

Modules d'effets

Préface

MasterVerb et MasterVerb Classic

Early Reflections

Reflections

Reverb

Shape

Produire des présélections Reverb

E-Reflector

Early Reflections

Compressor M/S

Ducker M/S

Limiter M/S

Gate M/S

Expander M/S

Deesser

PEQ 4 M/S

Affichage graphique

Low Cut M/S

High Cut M/S

Delay LM/M et LS/S

Delay LCR LS et S

Dual Delay LS et S

Multitap M/S

Ducking Delay M/S

Pattern Delay

Decimator M/S

Distortion M/S

Overdrive M/S

TDrive M/S et TQDrive M/S

Pre et Post-EQs

AutoWah M/S

Envelope Follower

Filter

Chorus S et Harmonic Chorus S

Master Chorus M/S

Hexa Chorus S

4Tap Chorus S

Flanger M/S et Harmonic Flanger S

Master Flanger M/S

Random Flanger M/S

Space Flanger M/S

Step Flanger M/S

Phaser M/S

Qu'est ce que SSB ?

SSB Phaser M/S

SSB Modulator M/S

SSB Delay M/S

Pitch Shifter M/S

4-Pole M/S

MidiPole M/S

Resonator M/S

Ringmodulator M/S

Tremolo M/S

MidiTremolo M/S

AutoPan

StereoPan

StereoExpander

Soft Clip M/S

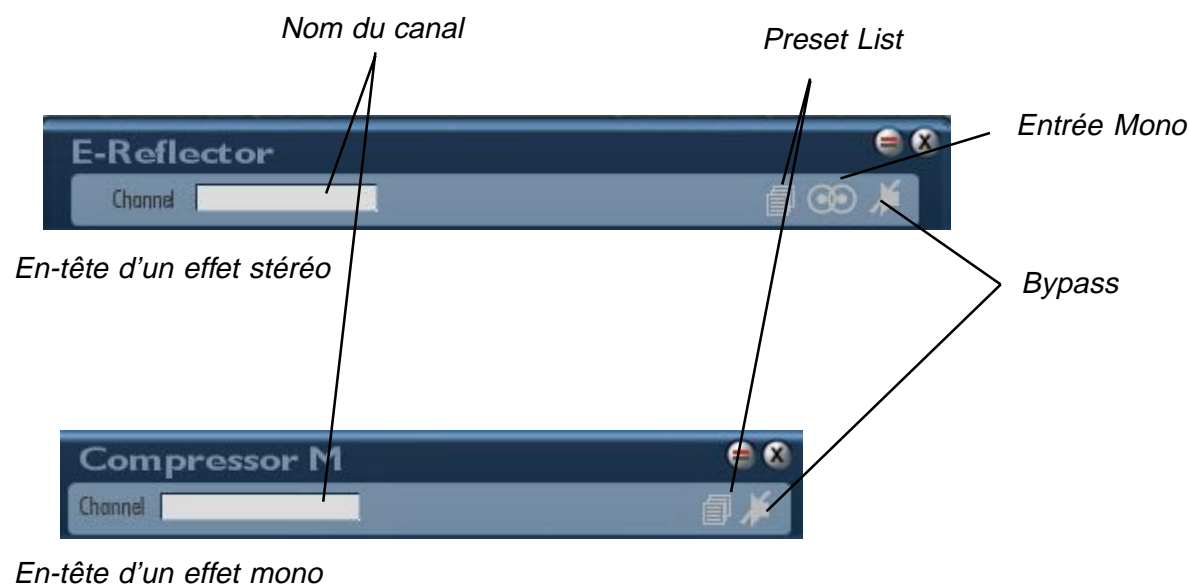
Dither/Shaper M/S

DC Filter M/S

MultiFX M/S

Préface

Ce manuel traite tous les effets de SCOPE Fusion Platform 3.1. Certains effets sont des éléments du Main Studio Package qui font partie intégrante de tous les produits, d'autres sont compris dans Effect Package I ou II que vous pouvez, le cas échéant, acquérir en supplément. Cliquez sur le bouton de la page des effets (que vous trouverez sur la première page de ce chapitre) afin de savoir quels sont les produits qui font partie de votre produit DSP.



Les éléments de contrôle des interfaces des effets décrits ci-contre sont des éléments standard et leur description n'est pas reprise pour chaque effet.

Nom du canal

Ce champ de texte affiche le canal du mélangeur sur lequel l'effet est utilisé. Ce champ est vide dans XTC, le canal est alors affiché dans la fenêtre du logiciel DtD.

Preset List

Les effets du logiciel de Pulsar possèdent une administration de présélection. Ce bouton vous permet d'ouvrir la liste de présélection.

Entrée Mono

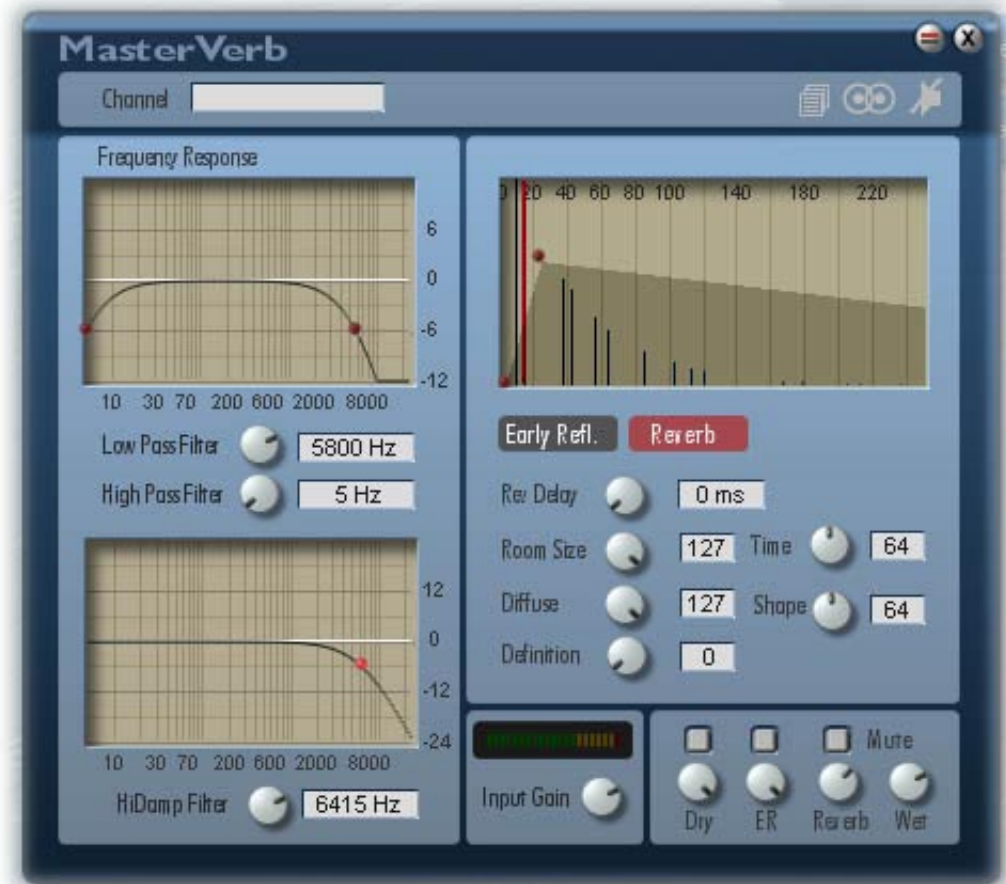
Les effets stéréo peuvent également n'être utilisés qu'avec le signal d'entrée du canal gauche.

Bypass

Activez ce bouton lorsque vous souhaitez entendre le signal d'origine sans effet.

MasterVerb et MasterVerb Classic

Ces effets produisent une réverbération. Chacune des deux variantes comporte une section pour produire les premières réflexions (Early Reflections) et une section pour produire la réverbération. Les premières réflexions, ou plutôt la forme de celles-ci sont essentiellement responsables de la perception de l'effet d'espace, la réverbération se charge quant à elle de l'atmosphère. La tonalité de la réflexion peut être adaptée par des filtres qui se trouvent dans la section d'entrée et dans la réverbération. Alors que MasterVerb produit de réelles Early Reflections, la version Classic ne produit qu'une imitation de Early Reflections. La version MasterVerb Classic est plus économe en DSP. La charge DSP importante de la version MasterVerb est récompensée par un effet d'espace réaliste. La section de réverbération est identique dans les deux versions. Selon la zone d'intervention, vous pouvez donc décider d'utiliser le MasterVerb lorsqu'un espace réaliste est nécessaire. Utilisez le MasterVerb Classic lorsque vous souhaitez économiser de la puissance DSP, ou ne produire qu'une atmosphère avec la réverbération.



Input Gain

Paramétrez le niveau du signal que vous souhaitez réverbérer. Un vumètre est à votre disposition pour vous orienter, le point se trouvant à côté du régulateur Gain représente Unity Gain. Le signal d'entrée est diminué lorsque le régulateur se trouve au-dessous de ce point, et amplifié au-dessus de celui-ci.

Lowpass Filter

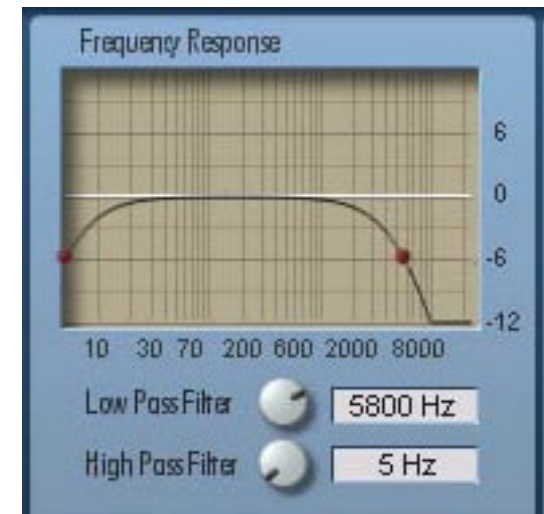
Input Gain suit un filtre passe-bas avec une pente d'atténuation de 12dB/Oct. Pour paramétrer la fréquence du filtre, vous pouvez utiliser le potentiomètre, le champ de texte ou l'éditer directement dans le graphique.

Les salles ou halles, dont la réverbération est caractérisée de «chaude» absorbent en grande partie les fréquences aiguës, en général jusqu'à moins de 8 kHz et plus. Utilisez ce filtre Lowpass pour reproduire cet effet.

Highpass Filter

Un filtre passe-haut avec une pente d'atténuation de 12dB/Oct. est connecté après le filtre passe-bas. Pour paramétrer la fréquence du filtre, vous pouvez utiliser le potentiomètre, le champ de texte ou l'éditer directement dans le graphique.

Certaines salles ou halles ont plutôt une sonorité prononcée dans les fréquences centrales. Les filtres Lowpass et Highpass constituent ensemble un filtre passe-bande. Cet effet est obtenu lorsque les deux filtres sont paramétrés de façon appropriée.



Early Reflections (uniquement MasterVerb)

Les Early Reflections du MasterVerb se composent de seize «Echos» individuels. La forme et le déroulement des Early Reflections peuvent être transformés par les paramètres qui suivent. La tonalité des Early Reflections est influencée par les filtres précédemment décrits.

Early Refl. (Early Reflections)

Affiche les paramètres Early Reflections.

ER Type (Early Reflections Type)

Sélectionnez une forme de Early Reflections dans le menu déroulant qui apparaît. La forme détermine l'effet d'espace.

ER Spread (Early Reflections Spread)

Paramétrez ici les premières réflexions, donc la dimension de la salle.

ER Decay (Early Reflections Decay)

Déterminez ici si les premières réflexions doivent s'éteindre, c'est à dire s'affaiblir avec un retard croissant par rapport au signal direct. Installez ER Decay sur le maximum ou presque pour obtenir un comportement naturel.

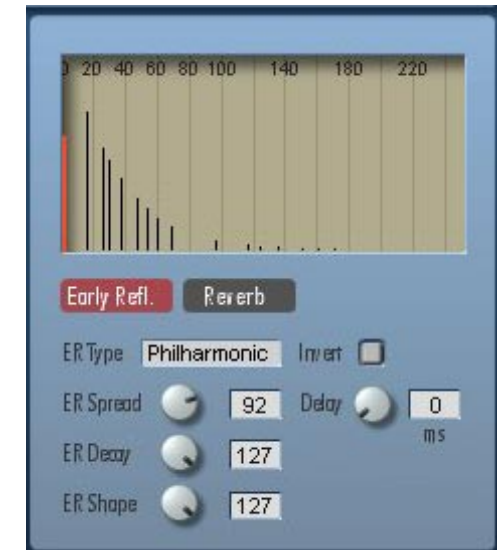
ER Shape (Early Reflections Shape)

Vous influencez ici comment les premières réflexions s'éteignent, pour ainsi dire, l'enveloppe qui se trouve au-dessus des premières réflexions. Une enveloppe exponentielle sonne plus naturellement, vous l'obtenez en plaçant ER Shape sur le maximum.

Invert

Reflète les Gains des réflexions individuelles sur leur centre. C'est à dire que les formes des Early Reflections sont conservées et les enveloppes inversées.

Un tel comportement de Early Reflections ne se retrouve pas dans des salles existant réellement. Cet effet singulier est toutefois très apprécié.



Reflections (uniquement MasterVerb Classic)

Les Reflections du MasterVerb Classic correspondent à une imitation des Early Reflections. L'imitation est obtenue du fait qu'une partie du signal diffus de la réverbération alimente la somme stéréo par deux Delays, l'un sur la droite et l'autre sur la gauche. La densité de la réflexion est réglée avec le paramètre Reverb. La tonalité de la réflexion est par contre influencée par les filtres précédemment décrits.

Cette méthode de production de premières réflexions reprend celle utilisée par les anciens appareils de réverbération, d'où le complément de nom «Classic» dans le nom de l'effet.

Reflections

Affiche les paramètres de réflexions.

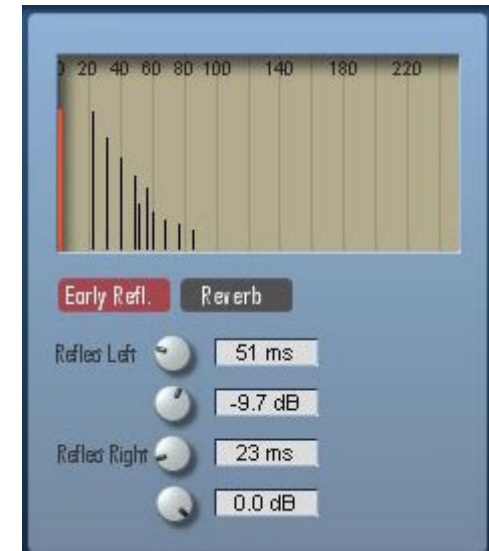
Reflect L (Reflections Left)

Paramétrez ici le retard et le volume de la réflexion qui sont audibles sur la gauche de l'image stéréophonique.

Reflect R (Reflections Right)

Paramétrez ici le retard et le volume de la réflexion qui sont audibles sur la droite de l'image stéréophonique.

Dans la mesure où les réflexions peuvent, selon le paramétrage, être très directes, elles sont plutôt appropriées pour imiter les petites salles. La réverbération suffit généralement pour imiter de grandes halles.



Reverb

Les paramètres suivants sont responsables du comportement de la réverbération, et sont identiques dans les deux versions de MasterVerb. La tonalité est, par principe ici aussi influencée par les filtres précédemment décrits.

Reverb

Affiche les paramètres Reverb.

Rev Delay (Rev Delay)

Retard de la réverbération en millisecondes. Il ne s'agit pas ici d'un Pre Delay, car ni les Early Reflections, ni les Reflections ne sont retardées par ce Delay.

Reverb Delay est utilisé pour séparer la réverbération du signal direct et des Early Reflections. Cette action augmente l'intelligibilité du langage ou du chant. L'effet de salle est conservé en substance, car les Early Reflections ne sont pas déplacées.

Diffuse

Ce paramètre dirige la densité de la réverbération pendant les premières millisecondes. Diffuse doit être placé sur son maximum pour les grandes salles et halles. Pour des salles plus petites, une diminution de Diffuse peut augmenter la présence de la réverbération.

Diffuse règle également la densité de la réflexion de MasterVerb Classic.

Room Size

Paramétrez ici la grandeur de la salle. Ceci est uniquement valable pour la réverbération.

Afin d'éviter les brouillages, la réverbération doit être étouffée un instant lors du réglage de la grandeur de la salle.

Time

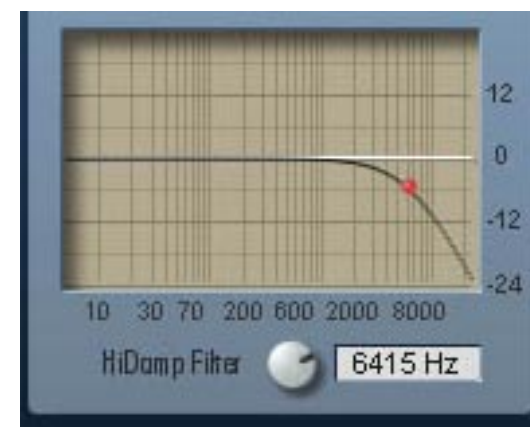
Paramétrez ici le temps de réverbération, celui-ci n'est pas délimité vers le haut, et peut même être placé sur infini.

Dans la mesure où la réverbération s'inspire d'une salle réelle, les temps longs ne fonctionnent que dans des grandes salles ou halles. Les petites salles nécessitent de temps plus courts pour qu'elles sonnent plus naturellement.

HiDamp Filter (High Damp Filter)

Ce filtre passe-bas de 6dB agit sur la réverbération. Ce filtre diminue les fréquences hautes de la réverbération en fonction de ses paramétrages pendant que la réverbération s'éteint. Pour paramétrer la fréquence du filtre, vous pouvez utiliser le potentiomètre, le champ de texte ou l'éditer directement dans le graphique.

Les salles et halles abaissent fortement les fréquences supérieures. C'est pourquoi les paramétrages compris entre 3 kHz et 6 kHz sont ici absolument typiques.



Shape

Shape vous permet de transformer l'enveloppe de la réverbération. Les valeurs basses de Shape correspondent à une augmentation rapide de la réverbération, et à une chute tout aussi rapide. Les valeurs importantes laissent la réverbération augmenter et diminuer lentement. Au niveau sonore, cela correspond au déplacement du mur ou au relèvement du plafond d'une salle. Ceci augmente ou diminue l'effet de salle.

Shape doit être paramétré sur des valeurs basses pour des sons impulsifs tels ceux d'une batterie ou de percussion.

Definition

Definition insère des échos à la réverbération, ils sont comparables à ceux produits par une salle aux murs particulièrement lisses. Un emploi décent peut donner plus de vie à la réverbération.

Dry

Réglez ici le volume du signal non traité.

Dry Mute

Etouffe le signal non traité.

ER (uniquement MasterVerb)

Règle le volume des Early Reflections.

ER Mute (uniquement MasterVerb)

Etouffe les Early Reflections.

Reflect (uniquement MasterVerb Classic)

Règle le volume des Reflections.

Reflect Mute (uniquement MasterVerb Classic)

Etouffe les Reflections.

Reverb

Règle le volume du signal de réverbération.

Reverb Mute

Etouffe la réverbération.

Wet

Règle le volume du signal d'effet.

Produire des présélections Reverb

La production de bonnes présélections avec une réverbération qui propose autant de paramètres, exige une bonne oreille et un peu d'expérience. Voici donc quelques conseils qui vous permettront de produire rapidement vos propres présélections.

Les présélections livrées constituent naturellement, ici aussi, une bonne base pour produire soi-même ses présélections. Les présélections sont classées par catégories. Écoutez les présélections avec les matériaux de test appropriés et étudiez les installations choisies des paramètres. Familiarisez-vous peu à peu avec les différents paramètres, ne transformez donc pas tous les paramètres d'un coup, mais un par un et écoutez ce qu'il provoque.

Lorsque vous vous sentez à l'aise avec les paramètres, vous pouvez commencer la production de vos propres présélections.

L'exemple suivant s'est avéré particulièrement efficace pour MasterVerb.

Dans un premier temps le signal pur doit être entièrement écouté, étouffez les Early Reflections et le Reverb avec le bouton Mute. Après avoir écouté le matériel, ne connectez d'abord que les Early Reflections et sélectionnez une forme qui corresponde à la représentation fondamentale de la salle que vous souhaitez. Effectuez maintenant les paramétrages des Early Reflections jusqu'à ce que l'effet de salle corresponde à vos souhaits. Comparez de temps à autre l'acoustique avec le signal sans Early Reflections.

Lorsque vous avez trouvé les paramétrages appropriés, vous pouvez y ajouter la réverbération. Adaptez dans un premier temps la grandeur de la salle à la réverbération de sorte que le caractère des Early Reflections, et celui de la réverbération s'harmonisent. Installez le temps de réverbération par la suite d'après le principe «moins est souvent plus !» car des temps de réverbération

trop importants sont gênants (particulièrement pour les mixages ultérieurs). Vous pouvez effectuer un accordage précis avec les paramètres Diffuse, Shape et Definition.

Avec un peu d'entraînement, vous devriez toujours arriver à de bons résultats en suivant ce schéma. Pour le MasterVerb Classic vous pouvez toutefois commencer par le paramétrage de la réverbération, car les Reflections servent plutôt de supplément. Vous ne devriez toujours ajouter les réflexions que lorsque l'effet de salle obtenu est meilleur.

E-Reflector

Cet effet produit des premières réflexions (Early Reflections) de salles et halles. Comme dans une salle réelle, l'effet d'espace apparaît par la superposition de plusieurs échos individuels. Cette superposition produit des effacements de phases qui sont responsables de la caractéristique d'une salle. Diverses formes sont à votre disposition, allant de la salle réelle jusqu'à des formes expérimentales. La tonalité de la forme peut être transformée par les filtres contenus dans la section d'entrée.



Input Gain

Paramétrez le niveau du signal que vous souhaitez réverbérer. Un vumètre est à votre disposition pour vous orienter, le point se trouvant à côté du régulateur Gain représente Unity Gain. Le signal d'entrée est diminué lorsque le régulateur se trouve au-dessous de ce point, et amplifié au-dessus de celui-ci.

Lowpass Filter

Input Gain suit un filtre passe-bas avec une pente d'atténuation de 12dB/Oct. Pour paramétrer la fréquence du filtre, vous pouvez utiliser le potentiomètre, le champ de texte ou l'éditer directement dans le graphique.

Highpass Filter

Un filtre passe-haut avec une pente d'atténuation de 12dB/Oct. est connecté après le filtre passe-bas. Pour paramétrer la fréquence du filtre, vous pouvez utiliser le potentiomètre, le champ de texte ou l'éditer directement dans le graphique.

Early Reflections

Les Early Reflections se composent de seize «Echos» individuels. La forme et le déroulement des Early Reflections peuvent être transformés par les paramètres qui suivent. La tonalité des Early Reflections est influencée par les filtres précédemment décrits.

ER Type (Early Reflections Type)

Sélectionnez une forme de Early Reflections dans le menu déroulant qui apparaît. La forme détermine l'effet d'espace.

ER Spread (Early Reflections Spread)

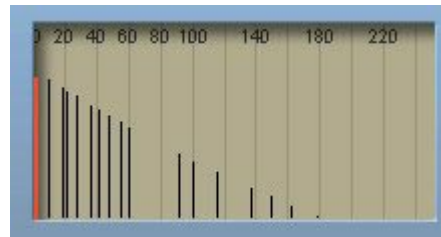
Installez ici la grandeur de la salle.

ER Decay (Early Reflections Decay)

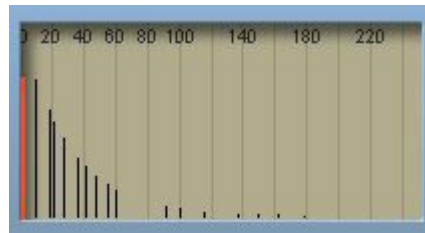
Déterminez ici si la Early Reflection doit s'éteindre, c'est à dire s'affaiblir avec un retard croissant par rapport au signal direct. Installez ER Decay sur le maximum ou presque pour obtenir un comportement naturel.

ER Shape (Early Reflections Shape)

Vous influencez ici comment les Early Reflections s'éteignent, pour ainsi dire, l'enveloppe qui se trouve au dessus des Early Reflections. Une enveloppe exponentielle sonne plus naturellement, vous l'obtenez en plaçant ER Shape sur maximum.



Lineare Hüllkurve

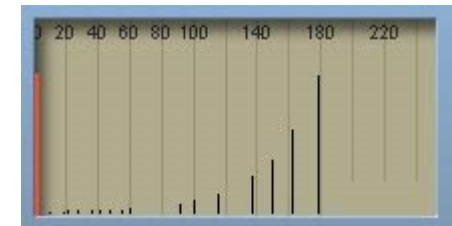


Exponentielle Hüllkurve

Invert

Reflète les Gains des réflexions individuelles sur leur centre. C'est à dire que les formes des Early Reflections sont conservées et les enveloppes inversées.

Un tel comportement de Early Reflections ne se retrouve pas dans des salles existant réellement. Cet effet singulier est toutefois très apprécié.



Invertiertes Muster

Compressor M/S

Cet effet est disponible en version mono et stéréo, les fonctions et manipulations y sont identiques. Un compresseur transforme la dynamique d'un son. Des passages aux sons forts sont réglés vers le bas, le son peut alors être paramétré plus fort dans sa totalité, le volume des passages bas en est donc augmenté. Avant que le compresseur ne transforme un signal, il en examine le contenu énergétique. Un *Threshold* détermine à partir de quel niveau le compresseur commence son traitement. Les paramètres *Attack* et *Release* déterminent la rapidité avec laquelle le compresseur réagit au passage (positif et négatif) de la valeur threshold. *Ratio* règle l'intensité avec laquelle le signal est transformé dans son niveau, et correspond au rapport du niveau d'origine à celui du signal comprimé. La perte de niveau peut être récupérée par le paramètre *Gain*, car la totalité du signal est diminuée (particulièrement lors d'une forte compression). D'autres signaux que ceux se trouvant sur les entrées peuvent être utilisés pour l'analyse ou le contrôle avec *Side Chain In*. La dynamique du signal de Side Chain In dirige ainsi la dynamique du signal à traiter.

In

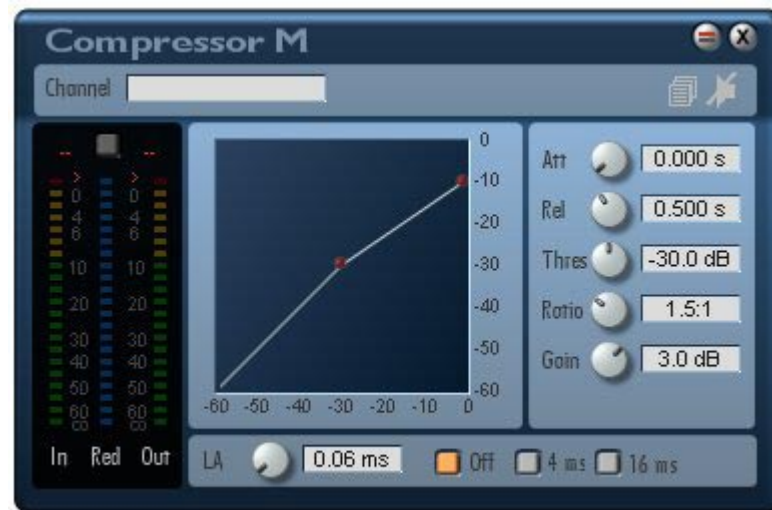
Indique le niveau d'entrée.

Red (Reduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.



Éléments de commande

Side Chain

Active le compresseur sur Side Chain, les entrées Side Chain sont alors utilisées pour l'analyse et le contrôle du signal à comprimer. Look Ahead ne peut pas être utilisé dans ce mode.

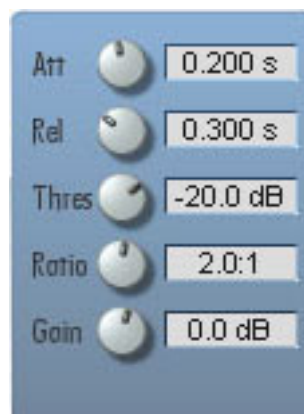
Le champ d'affichage de Side Chain peut être utilisé pour l'attribution d'un signal. Cliquez pour cela, avec la touche droite de la souris (sur PC et Ctrl + souris sur Mac) dans le champ, un menu contextuel contenant toutes les sources de signaux disponibles apparaît alors. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner la source souhaitée d'un clic de la souris.

Le Side Chain ne peut pas être utilisé par le logiciel DtD en mode XTC, voilà pourquoi la fonction Side Chain est masquée.

LA (Look Ahead)

Look Ahead vous permet d'effectuer une analyse précise du signal à comprimer. En d'autres termes, le compresseur se laisse plus de temps pour l'analyse et le traitement est plus précis. Le signal est ainsi un peu retardé, chose que vous devez prendre en considération lors d'une utilisation dans un mixage. Les temps maximaux de Look Ahead 4 ms et 16 ms sont à votre disposition. Off désactive entièrement Look Ahead.

Prenez en considération que Look Ahead demande de la mémoire DSP. Sélectionnez donc toujours les temps Look Ahead les plus court, et désactivez-le lorsque vous n'en avez pas besoin.



Attack

Paramétrez ici le temps d'attaque, c'est-à-dire la rapidité avec laquelle la compression commence après le dépassement de la valeur Threshold.

Release

Paramétrez ici le temps Release, c'est-à-dire la rapidité avec laquelle la compression décroît après le passage de la valeur Threshold.

Threshold

Déterminez ici le niveau à partir duquel la compression commence.

Ratio

Réglez ici l'intensité de la compression. Le signal comprimé est considéré en rapport avec le signal non comprimé. 1:1 correspond à aucune compression. 3:1 signifie qu'un signal qui augmente de 3dB, n'augmente que de 1dB sur la sortie.

Gain

Ce potentiomètre vous permet de récupérer la perte de niveau. Le signal est augmenté de la valeur affichée.

Ducker M/S

Le Ducker est une utilisation spéciale du compresseur, il vous est proposé en version mono et stéréo. Des signaux différents sont acheminés dans le Ducker par les entrées Inputs et Sidechain. Les signaux sont mélangés à la sortie du Ducker. Le volume du signal Sidechain reste inchangé. Le volume du signal Input est atténué par une transformation de niveau du signal Sidechain. La puissance et la rapidité de ces transformations dépendent du paramétrage des valeurs : Attack, Release, Threshold et Ratio. La radiodiffusion correspond à une zone d'intervention classique du Ducker : la musique qui se trouve sur l'entrée du Ducker et automatiquement masquée par la voix du modérateur qui se trouve sur le Sidechain.

In

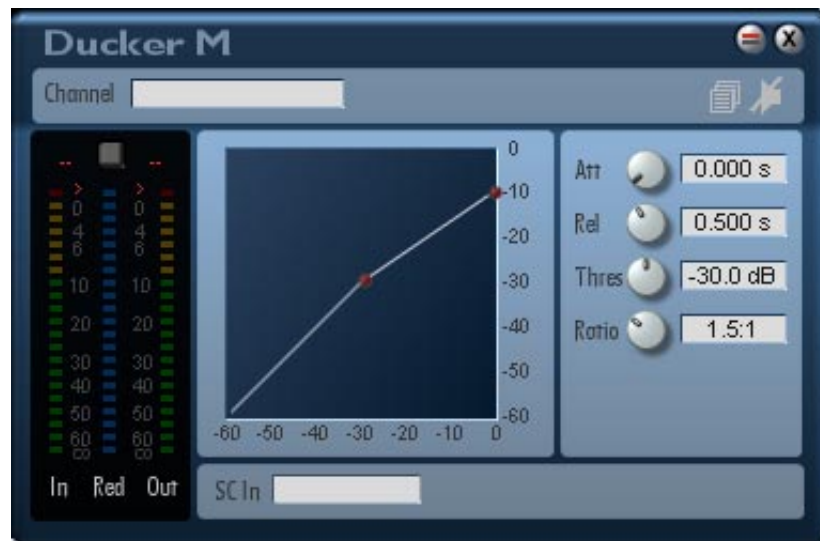
Indique le niveau d'entrée.

Red (Reduction)

Indique l'intensité de l'atténuation du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.



Le Side Chain ne peut pas être utilisé par le logiciel DtD en mode XTC, voilà pourquoi cet effet n'est pas disponible dans XTC.

Attack

Paramétrez ici le temps d'attaque, c'est à dire la rapidité avec laquelle un signal d'entrée est réduit par le signal Sidechain.

Release

Paramétrez ici le temps Release, c'est à dire la rapidité avec laquelle un signal d'entrée est remplacé sur son niveau d'origine lorsque le signal Sidechain décroît ou stoppe.

Threshold

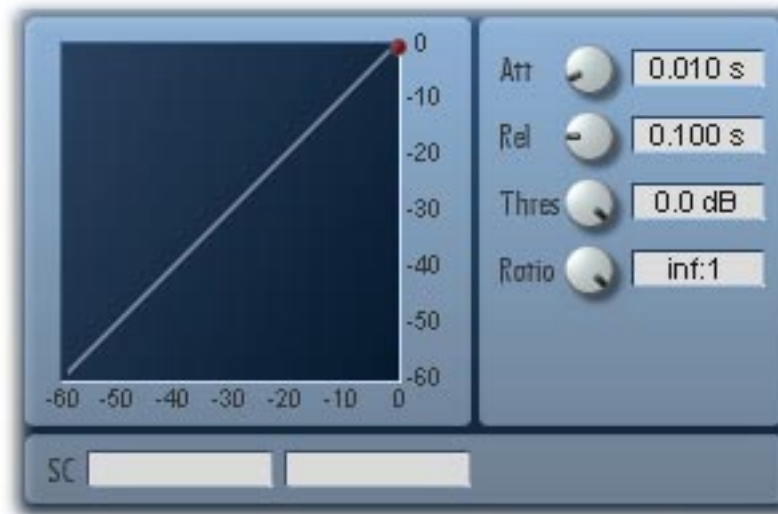
Déterminez ici l'atténuation maximale du signal d'entrée. Ratio doit être placé sur inf:1 lors d'une diminution maximale.

Ratio

Réglez ici l'intensité de diminution effective. 1:1 signifie que le passage du signal d'entrée reste inchangé. 3:1 signifie que le signal d'entrée est atténué avec un maximum de un tiers de la valeur paramétrée sous Threshold.

Bypass

Activez cet interrupteur pour entendre le signal de l'entrée Side Chain.



Limiter M/S

Cet effet est apparenté au compresseur, lui aussi transforme la dynamique d'un son, il est disponible en version mono et stéréo. Des passages aux sons forts sont réglés vers le bas, le son peut alors être paramétré plus fort dans sa totalité, le volume des passages bas en est donc augmenté. Avant que le Limiter ne transforme un signal, il en examine les pointes de signaux. Un Threshold détermine à partir de quel niveau le Limiter commence son traitement. Les paramètres Attack et Release déterminent la rapidité avec laquelle le Limiter réagit au passage (positif et négatif) de la valeur Threshold. Ratio règle l'intensité avec laquelle le signal est transformé dans son niveau, et correspond au rapport du niveau d'origine à celui du signal limité. La perte de niveau peut être récupérée par le paramètre Gain, car la totalité du signal est diminuée (particulièrement lors d'une limitation importante). D'autres signaux que ceux se trouvant sur les entrées peuvent être utilisés pour l'analyse ou le contrôle avec *Side Chain In*. La dynamique du signal de Side Chain In dirige ainsi la dynamique du signal à traiter.

In

Indique le niveau d'entrée.

Red (Reduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.



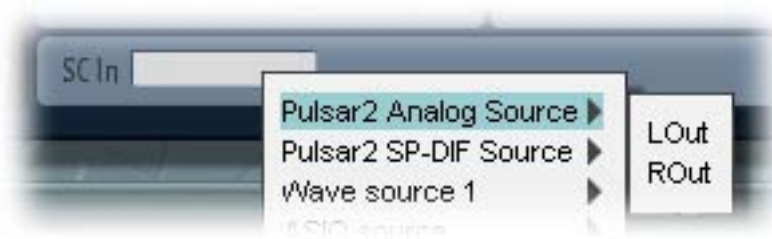
Éléments de commande

Side Chain

Active le compresseur sur Side Chain, les entrées Side Chain sont alors utilisées pour l'analyse et le contrôle du signal à comprimer. Look Ahead ne peut pas être utilisé dans ce mode.

Le champ d'affichage de Side Chain peut être utilisé pour l'attribution d'un signal. Cliquez pour cela, avec la touche droite de la souris (sur PC et Ctrl + souris sur Mac) dans le champ, un menu contextuel contenant toutes les sources de signaux disponibles apparaît alors. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner la source souhaitée d'un clic de la souris.

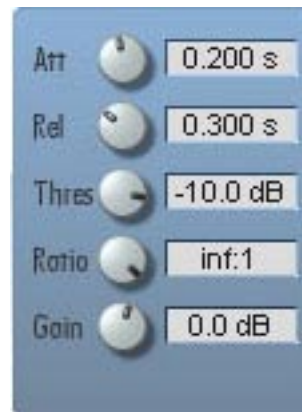
Le Side Chain ne peut pas être utilisé par le logiciel DtD en mode XTC, voilà pourquoi la fonction Side Chain est masquée.



LA (Look Ahead)

Look Ahead vous permet d'effectuer une analyse précise du signal à comprimer. En d'autres termes, le compresseur se laisse plus de temps pour l'analyse et le traitement est plus précis. Le signal est ainsi un peu retardé, chose que vous devez prendre en considération lors d'une utilisation dans un mixage. Les temps maximaux de Look Ahead 4 ms et 16 ms sont à votre disposition. Off désactive entièrement Look Ahead.

Prenez en considération que Look Ahead demande de la mémoire DSP. Sélectionnez donc toujours les temps Look Ahead les plus courts, et désactivez-le lorsque vous n'en avez pas besoin.



Attack

Paramétrez ici le temps d'attaque, c'est à dire la rapidité avec laquelle la limitation commence après le dépassement de la valeur Threshold.

Release

Paramétrez ici le temps Release, c'est à dire la rapidité avec laquelle la limitation décroît après le passage de la valeur Threshold.

Threshold

Déterminez ici le niveau à partir duquel la limitation commence.

Ratio

Réglez ici l'intensité de la limitation. Le signal comprimé est considéré en rapport avec le signal non comprimé. 1:1 correspond à aucune limitation. 3:1 signifie qu'un signal qui augmente de 3dB, n'augmente que de 1dB sur la sortie.

Gain

Ce potentiomètre vous permet de récupérer la perte de niveau. Le signal est augmenté de la valeur affichée.

Gate M/S

Un Gate laisse ou ne laisse pas passer un signal en dépendance de son volume, contrairement aux modèles plus simple, Gate M/S peut également atténuer un signal quelconque à l'état fermé. De plus des valeurs limite différentes peuvent être paramétrées pour l'ouverture et la fermeture. Un Gate peut être utilisé pour étouffer automatiquement les pauses des signaux (Noise Gate, séparation de Drum, etc.) ou pour former les phases d'évanouissement des instruments. D'autres signaux que ceux se trouvant sur les entrées peuvent être utilisés pour l'analyse ou le contrôle avec *Side Chain In*. Le volume du signal de Side Chain In dirige ainsi l'ouverture et la fermeture du Gate.

In

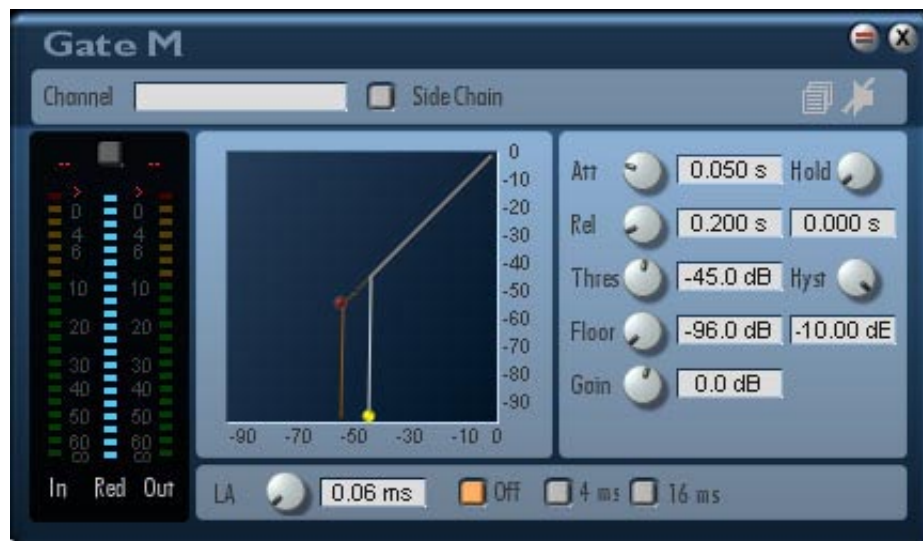
Indique le niveau d'entrée.

Red (Réduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.



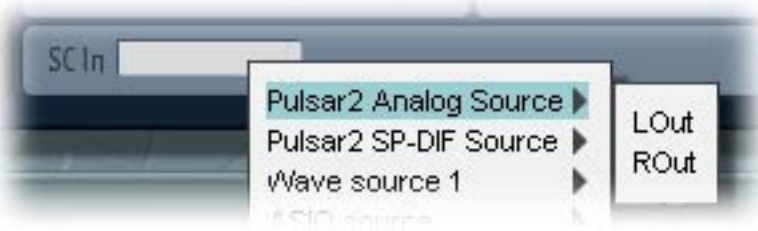
Éléments de commande

Side Chain

Active le compresseur sur Side Chain, les entrées Side Chain sont alors utilisées pour l'analyse et le contrôle du signal à comprimer. Look Ahead ne peut pas être utilisé dans ce mode.

Le champ d'affichage de Side Chain peut être utilisé pour l'attribution d'un signal. Cliquez pour cela, avec la touche droite de la souris (sur PC et Ctrl + souris sur Mac) dans le champ, un menu contextuel contenant toutes les sources de signaux disponibles apparaît alors. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner la source souhaitée d'un clic de la souris.

Le Side Chain ne peut pas être utilisé par le logiciel DtD en mode XTC, voilà pourquoi la fonction Side Chain est masquée.



LA (Look Ahead)

Look Ahead vous permet d'effectuer une analyse précise du signal à comprimer. En d'autres termes, le compresseur se laisse plus de temps pour l'analyse et le traitement est plus précis. Le signal est ainsi un peu retardé, chose que vous devez prendre en considération lors d'une utilisation dans un mixage. Les temps maximaux de Look Ahead 4 ms et 16 ms sont à votre disposition. Off désactive entièrement Look Ahead.

Prenez en considération que Look Ahead demande de la mémoire DSP. Sélectionnez donc toujours les temps Look Ahead les plus court, et désactivez-le lorsque vous n'en avez pas besoin.

Attack

Paramétrez ici le temps d'attaque, c'est à dire la rapidité avec laquelle Gate s'ouvre après le dépassement de la valeur Threshold.

Hold

Hold est le temps de maintien, donc la durée temporelle minimale dans laquelle Gate reste ouvert avant que le temps Release ne commence.

Release

Release est le temps dont Gate a besoin pour se refermer après que la valeur limite inférieure (Threshold) n'ait été dépassée.

Threshold

La valeur Threshold représente le seuil en dB à partir duquel Gate commence à s'ouvrir ou se fermer. Lorsque le paramètre Hysteresis est utilisé, le niveau est différé vers le bas en correspondance avec la fermeture de Gate. Pour Stereo Gate, le canal le plus fort détermine toujours l'ouverture de Gate.

Hysteresse

Le paramètre Hysteresse indique la différence entre la valeur limite supérieure et inférieure pour ouvrir et fermer Gate. La différenciation maximale entre les valeurs limites est de 10 dB. La valeur limite inférieure est représentée par un point rouge.

Floor

Lorsque Gate se ferme, le niveau de sortie descend sur la valeur donnée sous Floor. Gate ne se ferme donc pas entièrement dans ce cas, mais affaiblit le signal en correspondance.

Gain

Le niveau de sortie de Gate peut ici être amplifié jusqu'à 18 dB.



Expander M/S

L'Expander transforme la dynamique d'un son en atténuant les passages bas et en laissant les passages élevés tels quels. L'ampleur totale de la dynamique du signal est ainsi amplifiée. L'Expander peut être utilisé pour transformer le comportement d'évanouissement d'un instrument et atténuer ainsi la part d'espace d'un DrumLoop, ou masquer un bruit éventuel dans les pauses du signal. Une version mono et une version stéréo sont à votre disposition. Le Threshold détermine à partir de quel niveau L'Expander commence son traitement. Les paramètres Attack et Release déterminent la rapidité avec laquelle L'Expander réagit au passage (positif et négatif) de la valeur Threshold. Ratio règle l'intensité avec laquelle le signal est transformé dans son niveau, et correspond au rapport du niveau d'origine à celui du signal étendu.

In

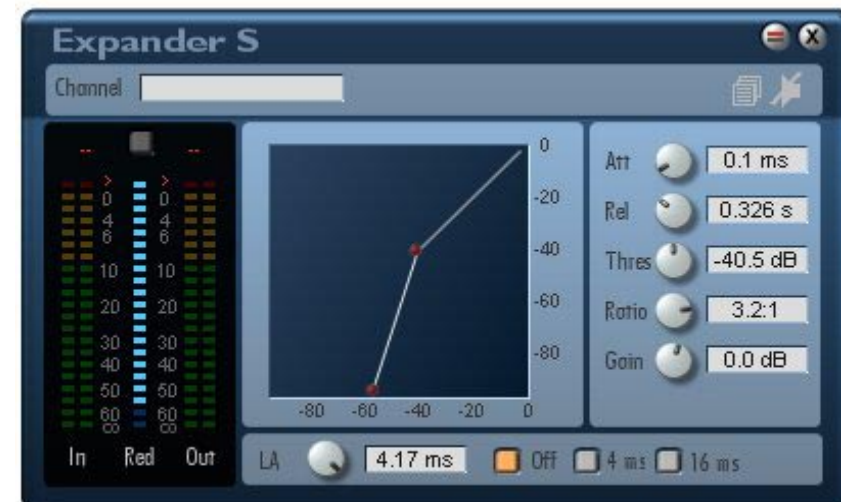
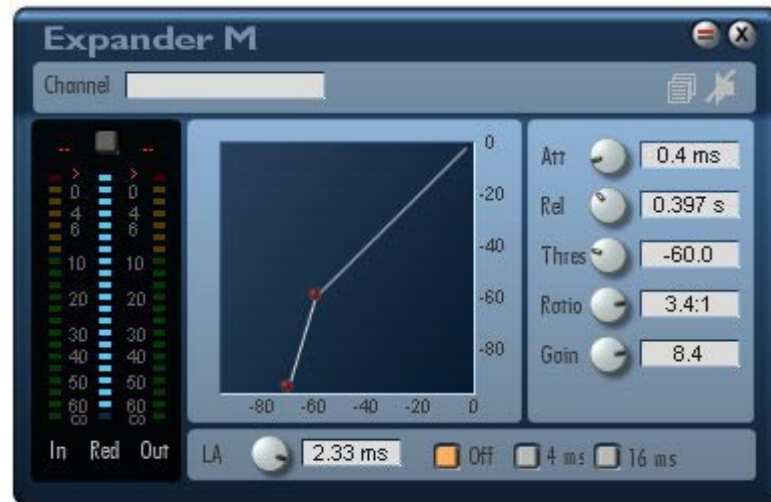
Indique le niveau d'entrée.

Red (Réduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.



Éléments de commande

Side Chain

Active le compresseur sur Side Chain, les entrées Side Chain sont alors utilisées pour l'analyse et le contrôle du signal à comprimer. Look Ahead ne peut pas être utilisé dans ce mode.

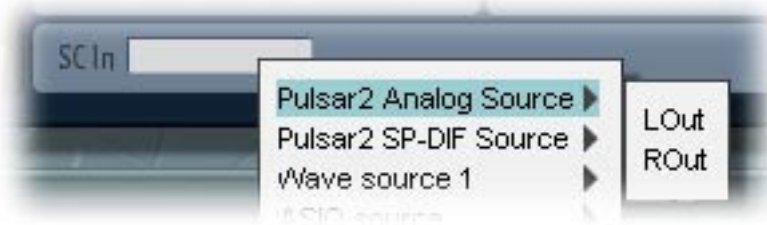
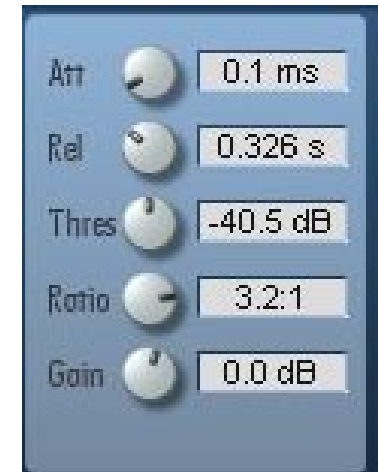
Le champ d'affichage de Side Chain peut être utilisé pour l'attribution d'un signal. Cliquez pour cela, avec la touche droite de la souris (sur PC et Ctrl + souris sur Mac) dans le champ, un menu contextuel contenant toutes les sources de signaux disponibles apparaît alors. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner la source souhaitée d'un clic de la souris.

Le Side Chain ne peut pas être utilisé par le logiciel DtD en mode XTC, voilà pourquoi la fonction Side Chain est masquée.

LA (Look Ahead)

Look Ahead vous permet d'effectuer une analyse précise du signal à comprimer. En d'autres termes, l'Expander se laisse plus de temps pour l'analyse et le traitement est plus précis. Le signal est ainsi un peu retardé, chose que vous devez prendre en considération lors d'une utilisation dans un mixage. Les temps maximaux de Look Ahead 4 ms et 16 ms sont à votre disposition. Off désactive entièrement Look Ahead.

Prenez en considération que Look Ahead demande de la mémoire DSP. Sélectionnez donc toujours les temps Look Ahead les plus courts, et désactivez-le lorsque vous n'en avez pas besoin.



Attack

Paramétrez ici le temps d'attaque, c'est à dire la rapidité avec laquelle L'Expander réagit au dépassement négatif de la valeur Threshold.

Release

Paramétrez ici le temps Release, c'est à dire la rapidité avec laquelle L'Expander retourne sur le niveau d'origine au dépassement positif de la valeur Threshold.

Threshold

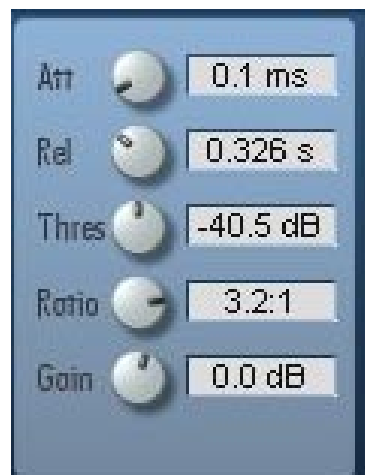
Déterminez ici le niveau à partir duquel l'Expander commence son traitement. Le canal le plus élevé décide toujours quand l'expansion est réalisée sur la version stéréo.

Ratio

Réglez ici l'intensité de l'expansion. Le signal étendu est considéré en rapport avec le signal non comprimé. 1:1 correspond à aucune expansion. 3:1 signifie qu'un signal atténué de 1dB, le sera de 3dB sur la sortie. La valeur maximale de Ratio est de 10:1.

Gain

Vous permet d'amplifier le niveau de sortie de l'Expander jusqu'à 18 dB.



Deesser

Le Deesser vous permet de retirer les lettres sifflantes désagréables d'enregistrement de voix. Seules les parties parasites du signal sont traitées.

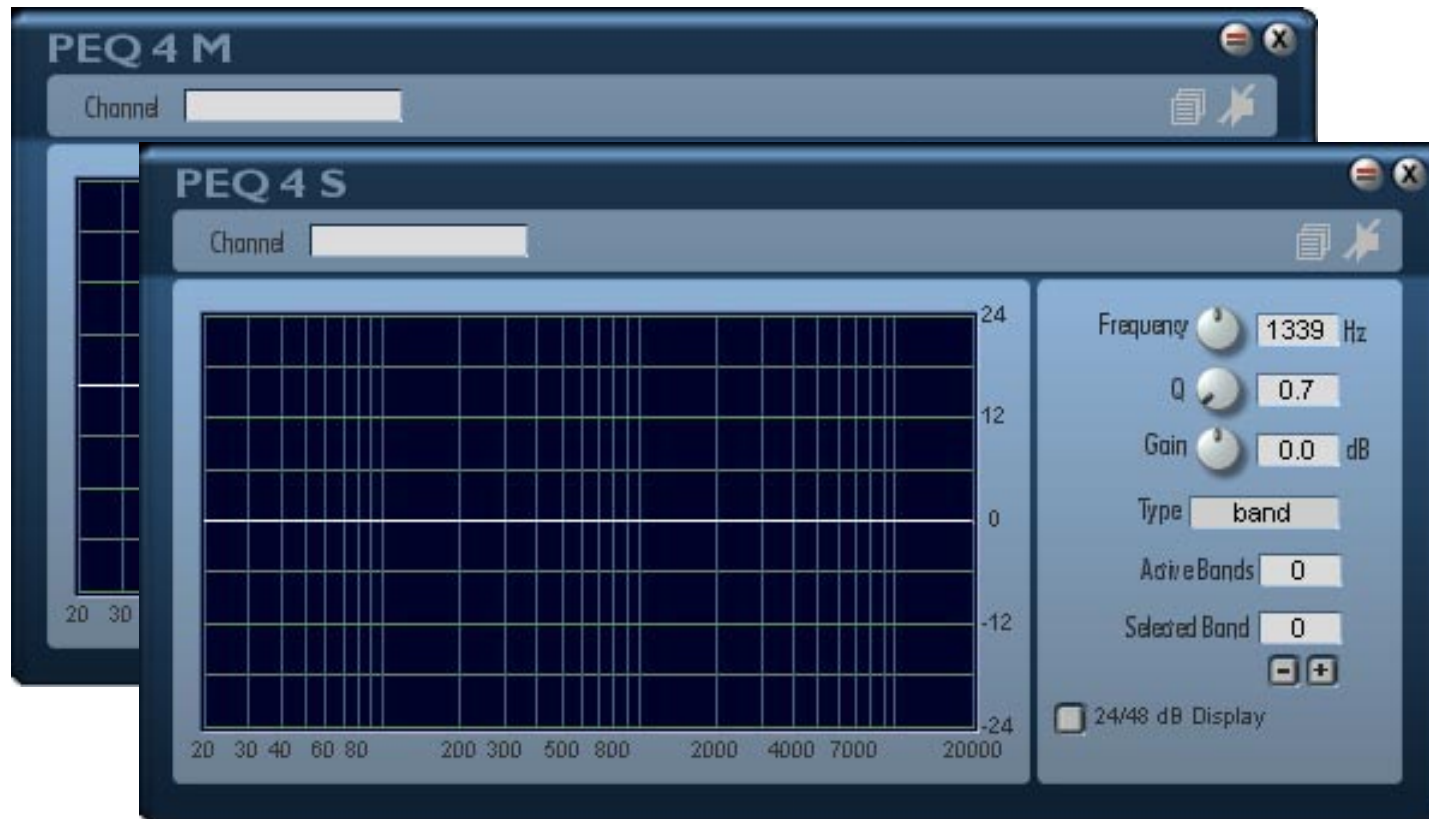


Drive

Dans la mesure où, le Deesser dispose d'un dépistage automatique des lettres sifflantes, un seul régulateur est nécessaire. Drive détermine l'intensité de l'effet. Un paramétrage extrême peut fortement atténuer les sons en S, de sorte qu'un léger zézaïement apparaisse. Retirez donc, le cas échéant, un peu d'effet.

PEQ 4 M/S

Cet égaliseur paramétrique est muni de quatre bandes, chacune de ces bandes peut être utilisée avec un type de filtre différent. Selon le type de filtre, les bandes peuvent être transformées dans les paramètres *Frequency*, *Q* et *Gain*. Les EQ vous sont proposés en version mono et stéréo.



Affichage graphique

Placer et retirer des bandes

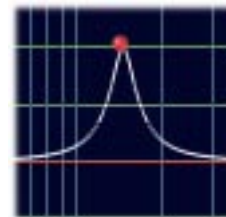
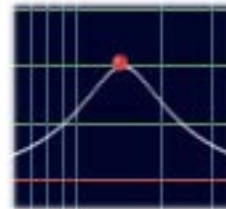
Les bandes sont placées d'un double-clic dans la représentation graphique de fréquences et niveaux, et retirées d'un double-clic sur le point rouge de la bande que vous souhaitez effacer.

Déplacer et transformer des bandes

Pour transformer le point de traitement, l'augmentation ou la diminution d'une bande, il vous suffit de cliquer le point rouge de la bande souhaitée, et de le déplacer soit verticalement tout en maintenant le point pour transformer la fréquence, soit horizontalement pour augmenter ou diminuer la fréquence sélectionnée.

Transformer la qualité du filtre (Q)

Pour éditer la qualité du filtre, il vous suffit de cliquer le point rouge de la bande souhaitée avec la touche droite de la souris (sur PC et Ctrl + souris sur Mac) et de le déplacer verticalement tout en maintenant la touche de la souris appuyée pour élargir ou rétrécir la bande.



Frequency

Réglez ici la fréquence du filtre.

Q

Paramétrez ici la qualité du filtre de la bande, la plage de fréquence que la bande traite est alors élargie ou rétrécie.

Gain

Augmentez ou diminuez la bande de la valeur en dB affichée avec Gain.

Type

Sélectionnez le type de filtre souhaité avec ce curseur de texte. Les filtres suivants sont à votre disposition : lowpass, highpass, low-shelving, high-shelving, notch et band.

Considérez que les paramétrages des types de filtre ne sont pas identiques. Les filtres passe-haut et passe-bas ne possèdent que le paramètre Frequency, les filtres Shelving, ceux de Frequency et Gain et le filtre Notch, ceux de Frequency et Q. Le filtre Band comporte tous les paramètres.

Active Bands

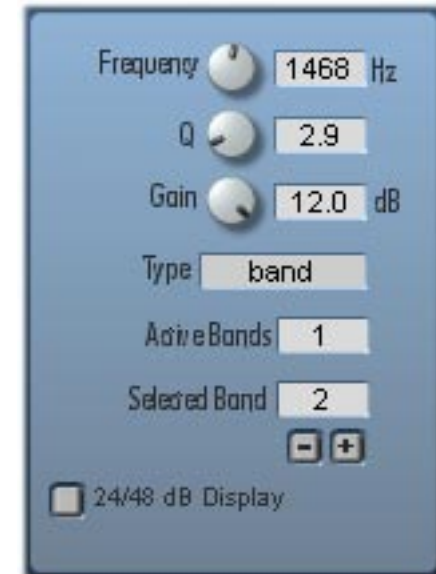
Affiche le nombre de bandes momentanément activées, un maximum de quatre peuvent être simultanément activées.

Selected Band

Affiche la bande sélectionnée. Seule la bande sélectionnée peut être directement éditée par l'unité de commande.

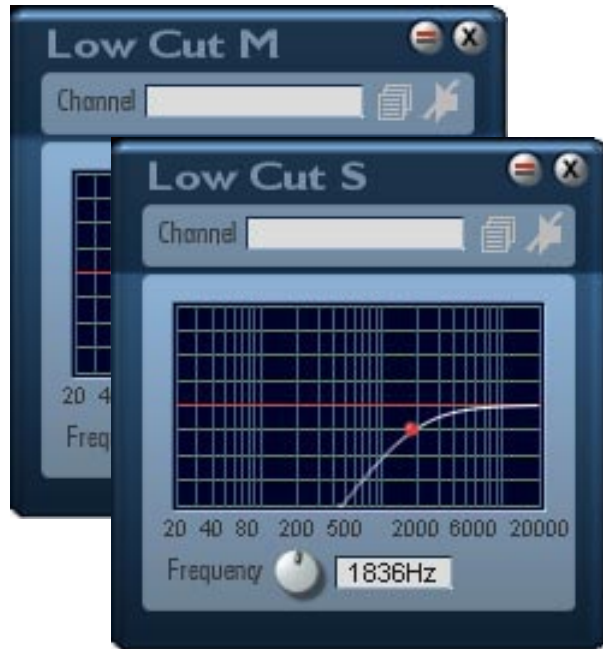
24/48 dB Display

Transforme la représentation du Display. La représentation devrait être choisie selon le nombre de bandes. Une résolution de 24 dB suffit jusqu'à deux bandes, une résolution de 48 dB devrait être sélectionnée pour plus de deux bandes. La résolution de 48 dB est active lorsque le bouton est allumé.



Low Cut M/S

Il s'agit ici d'un filtre passe-bas avec une pente d'atténuation de 12dB/Oct. Ce filtre vous est proposé en version mono et stéréo.



Frequency

Réglez ici la fréquence Cutoff du filtre.

High Cut M/S

Il s'agit ici d'un filtre passe-haut avec une pente d'atténuation de 12dB/Oct. Ce filtre vous est proposé en version mono et stéréo.



Frequency

Réglez ici la fréquence Cutoff du filtre.

Delay LM/M et LS/S

Un signal dirigé sur le Delay est retardé pour une durée déterminée. Le temps de délai peut être paramétré, et une boucle de feed-back incorporée permet la production d'échos périodiques. Un filtre supplémentaire est inséré à la boucle de feed-back, celui-ci permet d'effectuer une atténuation des aigus des échos individuels. Cet effet vous est proposé avec des Delay importants qui admettent un retard maximal de 5460 ms et des Delay plus petits qui n'admettent qu'un retard maximal de 682 ms. La variante stéréo de cet effet vous propose de réaliser en supplément un Cross Feed-back.



ms/BPM-Mode

Ce mode de sélection vous permet de basculer le Delay sur une entrée en ms ou en BPM.

BPM (BPM-Mode)

Donnez ici le tempo souhaité, les tempos admissibles vont de 25 à 300 BPM.

Note (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations P et T correspondent à pointé et triolet. La longueur de note minimale (temps Delay) est de $1/64T$. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents atteignent la limitation maximale de la valeur de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 682ms (Delay M/S) ou 5460ms (Delay LM/LS) est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Delay (ms-Mode)

Paramétrez ici le retard en millisecondes. Le temps de délai minimal des Delays est de 4 ms, le maximal de 682 ms pour les Delay M/S et 5460 ms pour les Delay LM/LS.

FB (Feedback)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être traitée à nouveau. En d'autres termes : réglez ici le nombre des échos.



Cross FB (Cross Feedback, uniquement Delay S et LS)

Les chemins de rétroaction sont inversés en alternance lorsque Cross Feedback est activé (le bouton est allumé). Le Feedback gauche conduit au Delay droit et le Feedback droit conduit au Delay gauche. Le chemin du signal forme ainsi un huit.

LDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Delay.

Delay LCR LS et S

Un Delay LCR émet les signaux retardés sur la gauche, la droite et le centre. Le temps de délai peut être paramétré par canal (Left/Center/Right) et une boucle de feed-back incorporée permet la production d'échos périodiques. Des filtres qui permettent d'effectuer une atténuation des graves et des aigus des échos individuels sont insérés à la boucle de feed-back. Cet effet vous est proposé avec des Delay importants qui admettent un retard maximal de 5460 ms et des Delay plus petits qui n'admettent qu'un retard maximal de 682 ms.



ms/BPM-Mode

Ce mode de sélection vous permet de basculer le Delay sur une entrée en ms ou en BPM.



BPM (BPM-Mode)

Donnez ici le tempo souhaité, les tempos admissibles vont de 25 à 300 BPM.

Note L/C/R (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations P et T correspondent à pointé et triolet. La longueur de note minimale (temps Delay) est de $1/64T$. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents atteignent la limitation maximale de la valeur de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 682ms (Delay L/C/R S) ou 5460ms (Delay L/C/R LS) est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Delay L/C/R (ms-Mode)

Paramétrez ici le retard en millisecondes. Le temps de délai minimal des Delays est de 4 ms, le maximal de 682 ms pour les Delay L/C/R S et 5460 ms pour les Delay L/C/R LS.

FB (Feedback)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être traitée à nouveau. En d'autres termes : réglez ici le nombre des échos.

Spread

Déterminez avec ce régulateur la distance qui sépare les canaux entre eux dans l'image stéréophonique. Le canal Center reste toujours sur le milieu, Left et Right sont répartis dans l'image stéréophonique.

LDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Delay.

Dual Delay LS et S

Un Delay comportant une boucle de feed-back est à disposition pour le canal gauche et droit avec cet effet. Des filtres qui permettent d'effectuer une atténuation des graves et des aigus des échos individuels sont insérés à la boucle de feed-back. Cet effet vous est proposé avec des Delay importants qui admettent un retard maximal de 5460 ms et des Delay plus petits qui n'admettent qu'un retard maximal de 682 ms.



ms/BPM-Mode

Ce mode de sélection vous permet de basculer le Delay sur une entrée en ms ou en BPM.

BPM (BPM-Mode)

Donnez ici le tempo souhaité, les tempos admissibles vont de 25 à 300 BPM.

Note L/C/R (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations P et T correspondent à pointé et triolet. La longueur de note minimale (temps Delay) est de $1/64T$. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents atteignent la limitation maximale de la valeur de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 682ms (Dual Delay S) ou 5460ms (Dual Delay LS) est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

FB L/R (Feedback)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être traitée à nouveau. En d'autres termes : réglez ici le nombre des échos.

LDamp L/R (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Delay.

Multitap M/S

Les Multitaps proposent quatre Delays dont le volume (ainsi que la position de panorama pour la version stéréo) peut être paramétré. Le temps de délai peut être installé par Delay et des modèles périodiques peuvent être produits avec une boucle de feedback incorporée partant de Delay 1. Des filtres qui permettent d'effectuer une atténuation des graves et des aigus des échos individuels sont insérés à la boucle de feedback. Le temps de Delay maximal d'un Tap comporte 682 ms.



ms/BPM-Mode

Ce mode de sélection vous permet de basculer le Delay sur une entrée en ms ou en BPM.



BPM (BPM-Mode)

Donnez ici le tempo souhaité, les tempos admissibles vont de 25 à 300 BPM.

Note L/C/R (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations P et T correspondent à pointé et triolet. La longueur de note minimale (temps Delay) est de $1/64T$. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents atteignent la limitation maximale de la valeur de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 682ms est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Delay 1-4

Paramétrez le retard en millisecondes, séparément pour chaque Delay. Le temps de délai minimal de Delay est de 4 ms, le maximal de 682 ms.

FB (Feedback)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être à nouveau traitée. Des modèles rythmiques peuvent être produits avec un paramétrage habile des Taps individuels.

Level 1-4

Paramétrez ici le volume des Taps individuels. Positionnez-le sur 0 lorsque vous souhaitez désactiver l'un des Taps.

Pan 1-4 (uniquement Multitap S)

Déterminez ici la position de Panorama du Tap.

LDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Delay.

Ducking Delay M/S

Le Ducking Delay assemble un Ducker et un Delay en un effet. L'entrée et Sidechain du Ducker sont connectés en interne avec le signal Delay et le signal sec. L'effet convient parfaitement au traitement du chant. L'effet de Delay est masqué en partie ou entièrement lors du chant. L'effet est inséré pendant les pauses de chant. L'intensité et la rapidité de la transformation du volume du Delay dépend des paramétrages de Attack, Release, Threshold et Ratio. Cet effet peut naturellement être aussi employé avec des instruments, et pas seulement avec le chant. Cet effet est à votre disposition en version mono et stéréo.



In

Indique le niveau d'entrée.

Red (Reduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.



ms/BPM-Mode

Ce mode de sélection vous permet de basculer le Delay sur une entrée en ms ou en BPM.

BPM (BPM-Mode)

Donnez ici le tempo souhaité, les tempos admissibles vont de 25 à 300 BPM.

Note (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations P et T correspondent à pointé et triolet. La longueur de note minimale (temps Delay) est de 1/64T. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents atteignent la limitation maximale de la valeur de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 5460ms est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Delay (ms-Mode)

Paramétrez ici le retard en millisecondes. Le temps de délai minimal des Delays est de 4 ms, le maximal de 5460 ms.

FB (Feedback)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être traitée à nouveau. En d'autres termes : réglez ici le nombre des échos.

Cross FB (Cross Feedback, uniquement Delay S et LS)

Les chemins de rétroaction sont inversés en alternance lorsque Cross Feedback est activé (le bouton est allumé). Le Feedback gauche conduit au Delay droit et le Feedback droit conduit au Delay gauche. Le chemin du signal forme ainsi un huit.

LDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Attack

Paramétrez ici le temps d'attaque, c'est à dire la rapidité avec laquelle le Delay est atténué lorsqu'un signal d'entrée est présent.

Release

Paramétrez ici le temps Release, c'est à dire la rapidité avec laquelle un signal est remplacé sur son niveau d'origine lorsque le signal d'entrée décroît ou stoppe.

Threshold

Déterminez ici l'atténuation maximale de l'effet de Delay. Ratio doit être placé sur inf:1 lors d'une diminution maximale.

Ratio

Réglez ici l'intensité de diminution effective. 1:1 signifie que le Delay reste inchangé. 3:1 signifie que le Delay est atténué avec un maximum de un tiers de la valeur paramétrée sous Threshold .

Ducking On/Off

Désactive le processus de réglage du Ducker, vous n'entendez que l'effet Delay.



Dry

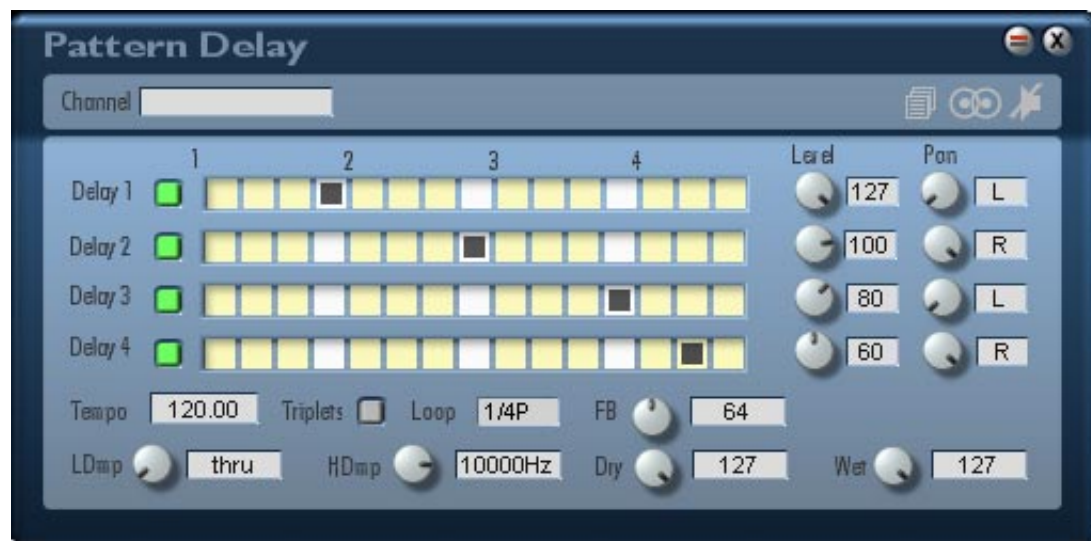
Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Delay.

Pattern Delay

Ce Delay permet de produire facilement des Delays et Loops rythmiques. L'entrée des temps de Delay est effectuée avec un Pattern-Editor, qui affiche des double-croches ou des triolets d'une mesure. Le Pattern est répété selon le temps paramétré sous Loop. Le volume et la position de panorama peuvent être paramétrés par Delay. Les filtres Low- et High Damp se trouvent dans la boucle de Loop/Feedback du Pattern. L'effet effectue son traitement en stéréo.



Delay On/Off 1-4

Active (bouton allumé) ou désactive le Tap du Delay correspondant. Lorsque cela se produit au cours de la restitution, le Delay est retiré du Loop.

Delay Length 1-4

Le retard d'un Tap de Delay est donné en longueur de note, celui-ci est placé au sein de la matrice affichée.

Lorsque Triplets est activé, une matrice de triolet est affichée à la place de la matrice de double-croche. Les cases de la matrice représentent soit des double-croches, soit des triolets, elles s'additionnent jusqu'au point placé de la longueur de note. Les cases blanches marquent des noires. Le Pattern est répété selon le temps paramétré sous Loop, le temps Loop peut aussi être plus court que celui de la longueur de note et du Pattern paramétré.

Level 1-4

Paramétrez ici le volume des Taps individuels. Positionnez-le sur 0 lorsque vous souhaitez désactiver l'un des Taps.

Pan 1-4

Déterminez ici la position de Panorama du Tap.

Tempo

Donnez ici le tempo souhaité, les tempos admissibles vont de 25 à 300 BPM.

Triplets

Bascule le Pattern sur triolet, les cases du Pattern représentent donc des triplets. Triplets est actif lorsque le bouton est allumé.

Loop

Donne la durée après laquelle le Pattern est répété. L'entrée est effectuée ici aussi avec des longueurs de note.

FB (Feedback)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être à nouveau traitée. Des modèles rythmiques peuvent être produits avec un paramétrage habile des Taps individuels. Un Feedback maximal provoque une répétition à l'infini du Pattern avec le temps paramétré sous Loop.

LDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Delay.

Decimator M/S

Le Decimator vous permet de restituer un signal avec une résolution Bit et une fréquence d'échantillonnage différente de celle du système. Le signal est pour ainsi dire à nouveau échantillonné, selon la fréquence d'échantillonnage et la quantification sélectionnée, un recouvrement des bandes et des bruits de quantification peuvent être délibérément produits. Cet effet est à votre disposition en version mono et stéréo



Bit

Donnez ici le nombre de Bit avec lesquels le calcul est effectué.

Bit on/off

Activez (bouton allumé) ou désactivez l'unité de Bit.

Sample Rate

Paramétrez ici la fréquence d'échantillonnage avec laquelle le signal est à nouveau digitalisé dans le module.

Sample Rate on/off

Activez (bouton allumé) ou désactivez l'unité de fréquence d'échantillonnage.

Distortion M/S

Cet effet déforme un signal de deux façons différentes : Soft et Hard. Soft peut être comparé à la distorsion d'une saturation (de bande) qui commence doucement et a des tonalités suaves. La distorsion commence plus tôt avec Hard, car le signal est ici simplement coupé (clipper) et la distorsion est plus importante. Dans la mesure où la puissance de la distorsion est dirigée par *Gain*, le signal est finalement lui aussi amplifié. Le réglage de l'effet peut donc être diminué sur la sortie avec *Level*.



Gain

Contrôle l'étendue de la distorsion. Le signal est ainsi lui aussi amplifié.

Hard

Le signal est coupé lorsque Hard est activé (bouton allumé).

Soft

Soft peut être comparé à la distorsion d'une saturation de bande qui commence plutôt doucement. Le bouton est allumé lorsque Soft est activé.

Level

Dans la mesure où le signal est également amplifié par une distorsion, il peut être corrigé ici.

Overdrive M/S

Cet effet est un Overdrive classique qui déforme des signaux. Le filtre *Lowcut* permet de délimiter la distorsion aux fréquences supérieures. Dans la mesure où la puissance de la distorsion est dirigée par *Gain*, le signal est finalement lui aussi amplifié. Le réglage de l'effet peut donc être diminué sur la sortie avec *Level*.



Gain

Contrôle l'étendue de la distorsion. Le signal est ainsi lui aussi amplifié.

LCut (Lowcut)

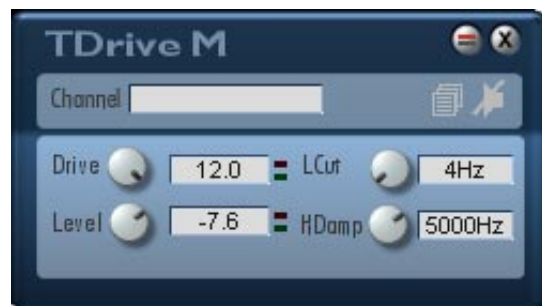
Utilisez ce régulateur pour limiter la distorsion aux fréquences supérieures.

Level

Dans la mesure où le signal est également amplifié par une distorsion, il peut être corrigé ici.

TDrive M/S et TQDrive M/S

Cet effet reproduit les distorsions d'un amplificateur à tubes, d'où le T pour Tube dans son nom. Les distorsions d'un tube sont très vives, le son peut être influencé par des filtres supplémentaires. Le TQDrive propose un Pre- et deux Post-EQ pour le traitement des signaux. Les deux effets vous sont proposés en version mono et stéréo.



Drive

Détermine les proportions de la distorsion. le signal est ainsi amplifié. Une DEL verte et rouge à côté du champ de texte affichent si un signal est disponible et si des saturations sont produites (Clipping). Un Clipping peut être évité avec un paramétrage de niveau judicieux.

Level

Compense le niveau, un Clipping numérique est signalé par les DEL rouges, diminuez dans ce cas le niveau jusqu'à ce que seules les DEL vertes restent allumées. Si cela ne suffit pas, diminuez aussi Drive.

LCut (Lowcut)

Utilisez ce régulateur pour limiter la distorsion sur les fréquences supérieures.

HDamp (High Damp)

Permet d'affaiblir les fréquences aiguës, la distorsion gagne en chaleur.

Spread (uniquement TDrive S et TQDrive S)

Court Delay qui élargit la base stéréo.

Pre et Post-EQs (uniquement TQDrive M/S)

Frequency

Réglez ici la fréquence du filtre.

Q

Paramétrez ici la qualité du filtre de la bande, la plage de fréquence que la bande traite est alors élargie ou rétrécie.

Gain

Augmentez ou diminuez la bande de la valeur affichée en dB.



AutoWah M/S

Cet effet combine le générateur de distorsion TDrive (voir passage précédent) avec un filtre Multimode qui est dirigé par une Envelope Follower. Envelope Follower suit le niveau du signal d'origine. Le signal d'Envelope Follower est employé pour commander la fréquence de coupure du filtre Multimode. Un peu de résonance sur le filtre produit des sons qui rappellent les mots «WahWah», d'où le nom de cet effet qui est à votre disposition en version mono et stéréo.



Drive

Détermine les proportions de la distorsion. Le signal est ainsi amplifié. Une DEL verte et rouge à côté du champ de texte affichent si un signal est disponible et si des saturations sont produites (Clipping). Un Clipping peut être évité avec un paramétrage de niveau judicieux.

Level

Compense le niveau, un Clipping numérique est signalé par les DEL rouges, diminuez dans ce cas le niveau jusqu'à ce que seules les DEL vertes restent allumées. Si cela ne suffit pas, diminuez aussi Drive.

LCut (Lowcut)

Utilisez ce régulateur pour limiter la distorsion sur les fréquences supérieures.

HDamp (High Damp)

Permet d'affaiblir les fréquences aiguës, la distorsion gagne en chaleur.

Envelope Follower

Gain

Certains signaux sont trop petits, d'autres sont trop grands pour commander le filtre. Augmentez ou diminuez donc le niveau du signal pour l'adapter.

Attack

Règle le temps avec lequel Envelope Follower suit les hausses de niveau des signaux Audio.

Decay

Règle le temps avec lequel Envelope Follower suit les baisses de niveau des signaux Audio.

Filter

Filter Type

Vous pouvez sélectionner les modes de filtres suivants : High-, Band- et Lowpass. La pente d'atténuation est de 12dB/Oct.

Frequency

Paramétrez ici le Cutoff du filtre, un champ de texte affiche la valeur en Hz.

Resonanz

Paramétrez ici l'intensité de la résonance, une valeur entre 0 et 127 est affichée.

Env Follower

Paramétrez ici l'intensité du signal de modulation de Envelope Follower sur la fréquence de coupure, des valeurs négatives inversent la direction de la modulation.

Chorus S et Harmonic Chorus S

La dénomination même de ce module souligne le champ d'action de cet effet. Il épaissit un son et l'élargit de sorte qu'il paraisse que plusieurs instruments semblables jouent ensemble, donc en Chorus. Considéré sur un plan technique, le Chorus travaille avec un Delay dont le retard est modulé, ceci transforme donc également la hauteur du son du signal. L'effet de Chorus est obtenu du mélange du signal d'origine avec le signal retardé. La clarté d'écoute de l'effet dépend des paramètres Rate, Depth, Phase et naturellement du rapport Dry/Wet. Un *Feedback* réglable contenant un *Cross Feedback* est également à votre disposition. Cet effet convient également à la production d'un son stéréo à partir d'un signal mono.

Harmonic Chorus divise le signal en deux plages de fréquences et permet ainsi de n'attribuer l'effet de Chorus qu'au fréquences se trouvant en-dessus de la fréquence de division (Split).



Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Chorus est modulé.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Chorus est varié.

FB (Feedback)

Déterminez ici l'intensité du feed-back, des effets de filtres à crête semblables à ceux de Flanging apparaissent. Des feedback aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leur phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Cross FB (Cross Feedback)

Actionnez ici le Cross Feedback, c'est à dire que les sorties gauche et droite sont inversées et dirigées sur les entrées. Les effets de filtres à crête sont différents de ceux du simple Feedback. Cross FB est actif lorsque le bouton est allumé.

L/R Phase

Déplacez ici les phases du signal de modulation droit et gauche l'une contre l'autre. L'image stéréophonique s'élargit.

Split F (Split Frequency, uniquement Harm. Chorus S)

Paramétrez ici la fréquence avec laquelle le signal d'origine est divisé en deux plages de fréquences. Seules les parts de signaux se trouvant en-dessus de la fréquence de division (Split) sont traitées.

LowL (Low Level, uniquement Harm. Chorus S)

Volume de la partie du signal se trouvant en-dessous de la fréquence de division (Split). Cette partie n'est pas traitée par le Chorus.

HighL (High Level, uniquement Harm. Chorus S)

Volume de la partie du signal se trouvant en-dessus de la fréquence de division (Split). Cette partie est traitée par le Chorus.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Chorus.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Master Chorus M/S

Ce Chorus complexe vous propose outre les paramètres de Chorus classiques, la possibilité de transformer la modulation et la tonalité du Chorus. Son spectre sonore s'étend à des effets de Chorus particulièrement souples à des effets de Chorus tranchants avec Feedback. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



PreDel L/R

Paramétrez ici les temps de délai pour les deux canaux stéréo du Stereo Delay intégré. Le Delay est placé avant le Chorus et retarde donc le signal de l'effet. La plage s'étend de 0 à 100 ms.

Waveform

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le Delay du Chorus est modulé. Les formes Sinus et Triangle vous sont proposées.

Shape

Transforme la forme d'onde de sorte que les signaux ascendants sont accélérés et les descendants sont ralentis. Les «vallées» du signal modulé sont ainsi élargies et les «montagnes» rajeunies.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Chorus est modulé.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Chorus est varié.

FB (Feedback)

Déterminez ici l'intensité du feed-back, des effets de filtres à crête semblables à ceux de Flanging apparaissent. Des feed-back aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leur phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

L/R Phase (nur MasterChorus S)

Déplacez ici les phases du signal de modulation droit et gauche l'une contre l'autre. L'image stéréophonique s'élargit.

LoDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HiDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

L'utilisation des deux filtres vous permet de limiter l'effet du filtre à crête d'un Feedback sur des fréquences définies.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Chorus.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Hexa Chorus S

Le signal n'est ici pas seulement retardé par un, mais par six Delays dont les retards sont modulés. Le son en est particulièrement plein et riche en nuances.

Hexa Chorus possède, en outre, un Stereo Delay intégré qui contient des temps de délai indépendants pour les deux canaux.



PreDel (Left/Right)

Paramétrez ici les temps de délai pour les deux canaux stéréo du Stereo Delay intégré. La plage s'étend de 0 à 682 ms.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Chorus est varié.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Chorus est modulé.

Stereo Spread

Déterminez ici si les Delays des deux canaux stéréo doivent être mixés ensemble (valeur minimale) ou si les deux canaux doivent l'être individuellement (valeur maximale), donc, pour ainsi dire l'écartement stéréo du Delay.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Chorus.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

4Tap Chorus S

Cet effet propose quatre Delays indépendants dont le volume et la position de panorama peuvent être paramétrés. Le temps de délai peut être installé par Delay, et des modèles périodiques peuvent être produits avec une boucle de feed-back incorporée sur Delay 1. Un filtre permettant d'effectuer une atténuation des graves et des aigus des échos individuels est inséré à la boucle de feed-back. Le temps de Delay maximal d'un Tap comporte 2000 ms. Les Delays sont toujours suivis par un Chorus.



Delay Time Tap 1-4

Paramétrez ici le temps de retard dans une plage de 0 à 2000 millisecondes pour chaque Delay séparément.

Level 1-4

Réglez ici le volume des Taps individuels. Positionnez-le sur 0 lorsque vous souhaitez désactiver l'un des Taps.

Pan 1-4

Déterminez ici la position de panorama du Tap.

Feedback

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay 1 pour y être à nouveau traitée. Des modèles rythmiques peuvent être produits avec un paramétrage habile des Taps individuels.

High Damp

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

LFO

La forme d'onde du LFO qui module l'effet de Chorus pour tous les Delays peut être sélectionnée sur triangle (Tri) ou sur sinus (Sine).

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Chorus est varié.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Chorus est modulé.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de la partie de l'effet.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Flanger M/S et Harmonic Flanger S

Cet effet est apparenté à celui de Chorus, et travaille lui aussi avec un Delay dont le temps de retard est varié par modulation. Les temps sont, comparés à ceux de Chorus, considérablement écourtés et le Flanger possède en outre un feed-back. C'est pourquoi le Flanger ne se contente pas d'épaissir le son, mais il le déforme aussi nettement par l'effet du filtre à crête qui apparaît avec le feed-back. La clarté d'écoute de l'effet dépend des paramètres Rate, Depth, Phase et naturellement du rapport Dry/Wet. Cet effet est à votre disposition en version mono et stéréo, et convient également à la production d'un son stéréo à partir d'un signal mono.

Harmonic Flanger divise le signal en deux plages de fréquences et permet ainsi de n'attribuer l'effet de Chorus qu'au fréquences se trouvant en-dessus de la fréquence de division (Split).



Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Flanger est modulé.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Flanger est varié.

FB (Feedback)

Réglez ici l'intensité de Feedback et de l'effet de filtre à crête qui se manifeste. Des feed-backs aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leurs phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Cross FB (Cross Feedback, uniquement Flanger S et Harmonic Flanger S)

Actionnez ici le Cross Feedback, c'est à dire que les sorties gauche et droite sont inversées et dirigées sur les entrées. Les effets de filtres à crête sont différents de ceux du simple Feedback. Cross FB est actif lorsque le bouton est allumé.

L/R Phase (uniquement Flanger S et H. Flanger S)

Déplacez ici les phases du signal de modulation droit et gauche l'une contre l'autre. L'image stéréophonique s'élargit.

Split F (Split Frequency, uniquement Harm. Flanger S)

Paramétrez ici la fréquence avec laquelle le signal d'origine est divisé en deux plages de fréquences. Seules les parts de signaux se trouvant en-dessus de la fréquence de division (Split) sont traitées.

LowL (Low Level, uniquement Harmonic Flanger S)

Volume de la partie du signal se trouvant en-dessous de la fréquence de division (Split). Cette partie n'est pas traitée par le Chorus.

HighL (HighLevel, uniquement Harm. Chorus S)

Volume de la partie du signal se trouvant en-dessus de la fréquence de division (Split). Cette partie est traitée par le Chorus.



Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Flanger.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Master Flanger M/S

Ce Flanger complexe vous propose outre les paramètres classiques, la possibilité de transformer la modulation et la tonalité du Flanger. Son spectre sonore s'étend à des effets de Flanger particulièrement souple à des effets de Flanger tranchant avec Feedback. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



PreDel L/R

Paramétrez ici les temps de délai pour les deux canaux stéréo du Stereo Delay intégré. Le Delay est placé avant le Flanger et retarde donc le signal de l'effet. La plage s'étend de 0 à 100 ms.

Waveform

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le Delay du Flanger est modulé. Les formes Sinus et Triangle vous sont proposées.

Shape

Transforme la forme d'onde de sorte que les signaux ascendants sont accélérés et les descendants sont ralentis. Les «vallées» du signal modulé sont ainsi élargies et les «montagnes» rajeunies.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Flanger est modulé.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Flanger est varié.

FB (Feedback)

Déterminez ici l'intensité du feed-back, des effets de filtres à crête semblables à ceux de Flanging apparaissent. Des feed-back aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leur phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

L/R Phase (uniquement Master Flanger S)

Déplacez ici les phases du signal de modulation droit et gauche l'une contre l'autre. L'image stéréophonique s'élargit.

LoDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HiDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

L'utilisation des deux filtres vous permet de limiter l'effet du filtre à crête d'un Feedback sur des fréquences définies.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Chorus.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Random Flanger M/S

Les bases de cet effet rappellent le Master Flanger. Toutefois la forme d'onde à moduler est ici un signal aléatoire qui fait constamment varier l'intensité et le son de l'effet. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



PreDel L/R

Paramétrez ici les temps de délai pour les deux canaux stéréo du Stereo Delay intégré. Le Delay est placé avant le Flanger et retrarde donc le signal de l'effet. La plage s'étend de 0 à 100 ms.

Waveform

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le Delay du Flanger est modulé. L'amplitude de la forme d'onde se transforme au hasard et vous pouvez choisir entre Steps, Sinus et Triangle.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Flanger est modulé.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Flanger est varié.

FB (Feedback)

Déterminez ici l'intensité du feed-back, des effets de filtres à crête semblables à ceux de Flanging apparaissent. Des feed-back aux valeurs négatives sont tournées de 180° dans leur phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

L/R Phase (uniquement RandomFlanger S)

Vous pouvez basculer entre une modulation en équilibre de phase (0°) et une modulation en opposition de phase (180°). L'image stéréophonique s'élargit.

LoDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HiDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

L'utilisation des deux filtres vous permet de limiter l'effet du filtre à crête d'un Feedback sur des fréquences définies.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

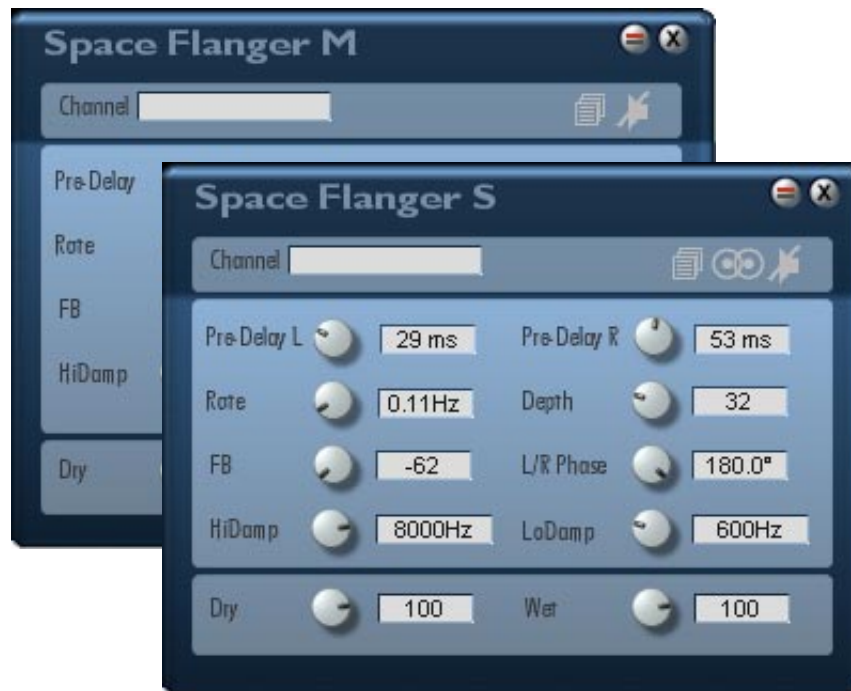
Wet

Règle le volume de l'effet de Chorus.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Space Flanger M/S

Avec ce Flanger ce n'est pas seulement la position du Delay qui est variée, mais aussi la longueur du Delay qui est transformée. Space-Flanger a ainsi un caractère très particulier. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



PreDel L/R

Paramétrez ici les temps de délai pour les deux canaux stéréo du Stereo Delay intégré. Le Delay est placé avant le Flanger et retarde donc le signal de l'effet. La plage s'étend de 0 à 100 ms.

Waveform

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le Delay du Flanger est modulé. Les formes Sinus et Triangle vous sont proposées.

Shape

Transforme la forme d'onde de sorte que les signaux ascendants sont accélérés et les descendants sont ralentis. Les «vallées» du signal modulé sont ainsi élargies et les «montagnes» rajeunies.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Flanger est modulé.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Flanger est varié.

FB (Feedback)

Déterminez ici l'intensité de l'effet de filtre à crête qui apparaissent avec Flanger. Des feed-back aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leur phase et l'effet de filtre à crête est transformé.

L/R Phase (uniquement Master Flanger S)

Déplacez ici les phases du signal de modulation droit et gauche l'une contre l'autre. L'image stéréophonique s'élargit.

LoDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HiDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

L'utilisation des deux filtres vous permet de limiter l'effet du filtre à crête d'un Feedback sur des fréquences définies.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Chorus.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Step Flanger M/S

Un Sample&Hold est placé entre la forme d'onde à moduler et le Delay dans Step Flanger. Les effets s'étendent d'un déplacement en gradin du filtre à crête par le spectre, à un saut de l'effet de Flanger. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



PreDel L/R

Paramétrez ici les temps de délai pour les deux canaux stéréo du Stereo Delay intégré. Le Delay est placé avant le Flanger et retarde donc le signal de l'effet. La plage s'étend de 0 à 100 ms.

Waveform

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le Delay du Flanger est modulé. Les formes Sinus et Triangle vous sont proposées.

Shape

Transforme la forme d'onde de sorte que les signaux ascendants sont accélérés et les descendants sont ralentis. Les «vallées» du signal modulé sont ainsi élargies et les «montagnes» rajeunies.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Delay du Flanger est modulé.

Depth

Paramétrez ici l'intensité avec laquelle le Delay du Flanger est varié.

Step Rate

Nombre de gradins avec lequel le signal est divisé. Le nombre de gradins est donné en tant que multiple de la fréquence de modulation. Step-Rate doit indiquer au minimum le double de la fréquence de modulation pour obtenir un effet de gradin typique.

Step Lag

Plus cette valeur est importante, et plus l'effet de Flanger est souplement tiré d'un gradin à l'autre. Step Lag placé sur zéro produit une graduation sévère.

FB (Feedback)

Déterminez ici l'intensité de l'effet de filtre à crête qui apparaissent avec Flanger. Des feed-back aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leur phase et l'effet de filtre à crête est transformé.

L/R Phase (uniquement Master Flanger S)

Déplacez ici les phases du signal de modulation droit et gauche l'une contre l'autre. L'image stéréophonique s'élargit.

LoDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HiDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

L'utilisation des deux filtres vous permet de limiter l'effet du filtre à crête d'un Feedback sur des fréquences définies.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Chorus.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Phaser M/S

Un signal traité par un module Phaser est transformé dans sa phase. L'intensité de la divergence de la phase par rapport à l'original est variée par modulation. Lorsque le signal d'origine est mélangé au signal dont la phase est transformée, des effacements de phases apparaissent et l'effet de Phaser est produit. La clarté d'écoute de l'effet dépend des paramètres Rate, Depth, Phase et naturellement du rapport Dry/Wet. Cet effet est à votre disposition en version mono et stéréo et convient également à la production d'un son stéréo à partir d'un signal mono.

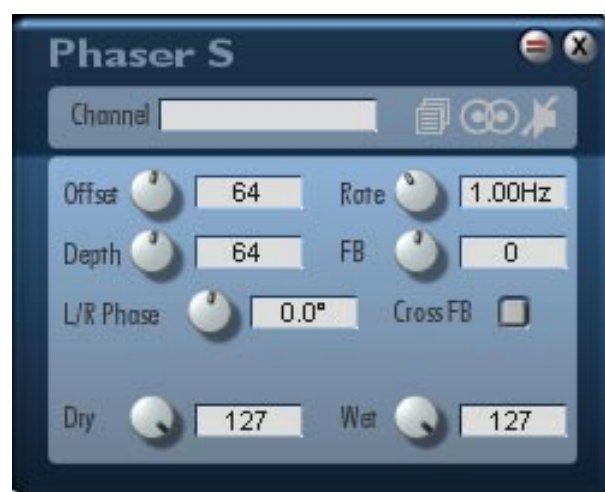


Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle la phase est modulée.

Depth

Paramétrez ici l'étendue avec laquelle la phase est variée.



FB (Feedback)

Réglez ici l'intensité de Feedback et de l'effet de filtre à crête qui se manifeste. Des feed-backs aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leurs phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Cross FB (Cross Feedback, uniquement Phaser S)

Actionnez ici le Cross Feedback, c'est à dire que les sorties gauche et droite sont inversées et dirigées sur les entrées. Les effets de filtres à crête sont différents de ceux du simple Feedback. Cross FB est actif lorsque le bouton est allumé.

L/R Phase (uniquement Phaser S)

Déplacez ici les phases du signal de modulation droit et gauche l'une contre l'autre. L'image stéréophonique s'élargit.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet de Phaser.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

Qu'est ce que SSB ?

L'abréviation SSB signifie Single Side Band Modulation et désigne un procédé permettant de décaler les fréquences. SSB n'était jusqu'à présent compris que dans les systèmes modulaires onéreux, tel le Moog Modular par exemple. Le SSB déplace toutes les fréquences d'un spectre de la même valeur, voilà pourquoi cet effet est également nommé Frequency Shifter ou Spectrum Shifter. Lorsqu'un signal qui contient des harmoniques avec 440, 880, 1760 et 3520 Hz et que celui-ci est décalé de +10 Hz par le SSB, les fréquences obtenues sont de l'ordre de 450, 890, 1770 et 3530 Hz. Frequenz Shifting ne doit pas être confondu avec le Pitch Shifting, car toutes les fréquences sont multipliées par la même somme avec le Pitch Shifting, c'est à dire transposées, les rapports harmoniques subsistent. Le SSB produit des rapports inharmoniques à partir de rapports harmoniques, reprenons notre exemple : 890 Hz n'est pas l'octave de 450 Hz, les fréquences sont dans un rapport inharmonique.

SSB Phaser M/S

Lorsque des fréquences sont déplacées de façon minimale (moins de 1Hz) dans un signal avec SSB, puis que ce signal est mélangé à celui d'origine, un effet qui rappelle celui du Phaser est produit. L'effet obtenu se différencie toutefois grandement, car contrairement au Phaser (avec lequel des effacements de phases du spectre sont déplacés de haut en bas), les effacements de phases sont déplacés avec le SSB Phaser selon le signe précédant : uniquement vers le bas (-) ou vers le haut (+). Des déplacements importants provoquent des spectres et des sons qui rappellent ceux de la modulation en anneaux. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.





Frequency Shift

Valeur avec laquelle toutes les fréquences du spectre sont déplacées vers le haut. Des Shifts positifs et négatifs sont réalisables.

Range

Paramétrez ici la plage de réglage de Frequency Shift. 1.00000x correspond au Shift maximal de ± 24000 Hz, 0.00001x correspond à ± 0.2400 Hz. Lorsque Range est paramétré en correspondance, Frequency Shift peut être réglé très précisément.

Feedback

Le traitement du signal est reproduit continuellement avec Feedback. Une fréquence déjà déplacée le sera à nouveau avec la même somme. Un déplacement moindre de fréquence renforce l'effet de Phasing et un déplacement important produit plus de parties inharmoniques.

Dry On/Off

Active (bouton allumé) ou désactive le signal Dry. Désactivez le signal Dry lorsque vous souhaitez utiliser uniquement le Frequency Shifter.

Link Shifts (uniquement SSB Phaser S)

Lorsque Link Shifts est activé, les déplacements du canal droit et gauche peuvent être édités en commun.

Dry

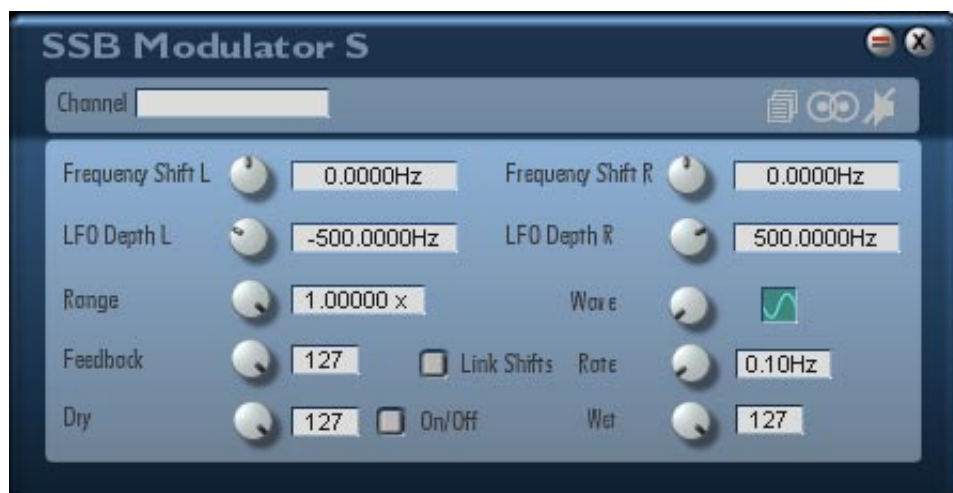
Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet SSB.

SSB Modulator M/S

Cet effet rappelle celui du SSB Phaser, à la différence que le déplacement de fréquence peut également être influencé par un LFO. Cet LFO propose des paramètres pour les formes d'ondes Depth et Rate. Le déplacement de fréquence donné manuellement et le signal LFO s'additionnent pour donner le déplacement actuel. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



Frequency Shift

Valeur avec laquelle toutes les fréquences du spectre sont déplacées vers le haut. Des Shifts positifs et négatifs sont réalisables.

LFO Depth

Valeur du déplacement maximal par le LFO. Des Shifts positifs et négatifs sont réalisables.

Range

Paramétrez ici la plage de réglage de Frequency Shift. 1.00000x correspond au Shift maximal de ± 24000 Hz, 0.00001x correspond à ± 0.2400 Hz. Lorsque Range est paramétré en correspondance, Frequency Shift peut être réglé très précisément.

Feedback

Le traitement du signal est reproduit continuellement avec Feedback. Une fréquence déjà déplacée le sera à nouveau avec la même somme. Un déplacement moindre de fréquence renforce l'effet de Phasing et un déplacement important produit plus de parties inharmoniques.

LFO Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le LFO est modulé.

Dry On/Off

Active (bouton allumé) ou désactive le signal Dry. Désactivez le signal Dry lorsque vous souhaitez utiliser uniquement le Frequency Shifter.

Link Shifts (uniquement SSB Modulator S)

Lorsque Link Shifts est activé, les déplacements du canal droit et gauche peuvent être édités en commun.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet SSB.

SSB Delay M/S

Cet effet combine Frequency Shifting avec un Delay. Le Frequency Shifting se produit dans le chemin de la boucle, les fréquences ne sont donc, dans un premier temps pas influencées, mais chaque nouvel Echo déplace à nouveau les fréquences. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



Frequency Shift

Valeur avec laquelle toutes les fréquences du spectre sont déplacées vers le haut. Des Shifts positifs et négatifs sont réalisables.

Range

Paramétrez ici la plage de réglage de Frequency Shift. 1.00000x correspond au Shift maximal de ± 24000 Hz, 0.00001x correspond à ± 0.2400 Hz. Lorsque Range est paramétré en correspondance, Frequency Shift peut être réglé très précisément.

ms/BPM-Mode

Ce mode de sélection vous permet de basculer le Delay sur une entrée en ms ou en BPM.

BPM (BPM-Mode)

Donnez ici le tempo souhaité, les tempos admissibles vont de 25 à 300 BPM.

Note (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations P et T correspondent à pointé et triolet. La longueur de note minimale (temps Delay) est de $1/64T$. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents atteignent la limitation maximale de la valeur de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 682ms (Delay M/S) ou 5460ms (Delay LM/LS) est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Delay (ms-Mode)

Paramétrez ici le retard en millisecondes. Le temps de délai minimal des Delays est de 4 ms, le maximal de 682 ms pour les Delay M/S et 5460 ms pour les Delay LM/LS.

FB (Feedback)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être traitée à nouveau. En d'autres termes : réglez ici le nombre des échos.

Cross FB (Cross Feedback, uniquement Ducking Delay S)

Les chemins de rétroaction sont inversés en alternance lorsque Cross Feedback est activé (le bouton est allumé). Le Feedback gauche conduit au Delay droit et le Feedback droit conduit au Delay gauche. Le chemin du signal forme ainsi un huit.

LDamp (Low Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

HDamp (High Damp)

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Pitch Shifter M/S

Les Pitch Shifter vous permettent de transformer un signal dans sa hauteur du son sans pour autant en transformer la durée. Voilà pourquoi cet effet peut être utilisé pour produire une deuxième voix avec un intervalle déterminé. Des intervalles différents peuvent être produits pour chaque canal avec la version stéréo, en outre les signaux dont la hauteur du son est transformée peuvent être paramétrés individuellement dans leur Panorama et leur volume. La version mono propose quant à elle un Delay avec lequel le signal d'effet peut être retardé.



Coarse (L/R)

Vous permet de paramétrer l'intervalle de désaccordage en demi-tons. Considérez ici que des valeurs importantes nécessitent une valeur suffisamment importante du régulateur Time Range pour sonner proprement.

Fine (L/R)

Vous permet de paramétrer l'intervalle de désaccordage de façon précise. La plage s'étend de +/- 99 Cent, 100 Cent correspond à un demi-ton.

Level L/R (uniquement Pitch Shifter S)

Réglez ici le volume des signaux d'effets.

Pan L/R (uniquement Pitch Shifter S)

Déterminez ici le Panorama du signal d'effet.

Delay (uniquement Pitch Shifter M)

Le signal d'effet peut être retardé ici, la plage s'étend de 0 à 2000 millisecondes.

Feedback (uniquement Pitch Shifter M)

Réglez ici la quantité de signal retardé qui est dirigée sur l'entrée du Delay pour y être traitée à nouveau. En d'autres termes : réglez ici le nombre des échos.

High Damp

Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

Time Range

Ce régulateur influence la qualité de l'effet. La valeur optimale dépend du matériel de départ, vous devriez donc expérimenter avec ce régulateur. En règle générale, le calcul de valeurs importantes est plus précis, mais éventuellement plus lent.

LFO Modulation

Frequency

La transformation de hauteur du son peut être modulée par un LFO, ce régulateur vous permet de déterminer la rapidité de cette modulation.

Mod Depth

Réglez ici l'intensité de la modulation de hauteur du son.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

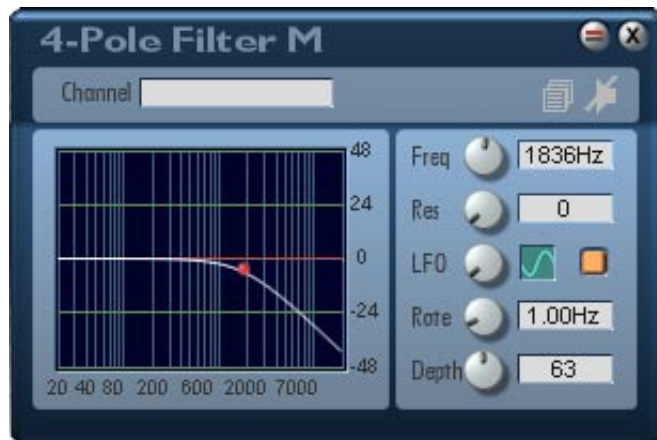
Wet

Règle le volume du signal d'effet.

Prenez garde de toujours mélanger un peu de signal d'effet avec le signal pur, afin de pouvoir entendre l'effet.

4-Pole M/S

Il s'agit ici d'un filtre passe-bas avec une pente d'atténuation et une résonance de 24dB/Oct, le LFO intégré sert à la modulation de la fréquence de coupure (Cutoff). Ce filtre vous est proposé en version mono et stéréo.



Frequency

Réglez ici la fréquence de coupure du filtre.

Res (Resonance)

Déterminez ici l'intensité de la résonance du filtre.

LFO Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

LFO On/Off

Ce bouton est allumé lorsque la modulation du LFO est activée.

Depth

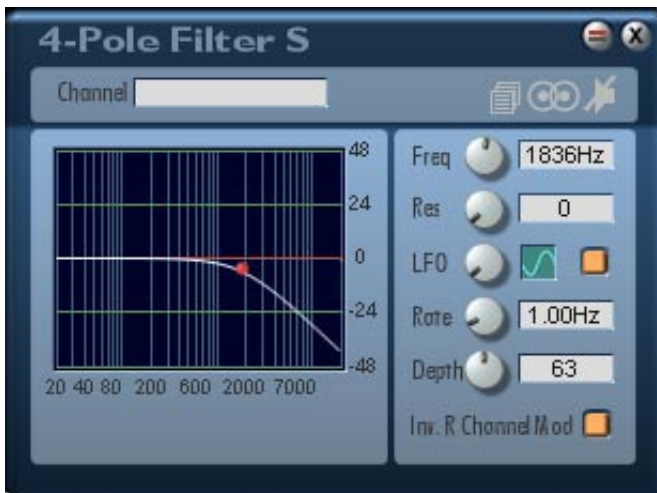
Paramétrez ici l'intensité de la modulation, celle-ci est effectuée en correspondance de la fréquence paramétrée.

Rate

Réglez ici la rapidité de modulation du filtre.

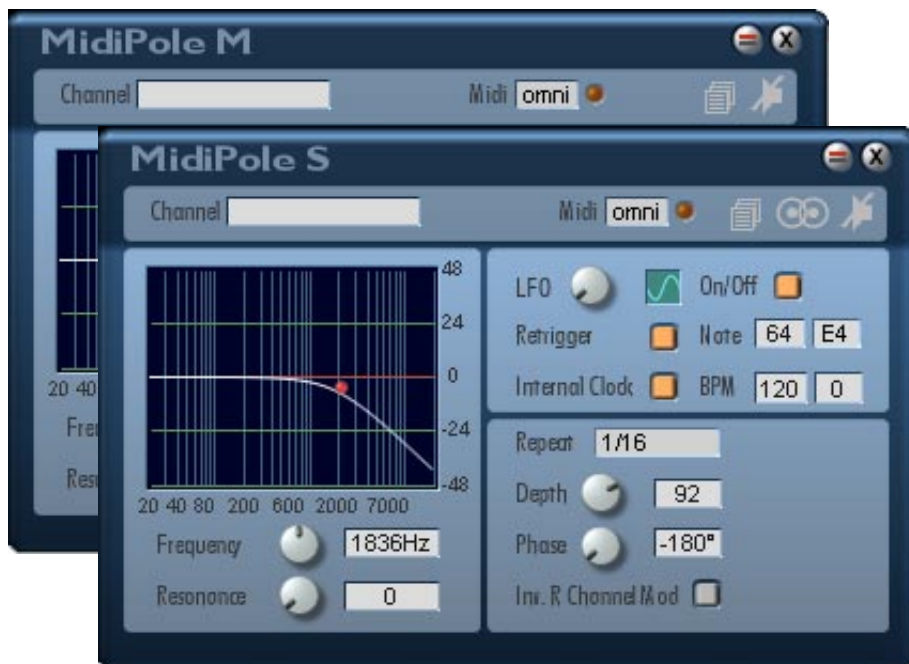
Inv. R Channel Mod (invert right channel modulation, uniquement 4-Pole Filter S)

La phase de modulation du signal droite diffère de 180 degrés comparé à celle de gauche. La modulation du canal droit pourchasse celle du canal gauche.



MidiPole M/S

Il s'agit ici d'un filtre passe-bas avec une pente d'atténuation et une résonance de 24dB/Oct, contenant un LFO intégré pour la modulation de la fréquence de coupure (Cutoff) qui peut être synchronisée avec un MIDI Clock. Le LFO peut être démarré sur une phase particulière lorsqu'il est déclenché par une note MIDI. Ce filtre vous est proposé en version mono et stéréo.



Frequency

Réglez ici la fréquence de coupure du filtre.

Res (Resonance)

Déterminez ici l'intensité de la résonance du filtre.

LFO Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

LFO On/Off

Ce bouton est allumé lorsque la modulation du LFO est activée.

Retrigger

Permet de synchroniser ou de redémarrer la forme d'onde d'une frappe sur le clavier. Retrigger est actif lorsque le bouton est allumé.

Note

Attribue un numéro de note MIDI avec lequel Retrigger réagit.

MIDI

Canal MIDI sur lequel des notes sont reçues. Le traitement de Clock est indépendant des canaux.

Internal Clock

Bascule le MIDI Clock d'*internal* à *external*. L'horloge est placée sur *internal* lorsque le bouton est allumé.

BPM

Deux champs de texte sont à votre disposition pour installer et afficher le tempo. Le premier donne les valeurs en **BPM**, et le deuxième en **1/100ième de BPM**.

Repeat

Longueur de note qui correspond à une période temporelle du LFO.

Depth

Installez ici l'intensité de la modulation, celle-ci est effectuée autour de la fréquence paramétrée du filtre.

Phase

Détermine la position (Phase) à partir de laquelle la forme d'onde est démarrée par une note émise. Le LFO ne réagit que sur le numéro de note paramétré sous Note. Retrigger doit être activé.

Inv. R Channel Mod (invert right channel modulation, uniquement MidiPoleS)

La phase de modulation du signal droite diffère de 180 degrés comparée à celle de gauche. La modulation du canal droit pourchasse celle du canal gauche.

Resonator M/S

Cet effet est un filtre à crête modulé par un LFO. Le filtre possède les paramètres *Frequency*, *Damp* et *Resonance*, le LFO peut être transformé en *Waveform*, *Depth* et *Rate*. Cet effet est à votre disposition en version mono et stéréo.



Freq (Frequency)

Réglez ici la fréquence du filtre utilisé pour la modulation.

Res (Resonance)

Déterminez ici l'intensité de l'effet de filtre à crête. L'effet est plus net avec une résonance importante.



Damp

Ce paramètre vous permet de transformer la tonalité de la résonance, Damp assourdit cette résonance.

Gain

Ce paramètre vous permet d'augmenter le signal de +12 dB après le filtre.

LFO Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

Depth

Paramétrez ici l'intensité de la modulation, celle-ci est effectuée en correspondance de la fréquence paramétrée.

Rate

Réglez ici la rapidité de modulation du filtre.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet Resonator.

Ringmodulator M/S

Le modulateur en anneaux permet de multiplier un signal d'entrée avec un Sinus. Lorsque la fréquence du Sinus est transformée avec un LFO, les tonalités se produisent d'électroniques jusqu'en forme de cloche. Cet effet est disponible en version mono et stéréo.



InGain

Paramétrez ici la pré-amplification du signal d'entrée. Le signal peut être amplifié jusqu'à 12 dB.

Sine Freq

Réglez ici la fréquence du générateur de Sinus dans une fourchette de valeur allant de 1 Hz à 4000 Hz.

LFO Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

Depth

Paramétrez ici l'intensité de la modulation, celle-ci est effectuée en correspondance de la fréquence du générateur de Sinus paramétrée.

Rate

Réglez ici la rapidité de modulation du Sinus.

Dry

Règle le volume du signal d'origine.

Wet

Règle le volume de l'effet Resonator.

Tremolo M/S

Le trémolo transforme périodiquement l'amplitude d'un signal par la forme d'onde paramétrée sous *Wave* et la rapidité installée sous *Rate*. L'intensité de cette modulation est paramétrée sous *Depth*, cet effet est à votre disposition en version mono et stéréo.



Depth

Paramétrez ici l'intensité de la modulation de l'amplitude du signal.

Rate

Réglez ici la rapidité de modulation de l'amplitude.

Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

Inv. R Channel Mod (invert right channel modulation, uniquement Tremolo S)

La phase de modulation du signal droite diffère de 180 degrés comparé à celle de gauche. La modulation du canal droit pourchasse celle du canal gauche.

MidiTremolo M/S

Il s'agit ici d'un trémolo pouvant être synchronisé avec un Midi-Clock, cet effet est à votre disposition en version mono et stéréo.



LFO Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

LFO On/Off

Ce bouton est allumé lorsque la modulation du LFO est activée.

Retrigger

Permet de synchroniser ou de redémarrer la forme d'onde d'une frappe sur le clavier. Retrigger est actif lorsque le bouton est allumé.

Note

Attribue un numéro de note MIDI avec lequel Retrigger réagit.

MIDI

Canal MIDI sur lequel des notes sont reçues. Le traitement de Clock est indépendant des canaux.

Internal Clock

Bascule le MIDI Clock d'*internal* à *external*. L'horloge est placée sur *internal* lorsque le bouton est allumé.

BPM

Deux champs de texte sont à votre disposition pour installer et afficher le tempo. Le premier donne les valeurs en **BPM**, et le deuxième en **1/100ième** de **BPM**.

Repeat

Longueur de note qui correspond à une période temporelle du LFO.

Depth

Installez ici l'intensité de la modulation, celle-ci est effectuée autour de la fréquence paramétrée du filtre.

Phase

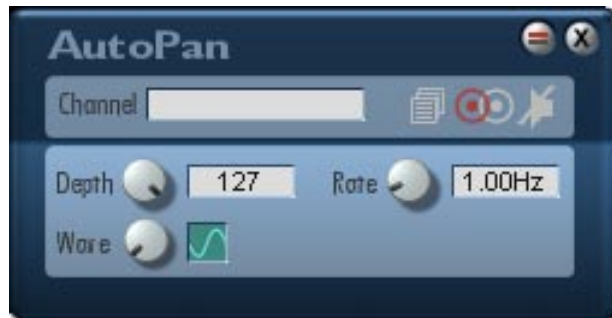
Détermine la position (Phase) à partir de laquelle la forme d'onde est démarrée par une note émise. Le LFO ne réagit que sur le numéro de note paramétré sous Note. Retrigger doit être activé.

Inv. R Channel Mod (invert right channel modulation, uniquement MidiTremolo S)

La phase de modulation du signal droite diffère de 180 degrés comparée à celle de gauche. La modulation du canal droit pourchasse celle du canal gauche.

AutoPan

Ce module invertit périodiquement le canal gauche et le canal droit lorsqu'il est utilisé avec des signaux stéréo. Des effets de Panning classiques sont obtenus lorsqu'il est utilisé avec un signal mono, le passage permanent de gauche à droite et inversement produit un fondu enchaîné. La modulation est effectuée par un LFO et ses paramètres *Waveform*, *Depth* et *Rate*.



Depth

Paramétrez ici l'intensité de la modulation du Panorama.

Rate

Réglez ici la rapidité de modulation du Panorama.

Wave

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Triangle et Random.

StereoPan

Cet effet permet d'influencer la largeur stéréo d'un signal stéréo. L'image stéréophonique peut être par ex. inversée car le canal gauche et droit peuvent être paramétrés sur la totalité de la plage de panorama.



Left

Paramétrez ici la position de l'entrée du canal gauche dans l'image stéréophonique.

Right

Paramétrez ici la position de l'entrée du canal droit dans l'image stéréophonique.

Pan Mode

Vous pouvez choisir entre le mode normal **Crossfade-Pan** (3dB) et le mode linéaire 6dB Pan.

StereoExpander

StereoExpander vous permet d'agrandir ou de resserrer l'image stéréophonique de signaux stéréo. Le traitement est indépendant des fréquences du signal d'entrée et est compatible Mono.



Élément de commande

Amount

Réglez l'intensité de l'effet ici, des valeurs positives agrandissent le signal, les négatives le resserrent.

Soft Clip M/S

Ce module vous permet d'augmenter le niveau sonore d'un signal sans pour autant laisser des saturations numériques apparaître. Même les signaux entièrement réglés seront perçus plus intensément, sans que des Clipping n'apparaissent. Le signal gagne, en outre, en chaleur analogique. Cet effet vous est proposé en version mono et stéréo.



Éléments de commande

Drive

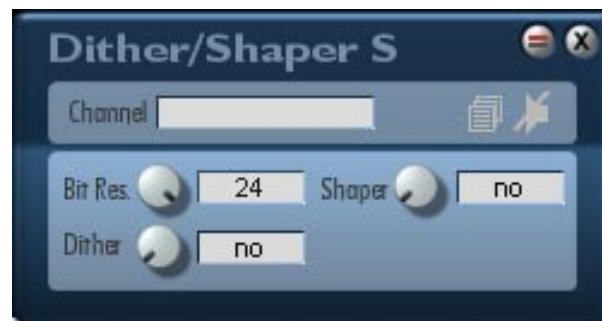
Réglez l'intensité de l'effet avec Drive. Une DEL orange s'allume dès que l'effet commence à opérer.

Level

Si vous ne souhaitez effectuer une transformation du son d'un signal qu'avec SoftClip sans toucher au niveau sonore, vous pouvez retirer le niveau sonore produit avec Level.

Dither/Shaper M/S

Le Dither/Shaper est un outil de Mastering qui compense les défauts de quantification pouvant apparaître entre diverses interfaces Audio. Les signaux Audio sont traités dans Pulsar avec une résolution de 32Bit. Cependant des enregistrements effectués avec 16 ou 24 Bit par différents pilotes (Wave, Asio, EASI) ne tiennent pas compte des Bits inférieurs. Dans la mesure où l'étendue de la dynamique est réduite de 8 Bits les défauts de quantification, qui se font remarquer par des bruitages numériques, s'accroissent. Comme ceux-ci peuvent être particulièrement désagréables, le Dither/Shaper y ajoute ses propres bruitages afin de recouvrir le bruit de quantification et déplace en outre ceux-ci dans des plages de fréquences moins sensibles à l'oreille humaine.



L'utilisation des Dither/Shaper ne donne, en règle générale, un sens que lorsque votre musique contient des passages extrêmement faibles. Si vous prenez garde de toujours avoir une bonne saturation de signaux, vous pouvez renoncer à l'utilisation des Dither/Shaper.

Bit Resolution

Paramétrez ici la résolution Bit devant être utilisée pour la conversion.

Depth

Vous pouvez ici activer ou désactiver l'algorithme Dither.

Vous devriez effectuer des test auditifs pour trouver l'algorithme approprié. Choisissez l'algorithme qui a le comportement le plus discret .

Depth

Vous pouvez ici aussi sélectionner l'algorithme Shaper ou désactiver la fonction Shaper. Le Shaper est responsable du déplacement du bruitage dans une plage insensible à l'oreille humaine.

Vous devriez ici aussi travailler d'oreille, et sélectionner la procédure la plus discrète.

DC Filter M/S

Les signaux traités par le filtre DC-Offset perdent leur part en signal continue. Ce filtre vous est proposé en version mono et stéréo.



Elements de commande

Gain

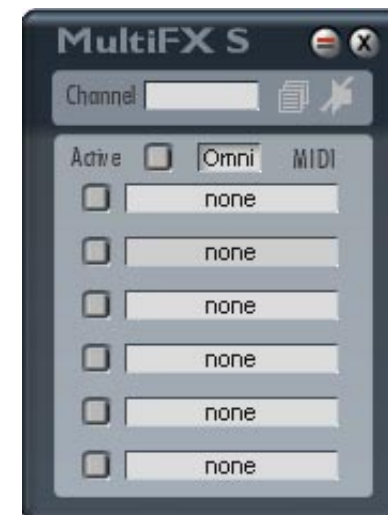
Les DC-Filter travaillent avec un Headroom de 6dB pour éviter les distorsions. Ces 6dB peuvent en général être récupérés avec l'amplificateur après que la part en signal continue ait été retirée. Retirez un peu de Gain si les témoins Peak venaient à s'allumer.

Signal Peak

Le témoin de signal (vert) affiche tous les signaux >-96dB. Le témoin Peak affiche les saturations provoquées par la récupération d'amplification.

MultiFX M/S

Ce module vous permet de connecter un nombre quelconque d'effets en série, un maximum de six connecteurs d'insertion sont pour ce faire, à votre disposition. Dans la mesure où les Devices MultiFX disposent d'interface MIDI, vous pouvez automatiser les tiroirs par MIDI ainsi que les effets chargés qu'ils contiennent. Les Devices MultiFX peuvent être chargés en tant qu'effets d'insertion dans un mélangeur et augmentent ainsi les connecteurs disponibles du mélangeur. L'utilisation du MultiFX en mode XTC propose un avantage supplémentaire. Une seule connexion est en effet produite entre la carte DSP et le logiciel DtD, pour les effets connectés en série. La communication entre la carte et le logiciel DtD, ainsi que la latence qui en découle est ainsi réduite au minimum. Ce module vous est proposé en version mono et stéréo.



Insert-Slot

Chargez un effet quelconque sur ce connecteur puis ouvrez l'interface de commande de cet effet d'un double-clic sur le nom contenu dans le connecteur. Pour retirer cet effet, sélectionnez le champ de texte du connecteur puis appuyez sur la touche <Entf> ou du clavier de votre ordinateur.

Active

Ce bouton active l'effet du connecteur d'insertion. Le bouton s'allume lorsqu'il est activé, lorsque le connecteur d'insertion est désactivé, l'effet est retiré des DSP et le signal Audio est directement acheminé de l'entrée du module d'insertion sur la sortie.

MIDI Active

Active/désactive la réception MIDI.

MIDI ne peut pas être reçu en mode XTC, les fonctions sont donc masquées.

MIDI Channel

Paramétrez ici le canal MIDI qui doit recevoir les signaux.

Les effets ayant été chargés dans Insert Rack peuvent être automatisés par contrôleur MIDI. L'attribution de contrôleur MIDI est décrite dans le manuel d'utilisation. MIDI ne peut pas être reçue en mode XTC, les fonctions sont donc masquées.

