

Mode d'emploi



HALION SONIC SE₃



Matthias Klag, Michael Ruf

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2017.

Tous droits réservés.

Table des matières

4	Installation	55	Library Manager
4	Conventions	55	Éditeur Library Manager
5	Configuration minimale	58	À propos des effets
6	Installation du programme	58	Effets de réverb
6	Comment nous contacter	62	Effets de delay
7	À propos de la documentation	63	Effets d'égalisation
7	Configuration	65	Effets de filtrage
8	Introduction	74	Effets de distorsion
8	Vue d'ensemble de la fenêtre	79	Effets de modification de la hauteur
10	Méthodes d'édition courantes	79	Effets de modulation
10	Boutons	91	Effets dynamiques
10	Champs de valeur	101	Effets de panoramique et de routage
11	Utilisation des raccourcis clavier	102	Effets hérités
11	Préréglages	115	Utilisation de la version autonome du plug-in
13	Fonctions et paramètres globaux	115	Configuration des préférences
13	Section des fonctions du plug-in	115	Boîte de dialogue Preferences
15	Nom du plug-in et logo Steinberg	117	Sélection de l'entrée MIDI et de la sortie audio
15	Barre d'outils	118	Aide-mémoire
16	Performance Controls (commandes de performance)	120	Chargement d'un fichier MIDI
17	Contrôles instantanés	120	Enregistrement d'un fichier MIDI
17	Trigger Pads	120	Volume global
19	Page Options	121	Index
25	Gestion des sons		
25	À propos des programmes, des multis et des préréglages		
25	Chargement des programmes		
26	Slot Rack		
27	Gestion et chargement des fichiers		
32	Édition des programmes		
32	Page Macro		
34	Page Macro de Trip		
45	Automatisation		
45	Page Automation		
45	Configuration de l'automatisation		
47	Édition MIDI et contrôleurs		
47	Page MIDI		
48	Contrôleurs MIDI		
52	Mixage et gestion des effets		
52	Page Mix		
53	Utilisation des effets		

Installation

Conventions

Nous avons utilisé des éléments typographiques et des repères pour structurer les informations contenues dans cette documentation.

Éléments typographiques

Les éléments typographiques et leurs significations sont indiqués ci-dessous.

CONDITION PRÉALABLE

Une opération doit être effectuée ou une condition doit être remplie avant qu'une procédure puisse être démarrée.

PROCÉDER AINSI

Liste des étapes à suivre pour obtenir le résultat escompté.

IMPORTANT

Informations sur des problèmes qui pourraient affecter le système ou le matériel connecté, ou engendrer un risque de perte de données.

REMARQUE

Informations à prendre en considération.

EXEMPLE

Exemple illustrant la procédure.

RÉSULTAT

Résultat auquel aboutit la procédure.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Informations sur les opérations 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.

Repères

Les noms des menus, options, fonctions, boîtes de dialogue, fenêtres (etc.) sont inscrits en caractères gras.

EXEMPLE

Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset management** situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Load Preset**.

Une suite de mots en gras séparés par des signes supérieur correspond à une séquence d'ouverture de différents menus.

EXEMPLE

Pour enregistrer une couche donnée, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Load/Save > Save Layer As** (enregistrer la couche sous).

Raccourcis clavier

De nombreux raccourcis clavier par défaut utilisent des touches de modification dont certaines changent en fonction du système d'exploitation utilisé.

Par exemple, le raccourci clavier par défaut de la fonction **Annuler** est **Ctrl-Z** sous Windows et **Cmd-Z** sous Mac OS. Lorsque des raccourcis clavier employant des touches de modification sont mentionnés dans ce manuel, ils sont d'abord indiqués avec la touche de modification de Windows, selon la formule suivante :

- touche de modification Windows/touche de modification Mac OS - touche
-

EXEMPLE

Ctrl/Cmd-Z signifie : appuyez sur **Ctrl** sous Windows ou **Cmd** sous Mac OS, puis appuyez sur **Z**.

Configuration minimale

Votre ordinateur doit au minimum bénéficier de la configuration suivante :

Mac

- Mac OS X Version 10.11/macOS 10.12
- Application hôte compatible VST 3, AAX ou AU pour l'utilisation de HALion Sonic SE en tant que plug-in
- Processeur mutli-core Intel 64-bit ou AMD (Intel i5 ou plus rapide recommandé)
- 4 Go de RAM (8 Go recommandés)
- 1 Go d'espace disque disponible
- Résolution d'affichage de 1 366 x 768 pixels (1 920 x 1 080 recommandé)
- Interface audio compatible avec le système d'exploitation*

- Une connexion Internet est requise pour l'activation, la configuration du compte et l'enregistrement personnel/du produit
- Le téléchargement est requis pendant l'installation

*Interface audio compatible ASIO recommandée pour une faible latence

Windows

- Windows 7*/8.x/10 64-bit
- Application hôte compatible VST 2, VST 3 ou AAX pour l'utilisation de HALion Sonic SE en tant que plug-in
- Processeur mutli-core Intel 64-bit ou AMD (Intel i5 ou plus rapide recommandé)
- 4 Go de RAM (8 Go recommandés)
- 1 Go d'espace disque disponible
- Résolution d'affichage de 1 366 x 768 pixels (1 920 x 1 080 recommandé)
- Interface audio compatible avec le système d'exploitation**
- Une connexion Internet est requise pour l'activation, la configuration du compte et l'enregistrement personnel/du produit
- Le téléchargement est requis pendant l'installation

*Windows 7 Service Pack 1, Microsoft.NET Framework 4.0 et mise à jour de plate-forme pour Windows 7

**Interface audio compatible ASIO recommandée pour une faible latence

Installation du programme

L'installation de HALion Sonic SE sur votre ordinateur requiert le téléchargement des fichiers requis.

- Sous Windows, double-cliquez sur le fichier d'installation  et suivez les instructions indiquées à l'écran.
- Sous Mac, double-cliquez sur le fichier `HALion Sonic SE.pkg` et suivez les instructions indiquées à l'écran.

Comment nous contacter

Cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit de l'interface pour accéder à un menu local qui vous permet d'accéder à des informations supplémentaires et à une aide.

- Ce menu contient des liens vers différentes pages Web du site de Steinberg. Sélectionnez un lien pour ouvrir la page correspondante. Les pages Web vous donnent accès à une assistance technique, à des informations sur la compatibilité, à des réponses aux questions fréquentes, à des liens vers les nouveaux pilotes, etc.
- Dans le menu, vous trouverez également une option pour l'enregistrement de votre produit.

En tant qu'utilisateur enregistré, vous bénéficiez d'une assistance technique, d'offres exclusives telles que des mises à jour ou des mises à niveau du logiciel, et de bien plus encore.

À propos de la documentation

- Pour visiter la page `steinberg.help`, saisissez `steinberg.help` dans la barre d'adresse de votre navigateur Internet ou ouvrez HALion Sonic SE, cliquez sur le logo Steinberg en haut à droite et sélectionnez **Help > HALion Sonic SE Help**.

Configuration

Les sections suivantes décrivent l'utilisation du plug-in HALion Sonic SE dans différentes applications hôtes.

À NOTER

HALion Sonic SE peut également être utilisé en mode autonome.

Utilisation de l'instrument dans une application compatible AU

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

Par exemple, procédez comme suit pour charger HALion Sonic SE comme instrument AU pour 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 SE**.
 3. Sélectionnez l'une des configurations de canaux disponibles.
-

Utilisation de l'instrument en tant qu'application autonome

Il est possible d'utiliser HALion Sonic SE 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 115

Introduction

Vue d'ensemble de la fenêtre

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



Cette fenêtre se divise en plusieurs sections :

- La section des fonctions du plug-in se trouve dans la partie supérieure de la fenêtre d'application.
- Le Rack multi-programme se trouve à gauche.
- Les barres d'outils se trouvent au-dessus de l'écran d'édition.
- L'écran d'édition à droite. Il regroupe les pages **Load**, **Edit**, **MIDI**, **Mix**, **Effects**, **Multi** et **Options**.

- La section Performance est située en bas. Elle contient les pads de déclenchement, les contrôles instantanés, les contrôleurs de performance et la sphère.

Options d'affichage

Deux modes d'affichage sont proposés : la vue d'édition complète et la vue de jeu, plus réduite. Dans cette vue, seuls les fonctions du plug-in, les pads de déclenchement, les contrôles instantanés et les contrôleurs de performance sont visibles.

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

Méthodes d'édition courantes

Boutons

Boutons d'activation et de désactivation (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.

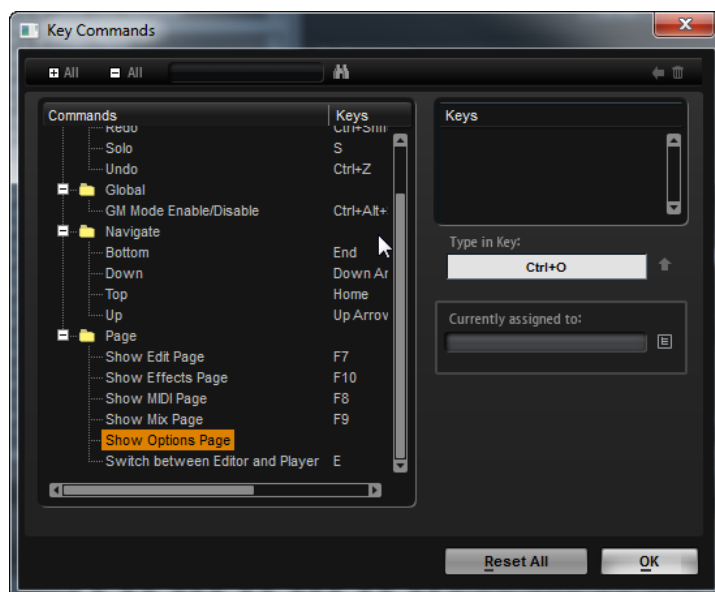
Champs de valeur

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 les triangles supérieur/inférieur qui apparaissent à côté du champ.
- Pour réinitialiser le 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**-clic dans le champ de valeur.
- Pour saisir des valeurs musicales, telles que des plages de touches ou la touche de référence, à l'aide de votre clavier MIDI, double-cliquez dans le champ de valeur, appuyez sur une touche de votre clavier MIDI, et appuyez sur **Entrée**.
- Pour accéder au paramètre suivant, appuyez sur **Tabulation**. Pour revenir au paramètre précédent, appuyez sur **Maj-Tabulation**.

Quand aucun paramètre n'est sélectionné dans la vue active, appuyer sur **Tabulation** sélectionne le premier paramètre.

Utilisation des raccourcis clavier



- 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. Quand vous ouvrez le dossier d'une catégorie, les options et fonctions qu'il contient sont accompagnées des raccourcis clavier qui leur sont assignés.

- Pour configurer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction souhaitée dans la liste, saisissez votre raccourci dans le champ **Type in Key**, puis cliquez sur le bouton **Assign** ■ situé à droite de ce champ. Si ce raccourci clavier est déjà assigné à une autre fonction, celle-ci est indiquée dans le champ situé en dessous.
- Pour supprimer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction dans la liste, sélectionnez le raccourci clavier dans la liste **Keys** et cliquez sur le bouton **Delete** ■.
- Pour rechercher une fonction spécifique, saisissez son nom dans le champ de recherche situé en haut de la boîte de dialogue, puis cliquez sur le bouton de recherche ■.

À NOTER

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

Préréglages

HALion Sonic SE 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 composant spécifique de l'interface de HALion Sonic SE. 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 préréglages de votre dossier utilisateur ne sont jamais modifiés en cas de mise à jour du logiciel.

Pour de plus amples informations sur les préréglages VST, référez-vous au **Mode d'emploi** de votre STAN Steinberg.

Utilisation des préréglages de section et de module

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

- 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 supprimer un préréglage, cliquez sur **Delete** .

À NOTER

Les préréglages d'usine ne peuvent pas être supprimés.

Utilisation des préréglages VST

Chargement des préréglages VST

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset Management** situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Load Preset**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Sélectionnez un préréglage pour le charger.
 - Double-cliquez sur un préréglage pour le charger et fermer la fenêtre de chargement des préréglages.

Enregistrement de préréglages VST

PROCÉDER AINSI

- Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset Management** situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Save Preset**.

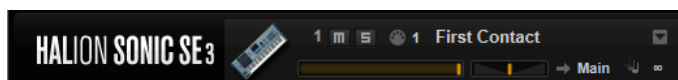
Fonctions et paramètres globaux

Section des fonctions du plug-in

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

La section des fonctions du plug-in regroupe la section Multi Slot, la section Program Slot, la section Master et les indications sur les performances.

Section des slots de programmes



Les paramètres de slot sont identiques à ceux du Rack multi-programme. Vous disposez en outre des paramètres suivants :

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.

Icône Load

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

Témoin d'activité MIDI

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

Level

Permet de régler le niveau de sortie du slot.

Pan

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

Sortie

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

Polyphony

Détermine le nombre de notes pouvant être jouées simultanément.

À NOTER

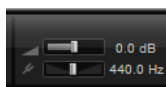
Une note peut servir à déclencher plusieurs couches. Vous pouvez voir combien de voix sont déclenchées pendant que vous jouez en consultant les indications de performances.

Icône du programme

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

Section Master

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



Volume global

Permet de régler le volume global du plug-in.

Master Tune

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

Indicateurs de performances

Les 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, car 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** pour abaisser la valeur du paramètre **Max Voices**.

Polyphony

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** dans 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 de votre ordinateur.

Quand vous cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit du plug-in, un menu local apparaît. En sélectionnant l'une des options, vous accéderez aux pages Web de Steinberg qui contiennent des informations sur les mises à jour du logiciel, des solutions aux problèmes, etc.

Barre d'outils

La barre d'outils sous la section des fonctions du plug-in contient les commandes de chargement multi-programmes sur la gauche, les boutons pour passer d'une page à l'autre et diverses fonctions globales.



Boutons Global insert, AUX et FlexPhraser

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. Les FlexPhrasers sont une fonction de la version complète de HALion. Ils permettent de créer des arpèges ou des séquences musicales plus complexes sur certains programmes des contenus d'usine.

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.

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 afin d'accéder à l'historique et de sélectionner l'étape à laquelle vous souhaitez revenir.

Editor/Player

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

Performance Controls (commandes de performance)

Les commandes 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.

Keyboard

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.

Sphère de contrôle

La sphère de contrôle est une commande bi-dimensionnelle. 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.

Contrôles instantanés

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



Chaque programme est muni de 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.

Trigger Pads

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.

De nombreux programmes fournis avec HALion Sonic SE 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 FlexPhraser, 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 instantanés de FlexPhraser. Vous pouvez ainsi changer de notes de déclenchement ou d'accords en chargeant des préréglages, sans pour autant perdre vos instantanés de 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. Procédez de l'une des manières 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.
-

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**.
-

Page Options

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



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 la raison pour laquelle HALion Sonic SE charge uniquement les premières millisecondes de chaque échantillon dans la RAM. Vous pouvez équilibrer la quantité de RAM utilisée par HALion Sonic SE par rapport à son utilisation du disque dur.

Équilibre entre le disque dur et la RAM

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

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

À NOTER

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

Used Preload et Available Memory

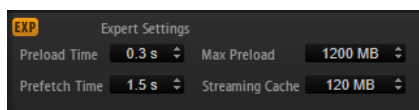
Ces champs vous fournissent des indications sur la charge mémoire (en Mo). Leurs valeurs sont déterminées par la position du curseur Balance.

Max Preload

Détermine la quantité maximale de mémoire RAM utilisée par HALion Sonic SE pour le préchargement des échantillons. Dans la plupart des cas, 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.

Mode Expert

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



- Le paramètre **Preload Time** (temps de préchargement) détermine quelle durée des fichiers d'échantillons précharger 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** (temps de pré-lecture), il est recommandé d'augmenter également le paramètre **Streaming Cache** (cache de transfert en continu).
- Le paramètre **Streaming Cache** détermine la quantité de mémoire RAM réservée à la pré-lecture. La quantité de mémoire effectivement utilisée dépend de la durée de pré-lecture, 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.

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 SE commence à escamoter des voix.

Max CPU

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

À NOTER

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

Voice Fade Out

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

Osc ECO Mode (oscillateurs en mode éco)

Activez cette option pour faire fonctionner les oscillateurs des couches de synthèse 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 synthèse 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. Par conséquent, le remplacement d'un multi volumineux par un autre sur un système 32 bits peut donner lieu à une surcharge de la RAM.

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

Multi-Core

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

À NOTER

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

Section Global

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

À NOTER

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

Show Tooltips

Si cette option est activée, une infobulle apparaît quand vous survolez une commande 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 la commande correspondante.

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.

Program Changes

Détermine comment HALion Sonic SE 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.
- Configurez ce paramètre sur **Off** pour ignorer les messages de changement de programme entrants.

General MIDI Mode

Sélectionnez **General MIDI Mode** pour lire les fichiers MIDI organisés pour les banques de sons General MIDI. Le mode **General MIDI** prend en charge les messages de changement de programme MIDI et précharge dans les slots d'effet AUX FX 1 et 3 des effets chorus et réverb globaux pouvant être utilisés immédiatement.

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

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

À NOTER

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

Raccourcis clavier

Permet d'accéder à la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), dans laquelle vous pouvez voir la liste des raccourcis clavier et en assigner de nouveaux.

Reset Messages

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

Section MIDI Controller (contrôleur MIDI)

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. Cette résolution est assez faible. Par conséquent, si vous utilisez un contrôleur MIDI en tant que source de modulation dans la matrice de modulation ou pour télécommander un contrôle instantané, les valeurs risquent de changer par paliers audibles, engendrant un effet de « fermeture éclair ». Pour éviter cela, HALion Sonic SE 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 cette commande sur un paramétrage plus lent. Ainsi, les changements de valeur des contrôleurs MIDI ne se produiront plus immédiatement. Ils seront espacés d'une certaine durée (en millisecondes).
- Si vous désirez que les changements de valeurs des contrôleurs MIDI soient plus immédiats, réglez cette commande sur un paramétrage plus rapide. Notez cependant que cela risque d'engendrer des parasites.

FlexPhraser

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

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

Gestion des sons

À propos des programmes, des multis et des préréglages

Programmes

Un programme, c'est un son ou un instrument complexe. Les programmes sont généralement munis de tous les composants nécessaires, comme les fonctions de synthèse et les effets d'insert.

Multis

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

Préréglages

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

Chargement des programmes

HALion Sonic SE peut charger le contenu des programmes de la station de travail et des Instrument Sets VST Sound de Steinberg, et tout autre contenu utilisateur compatible créé avec HALion 6.

Il existe plusieurs façons de charger des programmes :

- Par glisser-déplacer depuis le Explorateur de fichiers/Finder Mac OS
- Via le menu contextuel Slot
- En cliquant sur le bouton **Load Program** à droite du slot

À NOTER

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

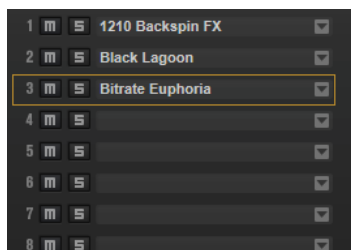
LIENS ASSOCIÉS

[Menu contextuel de slot](#) à la page 26

Slot Rack

Le **Slot Rack** est muni de 16 slots. Chaque slot pouvant accueillir un programme, il est possible de travailler avec 16 programmes à la fois.

Chaque slot est muni d'un bouton **Mute** et d'un bouton **Solo**. Il est possible de couper le son et d'écouter en solo plusieurs programmes à la fois. Le numéro de slot à gauche des slots s'allume lorsque des données MIDI entrantes sont détectées.



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

Menu contextuel de slot

Ce menu contextuel offre diverses fonctions pour gérer les programmes.

Charger un programme

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

Save Program (enregistrer le programme)

Cette fonction enregistre le programme. Quand vous essayez de remplacer des contenus d'usine protégés en écriture, une boîte de dialogue permettant d'enregistrer le programme édité sous un nouveau nom apparaît.

Save Program As (enregistrer le programme sous)

Permet d'enregistrer le programme sous un nouveau nom.

Save All Programs (enregistrer tous les programmes)

Cette fonction vous permet d'enregistrer tous les programmes dans un préréglage VST.

Remove Program (supprimer le programme)

Supprime le programme du slot.

Init Program

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

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

Réinitialise les valeurs par défaut du slot.

Reset All Slots (réinitialiser tous les slots)

Réinitialise les valeurs par défaut de tous les slots.

À NOTER

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

Gestion et chargement des fichiers

La **MediaBay** permet d'accéder à différents types de fichiers, de les gérer et de les charger.

Gestion des multi-programmes

Les multi-programmes peuvent charger plusieurs sons ou programmes et les associer.

Vous pouvez par exemple utiliser les multis pour superposer plusieurs programmes ou pour répartir les sons sur différentes plages du clavier en assignant plusieurs programmes au même canal d'entrée MIDI. L'utilisation la plus courante reste cependant la création d'ensembles de sons composés de différents instruments, assignés à des canaux MIDI individuels.

Un multi-programme intègre tous les paramètres du plug-in. Si vous utilisez HALion Sonic SE comme plug-in dans une station de travail Steinberg, les multi-programmes, ou multis, apparaissent dans le menu local **Preset Management** de l'application hôte. Vous pouvez faire glisser des multis et des programmes depuis la **MediaBay** vers un slot de HALion Sonic SE.

Si vous utilisez HALion Sonic SE comme plug-in d'une autre application hôte, vous pouvez opter pour la fonctionnalité de gestion des préréglages de l'application hôte ou pour les fonctions de gestion des multi-programmes offertes par HALion Sonic SE.

Chargement des multi-programmes

Procédez comme suit pour charger des multis :

- Ouvrez la **MediaBay** et double-cliquez sur un multi ou faites glisser un multi sur le Multi Slot.

- Cliquez sur le bouton **Load Multi-Program** (charger un multi-programme) dans le Multi Slot pour ouvrir la boîte de dialogue **Load Multi-Program**, sélectionnez un multi et cliquez sur **OK**.

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 Rack multi-programme.

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, l'option **Make Unique Name** (rendre le nom unique) ajoute un suffixe numérique au nom du nouveau multi-programme.
-

Enregistrement du multi par défaut

- Pour définir le multi chargé par défaut avec HALion Sonic SE, 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.

Ils vous permettent d'accéder à l'emplacement précédent ou suivant, mais également de parcourir le dossier parent.

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.
-

Gestion des fichiers à l'aide de la MediaBay

La fonctionnalité **MediaBay** est disponible sur la page **Load**.

C'est dans la section supérieure de la **MediaBay** que vous définissez les sons que vous recherchez. 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.

Utilisation de filtres

Filtre de catégorie

Vous pouvez configurer les colonnes d'attributs pour filtrer la liste de résultats en utilisant jusqu'à quatre critères. Les attributs standard sont **Category** (catégorie), **Sub Category** (sous-catégorie), **Style** et **Character** (caractère).

Seuls les fichiers qui répondent aux critères de filtrage s'affichent dans la liste de résultats.

- Pour configurer le filtre, cliquez sur des valeurs spécifiques dans les colonnes.
- Pour affiner le filtrage, sélectionnez d'autres valeurs dans d'autres colonnes.
- Pour utiliser des critères de recherche différents, cliquez sur l'en-tête d'une colonne et sélectionnez un autre attribut dans le sous-menu.

Filtre d'ensemble de contenus

Servez-vous du menu local **Select Content Set** (sélectionner un ensemble de contenus) pour rechercher un ensemble de contenus spécifiques. Par défaut, la recherche porte sur tous les ensembles de contenus installés.

Liste de résultats

La liste de résultats regroupe tous les fichiers qui répondent aux critères du filtre de catégorie.



Text Search (recherche textuelle)

Dans le champ de recherche textuelle qui se trouve dans la barre d'outils de la liste de résultats, vous pouvez saisir une partie du nom ou l'un des attributs du préréglage que vous recherchez. La liste de résultats est immédiatement

actualisée et la section de recherche par catégorie située au-dessus affiche toutes les catégories qui contiennent des préréglages dont le nom correspond.

Pour réinitialiser le filtre textuel de résultats, cliquez sur **Clear Search Text** près du champ de recherche.

Filtres d'affichage

La barre d'outils comporte trois boutons de filtrage pour choisir les types de préréglages à afficher : multis, programmes ou couches. Dans la liste de résultats, l'icône correspondante est affichée à gauche du nom du préréglage.

Rating filter (filtre de note)

Vous pouvez limiter les résultats d'après les notes attribuées aux préréglages. Servez-vous du curseur de note pour définir la note minimale.

Content Filters (filtres de contenus)

Les boutons de filtrage des contenus vous permettent au choix d'afficher tous les préréglages, uniquement les préréglages d'usine ou uniquement vos préréglages utilisateur.

Colonnes

Les colonnes montrent toutes les valeurs d'attribut des préréglages qui correspondent aux critères de filtrage que vous avez configurés dans la section supérieure.

Set Up Result Columns (configuration des colonnes de résultats)

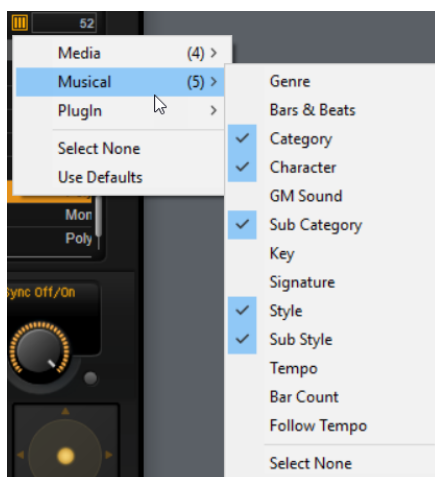
Cliquez sur ce bouton pour choisir les colonnes d'attributs à afficher en dans la barre d'outils.

Results Counter

Le nombre de préréglages qui correspondent aux critères de filtrage est indiqué à droite de la barre d'outils.

Configuration de la liste de résultats

- Pour choisir les attributs à afficher dans la liste de résultats, cliquez sur **Set up Result Columns** (configuration des 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.



- 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.

Assigner des numéros de changement de programme General MIDI à des sons

PROCÉDER AINSI

1. Dans la **MediaBay**, cliquez sur **Set up Result Columns** (configurer les colonnes de résultats) située 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.

RÉSULTAT

Vous pouvez désormais utiliser les messages de changement de programme MIDI pour charger les sons assignés dans le slot du canal MIDI correspondant.

À NOTER

La case 10 ne prend pas en compte les messages de changement de programme et conserve le kit de batterie.

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.

Édition des programmes

Page Macro

Le contenu d'usine de la station de travail Steinberg comprend une page macro pour chaque couche d'un programme.

Cette page vous permet de régler les paramètres principaux. Si un programme comprend plusieurs couches, cliquez sur les boutons de couche (L1, L2, L3, L4) situés dans la barre de titre de la page macro pour accéder aux différentes pages de couches.

La page macro comporte les sections suivantes : **Voice/Pitch**, **Filter** et **Amplifier**.



Section Voice/Pitch

Cette section vous donne accès aux paramètres d'accordage.

Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Coarse

Permet de régler la hauteur par demi-tons.

Fine

Permet de régler la hauteur par centièmes.

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

Polyphony

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

Mono

Active la lecture monophonique.

Section Filter

Cette section permet de régler les paramètres de filtrage. Ces paramètres fonctionnent comme des compensateurs, c'est-à-dire, qu'ils augmentent ou réduisent les valeurs courantes.

À NOTER

Cette section est uniquement disponible lorsqu'un filtre est utilisé.

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.

Attack

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

Release

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

Section Amplifier

Cette section comprend les paramètres de niveau et de panoramique. Elle permet, en outre, de régler les temps d'attaque et de relâchement des enveloppes d'amplificateur, individuellement.

Level

Contrôle le volume général du son.

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.

Attack

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

Decay

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

Page Macro de Trip

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



Il est muni d'une section de filtres souple et simple d'utilisation offrant 5 modes et 13 formes de filtres pour modeler l'architecture sonore à volonté. L'arpégiateur et le séquenceur pas-à-pas de Trip, doté de 4 styles d'arpèges préconfigurés par préréglage, font de ce synthétiseur une vraie source d'inspiration.

Page Oscillator

Outre les formes d'onde de synthétiseur classiques, comme Sine (sinusoïde), Triangle, Saw (dents de scie) et Square (carré), les trois oscillateurs offrent des versions sync supplémentaires avec oscillateurs maîtres intégrés.



Pour activer les oscillateurs, cliquez sur leur bouton **On/Off**.

À NOTER

Désactivez les oscillateurs inutilisés, car même inaudibles, par exemple quand le niveau est à 0 %, ils consomment des ressources CPU.

Types des OSC 1/2/3

Le type d'un oscillateur détermine son caractère sonore. Le menu local liste les formes d'onde, suivies par le type algorithme. Vous avez le choix entre les algorithmes suivants :

- L'algorithme **PWM** (pulse width modulation) est uniquement compatible avec la forme d'onde carrée. Le paramètre de forme d'onde (**Waveform**) détermine le ratio entre le haut et le bas de l'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.
- L'algorithme **Sync** offre différents oscillateurs hard-sync, chacun étant une combinaison d'un oscillateur maître et d'un oscillateur esclave. La forme d'onde de l'oscillateur esclave (Sine, Triangle, Saw ou Square) est réinitialisée à chaque cycle complet de l'oscillateur maître. Cela signifie qu'un seul oscillateur peut produire un son sync riche, sans recourir à d'autres oscillateurs esclaves ou maîtres. Le paramètre de forme d'onde détermine la hauteur de l'oscillateur esclave produisant le son sync typique.

Waveform

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

À NOTER

Il est uniquement disponible pour les types d'oscillateurs qui prennent en charge la modulation de forme d'onde.

Filter Envelope Wave Amount

Ce paramètre permet de régler l'incidence de la modulation de l'enveloppe du filtre sur la forme d'onde de l'oscillateur.

À NOTER

Il est uniquement disponible pour les types d'oscillateurs qui prennent en charge la modulation de forme d'onde.

Level

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

Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Coarse

Permet de régler la hauteur par demi-tons.

Fine

Permet de régler la hauteur par centièmes.

Filter Envelope Pitch Amount

Ce paramètre permet de régler l'incidence de la modulation de l'enveloppe du filtre sur la hauteur de l'oscillateur.

Page Sub

La page **Sub** comprend les paramètres du sous-oscillateur, de la modulation en anneau et du générateur de bruit.



Pour activer le sous-oscillateur, la modulation en anneau ou le générateur de bruit, cliquez sur leur bouton **On/Off**.

À NOTER

Désactivez le sous-oscillateur, la modulation en anneau et le générateur de bruit lorsqu'ils ne sont pas utilisés, car même inaudibles, par exemple quand le niveau est à 0 %, ils consomment des ressources CPU.

Sub Oscillator

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

On/Off

Active/désactive le sous-oscillateur.

Type

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

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

Ce paramètre vous permet 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 (Noise)

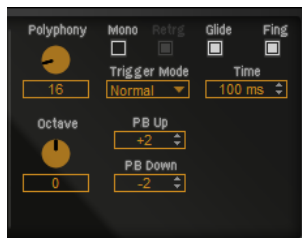
Noise Type

Il s'agit de la couleur sonore du bruit. Vous avez le choix entre bruit 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.

Section Trigger and Pitch



Polyphony

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

Mono

Active la lecture monophonique.

Retrigger

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

Ainsi, vous pouvez par exemple jouer des trilles en maintenant une note et en appuyant rapidement et de façon répétée sur une autre note.

Trigger Mode

Détermine le mode de déclenchement quand de nouvelles notes sont jouées. Voici les paramètres disponibles :

- En mode **Normal**, une nouvelle note est déclenchée lorsque la note précédente est substituée.
- En mode **Resume** l'enveloppe est redéclenchée, mais reprend au même niveau que la note substituée. La hauteur est celle de la nouvelle note.

- En mode **Legato**, les enveloppes ne sont pas interrompues et c'est la nouvelle note qui détermine la hauteur.

Glide

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

Glide Time

Ce paramètre permet de définir la durée de glissement (Glide Time), c'est-à-dire, la durée du glissement de hauteur entre les notes.

Fingered

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

Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Pitchbend Up/Pitchbend Down

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

Page Mod

La partie supérieure de la page **Mod** contient les paramètres de LFO, tandis que la section inférieure offre les paramètres de molette de modulation ou de vibrato.



Paramètres des LFO

Freq

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

Sync

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

Pitch

Détermine l'intensité de la modulation de la hauteur.

Cutoff

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

Pitch

Détermine l'intensité de la modulation de la hauteur.

Cutoff

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

Osc1/2/3 Wave

Ces paramètres contrôlent l'intensité de la modulation appliquée aux formes d'onde des trois oscillateurs principaux.

À NOTER

Ces commandes ne sont disponibles que quand le type d'oscillateur sélectionné prend en charge la modulation des formes d'onde.

Paramètres de vibrato

Vib Freq

Détermine la fréquence du second LFO, celui qui module la hauteur (vibrato).

Vib Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur (vibrato).

Cutoff

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

Osc1/2/3 Wave

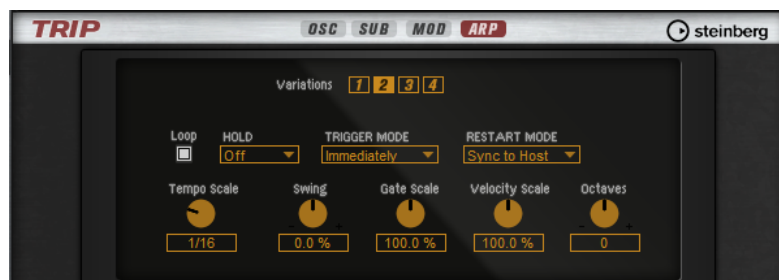
Ces paramètres contrôlent l'incidence de la molette de modulation sur la forme d'onde des trois oscillateurs principaux.

À NOTER

Ces commandes ne sont disponibles que quand le type d'oscillateur sélectionné prend en charge la modulation des formes d'onde.

Page Arp

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



Variations

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

Loop

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

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. Elle est jouée silencieusement en arrière-plan, même lorsque les touches sont relâchées. La lecture reprend là où elle en est rendue quand vous appuyez à nouveau sur l'une des touches. Ainsi, vous pouvez couper la lecture de la phrase comme avec un gate.

Trigger Mode

Détermine le moment auquel l'arpégiateur analyse les nouvelles notes que vous jouez sur le clavier.

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

Restart Mode

- 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 quand des notes sont jouées legato.

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

Tempo Scale

Ce paramètre détermine la fréquence à laquelle les notes sont déclenchées, c'est-à-dire la vitesse de la phrase. Vous 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** (échelon du tempo) de 1/16 à 1/8, la vitesse est divisée par deux. Quand vous le réglez sur 1/32, la vitesse est doublée. De la même façon, les autres valeurs permettent d'augmenter ou de réduire la vitesse.

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.

Exploiter les variations

Trip offre quatre variations pour définir différentes phrases ou variations de phrases ou de boucles.

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 des variations

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

La variation est instantanément modifiée et peut être rechargée en cliquant sur le bouton **Variation** correspondant.

Copier des variations

Vous pouvez copier des configurations de variations d'un bouton à l'autre à l'aide des commandes correspondantes du menu contextuel.

Assignment de variations aux pads de déclenchement



Vous pouvez assigner les variations aux pads de déclenchement à l'aide des commandes correspondantes du menu contextuel.

Paramètres de filtrage et d'amplification

Dans la partie inférieure de l'écran d'édition, vous trouverez les paramètres de filtrage et d'amplification.



Section Filter

Filter Shape (forme du filtre)

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

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

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

Distortion

Applique une distorsion au signal. Voici les types de distorsion qui vous sont proposés :

- **Tube** : distorsion chaleureuse, comparable à celle d'un ampli à lampe.
- **Hard Clip** : distorsion claire, comparable à celle d'un ampli à transistor.
- **Bit Reduction** : distorsion numérique obtenue à partir d'un bruit de quantification.
- **Rate Reduction** : distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son.
- **Rate Reduction Key Follow** ajoute une distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son, mais cette fois avec la fonction **Key Follow**.

Le niveau de réduction change en fonction des touches jouées, de sorte que la fréquence d'échantillonnage augmente à mesure que vous montez sur le clavier.

Envelope Amount

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

Cutoff Velocity

Contrôle la modulation de coupure en fonction de la vitesse.

Cutoff Key Follow

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

Section Filter Envelope

Attack

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

Decay

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

Sustain

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

Release

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

Section Amplifier

Level

Contrôle le volume général du son.

Velocity

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

Section Amplifier Envelope

Attack

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

Decay

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

Sustain

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

Release

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

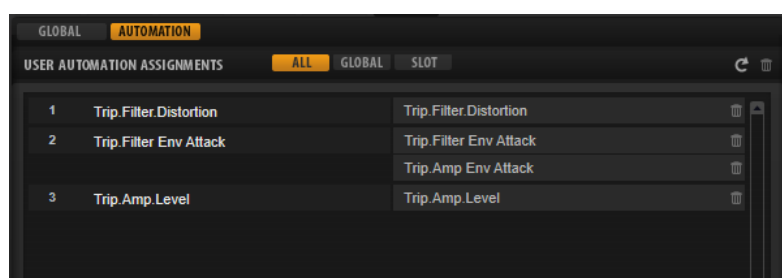
Automatisation

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

Page Automation

Tous les paramètres d'automatisation assignés sont affichés dans 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 les noms des paramètres de HALion Sonic SE assignés sont affichés à droite. Quand plusieurs paramètres de HALion Sonic SE 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** (supprimer tous les paramètres), 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 la commande de ce paramètre et sélectionnez **Assign to New Automation** (assigner à

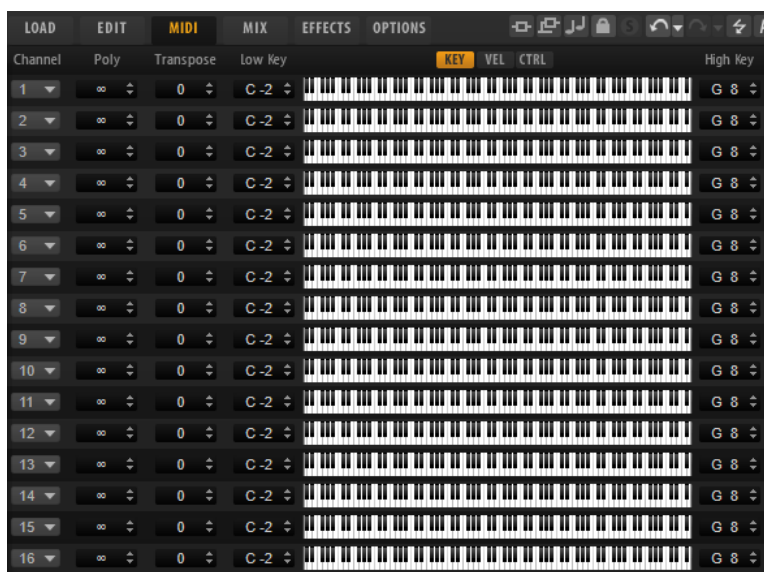
une nouvelle automatisation). Le paramètre d'automatisation est créé sur le premier paramètre d'automatisation disponible.

- Pour ajouter un paramètre à un paramètre d'automatisation déjà présent, faites un clic droit sur la commande voulue, 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 commandes de l'interface HALion Sonic SE.

Édition MIDI et contrôleurs

Page MIDI

La page **MIDI** comprend les paramètres de slot MIDI de HALion Sonic SE.



Paramètres

Canal

Le slot reçoit les signaux MIDI sur le canal et le port MIDI définis ici. 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 ± 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 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.

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 aussi assigner les paramètres des effets auxiliaires et la plupart des paramètres d'édition.

Par défaut, les paramètres volume, pan, send FX 1 à 4 et les contrôles instantanés du programme sont déjà assignés. Vous pouvez personnaliser ce 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

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

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la commande 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 cette commande, le menu vous indiquera le contrôleur MIDI assigné.

À NOTER

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

Désassignation des contrôleurs MIDI

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer une assignation de contrôleur MIDI, faites un clic droit sur la commande correspondante 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 la commande et sélectionnez **Set Minimum** dans le menu contextuel.
 3. Réglez le paramètre sur la valeur maximale souhaitée.
 4. Faites un clic droit sur la commande et sélectionnez **Set Maximum**.
-

Contrôleurs MIDI et effets auxiliaires

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

Contrairement aux slots, les effets auxiliaires ne disposent pas de ports et canaux MIDI qui leur sont propres. C'est pourquoi ils répondent à tous les messages de contrôleur MIDI entrants quel que soit le canal MIDI. Par conséquent, si vous assignez un paramètre à un contrôleur MIDI, 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 l'éditeur **Options** et, dans la section **MIDI Controller**, cliquez sur **Save as Default**.
-

RÉSULTAT

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

À NOTER

- 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 synthèse ou d'échantillon, par exemple pour contrôler la coupure.
-

Mixage et gestion des effets

Page Mix

La page **Mix** vous donne accès aux paramètres audio de HALion Sonic SE. Ceux-ci 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.



Paramètres de la page Mix

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 commandes déterminent le niveau de signal transmis aux quatre bus auxiliaires, chacun pouvant utiliser jusqu'à quatre effets.

Sortie

Permet de sélectionner celle des 16 sorties du plug-in sur laquelle le slot sera routé.

Utilisation des effets

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 préréglage) dans la barre de titre de la section de l'effet et enregistrez le préréglage sous le nom « --Default-- ».

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

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

Utilisation des slots d'effet d'insert

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

Chaque bus contient quatre slots d'effets d'insert.

- Pour assigner un effet d'insert, cliquez sur un slot d'effet et sélectionnez un effet dans le menu.
- Pour supprimer un effet d'insert, avec ses paramètres actuels, cliquez sur le slot de cet effet et sélectionnez **None** dans le menu.
- Pour désactiver un effet sans le supprimer, cliquez sur le bouton **On/Off** situé au-dessus du slot correspondant. Ainsi, vous pouvez éteindre l'effet sans perdre ses réglages.
- Pour contourner un effet, activez le bouton **Bypass** 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-déplacer 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-déplacer.
- Pour copier un effet dans un autre slot, maintenez la touche **Alt** enfoncée, cliquez sur l'icône de glisser-déplacer de l'effet concerné et déposez-le sur le nouveau slot. L'effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.

À NOTER

Vous pouvez également copier des effets d'une console à l'autre. Faites d'abord glisser un effet sur l'onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l'endroit où vous désirez l'insérer.

-
- Pour copier un effet et l'insérer entre deux slots d'effet, maintenez la touche **Alt** enfoncée, cliquez sur l'icône de glisser-déplacer de l'effet concerné et déposez-le entre deux slots.

À NOTER

Vous pouvez également copier des effets d'une console à l'autre. Faites d'abord glisser un effet sur l'onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l'endroit où vous désirez l'insérer.

Library Manager

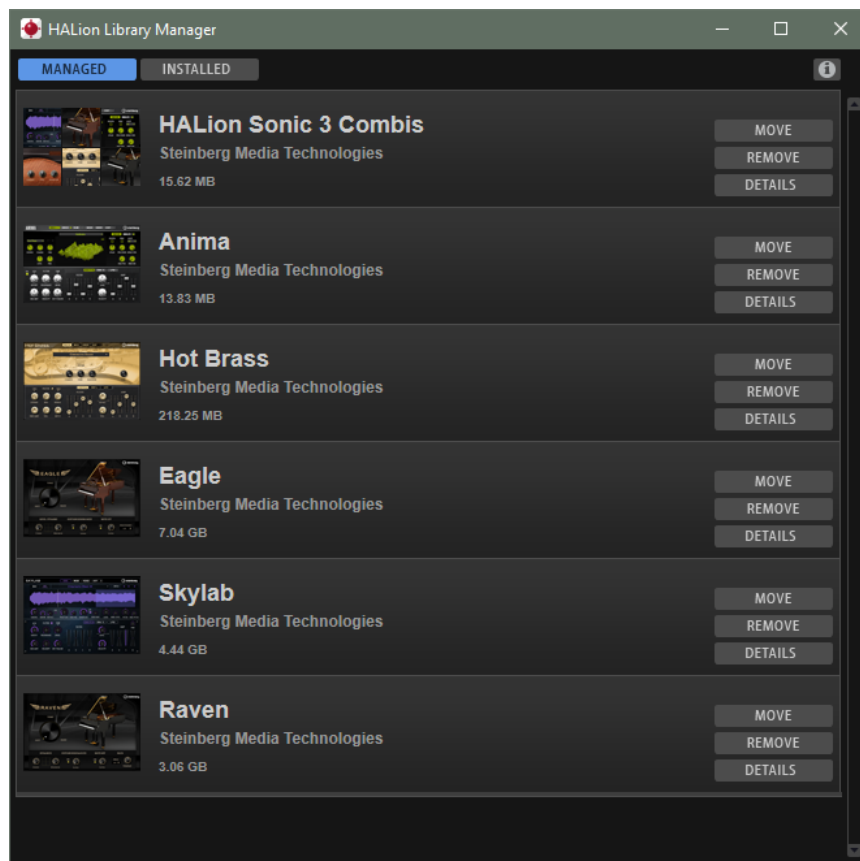
L'éditeur **Library Manager** de HALion Sonic SE permet d'ajouter et de gérer les bibliothèques créées sous HALion 6 et les versions plus récentes. Il indique également toutes les bibliothèques créées précédemment et, par conséquent, installées via un installateur classique.

L'éditeur **Library Manager** est une application autonome, indépendante de HALion, HALion Sonic et HALion Sonic SE.

Pour ajouter, déplacer ou supprimer une bibliothèque, l'éditeur **Library Manager** requiert l'accès à toutes les bibliothèques VST Sound. Fermez d'abord HALion, HALion Sonic, HALion Sonic SE et votre station de travail Steinberg pour libérer les fichiers concernés.

Éditeur Library Manager

Toutes les bibliothèques apparaissent dans le **Library Manager**, dans l'onglet **Managed** (géré) ou **Installed** (installé). Une icône, le nom, le constructeur et la taille totale sont indiqués pour chaque bibliothèque.



- Les bibliothèques de la liste **Managed** ont été créées avec HALion 6 ou des versions postérieures. Elles peuvent être déplacées ou supprimées.
- Les bibliothèques de la liste **Installed** ont été installées via des installateurs. Elles ne peuvent pas être déplacées ou supprimées afin d'éviter les incohérences avec ces derniers.

Pour ces deux types de bibliothèques, un bouton **Details** développe la liste et affiche les conteneurs VST Sound qui font partie de la bibliothèque ainsi que leur emplacement sur le disque dur.

Installation de bibliothèques VST Sound

Pour installer une nouvelle bibliothèque, vous devez ajouter les fichiers de conteneur VST Sound correspondants.

CONDITION PRÉALABLE

Vous choisissez de stocker les fichiers de conteneur VST Sound sur un dossier de votre disque dur et de les ajouter à partir de cet emplacement.

À NOTER

Par exemple, si vous avez téléchargé une bibliothèque, vous ne souhaitez probablement pas la laisser dans le dossier Téléchargements. Pour conserver un système propre et cohérent, créez un dossier dédié à vos bibliothèques et des sous-dossiers pour chaque nouvelle bibliothèque. Vous pouvez également créer plusieurs dossiers de bibliothèque sur différents disques durs.

PROCÉDER AINSI

- Accédez au dossier des nouveaux fichiers de conteneur VST Sound et double-cliquez sur l'un d'entre eux.
Le gestionnaire **Library Manager** s'ouvre et ajoute tous les conteneurs VST Sound du dossier. Ce processus ne modifie pas l'emplacement des fichiers de bibliothèque, mais les ajoute à la **MediaBay** de HALion, HALion Sonic, HALion Sonic SE et à votre station de travail Steinberg.

À NOTER

- Les conteneurs VST Sound déjà présents dans le dossier sont ignorés.
- Les conteneurs VST Sound personnalisés créés avec les versions 4 et 5 de HALion peuvent également être ajoutés. Les fichiers HSB de HALion 3 ne sont pas pris en charge.

RÉSULTAT

Tous les conteneurs VST Sound de ce dossier ont été ajoutés et seront accessibles au prochain lancement de HALion Sonic SE.

Déplacer une bibliothèque

Il est possible de modifier l'emplacement des fichiers d'une bibliothèque, par exemple, pour utiliser un disque externe plus rapide ou parce que vous les avez accidentellement ajoutés depuis le mauvais dossier.

PROCÉDER AINSI

1. Pour ce faire, accédez à la bibliothèque dans la liste et cliquez sur **Move** (déplacer).
 2. Dans la boîte de dialogue, accédez au nouvel emplacement et cliquez sur **OK**.
-

Suppression de bibliothèques

Vous pouvez supprimer les bibliothèques inutilisées.

PROCÉDER AINSI

1. Accédez à la bibliothèque concernée dans la liste et cliquez sur **Remove** (supprimer).
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
 - Pour supprimer la bibliothèque de votre disque dur, sélectionnez **Move to Trash** (déplacer vers la corbeille).
 - Pour annuler l'ajout de la bibliothèque sans supprimer le conteneur VST Sound correspondant, sélectionnez **Unregister** (annuler l'ajout).

À NOTER

- Les bibliothèques peuvent dépendre d'autres bibliothèques. Par exemple, lorsqu'une bibliothèque de préréglages fait appel à des échantillons présents exclusivement dans une autre bibliothèque. Si vous essayez de supprimer cette dernière, le gestionnaire de bibliothèques (**Library Manager**) vous avertira qu'elle est utilisée par une autre bibliothèque.
-
-

À propos des effets

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 tout un ensemble de réponses impulsionnelles de qualité.

Impulse Response

Permet de sélectionner une réponse impulsionnelle. Cette réponse détermine le caractère sonore de la réverb.

Reverse

Inverse la réponse d'impulsion.

Predelay

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

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 % atténuent les réflexions primaires et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

Reverb

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



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

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 l'auditeur.

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.

Show Early Reflections Page/Show Chorusing Page

Ces deux boutons situés sous le menu local **Early Reflections**, vous permettent d'afficher au choix les paramètres de réflexion primaire ou les paramètres de chorusing dans la partie inférieure gauche du panneau des effets.

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 % atténuent les réflexions primaires et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

Delay

Permet de retarder le commencement de la queue de réverb.

Room Size

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

Main Time

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

High Time

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

Low Time

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

High Freq

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

Low Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes basse et médium de la queue de réverb. La durée de réverbération des fréquences inférieures à cette

valeur peut être décalée par rapport à la durée de réverbération principale grâce au paramètre **Low Time**.

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.

ER Low Cut

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

ER 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

Multi Delay

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



Mode

- Le mode **Stereo** génère deux lignes de delay parallèles, l'une pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces deux lignes possèdent chacune un signal de réinjection spécifique.
- Le mode **Cross** génère deux lignes de delay 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.

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

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

À NOTER

Le temps de delay maximum est 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 la commande vers la gauche.
- Pour décaler le temps du delay droit, tournez la commande vers la droite.

Feedback

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

Feedback L/R

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

- Pour décaler la réinjection de gauche, tournez la commande vers la gauche.
- Pour décaler la réinjection de droite, tournez la commande vers la droite.

À NOTER

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

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

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 médium jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basse et haute fonctionnent comme des filtres en plateau. Toutes les bandes sont entièrement paramétriques et offrent

des paramètres de gain, de fréquence et de qualité. Voici les commandes que vous pouvez trouver sur chaque bande de fréquence :

On/Off

Permet d'activer/désactiver la bande de fréquences.

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.

Graphic EQ

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



Sortie

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

Ce plug-in est un égaliseur paramétrique 3 bandes, simple d'emploi, qui rappelle 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.

Effets de filtrage

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.

Paramètres de filtrage

Filter Shape (forme du filtre)

- LP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- 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 ont 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, respectivement à 6 et 12 dB/oct. 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 proches de la coupure et inférieures 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 proches 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 :

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

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**.

Sortie

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

Mix

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

Section LFO



Waveform et Shape des LFO

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

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

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

Freq

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

Sync

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

Depth

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

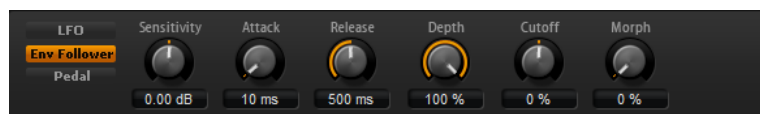
Cutoff

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

Morph

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

Section Envelope Follower



Grâce aux temps d'attaque et de release 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.

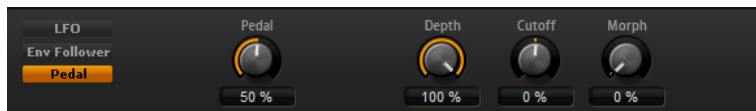
Cutoff

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.

Morph Filter

Le 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

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 $F3 = 2410$ 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.

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 séparément chaque filtre, ce qui vous permet de conférer du relief au son.

Resonator Shape

Détermine les caractéristiques fondamentales du son de l'effet. Chaque forme est une combinaison particulière des différents types de filtre sur les bandes de fréquences basse, moyenne et haute.

Option	Filtre bas/moyen/haut
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12

Option	Filtre bas/moyen/haut
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.

Onglet 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 la fréquence de coupure par le LFO.

Onglet LFO



Waveform et Shape des LFO

- **Sine** : génère une modulation douce, idéale pour le vibrato ou le trémolo. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** est identique à **Sine**. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. Quand le paramètre **Shape** est réglé sur 50 %, une onde carrée est générée.
- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** permet d'insérer un silence croissant avant le début de la dent de scie.
- Le paramètre **Log** permet de générer une modulation logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure logarithmique négative en courbure logarithmique positive.
- **S & H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des effets de rampe entre

les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).

- **S & H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des effets de rampe entre les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).

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 indépendamment 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.

Freq Low/Freq High

Ces paramètres déterminent la fréquence du filtre pour les positions haute et basse de la pédale.

Width Low/Width High

Ces paramètres déterminent la largeur (résonance) du filtre pour les positions haute et basse de la pédale.

Gain Low/Gain High

Ces paramètres déterminent le gain du filtre pour les positions haute et basse de la pédale.

Slope

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

Effets de distorsion

Amplifier

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



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

Amp Model

Détermine le type de l'amplificateur. Les caractéristiques sonores de la saturation changent en fonction de l'amplificateur. Pour contourner l'amplificateur, sélectionnez **No Amp** (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

Ce paramètre permet d'ajouter de la brillance au son.

Low Damp

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

High Damp

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

Channel Mode

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.

Sortie

Ce paramètre permet de définir le niveau de sortie de l'amplificateur.

Distortion

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



In Gain

Permet de définir le niveau d'entrée du son.

Rate Red (Rate Reduction)

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

Tube Drive

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

Hard Clip

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

Bit Red (Bit Reduction)

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

Out Gain

Permet de définir le niveau de sortie du son.

Mix

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

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.

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.

Mic Type

Vous avez le choix entre deux types de microphones. Quand cette commande est réglée 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** (gauche) applique une distorsion uniquement au canal d'entrée gauche. Le canal droit n'est pas traité et reste propre.
- **R** (gauche) applique une distorsion uniquement au canal d'entrée droit. Le canal gauche n'est pas traité et reste propre.
- **L+R** (gauche + droite) additionne les deux canaux d'entrée en un seul signal mono, sur lequel est appliquée une distorsion.
- **Stereo** applique une distorsion aux deux canaux d'entrée, indépendamment.

À NOTER

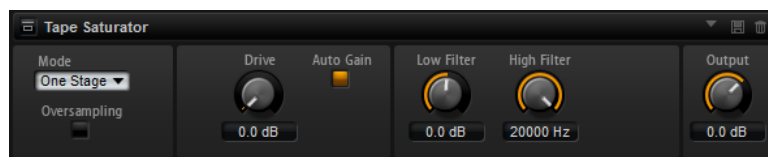
Les modes **L** et **R** permettent d'appliquer deux effets VST Amp en cascade. Vous pouvez ainsi utiliser le premier pour traiter le canal de gauche et le second pour traiter le canal de droite avec différents paramètres.

Sortie

Ce paramètre permet de définir le niveau de sortie de l'amplificateur.

Tape Saturator

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



Mode

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

Oversampling

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

À NOTER

Quand 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

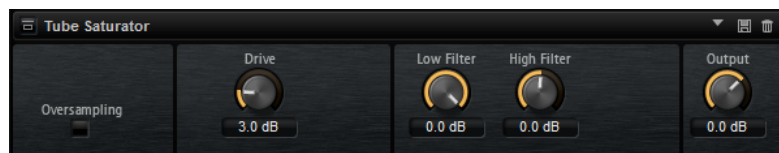
Permet d'atténuer la plage des hautes fréquences. Ce filtre coupe-haut possède une pente de 24 dB/octave.

Sortie

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.

Sortie

Détermine le niveau du signal de sortie.

Effets de modification de la hauteur

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.

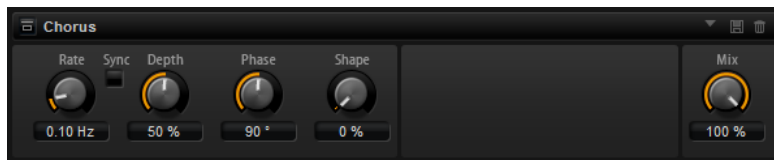
Octave 2

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

Effets de modulation

Chorus

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

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

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

Sync

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

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

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

Mix

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

Feedback

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

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



Rate

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

Sync

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

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

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

Mix

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

Feedback

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 qu'avec l'option **Long**, vous obtenez un flanger plus diffus.

S&H Mix

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

Smooth

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

Steps

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

Phaser

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



Rate

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.

Maj

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.

Sortie

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

Ring Modulator

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

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



Waveform et Shape des LFO

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

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

LFO Freq

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

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir 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 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 à l'effet Pitch Shifter, qui modifie les fréquences selon un certain facteur tout en conservant les rapports entre les harmonies, Frequency Shifter altère les rapports harmoniques. Les déplacements de fréquences importants engendrent donc généralement des sons dissonants.

Par ailleurs, Frequency Shifter applique un décalage aux fréquences, tandis que Pitch Shifter les multiplie 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 Offset 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, et vice versa.

L/R Offset 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, et vice versa.

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 **Frequency Fine**.

Notches

Détermine le nombre de creux engendrés par l'effet phaser quand vous configurez le Feedback sur une valeur élevée.

Section LFO

Waveform et Shape des LFO

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

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.

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

Freq

Détermine la fréquence 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 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 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 **Modulation Range Coarse** et **Modulation Range Fine**.

Mix

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

Rotary

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

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



Rotation

Ce paramètre 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. Étant donné que le pavillon et le tambour accélèrent et décélèrent de façon différente, 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 monophonique. À 180°, l'image sonore est entièrement stéréo.

Drum Mic Angle

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

Input

Permet de régler le gain en amont du haut-parleur tournant et de la saturation.

Drive

Permet de régler la distorsion de l'amplificateur.

Sortie

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

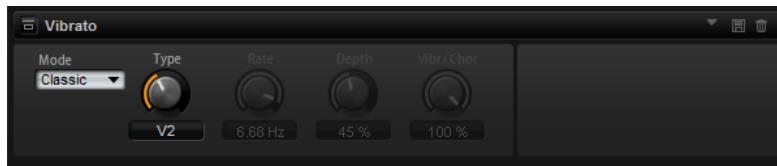
Ce paramètre permet de définir la tonalité des basses fréquences.

Treble

Ce paramètre permet de définir la tonalité des hautes fréquences.

Vibrato

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



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

Type

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

Mode Custom

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

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 délai dont les durées sont modulées par un LFO. Un second LFO à fréquences plus élevées confère au son une sorte de chatoyance (shimmer).



Rate

Détermine la fréquence du LFO.

Sync

Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

Depth

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

Shimmer

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

Shimmer Rate

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

Low Cut

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

High Cut

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

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 dynamiques

Compressor

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



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

Threshold

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

Ratio

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

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 vous est indiqué par le vumètre Gain Reduction.

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

Hold

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

Release

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

À NOTER

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

Auto Release

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

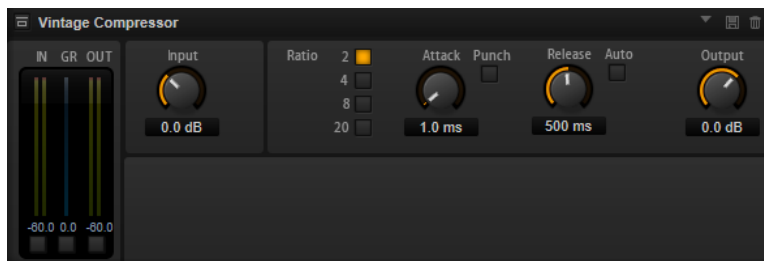
Live

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 commandes séparées pour les paramètres de gain **Input** et **Output**, **Attack** et **Release**. En outre, il propose 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.

GR Meter

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 le bouton **Auto** est activé, le plug-in détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

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 GR Meter 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.

GR Meter

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 le bouton **Auto** est activé, le plug-in détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

Output (-12 à 12 dB)

Permet de régler le gain de sortie.

Mix

Permet de doser le niveau du signal avant et après traitement en préservant les transitoires du signal d'entrée.

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.

Boutons de filtre (LP, BP et HP)

Quand le bouton **Side-Chain** est activé, vous pouvez utiliser ces boutons pour définir le type du filtre : passe-bas, passe-bande ou passe-haut.

Center (50 à 20 000 Hz)

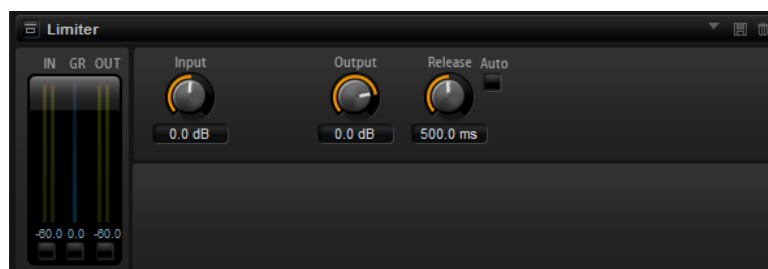
Détermine la fréquence centrale du filtre quand le bouton **Side-Chain** est activé.

Q-Factor

Détermine la résonance ou la largeur du filtre quand le bouton **Side-Chain** est activé.

Limiter

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



Les 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.

Sortie

Permet de définir le niveau de sortie maximum du son.

Release

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

À NOTER

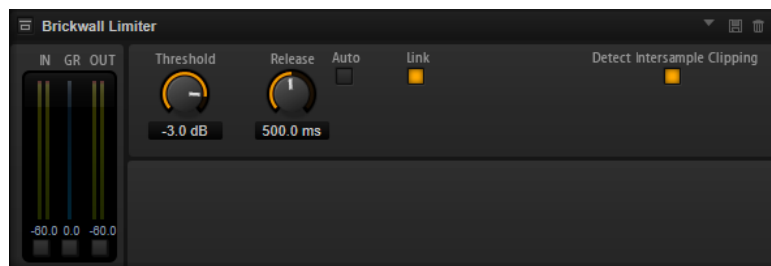
Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour définir 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 (mode 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 détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

Link

Quand ce bouton est activé, le Brickwall Limiter analyse le signal d'entrée en se basant sur le canal dont le niveau est le plus élevé. Quand le bouton Link est désactivé, chaque canal est analysé séparément.

Detect Intersample Clipping

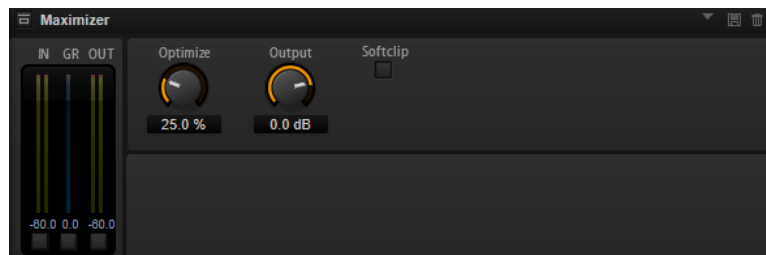
Quand cette option est activée, Brickwall Limiter exploite le suréchantillonnage pour détecter et limiter les niveaux des signaux entre deux échantillons afin d'éviter la distorsion lors de la conversion des signaux numériques en signaux analogiques.

À NOTER

Brickwall Limiter a été conçu pour réduire les crêtes momentanées dans le signal. Si le vumètre GR (réduction du gain) 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.

Sortie

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** (seuil) et **Ratio** en utilisant les poignées de cette commande. 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 traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est inférieure au seuil de 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 le mode **Soft Knee** est activé, l'expansion survient progressivement et son effet est moins marqué.

Attack

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

Hold

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

Release

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

À NOTER

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

Auto

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

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 commandes du filtre le sont également.

Filter Type

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

Monitor

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

Center

Détermine la fréquence centrale du filtre de chaînage.

Q-Factor

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

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

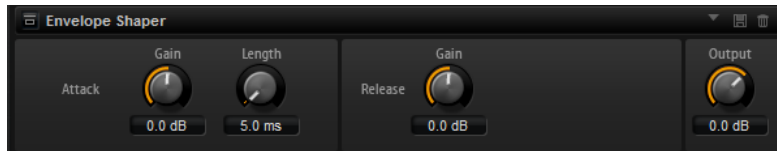
Live

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 afin d'éviter l'écroulement.



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.

Sortie

Permet de définir le niveau de sortie.

Effets de panoramique et de routage

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 la largeur 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

Effets hérités de HALion 3

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

Hall Reverb

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

PreDelay

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.

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.

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.

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.

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.

Long Delay

Cet effet possède les mêmes paramètres que l'effet Delay, mais avec des échos pouvant atteindre quatre secondes de retard.

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.

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.

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

Engendre un effet de modulation plus complexe.

Width

Réglage du champ panoramique.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Flanger

Effet de flanger classique.

Rate

Fréquence de balayage.

Depth

Ampleur du balayage.

Feedback

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

PreDelay

Retard initial. Permet de définir la durée de retard minimale / la fréquence de flanging maximale.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Phaser

Phaser à quatre étages générant des effets de phasing subtils.

Rate

Fréquence de balayage.

Depth

Ampleur du balayage.

Feedback

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

Stereo

Décalage entre la modulation gauche et la modulation droite.

Center

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

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Pan/Tremolo

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.

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.

Sortie

Réglage du niveau de sortie.

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.

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.

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.

Shelf EQ

Simple commande de tonalité.

Sortie

Réglage du niveau de sortie.

Bass

Amplification/atténuation des fréquences graves.

Treble

Amplification/atténuation des fréquences aiguës.

Parametric EQ

Égaliseur paramétrique à deux bandes.

Gain 1/2

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

Freq 1/2

Détermine la fréquence centrale des deux bandes.

Width 1/2

Détermine la largeur des deux bandes (Q).

Sortie

Réglage du niveau de sortie.

Enhancer

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

High Depth

Accentuation des aigus combinée à une atténuation des médiums.

High Tune

Accord des aigus/médiums.

Low Depth

Accentuation des fréquences graves.

Low Tune

Accord des fréquences graves.

Limiter

Limiteur de niveaux.

Drive

Saturation du signal d'entrée.

Attack

Durée d'attaque.

Release

Durée de relâchement.

Sortie

Réglage du niveau de sortie.

Compressor

Simple compresseur.

Threshold

Seuil de compression.

Ratio

Niveau de compression.

Attack

Durée d'attaque.

Release

Durée de relâchement.

Sortie

Réglage du niveau de sortie.

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.

Sortie

Réglage du niveau de sortie.

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.

Sortie

Réglage du niveau de sortie.

Distortion

Distorsion à écrêtage.

Drive

Niveau de distorsion.

Bias

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

Tone

Tonalité de la distorsion.

Out

Réglage du niveau de sortie.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Overdrive

Distorsion plus douce et progressive.

Drive

Niveau de l'overdrive.

Bias

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

Out

Réglage du niveau de sortie.

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Bit Reduction

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

Mode

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

Rate

Fréquence d'échantillonnage simulée.

Depth

Résolution numérique.

Slew Rate

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

Mix

Mixage entre le signal traité et non traité.

Amp Simulator

Effet de modélisation 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. La 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.

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.

Utilisation de la version autonome du plug-in

Quand vous utilisez HALion Sonic SE 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 déclenchant les différents programmes.

Configuration des préférences

Vous pouvez configurer la version autonome de HALion Sonic SE 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 l'utilisateur relâche la dernière touche. Ceux-ci interrompent la lecture de HALion Sonic SE 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-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

- 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 SE.**

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

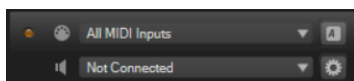
Détermine l'ordre de priorité des processus de HALion Sonic SE pour l'accès aux ressources processeur de l'ordinateur.

- 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.

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 **MIDI Input**.

La DEL d'activité MIDI située dans le coin supérieur gauche de l'interface s'illumine 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 SE 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**.

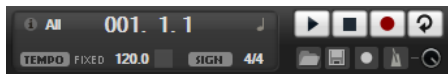
Quand vous sélectionnez une sortie audio, les canaux avant et arrière sont configurés sur des ports de sortie audio numérotés dans l'ordre croissant. Pour plutôt assigner les sorties audio par paires aux canaux avant et arrière, maintenez enfoncées les touches **Alt-Maj** et sélectionnez une sortie.

LIENS ASSOCIÉS

[Page ASIO Driver](#) à la page 116

Aide-mémoire

L'aide-mémoire vous permet d'enregistrer et de lire des fichiers MIDI au format Standard MIDI File. Vous pouvez y charger des fichiers MIDI, mais également enregistrer vos propres fichiers afin de les conserver.



La section de transport contient des boutons de lecture d'arrêt, d'enregistrement et de bouclage. Les informations chiffrées vous indiquent l'emplacement dans le morceau, le tempo et la signature rythmique du fichier MIDI. De plus, vous disposez d'un métronome, dont vous pouvez aussi bien vous servir pour enregistrer que pour vous exercer.

L'aide-mémoire permet de lire des fichiers MIDI multipistes transmettant des notes sur les 16 canaux MIDI.

Commandes de transport

Play

Cliquez sur **Play** pour démarrer la lecture du fichier MIDI. La lecture débute toujours à la position dans le morceau.

Stop

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.

Record

Cliquez sur **Record** pour démarrer l'enregistrement.

Loop

Activez **Loop** pour lire l'intégralité du fichier MIDI en boucle.

Icône Info

Pour connaître le nom du fichier MIDI chargé, survolez l'icône d'infos située dans le coin supérieur gauche de l'aide-mémoire avec le pointeur de la souris. Une infobulle vous indique le nom du fichier MIDI.

Indicateur de position dans le morceau

L'indicateur de position dans le morceau vous indique la position de lecture. Au-dessus de cet indicateur, vous pouvez consulter la position au format numérique.

Quand vous avez chargé un fichier MIDI, l'affichage indique la durée entière du fichier.

- Pour déplacer le curseur de lecture à un autre endroit du morceau, 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.

Tempo et signature rythmique

Sous l'indication de position dans le morceau, vous trouverez les champs **Tempo** et **Time Signature** (signature rythmique). Ces champs transmettent à HALion Sonic SE des informations relatives au tempo et à la signature rythmique. Ces informations sont utilisées par l'aide-mémoire et le métronome.

Fixed Tempo/Tempo Track (tempo fixe/suivre le tempo)

Configurez ce paramètre sur **Track** (suivre) pour suivre le 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), près du champ de valeur.

Valeur de tempo

Détermine le tempo du fichier MIDI.

Adjust Tempo

Ce paramètre est disponible quand l'option **Tempo Track** est sélectionnée. Il vous permet de définir le tempo de lecture par rapport au tempo d'origine du fichier MIDI.

Time Signature (signature rythmique)

Détermine la mesure. Vous pouvez indiquer la mesure sous forme de fractions de temps.

Enregistrement des notes jouées

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le symbole d'enregistrement situé sous le bouton **Record** pour sélectionner un mode d'enregistrement.
 - Pour que l'enregistrement se lance dès que vous cliquez sur le bouton d'enregistrement, 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**.
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

[Enregistrement d'un fichier MIDI](#) à la page 120

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 multipistes est chargé, vous pouvez lire tous les événements MIDI, ou uniquement les événements d'un canal MIDI spécifique.

- Pour choisir quels événements lire, 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 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.
-

Volume global



La commande de volume à droite vous permet de régler le volume général des sorties dans la version autonome de HALion Sonic SE. Elle contrôle les sorties principales, les sorties arrière et la sortie du métronome.

Index

B

Boîte de dialogue Preferences 115

C

Contrôles instantanés 17

Contrôleurs MIDI

À propos 48

Assignation 48

Assignations par défaut des contrôleurs 50

Plage d'un paramètre 49

E

Effets 52

À propos 53

Amplifier 74

Auto Filter 65

Brickwall Limiter 96

Chorus 79

Compressor 91

Distortion 75

DJ-EQ 65

Envelope Shaper 101

Expander 98

Flanger 80

Frequency Shifter 85

Gate 99

Graphic EQ 64

Limiter 95

Maximizer 97

MorphFilter 69

Multi Delay 62

Octaver 79

Phaser 82

Resonator 70

Reverb 59

REVerence 58

Ring Modulator 84

Rotary 88

Step Flanger 81

Stereo Pan 101

StereoEnhancer 102

Studio EQ 63

Tape Saturator 77

Tremolo 83

Tube Compressor 94

Tube Saturator 78

Utilisation 53

Vibrato 90

Vintage Compressor 93

Vintage Ensemble 90

VST Amp 76

WahWah 73

Effets d'égalisation 63

Effets de delay 62

Effets de distorsion 74

Effets de filtrage 65

Effets de HALion 3 102

Effets de modification de la hauteur 79

Effets de modulation 79

Effets de panoramique 101

Effets de réverb 58

Effets de spatialisation 101

Effets dynamiques 91

Effets hérités 102

Entrée MIDI 117

L

La MediaBay

À propos 29

Filtres 29

Gestion des fichiers 29

Liste de résultats 29

M

Mixage 52

Multis

À propos 25

P

Page Edit 32

Page Effects 53

Page Macro 32

Page MIDI 47

Page Mix

À propos 52

Page Options 19

Préréglages

À propos 25

Préréglages de module 11

Préréglages VST 11

Programmes 32

À propos 25

Chargement 25

Édition 32

S

Section des slots de programmes [13](#)

Section Master [14](#)

Slots d'effets [53](#)

Sortie audio [117](#)

T

Trigger Pads [17](#)

Trip

Page Oscillator [34](#)

Paramètres d'amplification [42](#)

Paramètres de filtrage [42](#)

V

Version autonome du plug-in

À propos [115](#)

Enregistrement de fichiers MIDI [120](#)