200 Hz, 1 100 Hz et 10 100 Hz.

### Freq Coarse

Détermine l'ampleur du déplacement de fréquence.

### Freq Fine

Permet de régler en précision l'ampleur du déplacement de fréquence.

### L/R Coarse

Permet de décaler les canaux gauche et droit.

- Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche, vers le bas.
- Avec des valeurs négatives, le canal gauche est décalé vers le haut et le droit, vers le bas.

### L/R Fine

Permet de régler en précision le décalage entre les canaux gauche et droit.

- Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche, vers le bas.
- Avec des valeurs négatives, le canal gauche est décalé vers le haut et le droit, vers le bas.

### Mod Coarse

Détermine le déplacement de fréquences maximum pouvant être occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

### Mod Fine

Permet de régler en précision le déplacement de fréquences occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

### Feedback

Détermine le niveau de la réinjection, c'est-à-dire le niveau du signal renvoyé de la sortie de l'effet vers son entrée. L'effet obtenu est comparable à celui d'un phaser. Vous pouvez configurer la direction et la vitesse de cet effet à l'aide du paramètre **Freq Fine**.

### Notches

Détermine le nombre de creux engendrés par l'effet phaser quand vous configurez le feedback sur une valeur élevée.

## Section LFO

### LFO Wave Shape

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

- **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 proche de l'onde **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).

### Freq

Détermine la fréquence du LFO en Hertz.

### Sync

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

### Depth

Détermine la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du LFO.

## Envelope Follower

Grâce aux temps d'attaque et de release (relâchement) configurables, la fonction Envelope Follower suit le signal d'entrée pour générer un signal de modulation qui reproduit 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 Enveloppe 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 la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

#### À NOTER

Le déplacement de fréquence maximum pouvant être engendré par la modulation du LFO ou du profileur d'enveloppe est déterminé par les paramètres **Mod Coarse** et **Mod Fine**.

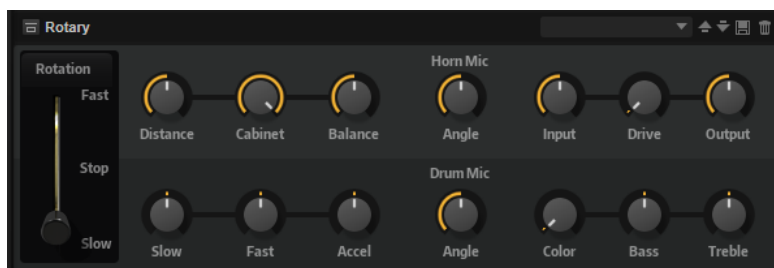
### Mix

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

## Rotary

Rotary émule le son d'un haut-parleur à effet Leslie 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 Speed**

Ce paramètre détermine 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. Comme le pavillon et le tambour n'accélèrent et ne décélèrent pas à la même vitesse, 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 ensemble.

### **Fast**

Détermine la vitesse rapide du pavillon et du tambour ensemble.

### **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 mono. 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 mono. À 180°, l'image sonore est entièrement stéréo.

### **Input**

Permet de régler le gain en amont du haut-parleur tournant et de la saturation.

### **Drive**

Permet de régler la distorsion de l'amplificateur.

### **Output**

Permet de régler le gain en sortie du haut-parleur tournant et de la saturation.

### **Color**

Ce paramètre modifie le timbre de l'effet Rotary, c'est-à-dire l'intensité de l'effet obtenu grâce à la rotation du pavillon et du tambour.

### **Bass**

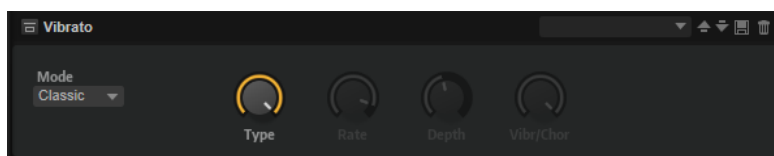
Ce paramètre permet de définir la tonalité des basses fréquences.

### **Treble**

Ce paramètre permet de définir la tonalité des hautes fréquences.

## Vibrato

Vibrato émule les effets chorus et vibrato des orgues vintage. Il épaisit le son en modulant sa hauteur.



C'est un accès direct aux paramètres classiques de chorus et de vibrato. En outre, il offre un mode **Custom**, pour ajuster librement le niveau de chorus ou de vibrato.

### Mode

Permet de sélectionner le mode **Classic** ou **Custom** (classique ou personnalisé).

- Le mode **Classic** offre différents préréglages de chorus et de vibrato.
- Le mode **Custom** permet de régler librement les commandes **Rate**, **Depth** et **Vibr/Chor** du chorus et du vibrato.

### Type

Sélectionnez ici l'un des trois préréglages classiques de chorus et de vibrato (**C1**, **C2**, **C3** et **V1**, **V2** et **V3**, respectivement).

### Rate

Détermine la fréquence de modulation de la 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 delay dont les durées sont modulées par un LFO. Un second LFO à fréquences plus élevées confère au son une sorte de chatoiement (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 primaires et secondaires 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.

### FX 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 Dynamics

Le sous-menu **Dynamics** contient les effets de dynamique.

Les effets Compressor, Limiter, Brickwall Limiter, Expander, Gate et Maximizer utilisent une fonction d'anticipation interne qui offre une qualité audio optimale.

Néanmoins, cette fonction d'anticipation engendre une courte latence. La plupart du temps, cette latence n'est pas perceptible, mais il arrive qu'elle donne lieu à des effets indésirables. Par exemple, si vous travaillez avec une compression parallèle pour laquelle des signaux sont transmis sur un bus AUX, puis renvoyés dans le reste du mixage, vous risquez de constater un effet de flanger.

Si la latence pose problème, vous avez plusieurs solutions :

- Pour les effets Compressor, Expander et Gate, activez le bouton **Live** pour utiliser ces effets sans la fonction d'anticipation.
- Pour les effets Limiter, Brickwall Limiter et Maximizer, transmettez les signaux vers l'une des sorties du plug-in, puis ajoutez l'effet correspondant directement dans la station de travail, afin d'utiliser la compensation de retard de l'application hôte.

## 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** et **Ratio** en utilisant les poignées de ce contrôle. 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 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est supérieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

### High Ratio

Quand ce paramètre est activé, **Ratio** est automatiquement défini sur la valeur maximale.

De cette manière, il est possible d'utiliser cet effet comme limiteur, par exemple.

### Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand **Soft Knee** est activé, l'arrivée de la compression est plus progressive 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 est indiqué par le vumètre Gain Reduction (**GR**).

#### À NOTER

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

---

### Auto Make-Up Gain

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

### Attack

Détermine la vitesse de réaction de l'effet lorsque le niveau du signal dépasse le seuil (Threshold). Plus la valeur du paramètre **Attack** est élevée, plus la réduction de gain est lente. Ainsi, avec une valeur élevée, le début des signaux qui dépassent le seuil 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 relâchement (**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 définir automatiquement le temps de release (relâchement). Le compresseur analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

### Peak/RMS

Détermine si le signal d'entrée est analysé selon les valeurs **Peak**, **RMS** ou les deux. À 0 %, le compresseur détecte uniquement les crêtes (**Peak**) et à 100 %, uniquement le niveau **RMS**. **Peak** signifie que le compresseur réagit directement au niveau de crête du son. **RMS** signifie que le compresseur réagit à la puissance moyenne du son. La détection **Peak** réagit plus rapidement que la détection **RMS**. Généralement, l'analyse des crêtes (**Peak**) est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse **RMS** pour les sons plus longs.

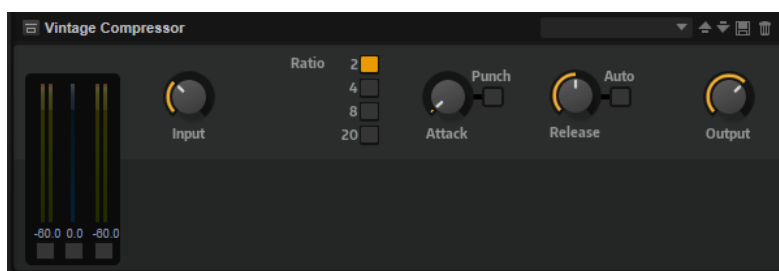
### Live

Quand ce bouton est activé, la fonction d'anticipation de l'effet est désactivée. L'anticipation permet un traitement plus précis, mais engendre en contrepartie un certain temps de latence. Quand le mode **Live** est activé, il n'y a pas de latence, ce qui convient mieux au traitement en direct.

## Vintage Compressor

Vintage Compressor imite les compresseurs matériels vintage.

Ce compresseur dispose de contrôles séparés pour les paramètres de gain **Input** et **Output**, **Attack** et **Release**. En outre, il offre un mode **Punch** qui protège la phase d'attaque du signal ainsi qu'une fonction **Auto** dépendante du programme pour le paramètre **Release**.



### Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

### Vumètre GR

Indique le niveau de réduction du gain.

### Input

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

### 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.

### Attack (0,1 à 100 ms)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

### Punch

Si cette fonction est activée, le début de la phase d'attaque du signal est protégé et conserve l'impact d'origine dans le contenu audio, même avec un réglage du paramètre **Attack** court.

### Release (10 à 1 000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée nécessaire au retour du gain à son niveau d'origine. Quand la fonction **Auto Release** est activée, le plug-in se configure automatiquement sur le niveau de relâchement le mieux adapté au signal.

### Output (-48 à 24 dB)

Permet de régler le gain de sortie.

## Tube Compressor

Ce compresseur polyvalent intègre une émulation de lampe et vous permet d'obtenir des compressions douces et chaleureuses. Le vumètre GR indique le niveau de réduction du gain. Tube Compressor est doté d'une section de Side-Chain interne qui permet de filtrer le signal de déclenchement.



### Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

### Vumètre GR

Indique le niveau de réduction du gain.

### Input

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

### Limit

Augmente le taux du compresseur de manière à créer un effet de limitation.

### Drive (1,0 à 6,0)

Détermine le niveau de saturation à lampe.

### Attack (0,1 à 100 ms)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

### Release (10 à 1 000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée nécessaire au retour du gain à son niveau d'origine. Quand la fonction **Auto Release** est activée, le plug-in se configure automatiquement sur le niveau de relâchement le mieux adapté au signal.

### Output (-12 à 12 dB)

Permet de régler le gain de sortie.

### Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité en préservant les transitoires du signal entrant.

### Side-Chain

Active le filtre de chaînage interne. Le signal d'entrée est alors traité en fonction des paramètres de ce filtre. La fonction de side-chain interne peut être utilisée pour contrôler le fonctionnement du gate.

### Monitor

Permet d'écouter le signal filtré.

### Filter Type (Low-Pass/Band-Pass/High-Pass)

Quand la fonction **Side-Chain** est activée, ces boutons vous permettent de sélectionner un type de filtre. Vous avez le choix entre passe-bas, passe-bande et passe-haut.

### Center

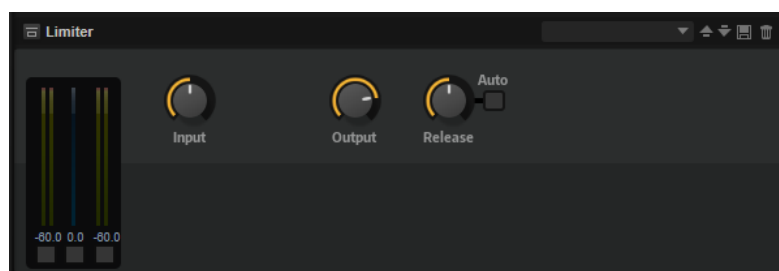
Détermine la fréquence centrale du filtre quand le **Side-Chain** est activé.

### Q-Factor

Détermine la résonance ou la largeur du filtre quand le **Side-Chain** est activé.

## Limiter

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



Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après la limitation. Le vumètre 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

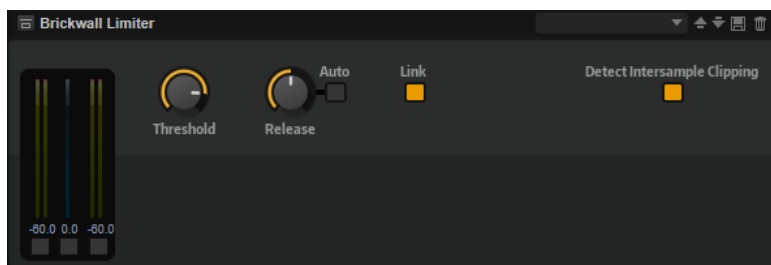
Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

### Auto

Détermine automatiquement le temps de release (relâchement). Le Limiter analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

## Brickwall Limiter

Le plug-in Brickwall Limiter permet de limiter le signal de sortie selon un niveau défini.



Grâce à son attaque rapide, Brickwall Limiter peut réduire les crêtes audio les plus courtes sans engendrer de parasites sonores. Toutefois, ce plug-in génère une latence de 1 ms. Brickwall Limiter est doté de plusieurs vumètres qui indiquent le niveau d'entrée, le niveau de sortie et le niveau de limitation appliqué.

### Threshold (-20 à 0 dB)

Détermine le niveau à partir duquel le limiteur intervient. Seuls les signaux dont le niveau dépasse ce seuil sont traités.

### Release (ms ou Auto)

Règle le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine lorsque le signal tombe sous le niveau de seuil (Threshold). Quand le bouton **Auto** est activé, le plug-in analyse le signal audio pour déterminer le meilleur temps de relâchement (Release).

### Link Channels

Quand cette option est activée, le plug-in utilise le signal d'entrée du canal dont le niveau est le plus élevé. Quand elle est désactivée, chaque canal est analysé séparément.

### Detect Intersample Clipping

Quand cette option est activée, le plug-in se base sur le suréchantillonnage pour détecter et limiter les niveaux des signaux entre deux échantillons afin d'éviter la distorsion lors de la conversion des signaux numériques en signaux analogiques.

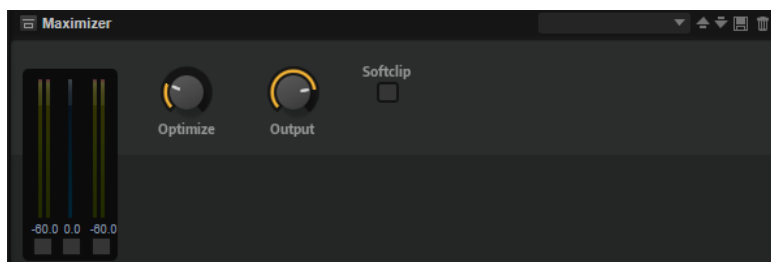
### À NOTER

Brickwall Limiter est conçu pour limiter les crêtes occasionnelles dans le signal. Si le vumètre de réduction du gain (GR) indique une limitation constante du signal, essayez d'augmenter le seuil (Threshold) ou de diminuer le niveau général du signal d'entrée.

---

## Maximizer

Ce plug-in augmente la sonie du contenu audio sans risque d'écrêtage.



### Optimize

Détermine la puissance (ou sonie) du signal.

### Output

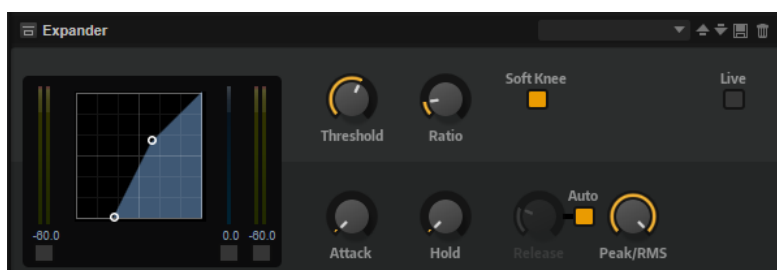
Détermine le niveau de sortie maximum.

### Soft Clip

Quand ce bouton est activé, le **Maximizer** commence à limiter ou écrêter doucement le signal. Par ailleurs, des harmoniques sont générées afin de conférer aux données audio le son chaleureux des amplis à lampe.

## Expander

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** et **Ratio** en utilisant les poignées de ce contrôle. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après expansion. 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 inférieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil ne sont pas affectés par le processus.

### 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 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est inférieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

### Soft Knee

- Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini.
- Quand ce bouton 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

Activez ce bouton pour définir automatiquement le temps de release (relâchement). L'Expander analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

### Peak/RMS

Détermine si le signal d'entrée est analysé selon les valeurs **Peak**, **RMS** ou les deux. À 0 %, l'Expander détecte uniquement les crêtes (**Peak**) 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 détection **Peak** réagit plus rapidement que la détection **RMS**. Généralement, l'analyse des crêtes (**Peak**) est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse **RMS** pour les sons plus longs.

### Live

Quand ce bouton est activé, la fonction d'anticipation de l'effet est désactivée. L'anticipation permet un traitement plus précis, mais engendre en contrepartie un certain temps de latence. Quand le mode **Live** est activé, il n'y a pas de latence, ce qui convient mieux au traitement en direct.

## 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 contrôles 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

Permet d'élargir ou réduire la largeur de bande des filtres.

### 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

Détermine automatiquement le temps de release (relâchement). Le Gate analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

### Peak/RMS

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

### Live

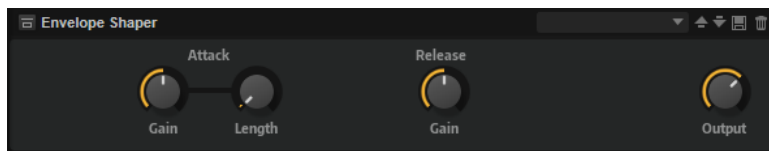
Quand ce bouton est activé, la fonction d'anticipation de l'effet est désactivée. L'anticipation permet un traitement plus précis, mais engendre en contrepartie un certain temps de latence. Quand le mode **Live** est activé, il n'y a pas de latence, ce qui convient mieux au traitement en direct.

## 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 pour éviter tout 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 et de routage

Le sous-menu **Spatial + Panner** contient les effets de panorama stéréo.

### Stereo Pan

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



#### Input Swap

Intervertit les canaux stéréo.

#### Pan

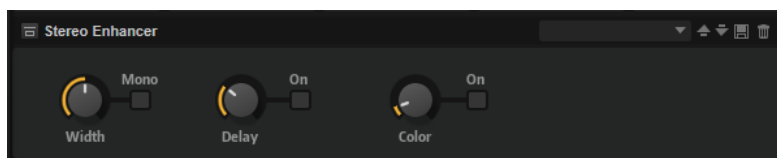
Détermine la position du signal dans le champ panoramique. Le panoramique peut s'appliquer aux sources mono et stéréo.

#### Width

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

### Stereo Enhancer

Ce plug-in permet d'élargir le panorama stéréo d'un signal audio stéréo. Il ne peut pas être utilisé avec des fichiers mono.



#### Width

Contrôle la largeur ou la profondeur de l'image stéréo. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet stéréo plus prononcé.

**Delay**

Augmente la différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.

**Color**

Génère des différences supplémentaires entre les canaux gauche et droit afin d'améliorer la stéréo.

**Mono**

Permet de commuter la sortie en mono afin de vérifier que le son n'a pas été coloré de façon indésirable, ce qui peut arriver quand on améliore l'image stéréo.

## Effets hérités

Le sous-menu **Legacy** contient les effets hérités précédemment utilisés dans HALion 3.

## Effets hérités de HALion 3

Les effets HALion 3 de ce menu ont été ajoutés pour assurer la compatibilité avec les projets plus anciens.

### Amp Simulator

Effet de modélisation de l'amplificateur.

**Model**

Permet de choisir le modèle d'amplificateur émulé. Le caractère de la tonalité change en fonction du modèle choisi.

**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 des caractéristiques du signal d'entrée.

**Treble**

Accentuation des aigus. L'option en phase ou hors phase permet d'obtenir différentes tonalités.

**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 est fixe (**Linear**) ou change en fonction du niveau du signal (**Comping**).

**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.

## **Chorus**

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

### **Rate**

Fréquence de 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.

## **Compressor**

Simple compresseur.

### **Threshold**

Seuil de compression.

### **Ratio**

Niveau de compression.

### **Attack**

Durée d'attaque.

### **Release**

Durée de relâchement.

### **Output**

Réglage du niveau de sortie.

## **Delay**

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

### **Time**

Durée du retard.

### **Sync**

Quand la fonction **Sync** est activée, vous pouvez définir le temps de retard en valeurs de note.

### **Feedback**

Détermine le nombre d'échos.

**Balance**

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

**Damp**

Filtre coupe-haut adoucissant le son des répétitions successives.

**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.

**Out**

Réglage du niveau de sortie.

**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.

**Low EQ**

Égaliseur coupe-bas.

**High EQ**

Égaliseur coupe-haut.

**Mix**

Mixage entre le signal traité et non traité.

**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.

### **Ensemble**

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

### **Rate**

Fréquence de modulation.

### **Depth**

Niveau de la modulation de hauteur.

### **Shimmer**

Engendrer 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**

Retard initial. Permet de définir la durée de retard minimale / la fréquence de flanging maximale.

### **Mix**

Mixage entre le signal traité et non traité.

### **Gate**

Simple effet de porte de bruit.

### **Threshold**

Seuil d'ouverture de la porte.

### **Range**

Réduction du niveau du signal quand la porte est fermée.

### **Attack**

Durée d'attaque.

### **Release**

Durée de relâchement.

### **Output**

Réglage du niveau de sortie.

### **Hall Reverb**

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

### **PreDelay**

Permet d'appliquer un delay qui émule de grands espaces acoustiques ou crée un court écho de répétition.

### **Time**

Durée de la queue de réverb.

### **Damp**

Amortissement progressif des hautes fréquences.

### **Low EQ**

Égaliseur coupe-bas.

### **High EQ**

Égaliseur coupe-haut.

### **Mix**

Mixage entre le signal traité et non traité.

### **Limiter**

Limiteur de niveaux.

### **Drive**

Saturation du signal d'entrée.

### **Attack**

Durée d'attaque.

### **Release**

Durée de relâchement.

### **Output**

Réglage du niveau de sortie.

### **Long Delay**

Cet effet possède les mêmes paramètres que l'effet Delay, mais avec des échos pouvant atteindre quatre secondes de retard.

### **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.

**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**

Réglage du niveau de sortie.

**Non-Linear Reverb**

Réverb avec effet de porte. Le champ réverbéré est brutalement coupé.

**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 1980.

**Low EQ**

Égaliseur coupe-bas.

**High EQ**

Égaliseur coupe-haut.

**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.

**Out**

Réglage du niveau de sortie.

**Mix**

Mixage entre le signal traité et non traité.

**Pan/Tremolo**

Effets de panoramique automatique et de trémolo souvent utilisés sur les pianos électriques vintage.

**Rate**

Fréquence de balayage.

**Phase**

Phase relative entre la modulation d'amplitude du canal gauche et du canal droit. Permet 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.

**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**

Réglage du niveau de sortie.

**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.

**Rotary Speaker**

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

**Rate**

Commande globale de vitesse : Stop, Slow, Fast.

**Dirt**

Niveau d'overdrive.

**LoHi**

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

**Width**

Champ panoramique.

**Tone**

Permet d'intervenir sur la tonalité du signal de distorsion (overdrive).

**Low/High Speed**

Vitesses des rotors aigu et grave.

**Low/High Acceleration**

Accélération des rotors aigu et grave.

**Mix**

Mixage entre le signal traité et non traité.

**Shelf EQ**

Simple contrôle de tonalité.

**Output**

Réglage du niveau de sortie.

**Bass**

Amplification/atténuation des fréquences graves.

**Treble**

Amplification/atténuation des fréquences aiguës.

**Stereo Delay**

Plug-in de delay à entrée et sortie stéréo.

**Time**

Durée du retard.

**Feedback**

Détermine le nombre d'échos. Pour une réinjection minimale, placez le curseur en position centrale. En déplaçant 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**

Quand la fonction **Sync** est activée, vous pouvez définir le temps de retard en valeurs de note.

### **Balance**

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

### **Damp**

Filtre coupe-haut adoucissant le son des répétitions successives.

## **Stereo Width**

Effet d'élargissement stéréo à 4 modes.

### **Mode**

- Le mode **Adjust** ajuste la largeur initiale du signal stéréo.
- Le mode **Swap** ajuste la largeur initiale du signal stéréo et intervertit les canaux gauche et droit.
- Le mode **Comb** applique un effet de filtre en peigne stéréo.
- Le mode **Haas** crée un effet de largeur stéréo en retardant l'un des canaux.

### **Delay**

Durée de retard (paramètre non utilisé par les modes **Adjust** et **Swap**).

### **Width**

Réglage global du champ panoramique.

### **Low/Mid/High**

Réglage du champ panoramique des fréquences basses, moyennes et hautes.

### **Output**

Réglage du niveau de sortie.

## **TalkBox**

Filtre modulé à formants qui génère des sons de voyelles.

### **Rate**

Taux de modulation du LFO.

### **Depth**

Ampleur de la modulation du LFO.

### **Vowel**

En position centrale, les 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.

### **Tape Delay**

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

### **Time**

Durée du retard.

### **Sync**

Quand la fonction **Sync** est activée, vous pouvez définir le temps de retard en valeurs de note.

### **Feedback**

Détermine le nombre d'échos.

### **Vintage**

Niveau du caractère vintage et fluctuations de la vitesse de défilement de la bande magnétique.

### **Mix**

Mixage entre le signal traité et non traité.

### **Head 1**

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

### **Head 2**

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

### **Head 3**

Niveau du retard 3.

### **Head 4**

Niveau du retard 4.

### **Pan 3+4**

Fait varier la position panoramique des retards 3 et 4 du centre à l'extrême gauche/droite.

### **Vol 3+4**

Fait varier le niveau des signaux de sortie des retards 3 et 4.

### **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 Wah** : l'effet est contrôlé par l'enveloppe dynamique du son.

- **Pedal Wah** : pas de modulation. Le paramètre **Pedal** détermine la fréquence.
- **Mod Wah** : 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**.

**Mix**

Mixage entre le signal traité et non traité.

# Note Expression

La technologie Note Expression de Steinberg vous donne accès à des performances instrumentales d'un réalisme époustouflant. Note Expression permet d'appliquer des modulations automatisées à chaque note jouée. HALion Sonic prend en charge Note Expression pour le volume, le panoramique et le réglage de la hauteur.

Si vous utilisez une station de travail Steinberg compatible avec Note Expression, vous pouvez automatiser par note les paramètres de Note Expression pour tous les programmes de HALion Sonic.

En outre, les programmes qui ont accès à la matrice de modulation permettent d'assigner jusqu'à huit contrôleurs Note Expression aux destinations de modulation disponibles. Ces contrôleurs fonctionnent en parallèle des modulations de hauteur, de panoramique et de niveau préassignées.

## À NOTER

Les contrôleurs Note Expression d'un programme sont partagés par toutes ses couches. En d'autres termes, les données des contrôleurs affectent toutes les couches simultanément. Selon la configuration des contrôleurs Note Expression, chaque couche peut réagir différemment.

## À NOTER

Si vous utilisez HALion Sonic avec une application hôte qui ne prend pas en charge la technologie Note Expression, la page de l'éditeur **Note Expression** et les contrôleurs Note Expression de la matrice de modulation sont visibles, mais inopérants.

## Éditeur Note Expression

Dans l'éditeur, les contrôleurs Note Expression apparaissent à gauche et les destinations de modulation assignées, à droite. Vous bénéficiez ainsi d'un aperçu clair du routage des contrôleurs Note Expression dans la matrice de modulation et de l'effet qu'ils auront sur le son.

- Pour ouvrir l'éditeur **Note Expression**, ouvrez la page **Edit** et sélectionnez l'onglet **Program**.



## À NOTER

Un contrôleur Note Expression peut être assigné à plusieurs destinations.

### **Name**

Lorsqu'un contrôleur Note Expression est assigné pour la première fois, il prend le nom de la destination de modulation à laquelle il est assigné. Les assignations suivantes ne modifient pas son nom. Pour indiquer un nom manuellement, saisissez-le dans le champ **Name**.

### **Bypass Note Expression Controller**

Pour désactiver l'effet du contrôleur, cliquez sur le bouton **Bypass Note Expression Controller** (contourner le contrôleur Note Expression). Ce bouton est lié au bouton **Bypass** de la destination de modulation correspondante dans la matrice de modulation.

### **Depth**

Ce curseur vous permet de régler l'intensité de la modulation Note Expression. Il est lié au curseur **Depth** de la destination de modulation correspondante dans la matrice de modulation.

# Utilisation de la version autonome du Plug-in

Il est possible d'utiliser HALion Sonic sans application hôte.

Quand vous utilisez HALion Sonic en tant qu'application autonome, une section supplémentaire apparaît en haut de l'interface. Elle vous permet de définir des raccourcis clavier, de configurer le routage des interfaces audio et MIDI, de régler le volume général et d'accéder à l'aide-mémoire MIDI intégré, grâce auquel vous pouvez enregistrer vos idées sans avoir à lancer une application de séquenceur MIDI. Cette section permet également de lire des arrangements multipistes qui déclenchent les différents programmes.

## Configuration des préférences

Vous pouvez configurer la version autonome de HALion Sonic dans la boîte de dialogue **Plug-in Preferences**.

- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Plug-in Preferences**, cliquez sur le bouton **Open Preferences** à droite du champ des sorties audio ou faites un clic droit dans la section qui se trouve en haut de l'interface et sélectionnez **Plug-in Preferences** dans le menu contextuel.

## Boîte de dialogue Preferences

La boîte de dialogue **Plug-In Preferences** comporte plusieurs pages de paramètres.

### Page MIDI

#### MIDI Input Ports (ports d'entrée MIDI)

Utilisez ce menu local pour définir une entrée MIDI.

#### Channel Filter (filtre de canaux)

Détermine si les événements MIDI doivent être enregistrés sur tous les canaux MIDI, ou uniquement sur un canal spécifique.

#### Filter 'All Notes Off' Controller (filtrer le contrôleur 'All Notes Off')

Activez ce paramètre pour éviter les messages « All Notes Off » non souhaités. Ces messages sont transmis par certains claviers lorsque la dernière touche est relâchée. Ceux-ci interrompent la lecture de HALion Sonic même quand la pédale de sustain est utilisée.

### Page Outputs

Les menus locaux **Audio Output Ports** offrent différents types de sorties audio. Vous pouvez assigner des sorties différentes à chacun de ces canaux.

- Pour mapper une sortie sur un canal, sélectionnez-la dans le menu local.
- Pour assigner les canaux avant et arrière à des ports de sortie audio numérotés dans l'ordre croissant, maintenez la touche **Maj** enfoncée et sélectionnez une sortie audio.

- Pour assigner les sorties audio par paires aux canaux avant et arrière, maintenez enfoncées les touches **Alt/Opt - Maj** et sélectionnez une sortie audio.

## Page Metronome

La page **Metronome** vous permet de configurer plusieurs paramètres relatifs à l'utilisation du métronome.

### Mode

Permet d'activer/désactiver le métronome ou de le configurer en mode **Count In** (décompte).

### Accent

Permet d'accentuer le premier temps de chaque mesure.

### Level

Permet de régler le volume du métronome.

### Connections

Permet de sélectionner une sortie stéréo séparée pour le métronome.

## Page General

### Don't prompt for confirmation when quitting HALion Sonic

Si vous souhaitez que le plug-in se ferme sans message de confirmation quand vous quittez le programme, cochez la case **Don't prompt for confirmation when quitting HALion Sonic**.

### Mode High DPI

- Quand **High DPI Mode** est activé, le plug-in utilise des bitmaps haute résolution quand l'échelle d'affichage est égale ou supérieure à 150 % sur les moniteurs haute résolution, par exemple 4K (UHD), 5K etc. De cette manière, les images sont plus précises sur les écrans haute résolution.

#### À NOTER

À ce jour, les systèmes Windows prennent uniquement en charge les facteurs d'échelle multiples de 100. Par exemple, si vous utilisez un facteur d'échelle de 150 %, le facteur d'échelle utilisé dans HALion Sonic sera de 200 %.

Le mode **High DPI** peut s'avérer incompatible avec certaines combinaisons logicielles et matérielles. Si vous rencontrez des problèmes d'affichage avec votre configuration, vous pouvez désactiver **High DPI Mode**.

- Quand **High DPI Mode** est désactivé, la résolution intégrée du moniteur est utilisée.

## Page ASIO Driver

Le menu local **ASIO Driver** (pilote ASIO) vous permet de sélectionner le pilote de votre interface audio.

### Release Driver when Application is in Background

Activez cette option si vous souhaitez utiliser plusieurs applications audio à la fois.

### Input Latency/Output Latency

Sur cette page, vous pouvez également consulter les valeurs de latence de votre interface audio en entrée et en sortie. La latence est la durée dont votre système a



besoin pour répondre aux messages qui lui sont transmis. Avec une latence élevée, vous risquez de constater un décalage entre le moment où vous appuyez sur une touche et le moment où le son est émis.

Vous pouvez modifier la latence grâce au paramètre **Buffer Size** du tableau de bord de votre pilote, accessible en cliquant sur le bouton **Control Panel** de l'onglet **Advanced**.

### Sample Rate

Sous les valeurs de latence, vous pouvez définir la fréquence d'échantillonnage de l'interface audio connectée.

### Audio Priority

Détermine l'ordre de priorité des processus de HALion Sonic pour l'accès aux ressources processeur de l'ordinateur.

- En mode **Normal**, les processus non audio et la lecture audio ont plus ou moins la même priorité.
- En mode **Boost**, l'audio a priorité sur le MIDI. Essayez ce mode si vous constatez des problèmes de son lors de la lecture des données MIDI et audio.

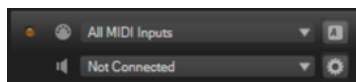
### Activate Steinberg Audio Power Scheme

Avec cette option, tous les modes d'économie d'énergie qui ont un impact sur les traitements en temps réels sont désactivés. Notez qu'elle est efficace uniquement avec les très faibles latences et qu'elle demande plus de ressources.

## Page Advanced

Après avoir sélectionné le pilote, ouvrez la page **Advanced** pour définir et nommer les entrées et sorties à utiliser. Cliquez sur le bouton **Control Panel** pour ouvrir le panneau de configuration de l'interface audio et configurez les paramètres en suivant les recommandations du fabricant.

## Sélection de l'entrée MIDI et de la sortie audio



Le menu local de l'entrée MIDI regroupe tous les périphériques MIDI installés sur votre système.

- Sélectionnez le périphérique MIDI que vous souhaitez utiliser dans le menu local **Main MIDI Input Port**.

La DEL d'activité MIDI située dans le coin supérieur gauche de l'interface s'allume quand des messages MIDI sont transmis via l'entrée MIDI sélectionnée. Cette diode s'allume quand le plug-in reçoit des messages note-on et des messages de contrôleur. Vous pouvez ainsi vérifier si HALion Sonic et votre clavier MIDI sont bien connectés sur la même entrée de périphérique MIDI.

Le menu local de sortie audio regroupe toutes les sorties du périphérique ASIO sélectionné.

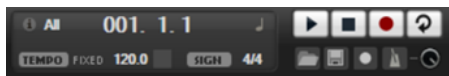
- Pour sélectionner la sortie audio du canal stéréo principal du plug-in, ouvrez le menu local **Audio Output Ports**.

LIENS ASSOCIÉS

[Page ASIO Driver](#) à la page 192

## Aide-mémoire

L'aide-mémoire vous permet d'enregistrer et de lire des fichiers MIDI au format SMF (Standard MIDI File). Vous pouvez y charger des fichiers MIDI, mais également enregistrer vos propres fichiers afin de les conserver.



### Icône Info

Survolez l'icône Info en haut à gauche de l'aide-mémoire pour afficher le nom du fichier MIDI chargé.

### Indicateur de position dans le morceau

Cet indicateur affiche la position du curseur de lecture. Au-dessus de cet indicateur, vous pouvez consulter la position au format numérique.

- Pour déplacer le curseur de lecture, faites-le glisser sur la position souhaitée.
- Pour alterner entre les formats temporels **Time** (temps) et **Bars** (mesures), cliquez sur **Select Time Format** (sélectionner le format temporel), dans le coin supérieur droit de l'affichage.

### Commandes de transport

- Cliquez sur **Play** pour démarrer la lecture du fichier MIDI.
- Cliquez sur **Stop** pour mettre le fichier MIDI en pause à la position actuelle. Cliquez deux fois sur ce bouton pour faire revenir le morceau au début.
- Cliquez sur **Record** pour démarrer l'enregistrement.
- Activez **Loop** pour lire l'intégralité du fichier MIDI en boucle.

### Tempo

- Configurez ce paramètre sur **Track** (suivre) pour suivre le tempo d'origine du fichier MIDI.  
Le paramètre **Adjust Tempo** permet de définir le tempo de lecture par rapport au tempo d'origine du fichier MIDI.
- Configurez ce paramètre sur **Fixed** (fixe) pour saisir le tempo manuellement. Vous pouvez indiquer la valeur directement dans le champ de valeur ou saisir un tempo en cliquant en rythme sur la zone **Tap to set Tempo** (taper pour définir le tempo), à côté du champ de valeur.

L'aide-mémoire et le métronome exploitent le paramètre **Tempo**.

### Time Signature

Détermine la signature rythmique. Vous pouvez définir une signature rythmique en fractions de temps.

### Load MIDI File

Permet de charger un fichier MIDI. L'aide-mémoire permet de lire des fichiers MIDI multipistes transmettant des notes sur les 16 canaux MIDI. Il envoie également des messages de changement de programme MIDI quand un fichier MIDI est chargé.

### Save Recording as MIDI File

Permet d'enregistrer le fichier MIDI.

### Record Mode

Détermine quand commencer l'enregistrement quand vous cliquez sur **Record**.

- Pour démarrer l'enregistrement immédiatement, sélectionnez **Direct**.

- Pour que l'enregistrement commence à la première note MIDI, sélectionnez **MIDI**.
- Pour que l'enregistrement commence après un décompte d'une mesure, sélectionnez **Count In 1**.
- Pour que l'enregistrement commence après un décompte de deux mesures, sélectionnez **Count In 2**.

#### **Metronome**

Permet d'activer un métronome pour enregistrer ou répéter.

#### **Metronome Volume**

Détermine le niveau sonore du clic du métronome.

#### LIENS ASSOCIÉS

[Utilisation du métronome](#) à la page 195

## Enregistrement des notes jouées

---

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le symbole d'enregistrement situé sous le bouton **Record** pour sélectionner un mode d'enregistrement.
  2. Cliquez sur le bouton **Record** pour démarrer l'enregistrement.  
Lors de l'enregistrement, l'indicateur de position dans le morceau défile de gauche à droite.
  3. Quand vous avez terminé votre enregistrement, cliquez sur le bouton **Stop**.
- 

#### LIENS ASSOCIÉS

[Aide-mémoire](#) à la page 194

[Enregistrement d'un fichier MIDI](#) à la page 196

## Utilisation du métronome

---

#### PROCÉDER AINSI

- Pour sélectionner le mode de lecture du métronome, cliquez sur **Metronome** et sélectionnez l'une des options proposées dans le menu local :
    - **On** : le métronome est activé et joue en permanence.
    - **Count In** : le métronome ne joue que pendant le décompte qui précède l'enregistrement.
    - **Off** : le métronome est désactivé.
- 

## Chargement d'un fichier MIDI

Vous pouvez charger des fichiers MIDI au format de fichier MIDI standard (extension .mid).

#### PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Load MIDI File** (charger un fichier MIDI) situé sous les boutons de transport.
2. Dans le sélecteur de fichier, choisissez le fichier que vous souhaitez utiliser.

3. Cliquez sur **Open** pour charger le fichier MIDI.
- 

## Filtre de canaux MIDI

Quand un fichier MIDI multipiste est chargé, vous pouvez lire tous les événements MIDI ou uniquement ceux d'un canal MIDI spécifique.

- Pour choisir les événements pour la lecture, cliquez dans le champ **MIDI Channel Filter** à droite de l'icône d'infos, et sélectionnez une option dans le menu local.

## Enregistrement d'un fichier MIDI

---

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Save Recording as MIDI File** (enregistrer un fichier MIDI) situé sous les boutons de transport.
  2. Dans le sélecteur de fichier, définissez un emplacement et un nom de fichier.
  3. Cliquez sur **Save** pour enregistrer votre performance dans un fichier MIDI.
- 

## Master Volume



La commande de volume à droite vous permet de régler le volume général des sorties dans la version autonome de HALion Sonic.

# Index

## B

- Boîte de dialogue Preferences 191
- Browser
  - Chargement de fichiers 111

## C

- Configuration des préférences 191
- Contrôles instantanés
  - Gestion 24
- Contrôleurs MIDI 122
  - Assignation 122
  - Assignations par défaut des contrôleurs 124
  - Désassignation 123
  - Plage d'un paramètre 123
- Couches 95
  - Chargement 96
  - Édition 35

## E

- Effets 126, 127, 129
  - Amplifier 147
  - Auto Filter 139
  - Bass Tape Ducking Delay 133
  - Brickwall Limiter 173
  - Chorus 157
  - Compressor 168
  - Distortion 150
  - DJ-EQ 138
  - Envelope Shaper 176
  - Equalizer 138
  - Expander 174
  - Flanger 158
  - Frequency Shifter 163
  - Gate 175
  - Graphic EQ 137
  - Limiter 172
  - Maximizer 173
  - MorphFilter 144
  - Multi Delay 134
  - Octaver 156
  - Phaser 160
  - Resonator 144
  - Reverb 131
  - REVerence 129
  - Ring Modulator 161
  - Rotary 165
  - Step Flanger 159
  - Stereo Pan 177
  - StereoEnhancer 177
  - Studio EQ 136
  - Tape Saturator 152
  - Tremolo 161

## Effets (*Suite*)

- Tube Compressor 171
- Tube Saturator 152
- Utilisation 128
- Vibrato 167
- Vintage Compressor 170
- Vintage Ensemble 167
- VST Amp 150
- VST Bass Amp 153
- WahWah 147
- Effets d'égalisation 136
- Effets d'insert 80
- Effets de delay 133
- Effets de distorsion 147
- Effets de filtrage 139
- Effets de HALion 3 178
- Effets de modification de la hauteur 155
- Effets de modulation 156
- Effets de panoramique 177
- Effets de réverb 129
- Effets de spatialisation 177
- Effets Dynamics 168
- Effets hérités 178
- Entrée MIDI 193
- Enveloppes 51
  - Configuration de la boucle 58
  - Sélection de nœuds 57
  - Synchronisation avec l'hôte 58

## F

- Fichier MIDI
  - Chargement 195
- FlexPhaser 81

## K

- Keymap 63

## M

- Matrice de modulation 69
- MediaBay 101
  - Liste de résultats 107
- Mixage 126
- Multis 95

## N

- Note Expression 189
  - Éditeur 189

## P

- Pads de déclenchement [26](#)
- Page Edit
  - Enveloppes [51](#)
  - Inserts [80](#)
  - Onglet Amplifier [49](#)
  - Onglet AUX [63](#)
  - Onglet Filter [46](#)
  - Onglet Keymap [63](#)
  - Onglet LFO [58](#)
  - Onglet Oscillator [43](#)
  - Onglet Pitch [42](#)
  - Onglet Voix [39](#)
  - Section Expressions [64](#)
- Page Effects [128](#)
- Page MIDI [121](#)
- Page Mix [126](#)
- Page Options [29](#)
- Page Program
  - Paramètres [35](#)
- Préréglages [95](#)
  - Préréglages de module [12](#)
  - Préréglages VST [12](#)
- Programmes [95](#)
  - Chargement [96](#)

## Q

- Quick Control Assignments [22](#)
- Quick Controls [19](#)
  - Contournement [25](#)

## S

- Section des slots de programmes [14](#)
- Section Master [16](#)
- Slots d'effets [128](#)
- Sortie audio [193](#)

## V

- Version autonome du plug-in [191](#)
  - Enregistrement de fichiers MIDI [196](#)
- VST Bass Amp [153](#)