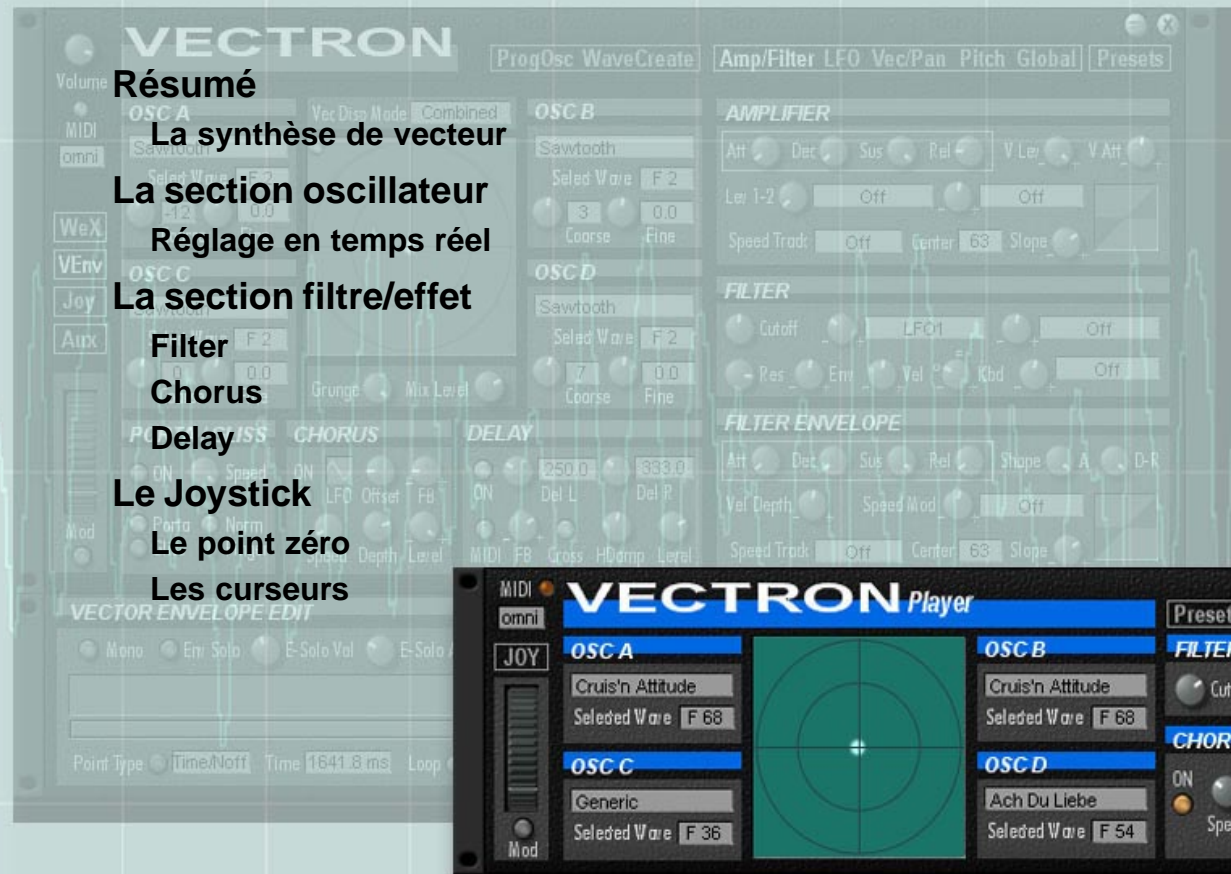


# Vectron Player



Résumé

La synthèse de vecteur

La section oscillateur

Réglage en temps réel

La section filtre/effet

Filter

Chorus

Delay

Le Joystick

Le point zéro

Les curseurs

## Résumé

Le Vectron Player vous permet de charger et d'utiliser n'importe quel Preset du synthétiseur Vectron optionnel. Ainsi une manière supplémentaire de produire des sons - la synthèse de vecteur - est mise à votre disposition au sein de votre système. Après avoir sélectionné une présélection de Vectron, vous pouvez également varier les présélections d'origine chargées à l'aide d'un nombre réduit de paramètres. L'administration des présélections du Player vous permet, en outre, de sauvegarder ces variations comme vos propres présélections de Vectron Player.

## La synthèse de vecteur

La synthèse utilisée dans le Vectron se compose essentiellement de quatre oscillateurs avec une commande de vecteur spéciale, un filtre passe-bas et une matrice de modulation complexe et autorise un déroulement sonore extrêmement vivant.

Les oscillateurs sont placés sur les quatre angles d'un carré et peuvent être modulés dans leur volume par le positionnement d'un point au sein d'un champ de vecteur. Ce point peut être installé de façon statique ou être dirigé de façon dynamique par diverses sources de modulations.

L'enveloppe de vecteur à segment multiple spéciale permet la restitution de mouvements au sein d'un champ de vecteur et propose même une fonction Loop, ce qui permet d'utiliser l'enveloppe comme un LFO complexe. Reportez-vous au manuel du Vectron pour toute information supplémentaire sur les créations sonore du Vectron.



## La section oscillateur

La section oscillateur du Vectron Player affiche les formes d'ondes employées ainsi que le champ de vecteur dans lequel vous pouvez visualiser une éventuelle modulation de la position de vecteur. Il n'est pas possible d'influencer les oscillateurs à partir du Player.

**MIDI** : installez ici le canal MIDI sur lequel le Player doit recevoir les données MIDI.

## Réglage en temps réel

**Modulation Wheel** : la molette de modulation est utilisée pour le réglage de la modulation de hauteur du son dans de nombreuses présélections du Vectron. Attribuez le contrôleur MIDI 01 à la molette, pour pouvoir la diriger avec la molette de modulation du Master-keyboard.

**Mod** : la modulation de la molette de modulation est activée avec ce bouton.

*Position actuelle du vecteur*



*Formes d'onde utilisées*

**JOY** : ouvrez le Joystick avec cet interrupteur, vous pouvez manipuler directement la position du point de prise du vecteur.

**L'efficacité de la modulation de la position n'est qu'ajoutée à celle des enveloppes de vecteur ou des LFO éventuellement utilisés par la présélection.**

## La section filtre/effet

Cette section du Vectron Player permet de varier les paramétrages du filtre passe-bas ou des deux effets Chorus et Delay. Les paramètres suivants sont à votre disposition :

### Filter

**Cutoff** : paramétrez ici la fréquence à partir de laquelle le filtre passe-bas atténue les fréquences qui se trouvent au-dessus. Le filtre Vectron possède une pente d'atténuation de 24 dB.

**Res** : réglez ici la résonance du filtre. Les fréquences se trouvant auprès de la fréquence de coupure sont amplifiées avec l'augmentation de la résonance.



### Chorus

**On** : activez l'effet de Chorus avec ce bouton. L'effet n'est pas chargé sur les DSP lorsqu'il est désactivé, la présélection consomme donc moins de capacité de calcul.

**Speed** : règle la rapidité de modulation du LFO du Chorus.

**Depth** : règle l'intensité de la modulation.

**Feedback** : permet la rétroaction de l'effet de Chorus sur son entrée et permet des effets semblables à ceux de Flanger avec des valeurs élevées.

**Level** : règle le volume avec lequel le signal de Chorus est mélangé au signal pur.

## Delay

**On** : activez l'effet de Delay avec ce bouton. L'effet n'est pas chargé sur les DSP lorsqu'il est désactivé, la présélection consomme donc moins de capacité de calcul.

**MIDI** : décidez ici si les temps de retard doivent être donnés en millisecondes ou en valeur de note. Lorsque MIDI est activé, le Delay analyse le signal de donnée MIDI et utilise l'horloge MIDI pour calculer les temps de retard.

**Del L** : paramétrez ici le temps de retard pour le canal gauche. Les valeurs sont réalisables jusqu'à 5640 ms .

**Del R** : paramétrez ici le temps de retard pour le canal droit. Les valeurs sont réalisables jusqu'à 5640 ms



**Feedback** : permet une rétroaction de la sortie du Delay sur son entrée et permet ainsi une répétition. Plus la valeur de feed-back est élevée, et plus il y a de répétitions.

**Cross** : activez Cross lorsque vous souhaitez inverser les canaux droit et gauche lors de la rétroaction. Ainsi, un signal est d'abord retardé avec le temps du premier Delay, puis avec celui du deuxième.

**HDamp** : un filtre passe-bas est inséré au chemin de rétroaction, celui-ci atténue les fréquences aigus. Plus un signal passe par une boucle de feed-back, et plus il s'assourdit.

**Level** : règle le volume avec lequel le signal retardé est mélangé au signal pur.



## Le Joystick

Le Joystick vous permet de moduler le volume de chaque oscillateur en temps réel. Vous pouvez ici choisir s'il doit retourner sur sa position initiale après son relâchement, ou plutôt rester sur sa position actuelle.

### Le point zéro

Le Joystick possède un point zéro variable. Ce qui est particulièrement utile lorsque vous souhaitez utiliser la fonction AutoReturn, mais que le Joystick ne doit pas retourner sur sa position médiane.

Pour transformer le point zéro, déplacez le contrôle du Joystick sur la position souhaitée tout en maintenant la touche Ctrl appuyée (pomme sur Mac). Le Joystick retournera sur cette position après chaque relâchement. Double-cliquez sur le contrôle du Joystick tout en maintenant la touche Ctrl appuyée (pomme sur Mac) pour repositionner le point zéro sur le centre.

**AutoReturn** : désactivez cette fonction si vous ne souhaitez pas que le Joystick retourne sur le point zéro après son relâchement.



### Les curseurs

Utilisez les curseurs lorsque vous ne souhaitez déplacer le Joystick que dans une direction. Vous pouvez également utiliser les curseurs pour effectuer une attribution de contrôleur MIDI. Ceci vous permet par exemple de diriger le Joystick par les deux contrôleurs MIDI d'une boîte de curseur externe.

# Index

## A

AutoReturn 6

## C

Chorus 4

Cross 5

Cutoff 4

## D

Del L 5

Del R 5

Delay 5

Depth 4

## E

Enveloppes de vecteur 3

## F

Feedback 4, 5

Filtre passe-bas 4

## H

HDamp 5

## J

JOY 3

Joystick 6

## L

Level 4, 5

## M

MIDI 3, 5

Mod 3

Modulation Wheel 3

## P

Point zéro 6

## R

Res 4

Résonance 4

Rétroaction 4

## S

Speed 4

Synthèse de vecteur 2