

Vectron Player

Résumé

La synthèse vectorielle

La section oscillateur

Réglage par temps réel

La section Filter

Filter

Level

Le Joystick

Le point zéro

Les curseurs



Résumé

Le Vectron Player vous permet de charger et d'utiliser les présélections du synthétiseur Vectron optionnel. Ainsi une production sonore supplémentaire - la synthèse vectorielle - est mise à votre disposition. Après avoir sélectionné une présélection du Vectron, vous pouvez également varier les présélections d'origine chargées à l'aide d'un nombre réduit de paramètres. Vous pouvez, d'autre part, sauvegarder ces variations comme vos propres présélections

La synthèse vectorielle

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

Les oscillateurs sont placés sur les quatre angles d'un carré et peuvent être modulés dans leurs volumes par le positionnement d'un point au sein d'un champ de vecteur. Ce point peut être

installé de façon statique ou être dirigé de façon dynamique par diverses sources de modulations.

L'enveloppe spéciale de vecteur à segments multiples permet la restitution de mouvements au sein d'un champ de vecteur et propose même une fonction Loop, ce qui permet d'utiliser l'enveloppe comme un LFO complexe.

Place l'interface en position „On Top“

Ferme l'interface



Ouvre la liste de présélection du Player

Si vous êtes intéressé par des informations supplémentaires sur la production sonore du Vectron, vous trouverez dans le domaine de téléchargement de notre site Internet, un manuel d'utilisation détaillé sur le Vectron qui se trouve dans la version créée pour notre plate-forme SFP (seule la version anglaise est actuellement disponible).

La section oscillateur

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

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

Réglage par temps réel

Modulation Wheel : la molette de modulation est utilisée pour le réglage de la modulation de hauteur du son dans de nombreuses présélections du Vectron. Celle-ci est attribuée au contrôleur MIDI 01 pour que vous puissiez employer la molette de modulation du Masterkeyboard comme commande.

Vous pouvez déterminer la position Return du ModWheel, pour ce faire, sélectionnez la position en maintenant la touche Ctrl. enfoncée.

Position actuelle du vecteur



Formes d'ondes utilisées

Mod : lorsque ce bouton est enfoncé, la molette de modulation retourne sur la position Return paramétrée après son relâchement.

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

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

La section Filter

Cette section du Vectron Player permet de varier les paramétrages du filtre passe-bas. Les paramètres suivants sont à votre disposition :

Filter

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

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

Level

Volume : installez ici le volume du Vectron Player.



Le Joystick

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

Le point zéro

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

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



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

Les curseurs

Utilisez les curseurs lorsque vous ne souhaitez déplacer le Joystick que dans une dimension. Vous pouvez également, grâce aux contrôleurs MIDI (Ctrl #12 et #13) attribués au curseur, diriger le Joystick par deux contrôleurs MIDI par exemple d'une boîte de curseur externe.

Index

A

AutoReturn 5

C

commande 3

contrôleurs MIDI 5

Curseurs 5

Cutoff 4

E

Enveloppes de vecteur 3

F

Filter 4

Filtre passe-bas 4

J

JOY :-) 3

Joystick 5

L

Level 4

M

Masterkeyboard 3

MIDI 3

Mod 3

Modulation Wheel 3

O

Oscillateur 3

P

Point zéro 5

R

Res 4

Résonance 4

S

Synthèse vectorielle 2

T

Temps réel 3

V

Volume 4