

Effets

Les effets Aux : Chorus/Flanger, Delay et Reverb

L'éditeur d'effets Aux

Mélanger les parts d'effets d'un effet Aux avec le signal d'entrée d'autres effets Aux

Effect Source – présélection d'effets en mode d'exploitation Multi

Stereo Chorus / Flanger

Delay

LCR Delay

Dual Delay

Multitap

Reverb

Effets d'insertion

Charger des effets d'insertion

Liste des effets d'insertion

Éléments de commandes généraux

Compressor

Limiter

Gate

Expander

Parametric EQ / Stereo EQ

Affichage graphique

Graphic EQ

Decimator

Distortion

Overdrive

Affichage graphique de l'égaliseur

AutoWah

Amplifier

Pre EQ

Post EQ

Effet de Chorus

Ensemble

Harmonic Chorus

Master Chorus

Triple Chorus / Hexa Chorus

Effet de Flanger

Harmonic Flanger

Master Flanger

Random Flanger

Space Flanger

Step Flanger

Master Phaser

Qu'est ce que SSB ?

SSB Phaser

2 Voice Pitch Shifter

Stereo Pitch Shifter

Feedback Pitch Shifter

Resonator

Ringmodulator

Tremolo

Autopan

Stereo Expander

Tube Processor

Softclip

Dynamics

creamw@re[©]

fidelity at work.

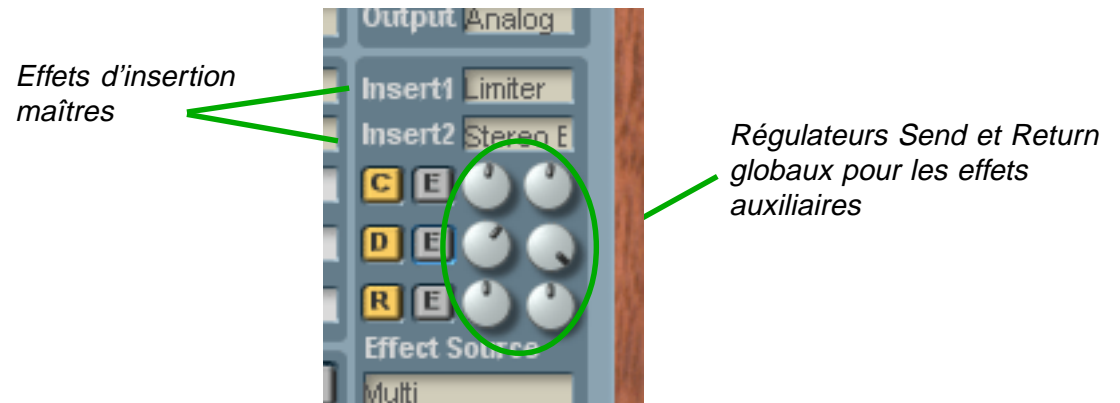
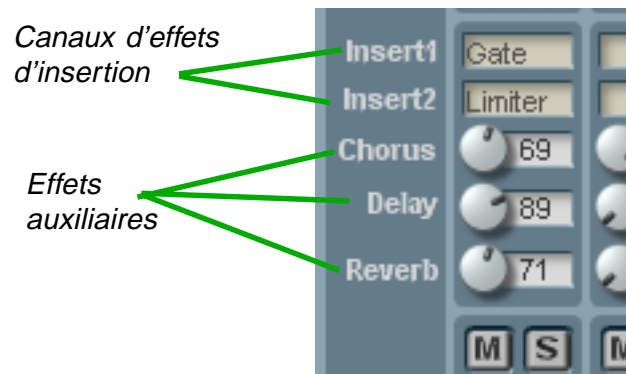
NOAH - Tactive Instrument Modeller

Effets

Vous pouvez mélanger des effets de deux façons différentes dans Noah :

A) Les types d'effets Chorus/Flanger, Delay et Reverb peuvent être dirigés par les allers auxiliaires du mélangeur, ces effets sont nommés Aux ou Send.

B) Les canaux du mélangeur sont munis de connecteurs d'insertion que vous pouvez charger avec deux effets choisis dans la volumineuse palette d'effets d'insertion mise à votre disposition. Dans la mesure où des connecteurs d'insertion sont, non seulement présents dans le mélangeur, mais aussi dans son canal maître, les effets d'insertion peuvent être employés sur différentes sources de signaux, bien qu'un maximum de deux effets d'insertion puisse être simultanément chargé.



Les effets Aux : Chorus/Flanger, Delay et Reverb

Ces effets sont réalisés comme effets Aux, c'est-à-dire qu'ils peuvent être mélangés avec le régulateur Send correspondant du mélangeur avec une intensité individuelle sur tous les canaux du mélangeur (Connecteurs des instruments A – D, Analog-In, USB-In). Ce qui signifie que les installations du paramètre d'effet sont identiques pour toutes les sources de signaux, car seule une instance de cet effet peut être opérante.

Les effets Aux sont toujours chargés dans leur totalité dans un domaine particulier des DSP. Ils sont ainsi toujours à votre disposition, indépendamment des instruments chargés.

À l'exception des paramètres spécifiques des effets individuels que vous installez avec l'interface de l'effet correspondant, les paramétrages suivants sont importants pour les effets Aux du mélangeur.

Canaux du mélangeur :

Chorus

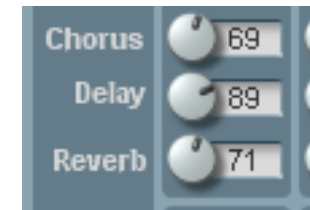
Installez l'intensité avec laquelle le signal du canal est dirigé sur le Chorus pour chaque canal du mélangeur.

Delay

Installez l'intensité avec laquelle le signal du canal est dirigé sur le Delay pour chaque canal du mélangeur.

Reverb

Installez ici l'intensité avec laquelle le signal du canal est dirigé sur le Reverb pour chaque canal du mélangeur.



Domaine maître du mélangeur :

C

Active ou désactive le Chorus.

D

Active ou désactive le Delay.

R

Active ou désactive le Reverb.

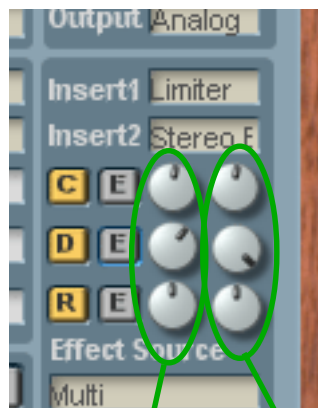
E

Ouvrez ici le panneau de configuration (Editor) des effets respectifs de Chorus, Delay et Reverb.

Régulateur Send : réglez ici l'intensité du signal d'effet Send pour les effets respectifs de Chorus, Delay et Reverb.

Il s'agit ici de l'intensité globale. Réglez les parts de signaux des instruments individuels acheminés sur les effets auxiliaires avec les régulateurs Chorus, Delay et Reverb des canaux correspondants.

Ces régulateurs se trouvent aussi dans l'éditeur Aux.



Régulateur Send

Régulateur Return

Régulateur Return

Réglez ici l'intensité du signal de l'effet Return pour l'effet de Chorus, de Delay ou de Reverb correspondant, donc le volume avec lequel l'effet est ajouté au mixage général.

Ces régulateurs se trouvent aussi dans l'éditeur Aux.

Effect Source

En mode d'exploitation Multi, il peut être souhaité que ce ne soit pas les paramètres (type d'effet et paramètres) pour les effets d'insertion des présélections du Multi qui soient appliqués, mais l'une des présélections Single de l'un des instruments impliqués. Dans ce cas, sélectionnez le connecteur dans lequel l'instrument correspondant est chargé (voir aussi le passage correspondant des descriptions de l'éditeur d'effets auxiliaire).

Vous trouverez dans l'éditeur Aux une sélection correspondant aux paramètres des effets auxiliaires.

Remarque importante : la sortie des effets Aux ne se trouve que sur la sortie *Mix*. Les effets Aux ne sont pas audibles lorsqu'un canal du mélangeur est dirigé sur une sortie ADAT ou USB individuelle.

L'éditeur d'effets Aux

L'éditeur d'effets Aux peut être appelé par la Live Bar ou le bouton « E » contenu dans le domaine maître du mélangeur. D'ici vous pouvez paramétrer les effets Aux des sous-pages individuelles de Chorus/Flanger, Delay et Reverb, ainsi que déterminer le flux de signal entre celles-ci.

Chorus / Delay / Reverb

Les paramètres des effets correspondants sont affichés avec ces interrupteurs.

Bypass-Icon

Tous les effets Aux peuvent être étouffés ici.

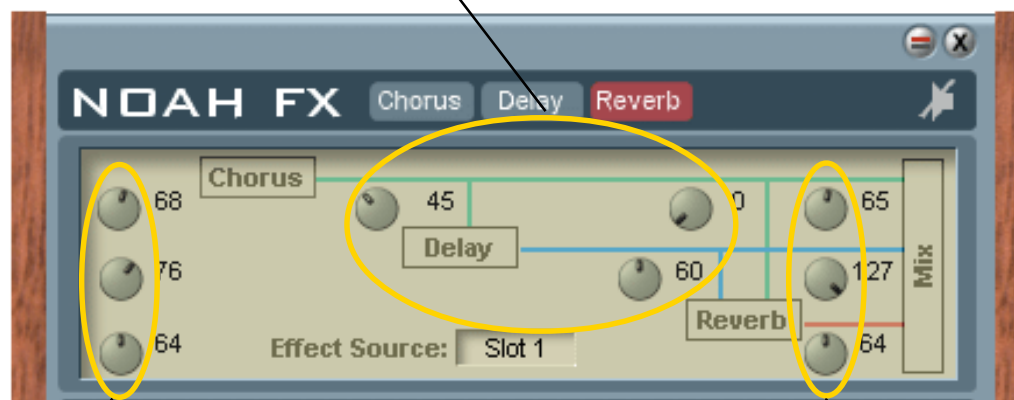
Remarque importante : la sortie des effets Aux ne se trouve que sur la sortie *Mix*. Les effets Aux ne sont pas audibles lorsqu'un canal du mélangeur est dirigé sur une sortie ADAT ou USB individuelle.



Mélanger les parts d'effets d'un effet Aux avec le signal d'entrée d'autres effets Aux

Il est parfois souhaité que la sortie d'un effet Aux soit également pourvue d'un autre effet Aux. Un Delay devant lui aussi être muni d'une réverbération représente un exemple habituel dans la pratique d'un studio. Lorsqu'un Delay et une réverbération sont mélangés avec deux chemins d'effets différents, le signal d'origine est tout autant pourvu d'un Delay que d'une réverbération. Le signal retardé par le Delay n'est toutefois pas muni de réverbération, ce qui provoque une impression sonore artificielle. Un ingénieur du son expérimenté ne dirigera probablement pas le Delay par l'entrée Return de sa table de mixage sur la somme, mais par un canal de sa table de mixage, de sorte que ce signal puisse à nouveau recevoir une réverbération par le chemin de l'effet du Reverb. Noah vous permet également d'effectuer ce genre d'acheminement de signaux des trois effets Aux.

Ajouter sur l'entrée des autres effets auxiliaires.



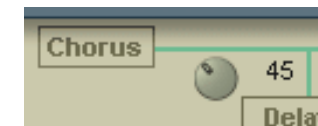
Régulateur Send (comme dans le mélangeur)

Régulateur Return (comme dans le mélangeur)

Pour être plus précis, vous pouvez mélanger dans l'éditeur d'effets Aux, la sortie du Chorus indépendamment de sa proportion dans le mixage général avec une intensité individuelle sur les entrées du Delay et du Reverb. La sortie du Delay peut être mélangée indépendamment de sa proportion dans le mixage général, avec une intensité individuelle sur l'entrée du Reverb.

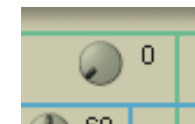
Chorus (Send1)

Réglez ici l'intensité avec laquelle la sortie du Chorus est mélangée au signal d'entrée du Delay - indépendamment de sa proportion dans le mixage général.



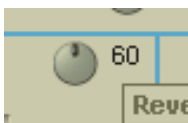
Chorus (Send 2)

Réglez ici l'intensité avec laquelle la sortie du Chorus est mélangée au signal d'entrée du Reverb - indépendamment de sa proportion dans le mixage général.



Delay (Send 1)

Réglez ici l'intensité avec laquelle la sortie du Delay est mélangée au signal d'entrée du Reverb - indépendamment de sa proportion dans le mixage général



Les régulateurs Send et Return suivants correspondent aux régulateurs Send et Return du domaine maître du mélangeur.

Régulateur Send

Réglez ici l'intensité du signal d'effet Send pour les effets respectifs de Chorus, Delay et Reverb.

Il s'agit ici de l'intensité globale. Réglez les parts de signaux des instruments individuels acheminés sur les effets auxiliaires avec les régulateurs Chorus, Delay et Reverb des canaux correspondants.

Régulateur Return

Réglez ici l'intensité du signal de l'effet Return pour l'effet de Chorus, de Delay ou de Reverb correspondant, donc le volume avec lequel l'effet est ajouté au mixage général.

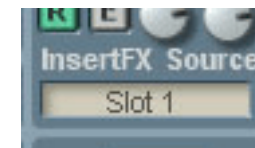
Effect Source – présélection d'effets en mode d'exploitation Multi

Les paramétrages des effets actifs d'un instrument sont normalement sauvegardés avec la présélection de l'instrument.

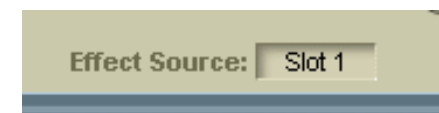
Ce qui pose, en mode d'exploitation Multi, le problème de savoir de quel instrument chargé les paramétrages d'effets doivent être appliqués. De par la limitation sur deux effets d'insertions chargés, il est normalement impossible de charger les effets de toutes les présélections d'instrument.

D'autre part, si vous veniez à changer d'instrument en mode d'exploitation Multi, les effets de celui-ci seraient alors, eux aussi, chargés et remplaceraient les effets actuels. Il est toutefois possible que vous ayez paramétré un effet selon vos désirs, et que vous ne souhaitiez changer que l'instrument sans pour autant transformer l'effet.

Voilà pourquoi un champ de sélection est affiché en mode d'exploitation Multi, avec lequel vous pouvez aussi bien sélectionner individuellement des insertions (dans le mélangeur) que des effets Aux (dans l'éditeur d'effet Aux).



Source d'effet pour les effets d'insertion (mélangeur)



Source d'effet pour les effets auxiliaires (éditeur d'effets Aux)

Déterminez si les effets d'insertions sauvegardés avec les présélections d'un instrument sont automatiquement chargés (les effets d'insertions sont échangés lors d'un changement de présélection), ou si les paramétrages d'effets sont ignorés lors d'un changement de présélection d'instrument qui contient des effets d'insertions différents (le paramétrage de l'effet actuel de la configuration Multi est conservé).

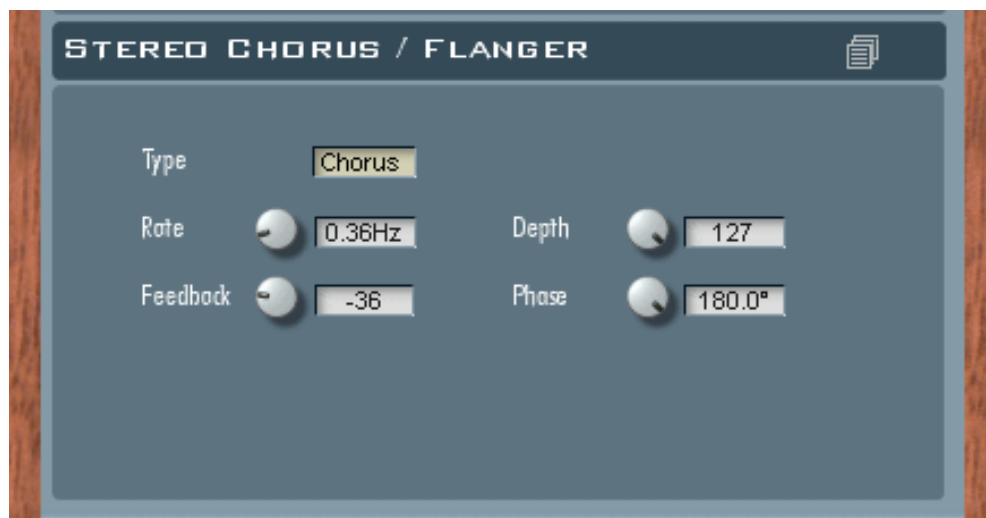
Si les paramétrages d'effets d'une présélection d'instrument doivent être appliqués, vous devez sélectionner le connecteur dans lequel l'instrument est chargé.

Stereo Chorus / Flanger

Appuyez sur le bouton de commande Chorus dans l'éditeur d'effets Aux pour afficher les paramètres du Chorus / Flanger correspondant dans la partie inférieure de l'éditeur.

La dénomination même de ce module souligne le champ d'action de cet effet. Il épais-
sit un son et l'élargit de sorte qu'il semble 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.

Le Flanger est apparenté au Chorus, et travaille lui aussi avec un Delay dont le temps
de retard est varié par modulation. Les temps sont considérablement écourtés en
comparaison de ceux de Chorus, 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 avec l'effet du filtre à crête qui apparaît avec le feed-back.



Type

Choisissez ici entre le mode Chorus ou le mode Flanger.

Rate

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

Depth

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

Feedback

Réglez ici l'intensité du feed-back, des effets de filtre à crête semblables à ceux d'un Flanging se manifestent. Des feed-back aux valeurs négatives sont inversés en correspondance dans leurs phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Phase

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

Delay

Appuyez sur le bouton de commande *Delay* dans l'éditeur d'effets Aux pour afficher les paramètres du Delay correspondant dans la partie inférieure de l'éditeur. Vous pouvez choisir entre plusieurs variantes de Delay dans le champ *Type*, l'affichage des paramètres se transforme alors selon le type de Delay sélectionné.

Stereo Delay

Un signal dirigé sur le Delay est retardé pour une durée déterminée. Le temps de délai peut être paramétré pour chaque canal stéréo, 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'atténuer les graves et les aigus des échos individuels.



ms/BPM-Mode

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

Delay L/R (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations dot et trpl correspondent à "pointé" et "triolet". La longueur de note minimale (temps Delay) est de 1/64trpl La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents limitent la valeur maximale accessible de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 4000 ms est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Le tempo (BPM) est globalement paramétré dans le MIDI Manager.

Delay L/R (ms-Mode)

Paramétrez ici le retard en millisecondes. Le temps de délai minimal des Delay est de 4 ms, le maximal de 4000 ms.

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 Feedback

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

Lo Damp

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

Hi Damp

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

LCR Delay

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'atténuer les graves et les aigus des échos individuels sont insérés à la boucle de feed-back.



ms/BPM-Mode

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

Delay L/C/R (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations dot et trpl correspondent à "pointé" et "triolet". La lon-

gueur de note minimale (temps Delay) est de 1/64trpl. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents limitent la valeur maximale accessible de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 4000 ms 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 Delay est de 4 ms, le maximal de 4000 ms.

Level L/C/R

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

Lo Damp

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

Hi Damp

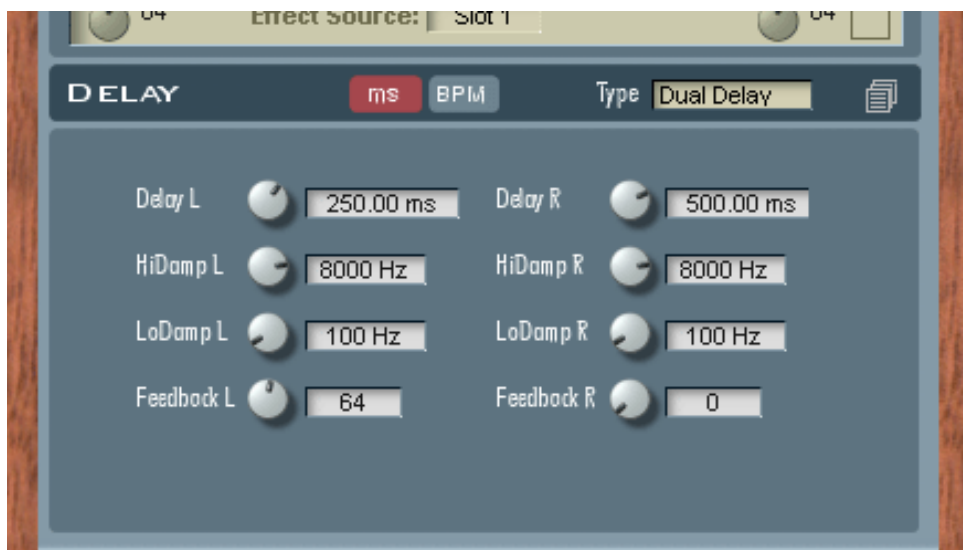
Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

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.

Dual Delay

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.



ms/BPM-Mode

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

Delay L/R (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations dot et trpl correspondent à "pointé" et "triolet". La longueur de note minimale (temps Delay) est de 1/64trpl. La longueur de note maximale s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents limitent la valeur maximale accessible de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 4000 ms est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Delay L/R (ms-Mode)

Paramétrez ici le retard en millisecondes. Le temps de délai minimal des Delay est de 4 ms, le maximal de 4000 ms.

Hi Damp L/R

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

Lo Damp L/R

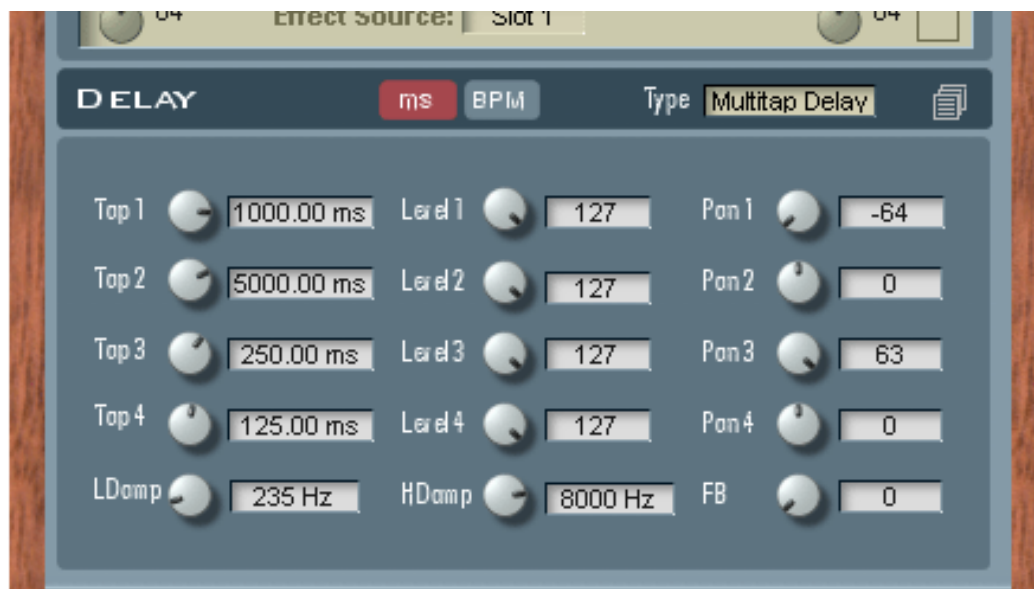
Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des graves que subit un signal à chaque passage de boucle.

Feedback L/R

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.

Multitap

Le Multitap propose quatre Delay au volume et à la position de panorama paramétrable. Le temps de délai peut être installé par Delay et des modèles périodiques peuvent être produits avec une boucle de feed-back incorporée partant du Delay 1. Des filtres qui permettent d'effectuer une atténuation des graves et des aigus des échos individuels sont insérés à la boucle de feed-back. Le temps de Delay maximal d'un Tap comporte 4000 ms.



ms/BPM-Mode

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

Tap 1-4 (BPM-Mode)

Installez ici le retard avec des longueurs de note. Les abréviations dot et trpl correspondent à "pointé" et "triolet". La longueur de note minimale (temps Delay) est de 1/64trpl. La longueur de note maxi-

male s'adapte au tempo paramétré, des tempos lents limitent la valeur maximale accessible de la note. Lorsque le temps Delay maximal de 4000 ms est dépassé, la valeur de la note la plus importante sera toujours prise.

Tap 1-4 (ms-Mode)

Paramétrez le retard en millisecondes, séparément pour chaque Delay. Le temps de délai minimal de Delay est de 4 ms, le délai maximal de 4000 ms.

Level 1-4

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

Pan 1-4

Déterminez ici la position de Panorama du Tap.

Lo Damp

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

Hi Damp

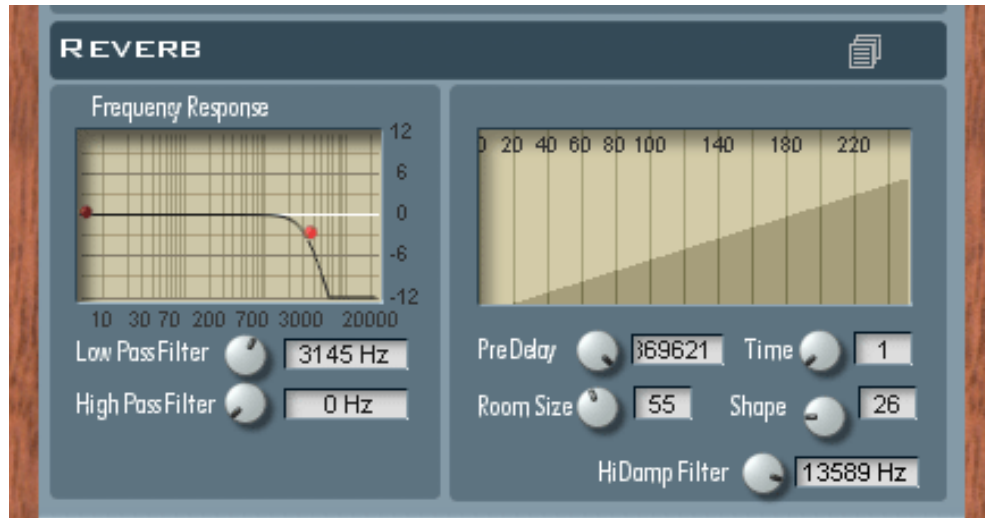
Ce régulateur vous permet de paramétrer l'atténuation des aigus que subit un signal à chaque passage de boucle.

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 Tap individuels.

Reverb

Appuyez sur le bouton de commande *Reverb* dans l'éditeur d'effets Aux pour afficher les paramètres du Hall (Reverb) correspondant dans la partie inférieure de l'éditeur.



Filtre Highpass

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 (déplacez le point de commande rouge).

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.

Filtre Lowpass

Ce hall dispose d'un filtre passe-bas avec une pente d'atténuation de 12dB/Oct placé directement sur l'entrée. Pour paramétrer la fréquence du filtre, vous pouvez utiliser le potentiomètre, le champ de texte ou l'éditer directement dans le graphique (déplacez le point de commande rouge).

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 davantage. Utilisez ce filtre Lowpass pour reproduire cet effet.

Filtre HiDamp

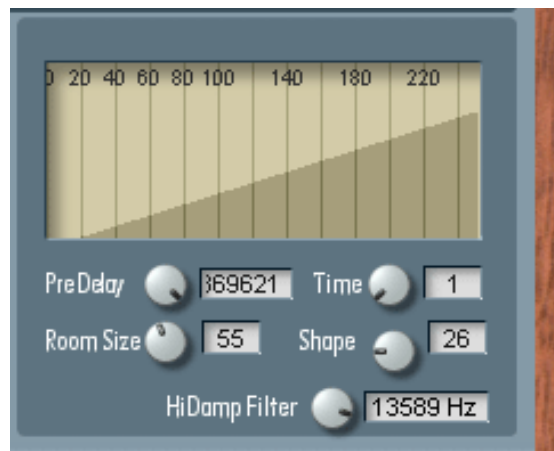
Ce filtre passe-bas de 6dB agit sur la réverbération. Ce filtre diminue les fréquences hautes de la réverbération en fonction de ses paramétrages pendant que la réverbération s'éteint. Pour paramétrer la fréquence du filtre, vous pouvez utiliser le potentiomètre ou le champ de texte.

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.

PreDelay

Retard de la réverbération en millisecondes.

Le PreDelay est utilisé pour séparer la réverbération du signal direct. Cette action augmente l'intelligibilité du langage ou du chant. L'effet de salle est conservé en substance.



Room Size

Paramétrez ici la grandeur de la salle.

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 des temps plus courts pour qu'elles sonnent plus naturellement.

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 toute 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.

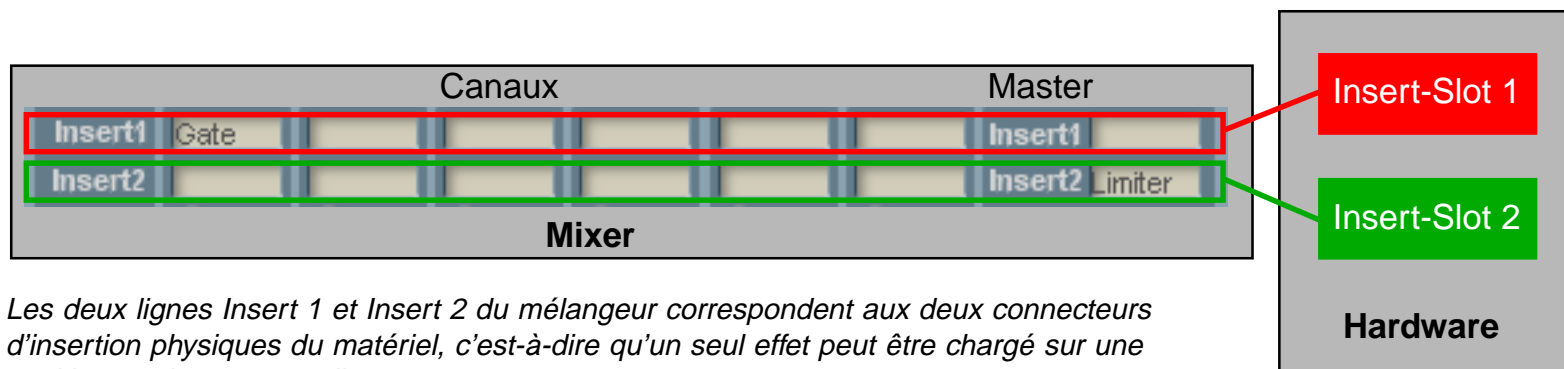
Shape devrait être paramétré sur des valeurs basses pour des sons impulsifs tels ceux d'une batterie ou de percussion.

Effets d'insertion

Noah autorise la charge dynamique d'un total de deux effets d'insertion : Le mélangeur de Noah est en outre muni de deux champs d'insertion (*Insert1* et *Insert2*) dans chaque canal ainsi que dans le canal maître, ceux-ci sont attribués aux deux connecteurs d'insertion physiques du matériel. En d'autres termes, lorsqu'un effet est déjà chargé dans le champ d'insertion *Insert1* d'un canal, aucun autre effet ne peut être chargé dans le champ *Insert1* des autres canaux.

En mode de fonctionnement *Single*, vous pouvez charger chacun des deux effets d'insertion réalisables soit dans le canal du mélangeur d'un instrument, soit dans le canal maître. Ainsi l'effet d'insertion agit simultanément sur les canaux de l'entrée analogique et sur l'entrée USB.

En mode de fonctionnement *Multi*, vous pouvez employer chacun des deux connecteurs d'insertion physiques pour l'un des instruments chargés. Pour ce faire, vous devez l'attribuer au canal correspondant avec le champ *Insert* ou charger l'effet par le champ *Insert* du canal Master pour qu'il agisse sur tous les canaux du mélangeur et donc sur tous les instruments.



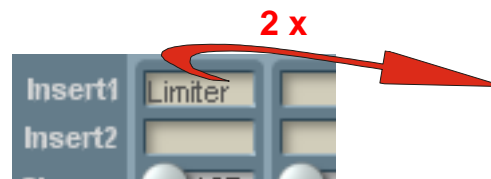
Les deux lignes *Insert 1* et *Insert 2* du mélangeur correspondent aux deux connecteurs d'insertion physiques du matériel, c'est-à-dire qu'un seul effet peut être chargé sur une position quelconque par ligne.

Charger des effets d'insertion

Pour **charger** une insertion, cliquez avec la touche droite de la souris sur un champ d'insertion et une liste contenant tous les effets d'insertion apparaît, il vous suffit alors de sélectionner l'effet souhaité.

Si vous souhaitez **retirer** un effet, sélectionnez l'inscription None de la liste ou chargez simplement un autre effet sur un autre endroit de la ligne d'insertion (Insert 1 ou Insert 2), au chargement du nouvel effet, le premier effet est automatiquement effacé (après un message interrogatif de sécurité), car seul un effet peut être chargé par ligne.

L'interface de l'effet est appelée ou fermée par double clic sur le champ d'insertion.



Liste des effets d'insertion

Nr.	Type	Nom
1	Filter	Stereo EQ
2	Filter	Parametric EQ
3	Filter	Graphic EQ
4	Modulation	Ensemble
5	Modulation	Master Chorus
6	Modulation	Harmonic Chorus
7	Modulation	Hexa Chorus
8	Modulation	Triple Chorus
9	Modulation	Master Flanger
10	Modulation	Harmonic Flanger
11	Modulation	Random Flanger
12	Modulation	Space Flanger
13	Modulation	Step Flanger
14	Modulation	Master Phaser
15	Modulation	SSB Phaser
16	Other	2 Voice Pitch Shifter
17	Other	Stereo Pitch Shifter
18	Other	Feedback Pitch Shifter

Nr.	Type	Nom
19	Modulation	Auto Pan
20	Modulation	Tremolo
21	Filter	Auto Wah
22	Distortion	Amplifier
23	Distortion	Decimator
24	Distortion	Distortion
25	Distortion	Overdrive
26	Filter	Resonator
27	Filter	Ringmodulator
28	Other	Soft Clip
29	Other	Stereo Expander
30	Other	Tube Processor
31	Dynamic	Compressor
32	Dynamic	Expander
33	Dynamic	Limiter
34	Dynamic	Gate
35	Dynamic	Dynamics

Éléments de commandes généraux

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



Nom du canal

Ce champ de texte affiche le nom du canal du mélangeur sur lequel l'effet est utilisé.

Preset List

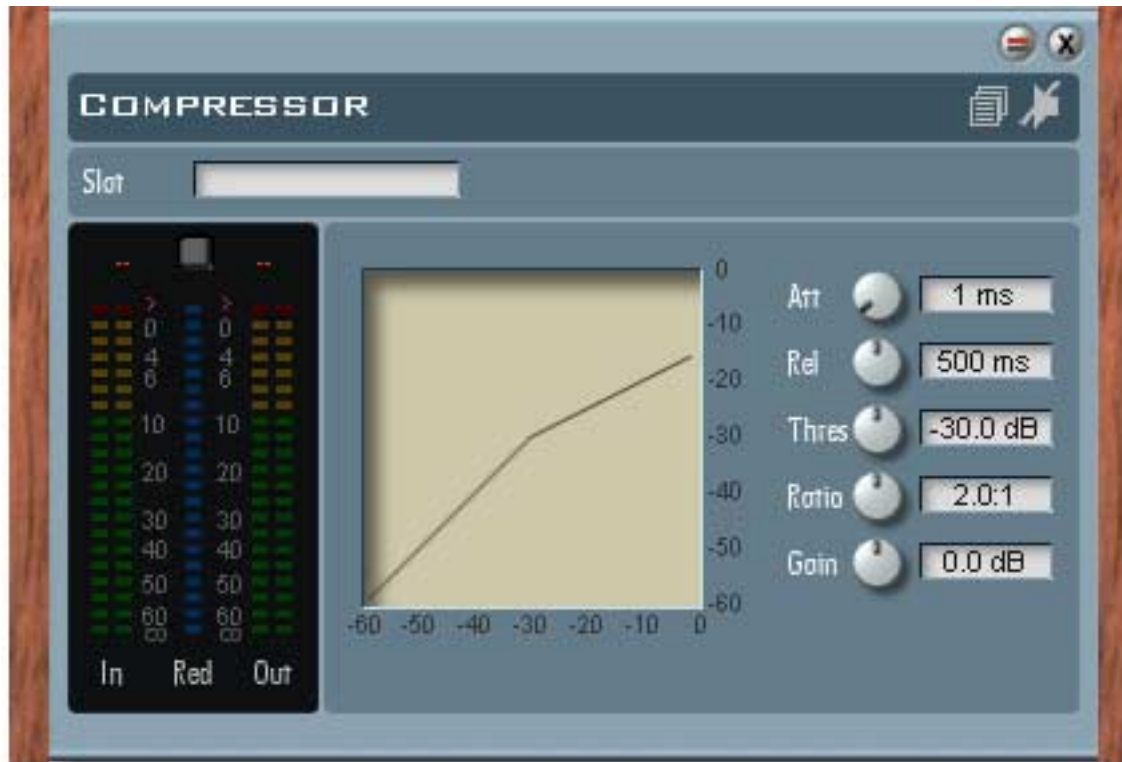
Les effets possèdent une propre administration de présélection. Ce bouton vous permet d'ouvrir la liste de présélection des effets.

Bypass

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

Compressor

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 paramétrages *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 particulièrement diminuée avec une forte compression.



Affichage

In

Indique le niveau d'entrée.

Red (Reduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.

Éléments de commande

Att (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.

Rel (Release)

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

Tresh (Threshold)

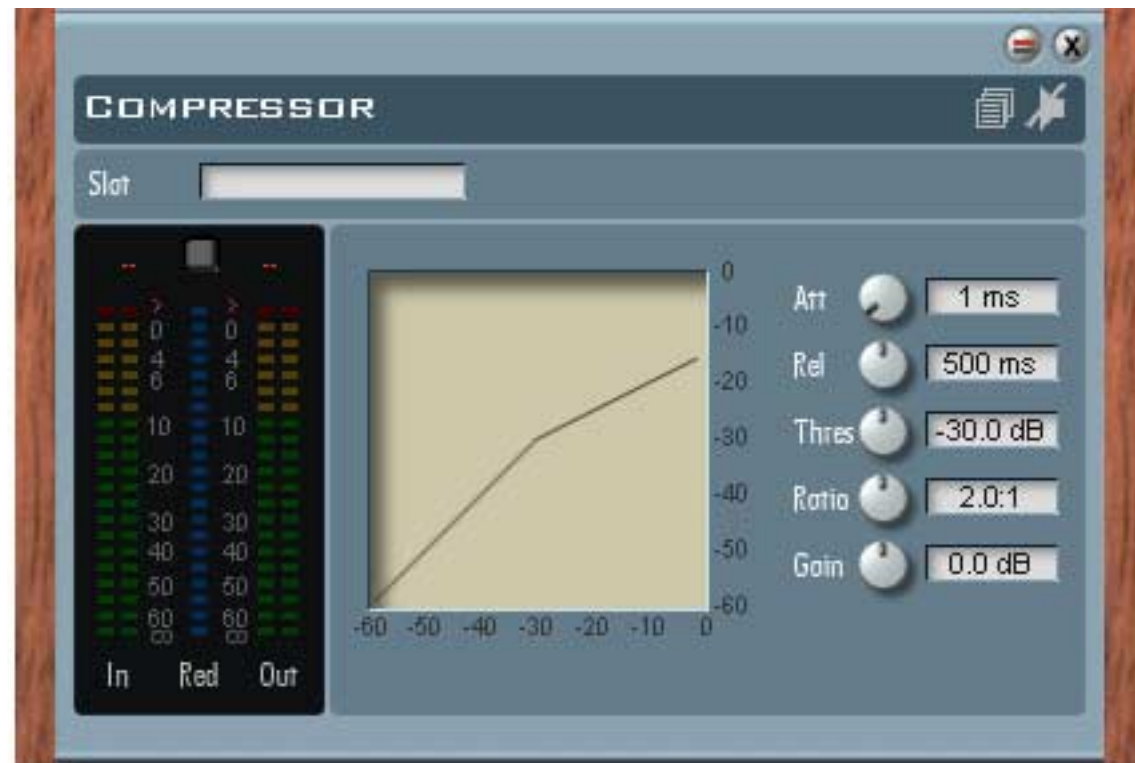
Déterminez ici le niveau à partir duquel la compression commence.

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.



Limiter

Cet effet est apparenté au compresseur, lui aussi 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 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 particulièrement diminuée avec une limitation important.



Affichage

In

Indique le niveau d'entrée.

Red (Reduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.

Éléments de commande

Att (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.

Rel (Release)

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

Thres (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.

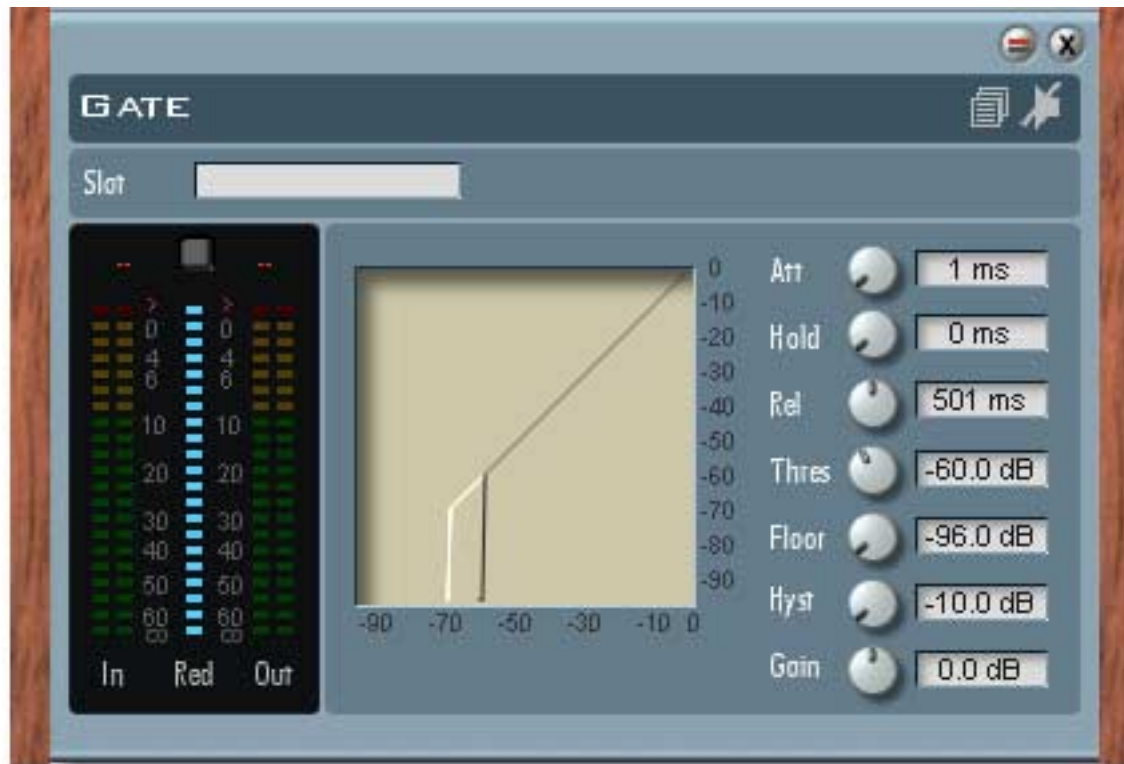
Gain

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



Gate

Un Gate laisse ou ne laisse pas passer un signal en dépendance de son volume, contrairement aux modèles plus simples, Gate 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.



Affichage

In

Indique le niveau d'entrée.

Red (Réduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.

Éléments de commande

Att (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.

Rel (Release)

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

Thres (Threshold)

La valeur Threshold représente le seuil en dB à partir duquel Gate commence à s'ouvrir ou se fermer. Lorsque le paramètre Hysteresese 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.

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.

Hyst (Hysteresese)

Le paramètre Hystérèse 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.

Gain

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

Expander

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. 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.

Affichage

In

Indique le niveau d'entrée.

Red (Réduction)

Indique l'intensité de diminution du signal.

Out

Indique le niveau de sortie.



Att (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.

Rel (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.

Thresh (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.

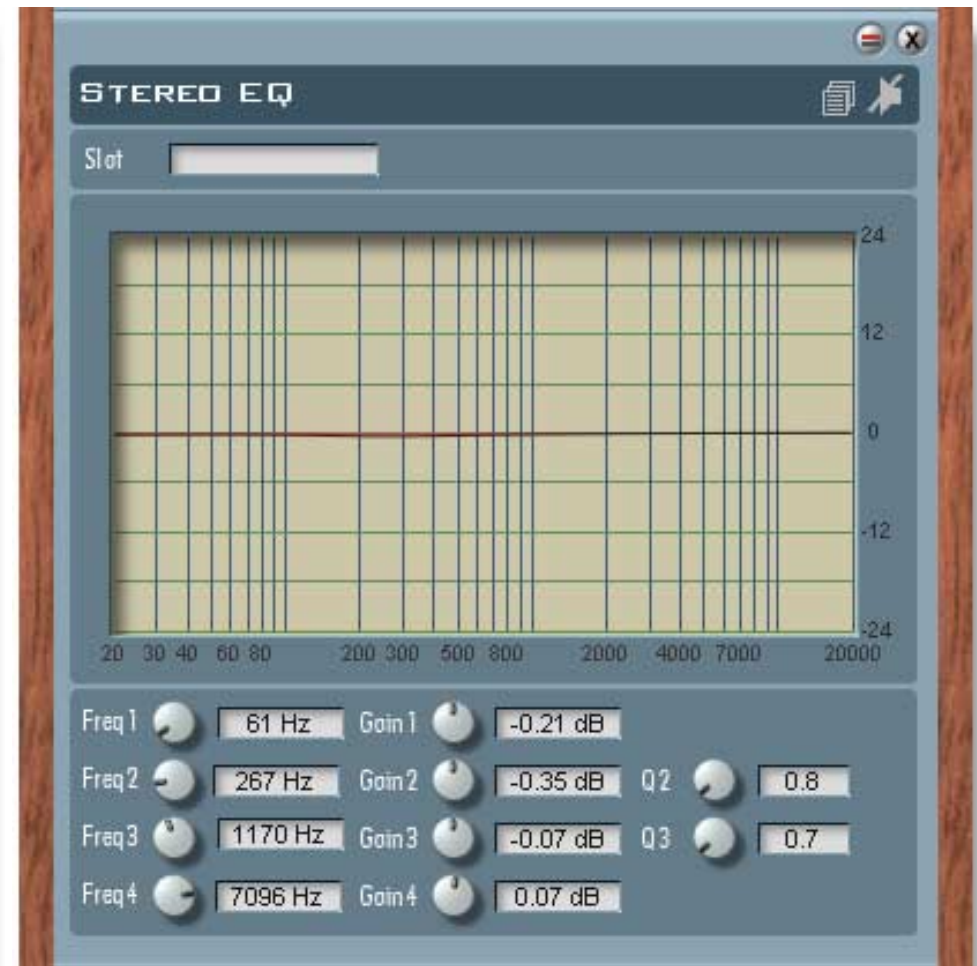
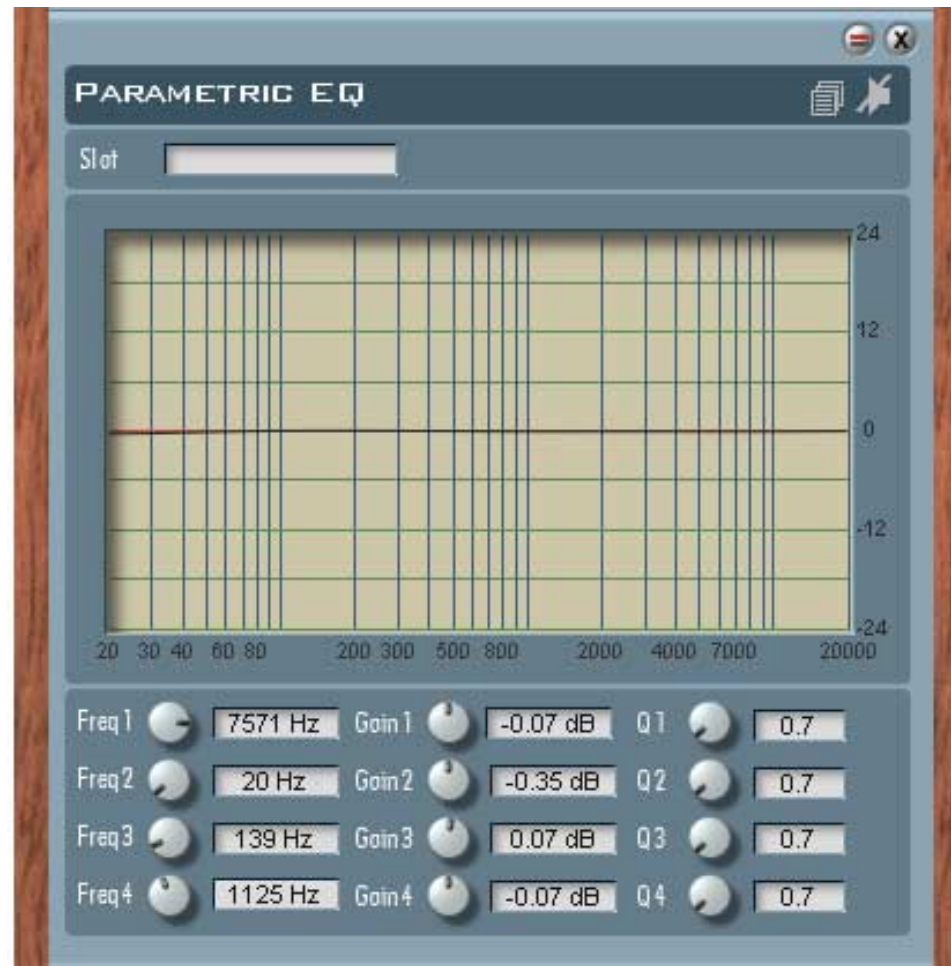
Gain

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



Parametric EQ / Stereo EQ

Cet égaliseur paramétrique est muni de quatre bandes. Tandis que chaque bande du Parametric EQ dispose d'une caractéristique en forme de cloche avec une qualité de filtre réglable (valeur Q), les bandes 1 ou 4 de l'égaliseur stéréo sont exécutées en tant que filtre Low-Shelving ou High-Shelving, et ne possèdent pas de régulateur Q.



Affichage graphique

Placer et retirer des bandes

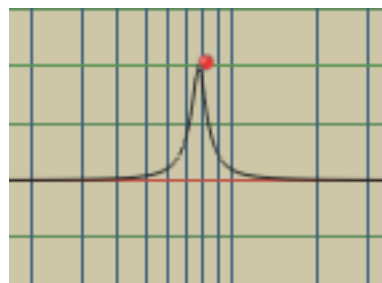
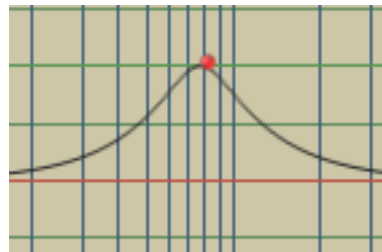
Les bandes sont placées d'un double clic dans la représentation graphique de fréquences et niveaux, et retirées d'un double clic sur le point rouge de la bande que vous souhaitez effacer.

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.



Freq 1 -4

Réglez ici la fréquence du filtre correspondant.

Q 1-4

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

Les régulateurs Q1 et Q4 manquent sur l'égaliseur stéréo, car les bandes correspondantes sont exécutées avec des filtres Shelving.

Gain 1-4

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

Graphic EQ

Cet égaliseur dispose de 8 bandes à fréquences déterminées. Le régulateur Gain vous permet de compenser les transformations du volume général qui en résultent.



63/125/250/500/1000/2000/4000/8000 Hz

Vous pouvez régler les fréquences correspondantes avec chaque curseur.

Gain

Vous pouvez diminuer le niveau avec ce régulateur de volume d'entrée, pour empêcher que des distorsions n'apparaissent.

Decimator

Le Decimator vous permet de restituer un signal avec une résolution Bit et une fréquence d'échantillonnage différente à celle du système. Le signal est renumérisé, selon la fréquence d'échantillonnage et la quantification sélectionnée, un recouvrement des bandes et des bruits de quantification peuvent être délibérément produits. La fréquence d'échantillonnage peut être modulée par un LFO.



Sample Rate

Paramétrez ici la fréquence d'échantillonnage avec laquelle le signal est renumérisé dans le module.

(Sample Rate) Active

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

Bit Depth

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

(Bit) Active

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

LFO Rate

Installez ici la vitesse de modulation, avec laquelle le LFO module la fréquence d'échantillonnage.

LFO Depth

Installez ici l'intensité avec laquelle le LFO module la fréquence d'échantillonnage.

Hi Damp (6 dB High Damp)

Vous pouvez atténuer les aigus avec ce filtre à la sortie du Decimator.

Distortion

Cet effet déforme un signal d'entrée, le son peut être influencé par un filtre Highpass placé en amont et un filtre Lowpass placé en aval. Dans la mesure où la puissance de la distorsion est dirigée par *Drive*, le signal est finalement lui aussi amplifié. Le réglage de l'effet peut donc être diminué sur la sortie avec *Output*.



Highpass

Permet de retirer les fréquences basses d'un signal avant qu'il soit distordu.

Drive

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

Lowpass

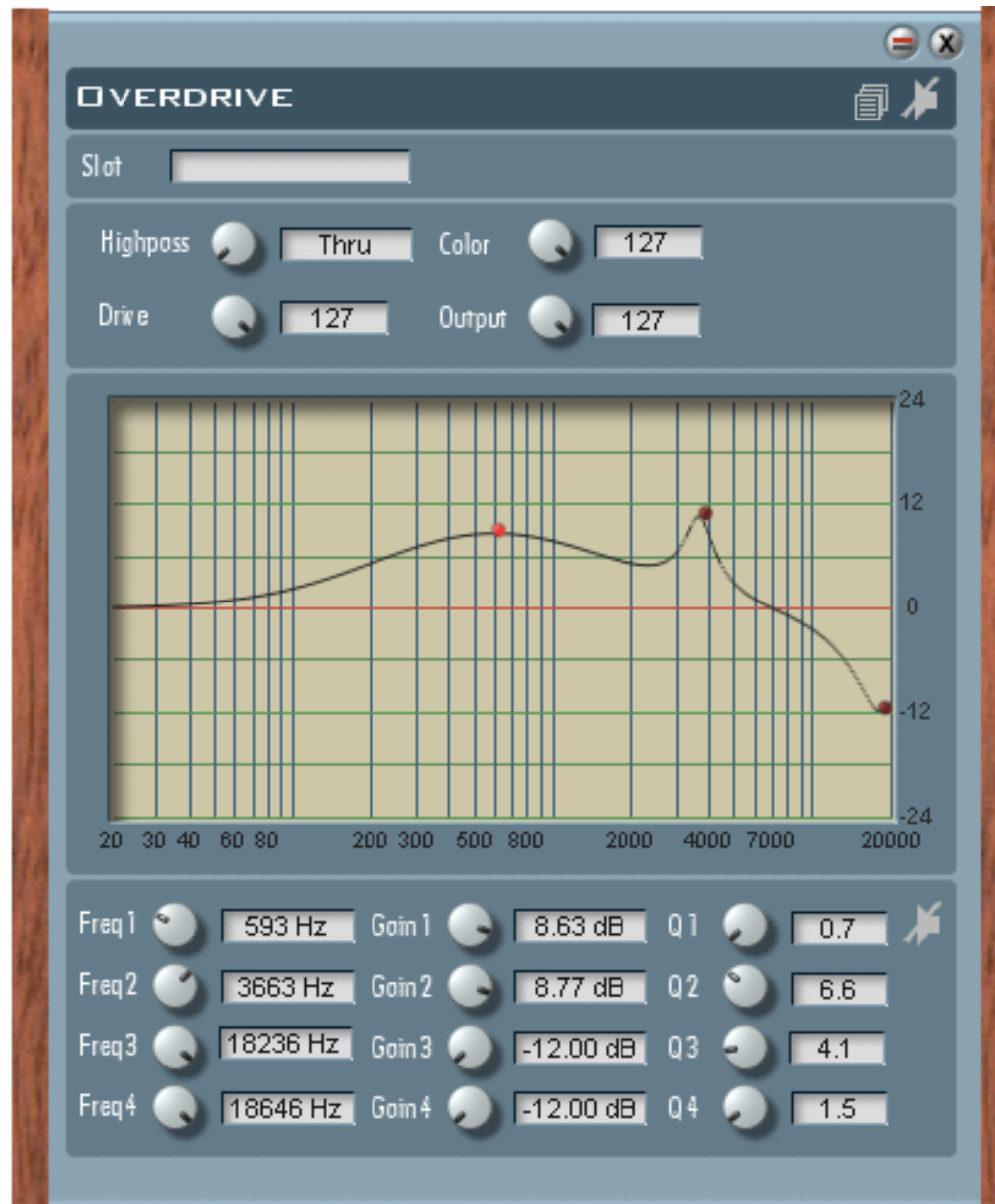
Permet de retirer les fréquences aiguës du signal après qu'il ait été distordu.

Output

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

Overdrive

Cet effet est un Overdrive classique qui déforme des signaux avec la caractéristique d'un amplificateur à tubes. Le filtre *Highpass* permet de délimiter la distortion aux fréquences supérieures. Dans la mesure où la puissance de la distortion est dirigée par *Drive*, le signal est finalement lui aussi amplifié. Le réglage de l'effet peut donc être diminué sur la sortie avec *Output*. La distortion correspond à un égaliseur paramétrique à 4 bandes placé en amont, avec lequel le son peut être façonné dans une large mesure.



Highpass

Utilisez ce régulateur pour limiter la distorsion aux fréquences supérieures.

Color

Dirige le timbre de l'émulation de tubes de souple à dur.

Drive

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

Output

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

Freq 1 -4

Réglez ici la fréquence du filtre correspondant.

Q 1-4

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

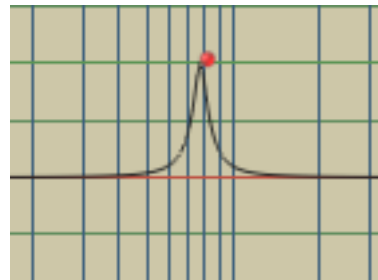
Gain 1-4

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

Affichage graphique de l'égaliseur

Placer et retirer des bandes

Les bandes sont placées d'un double clic dans la représentation graphique de fréquences et de 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.

AutoWah

Cet effet emploie un filtre Multimode qui est dirigé par une Envelope Follower. Envelope Follower suit le niveau du signal d'origine. Le signal de l'enveloppe 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.



Filter Type

Vous pouvez sélectionner les modes de filtres Bandpass et Lowpass. La pente d'atténuation est de 12dB/Oct.

Cutoff

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

Resonance

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

Env Attack

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

Env Decay

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

Env Depth

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.

Amplifier

L'amplificateur est l'émulation d'un amplificateur à tubes de guitare tout aussi performant qu'un amplificateur réel. Une simulation à tubes complexe permet de produire des sons d'amplificateurs extrêmement réalistes allant de légèrement saturés jusqu'à Heavy Overdrive. Les égaliseurs intégrés proposent, en outre, une flexibilité maximale de création sonore.



Input

Réglez ici le volume d'entrée de l'amplificateur. Il est important que vous ajoutiez suffisamment de niveaux à l'amplificateur sans pour autant produire d'écarts. Dès que la DEL Input rouge s'allume, vous devez retirer du niveau Input pour ne pas produire de distorsions numériques désagréables.

Boost

L'amplificateur possède deux tubes. Quand Boost est activé, le deuxième tube est employé avec une charge plus importante et produit plus de distorsions.

Drive

Règle l'intensité de la distorsion. Une valeur Drive importante produit automatiquement un volume plus important, il est donc généralement nécessaire d'adapter le volume de sortie. Évitez l'allumage des DEL rouges car elles signalent un écrêtage !

Pre EQ

Paramétrez avec Pre EQ, la part des plages de **Bass**, **Mid** et **Treble** qui sont dirigées dans les tubes.

Le Pre EQ n'est actif, que lorsque l'interrupteur Distorsion est activé (Active allumé).



Bass

Régalez ici la partie basse.

Mid

Régalez ici la partie médiane.

Treble

Régalez ici la partie aiguë.

Post EQ

Un égaliseur supplémentaire est placé après les tubes, il est responsable des différents sons dans des proportions plus importantes.

Le Post EQ peut aussi être employé quand aucune distorsion n'est utilisée. Vous pouvez donc, avec l'égaliseur, parfaire des sons ne comportant aucune distorsion.



Bass

Permet une augmentation/diminution des fréquences basses en dessous d'environ 145 Hz.

Mid

Permet une augmentation/diminution des fréquences centrales inférieures aux alentours de 555 Hz.

Presence

Permet une augmentation/diminution des fréquences centrales supérieures aux alentours de 1200 Hz.

Treble

Permet une augmentation/diminution des fréquences centrales inférieures aux alentours de 1550 Hz.

Active (PostEQ)

Activez/désactivez l'EQ avec cet interrupteur pour pouvoir faire une comparaison rapide.

Prenez en considération que vous pouvez aussi produire des distorsions internes par une augmentation simultanée importante de toutes les parts de fréquences. Ces distorsions ne peuvent pas être retirées par le régulateur Output. Ceci n'est valable que pour les combinaisons extrêmes, normalement inutiles au niveau de la technique sonore.

Volume

Installez ici le volume de sortie de l'amplificateur. Dès que la DEL rouge s'allume, vous devriez retirer un peu de niveau pour éviter toute distorsion numérique.

Distortion

Active le(s) tube(s).

Speaker

Une simulation de Speakers de guitare est aussi connectée après la simulation Amp. Il est impossible de passer outre pour obtenir des sons d'amplificateur vraiment réalistes. Vous pouvez aussi désactiver cette option, vous obtenez alors des sons différents, peut-être un peu plus brutaux et tout à fait atypiques, mais parfaitement utilisables, car il s'agit ici de nouveaux sons et non d'une imitation d'un classique existant.



Effet de Chorus

En plus du Chorus qui est mis à votre disposition comme effet Aux, vous pouvez également charger les effets de Chorus suivants comme effet d'insertion.

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 *feed-back* 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.



Ensemble

Il s'agit d'un simple Chorus avec peu de paramètres.

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.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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.

Harmonic Chorus

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



Split Freq (Split Frequency)

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.

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.

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 leurs phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Phase

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

Lo Damp

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

Hi 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 feed-back sur des fréquences définies.

Low Level

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.

Hi Level

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

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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

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 des effets de Chorus particulièrement souples à des effets de Chorus tranchants avec feed-back.



Predelay 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 soient accélérés et les descendants 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.

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 leurs phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Phase

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

LoDamp

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

HiDamp

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 feed-back sur des fréquences définies.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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.

Triple Chorus / Hexa Chorus

Avec Triple Chorus ou Hexa Chorus, le signal n'est pas seulement retardé par un, mais par trois Delay dont les retards sont modulés. Le son est ainsi particulièrement plein et riche en nuances.

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.

Spread (uniquement Hexa Chorus)

Déterminez ici, si les Delay 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 Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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.



Effet de Flanger

D'une part, le Chorus mis à votre disposition comme effet Aux, peut aussi être basculé en mode Flanger, d'autre part, vous pouvez charger les divers effets Flanger suivants comme effet d'insertion.

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 convient également à la production d'un son stéréo à partir d'un signal mono.



Harmonic Flanger

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

Split Freq (Split Frequency)

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.

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.

Feedback

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

Phase

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

LoDamp

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

HiDamp

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 feed-back sur des fréquences définies.



Low Level

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

Hi Level

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

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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

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 des effets de Flanger particulièrement souples à des effets de Flanger tranchants **avec feed-back**.



Predelay 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 soient accélérés et les signaux descendants 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.

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 leurs phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Phase

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

LoDamp

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

HiDamp

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 feed-back sur des fréquences définies.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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

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.



PreDelay 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. 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.

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 tournés de 180° dans leurs phases et l'effet de filtre à crête est transformé.

Phase Invert

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

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

HiDamp

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 feed-back sur des fréquences définies.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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

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.



PreDelay 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.

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.

Feedback

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

Phase

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

LoDamp

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

HiDamp

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 feed-back sur des fréquences définies.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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

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.



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 soient accélérés et les descendants 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, plus l'effet de Flanger est souplement tiré d'un gradin à l'autre. Step Lag placé sur zéro produit une graduation sévère.

LoDamp

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

HiDamp

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 feed-back sur des fréquences définies.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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 Phaser

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 convient également à la production d'un son stéréo à partir d'un signal mono.



Type

Réglez ici si un Phaser à 6 ou 12 Stages doit être émulé. La quantité de plages de fréquences effacées dépend du nombre de Stages. Le son est plus riche en nuances avec un nombre important.

Manual

Installez ici le point de travail du Phaser, donc - du point de vue de la modulation – la position initiale des plages de fréquences qui seront effacées.

Resonance

Réglez ici l'intensité d'une rétroaction. Des résonances et effets de filtre à crête apparaissent.

Waveform

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle la modulation est effectuée.

Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle la phase est modulée.

Depth

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

Phase

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

Shape

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

Dry (Dry Level)

Règle le volume du signal d'origine.

Wet (Wet Level)

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 est décalé de +10 Hz par le SSB, les fréquences obtenues sont de l'ordre de 450, 890, 1770 et 3530 Hz. Frequency 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

Lorsque des fréquences sont déplacées de façon minimale (moins de 1Hz) dans un signal avec SSB, puis lorsque 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.



Frequency Shift L/R

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

Link to Left Shift

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

Shift 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

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



Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

Règle le volume de l'effet SSB.

2 Voice Pitch Shifter

Contrairement au Stereo Pitch Shifter, vous ne pouvez pas désaccorder les deux canaux d'un signal stéréo différemment avec le 2 Voice Pitch Shifter, mais produire deux intervalles de désaccordage différents.



Coarse A/B

Vous permet de paramétrer les deux intervalles de désaccordage en demi-tons. Considérez ici que des valeurs importantes nécessitent une valeur suffisamment importante du régulateur Speed pour sonner proprement.

Fine A/B

Vous permet de paramétrer les deux intervalles de désaccordage de façon précise. La plage s'étend de +/- 100 Cent, 100 Cent correspondent à un demi-ton.

Level A/B

Réglez ici le volume des signaux d'effets.

Speed

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.

Dry (Dry Level)

Règle le volume du signal d'origine.

Wet (Wet Level)

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.

Stereo Pitch Shifter

Le Stereo Pitch Shifter vous permet 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.



Coarse L/R

Vous permet de paramétrer l'intervalle de désaccordage en demi-tons. Considérez ici que les grandes valeurs nécessitent une valeur suffisamment importante du régulateur Speed 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 correspondent ici à un demi-ton.

Level L/R

Réglez ici le volume des signaux d'effets.

Speed

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.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

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.

Feedback Pitch Shifter

Le signal est redirigé sur l'entrée avec une intensité réglable pour y être à nouveau traité avec le Pitch Shifting. Des hauteurs du son transformables dans le feed-back sont ainsi produites.



Coarse [- 24, ... , 12]

Vous permet de paramétrer l'intervalle de désaccordage en demi-tons. Considérez ici que les grandes valeurs nécessitent une valeur suffisamment importante du régulateur Speed pour sonner proprement.

Fine [- 100, ... , 100]

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

Feedback [- 64, ... , 63]

Réglez ici l'intensité de la rétroaction, donc la quantité de signal traitée qui est dirigée sur l'entrée pour y être traitée à nouveau.

Speed [0, ... , 127]

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.

Dry (Dry Level) [0, ... , 127]

Règle le volume du signal d'origine.

Wet (Wet Level) [0, ... , 127]

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.

Resonator

Cet effet est un filtre à crête modulé par un LFO.



Frequency

Réglez ici la fréquence du filtre utilisé pour la modulation.

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.

Rate

Réglez ici la rapidité de modulation du filtre.

Waveform

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

Depth

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

Shape

La forme de la forme d'onde qui module peut être déformée ici. La pente d'atténuation est transformée par cette action.

Phase

La phase de la modulation d'un canal stéréo peut être déplacée ici.

Dry Level

Règle le volume du signal d'origine.

Wet Level

Règle le volume de l'effet Resonator.

Ringmodulator

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 produites vont d'électroniques jusqu'en forme de cloche. La fréquence du sinus peut également être modulée par un Envelope Follower.



Carrier Frequency

Réglez ici la fréquence du générateur de Sinus dans une fourchette de valeurs allant de 1 Hz à 1000 Hz.

LFO Waveform

Sélectionnez ici la forme d'onde avec laquelle le LFO est modulé. Les formes

d'onde suivantes sont à votre disposition: Sine, Square (Squ), Saw Up, Saw Down, Triangle und Random.

LFO Rate

Réglez ici la rapidité de modulation du Sinus.

LFO Depth

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

Env Attack

Lorsqu'un sinus est modulé par l'Envelope Follower, installez ici la rapidité avec laquelle l'Envelope Follower réagit à un déroulement ascendant du signal.

Env Decay

Lorsqu'un sinus est modulé par l'Envelope Follower, installez ici la rapidité avec laquelle l'Envelope Follower réagit à un déroulement descendant du signal.

Env Depth

Installez ici l'intensité de la modulation du sinus par l'Envelope Follower.

RM Amount

Règle le volume de l'effet du modulateur en anneaux.

Tremolo

Le trémolo transforme périodiquement l'amplitude d'un signal par la forme d'onde paramétrée sous *Waveform* et la rapidité installée sous *Rate*. L'intensité de cette modulation est paramétrée sous *Depth*.



Rate

Réglez ici la rapidité de modulation de l'amplitude.

Waveform

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 de l'amplitude du signal.

Phase

La phase de modulation du signal droit est décalée contre celle de gauche. La modulation du canal droit pourchasse celle du canal gauche.

Shape

La forme de la forme d'onde qui module peut être déformée ici. La pente d'atténuation est transformée par cette action.

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*.



Rate

Réglez ici la rapidité avec laquelle le Panning est modulé.

Waveform

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 avec laquelle le Panning est modulé.

Phase

La phase de la modulation d'un canal stéréo peut être déplacée ici.

Shape

La forme de la forme d'onde qui module peut être déformée ici. La pente d'atténuation est transformée par cette action.

Output

Installez ici le volume de sortie de l'effet.

Stereo Expander

Stereo Expander 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.

Amount

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

Wide - Stereo - Mono

La largeur de l'image stéréo est graphiquement affichée selon la valeur de Amount.



Tube Processor

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



Highpass

Utilisez ce régulateur pour limiter la distorsion aux fréquences supérieures.

Drive

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

Color

Dirige le timbre de l'émulation à tubes de souple à dur.

Lowpass (Post EQ Low)

Permet de retirer les fréquences aiguës d'un signal après qu'il ait été distordu.

Output

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

Softclip

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.

Drive

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

Output

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.



Dynamics

Ce module associe un Expander, un Compressor et un Limiter. Vous pouvez employer les trois types d'effets, et n'occuper qu'un seul connecteur d'effet. Un bouton de commande est mis à votre disposition pour chacun des trois effets, celui-ci contient les paramètres correspondants. Les paramètres correspondent à chacun des effets précédemment décrits, voilà pourquoi les effets Expander, Compressor et Limiter ne sont ici pas à nouveau décrits. La seule différence est constituée par l'option Bypass.

Bypass [On, Off]

Vous pouvez ici activer ou désactiver chacun des trois effets individuellement.



Index

A

Active 32, 38
Affichage graphique 30
Amount 67
Amplifier 37
Attack 21, 22, 24, 26, 28, 36
Autopan 66
AutoWah 36

B

Bandes 30, 35
Bass 38
Bit Depth 32
Boost 37
Boucle de feed-back 12
BPM 9, 11, 12
Bypass 20, 70
Bypass-Icon 5

C

C 4
Canaux 3
Carrier Frequency 64
Charger 18
Chorus 3, 5, 8
Chorus (Send 2) 6
Chorus (Send1) 6
Coarse 60
Coarse L/R 61, 62
Color 35, 68
Compresseur 23
Compressor M/S 21
Contenu énergétique 21
Cross Feedback 10
Cutoff 36

D

D 4
Damp 63
Decimator 32
Delay 3, 5, 9
Delay (Send 1) 7
Delay L/R 9
Depth
8, 40, 43, 46, 50, 52, 54, 57, 63, 66
Distortion 33, 39
Domaine maître 4
Drive 33, 35, 37, 68, 69
Dry Level
40, 44, 47, 51, 55, 57, 60, 62, 63
Dual Delay 12
Dynamics 70
Dynamique 21

E

E 4
Éditeur d'effets Aux 5
Effect Source 4, 7
Effekte 2
Effet de Chorus 40, 57
Effet de Flanger 46
Effets Aux 3
Effets d'insertion 17
Égaliseur paramétrique 29
Ensemble 40
Env Attack 64
Env Decay 36, 64
Env Depth 36, 64
Expander 27

F

FB 14, 47, 61
Feedback
8, 10, 14, 41, 44, 51, 52, 59, 62
Feedback L/R 12
Feedback Pitch Shifter 62
Filter Type 36
Filtre 15
Filtre à crête 63
Fine 60
Fine L/R 61, 62
Floor 26
Freq 30
Fréquence d'échantillonnage 32
Frequency 63
Frequency Shift L/R 59

G

Gain 22, 24, 26, 28, 30
Gate 25
Graphic EQ 31

H

Harmonic Chorus 41
Harmonic Flanger 46
Hexa Chorus 45
Hi Damp 10, 11, 12, 14, 32, 42
Hi Level 42, 47
HiDamp
16, 44, 47, 49, 51, 53, 55
Highpass 15, 33, 35, 68
Hold 26
Hyst 26

I

In 21, 23
Input 37
Insert1 17
Insert2 17
Intervalles 61

L

LCR Delay 11
Level 13, 60
Level L/C/R 11, 12
LFO 64
LFO Depth 32
LFO Rate 32
Limiter 23
Link to Left Shift 59
Liste 19
Lo Damp 10, 11, 14, 42
Lo Damp L/R 12
LoDamp
44, 47, 49, 51, 53, 55
Low Level 42, 47
Lowpass 15, 33, 68

M

Manual 56
Master Chorus 43
Master Flanger 48
Master Phaser 56
Mélanger 6
Mid 38
Modulateur en anneaux 64
Mono 67
Ms 9, 11
Multi 7, 17
Multitap 13

N

Niveau 21
Noise Gate 25
Nom du canal 20

O

Out 21, 23
Output 33, 35, 66, 68, 69
Overdrive 34

P

Pan 13
Parametric EQ 29
Perte de niveau 22, 24
Phase
 8, 41, 44, 47, 49, 53, 57, 63, 66
Phase Invert 51
Pitch Shifter 60
Pointes de signaux 23
Post EQ 38
Post EQ Low 68
PostEQ 38
Pre EQ 38
PreDelay 16, 50, 52
Predelay 43, 48
Présélection 7
Presence 38
Preset List 20

Q

Q 30
Qualité du filtre 30, 35

R

R 4
Random Flanger 50
Rapport 22, 24, 28
Rate
 8, 40, 43, 46, 48, 50, 54, 56, 63, 66
Ratio 22, 24, 28
Red 21, 23
Reduction 21, 23
Régulateur Return 4, 7
Régulateur Send 4, 7
Release 21, 22, 24, 26, 28
Résolution Bit 32
Resonance 36, 56, 63
Resonator 63
Retirer 18
Reverb 3, 5, 15
Ringmodulator 64
RM Amount 64
Room Size 16

S

Sample Rate 32
Shape
 16, 43, 48, 54, 57, 63, 66
Shift Range 59
Signal d'effet 60, 61, 62
Signal d'origine 57, 61, 62, 63
Signal mono 46, 56
Single 17
Softclip 69
Son stéréo 46, 56
Space Flanger 52
Speaker 39

Speed 60, 61, 62
Split Freq 41, 46
Spread 45
SSB 58
SSB Phaser 58
Step Flanger 54
Step Lag 55
Step Rate 54
Stereo 67
Stereo Chorus / Flanger 8
Stereo Delay 9
Stereo EQ 29
Stereo Expander 67
Stereo Pitch Shifter 61

T

Tap 13
Threshold 21, 22, 24, 26, 28
Time 12, 16
Treble 38
Tremolo 65
Triple Chorus 45
Tube Processor 68
Type 8, 9, 56

V

Volume 39

W

Waveform
 43, 48, 50, 54, 56, 63, 66
Wet Level
 40, 44, 47, 51, 55, 57, 60, 62, 63
Wide 67