Access Music VIRUS TI2 Snow

Synthétiseur Rack

Aide-mémoire d'utilisation

L. Duffar



Sommaire court

(le sommaire complet est à la fin du document)

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du pdf pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 5

1.1 OU TROUVER QUOI ? (À RÉDIGER) 5
1.2 INTRODUCTION 6
1.3 INSTALLATION 8
1.3.1 MARCHE/ARRÊT 8
1.3.2 CONNEXIONS 8
1.4 CONTRÔLE DU VIRUS 10
1.4.1 MIDI EN UTILISANT LE VIRUS COMME CARTE SON DIRECTEMENT RELIÉE À LA SONO ET AU CLAVIER MAÎTRE 10
1.4.2 UTILISATIONS COMME VST DANS UN LOGICIEL DAW 10
1.5 MODE OPÉRATOIRE 13
1.5.1 BOUTON EXIT / MODE 13
1.5.2 BOUTON TAP TEMPO / PANIC 15
1.5.3 BOUTON PART 15
1.5.4 PRESET SOUNDS 15
1.5.5 FONCTIONS DES POTARS 18
1.5.6 BOUTONS DU MENU EDIT 21
1.5.7 EASY / EXPERT EDIT MODE 21
1.6 LES PAGES D'ÉDITION 22
1.6.1 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR CLASSIC) 22
1.6.2 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR HYPERSAW) 23
1.6.3 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR WAVETABLE) 23
1.6.4 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR FORMANT COMPLEX) 24
1.6.5 MENU OSC 2 24
1.6.6 LE MENU « FILTERS » 25
1.6.7 LE MENU « MOD » 26
1.6.8 LE MENU « ENVELOPES » 26
1.6.9 LE MENU EFFECTS 27
1.6.10 LE MENU ARP 27
1.6.11 LE MENU COMMON 28
1.6.12 LE MENU MULTI 29
1.6.13 À PROPOS DE POLYPHONIE 32

2 UTILISATION AVANCÉE 36

2.1 TRADUCTION DU MANUEL DE RÉFÉRENCE DU VIRUS SNOW 36
2.1.1 SOUND PARAMETERS 36
2.1.2 ATOMIZER (A RÉDIGER) 66
2.1.3 MULTI PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.1.4 MULTI MODE PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.1.5 CONFIGURATION PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.2 ASTUCES 67
2.2.1 CHANGER LA PILE 67
2.2.2 VÉRIFICATION NUMÉRO DE SÉRIE 70
2.2.3 FACTORY RESET 70
2.2.4 TRIER LES SONS PAR CATÉGORIE (EN MODE HARDWARE) 70

2.3 RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES 71
2.3.1 TUTORIELS VIDÉO 71
2.3.2 FORUM 71
2.3.3 PATCHS 71

3 LOGICIELS 72

3.1 ACCESS VIRUS | HC AUDIOUNIT & VSTI LIBRARIAN EDITOR PLUG-IN 72

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :
http://fr.audiofanzine.com/rack-modelisation/access-music/Virus-TI-Snow/medias/autres/

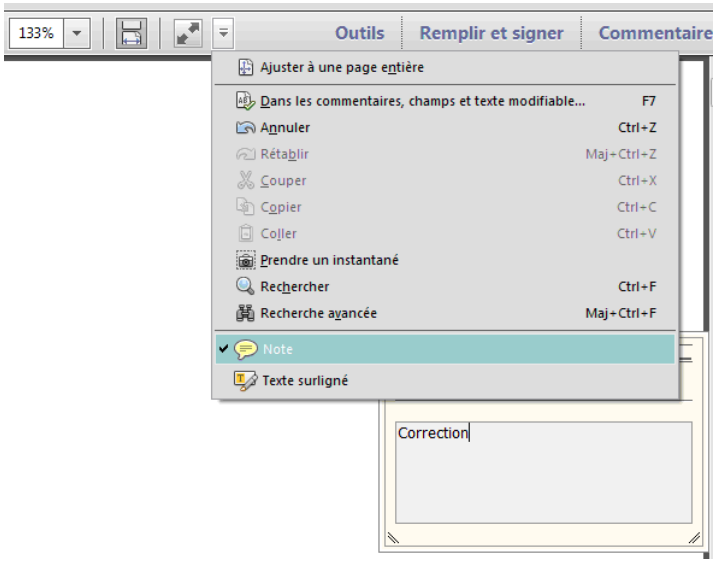
N'imprimez pas !

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais moi-même tous les documents techniques avant de troquer le papier pour les documents dématérialisés, ce qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité de classement, de recherche et de navigation, et enfin on dispose de la dernière version … sur tous les ordi-tablettes, et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple Google Drive ou iCloud gratuit ou autre).

Appel à contribution

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,
- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».
  Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité

Cet aide-mémoire est dans un premier temps une retranscription du manuel « Quick Start » en français, avec une amélioration de la présentation et de nombreuses illustrations destinées à le rendre plus facilement utilisable en tant que guide de « démarrage ».
Le chapitre « utilisation avancée » est une traduction du manuel du constructeur spécifique au Snow (contrairement aux autres modèles Ti qui partagent le même manuel). De plus ce chapitre comprend des adresses de tutoriels et de téléchargement de patchs gratuits.

Ce fichier PDF comporte des signets qui facilitent la navigation dans le fichier PDF, contrairement au manuel Quick Start en anglais.

Cette version est destinée à être complétée par des précisions au fur et à mesure de l'utilisation

1 DÉMARRAGE 5

2 UTILISATION AVANCÉE 36

3 LOGICIELS 72

1 Démarrage

Ce chapitre est une seulement une adaptation du manuel Quick Start de 40 pages, débarrassé des scories de rédaction du manuel d'origine, et avec une amélioration de la présentation.

Il fait office de guide de démarrage pour permettre une utilisation immédiate, mais des précisions seront apportées au fur et à mesure de l'utilisation.

L'introduction est tirée de Wikipédia, et les photos ont été téléchargées sur le web.

1.1 OU TROUVER QUOI ? (À RÉDIGER) 5
1.2 INTRODUCTION 6
1.3 INSTALLATION 8
1.4 CONTRÔLE DU VIRUS 10
1.5 MODE OPÉRATOIRE 13
1.6 LES PAGES D'ÉDITION 22

1.1 OU trouver QUOI ? (À rédiger)

QUOI	Où	Où
Introduction	1.2	
Installation et Connexions	1.3	

QUOI	Où	Où

1.2 Introduction

L'Access Virus emploie différentes techniques de synthèses telles que la synthèse **soustractive**, la synthèse **FM** et les **tables d'ondes** utilisées depuis la série TI.

Tous les modèles Access Virus sont des synthétiseurs numériques à modélisation analogique à processeur de signal numérique (PSN). Ils possèdent un style analogique d'oscillation qui peut être modifié d'un signal sinusoïdal à un signal carré clair et propre. La section filtre programmable, présente 2 filtres résonnant indépendamment qui peuvent être combinés et modulés.

Fondamentalement ils comportent 3 oscillateurs à 2 filtres, 3 LFO, et une double enveloppe.

L'Access Virus est largement utilisé dans les domaines musicaux de la Trance et de la Techno par des artistes tels que Headhunterz, Angerfist, Luca Anzilotti alias John VIRGO Garrett III de Snap!, Paul Oakenfold, DJ Sammy et Sasha2.

Mais en plus de son utilisation pour ces « gros sons » de boîtes de nuit, ce synthétiseur est également utilisé par des artistes comme TOOL, Covenant, Periphery, Nine Inch Nails, Craig Burrows, Gary Numan, Thomas Dolby, **Depeche Mode**, Celine Dion, Dr. Dre, Linkin Park, No Doubt, **Radiohead**, **Stevie Wonder** et le compositeur Hans Zimmer3.

Le Virus TI Snow a été dévoilé au NAMM 2008. C'est est une version allégée du TI Desktop. L'architecture du TI Snow est exactement la même que celle des modèles TI plus coûteux, de sorte que tous les sound-sets supplémentaires disponibles à partir www.access-music.de sont compatibles. Il est beaucoup plus petit, arborant une interface minimaliste et utilise une puce DSP unique lui donnant la moitié de la polyphonie et à seulement 4 parties de capacité multitimbrale.

Le TI Snow est polyphonique (jusqu'à 50 notes environ, mais seulement 8 ou 9 si un son complexe mobilise beaucoup de ressources CPU), et multi timbale (seulement 4 sons).

Le guide de démarrage fait référence aux ressources suivantes accessibles dans le groupe de programmes installé sur l'ordinateur

Information	Emplacement
Référence paramètre de Patch	- Cliquer sur « ? » le dans Virus Control et sélectionner « Patch parameter reference ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Manuals - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Manuals/
Référence paramètre de Multi	- Cliquer sur « ? » dans Virus Control et sélectionner « Multi parameter reference ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Manuals - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Manuals/
Référence menu Config	- Cliquer sur « ? » dans Virus Control et sélectionner « Configuration menu reference ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Manuals - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Manuals/
Addendum	- Cliquer sur « ? » dans Virus Control et sélectionner « Manual addendum ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Addenda - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Addenda/
Tutoriels sur le Virus Control	- Cliquer sur « ? » dans Virus Control et sélectionner « Virus Control tutorials ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Tutorials - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Tutorials/
Tutoriels sur le Virus Control Center	- Cliquer sur « ? » dans Virus Control et sélectionner « Virus Control Center tutorials ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Tutorials - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Tutorials/
Tutoriels sur le Sequencer	- Cliquer sur « ? » dans Virus Control et sélectionner « Virus Control Sequencer tutorials ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Tutorials - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Tutorials/
Tutoriels vidéos	- Cliquer sur « ? » dans Virus Control et sélectionner « Videos ». - PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Videos - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Videos/
Tutoriaux Songs	- PC : Démarrer > Tous les Programmes > Access Music > Virus TI > Documentation > Turorials - Mac : Applications/Access Music/Virus TI/Documents/Tutorials/

1.3 Installation

1.3.1 MARCHE/ARRÊT 8
1.3.2 CONNEXIONS 8

1.3.1 Marche/arrêt

Les modèles Virus TI n'ont pas d'interrupteur marche/arrêt.



- Boutons **EDIT/SHIFT** + **PART** pendant 3 secondes pour mettre le virus en veille
- Appuyez sur les deux mêmes touches à nouveau pour le rallumer

1.3.2 Connexions

Panneau arrière des connecteurs



1.3.2.1 Utilisation depuis un PC via USB 8
1.3.2.2 Utilisation depuis un contrôleur via MIDI 9
1.3.2.3 Audio I / O 9

1.3.2.1 Utilisation depuis un PC via USB

ATTENTION : Vous devez installer le logiciel et les pilotes TI avant de connecter le virus à votre ordinateur via USB.

Pour cela allez à www.access-music.de et télécharger la dernière version du package d'installation TI Snow Virus pour votre plate-forme informatique. Une fois téléchargé l'archive, la décompresser et lancer l'installateur. Suivez les instructions à l'écran avec soin, en validant l'acceptation de l'installation plusieurs fois et en connectant le câble USB quand cela est demandé.

ATTENTION : NE PAS connecter le Virus TI sur un HUB ! Le Virus a besoin d'un port USB qui lui est propre.

Utilisateurs Windows : Une fois la Suite TI et les pilotes installés, l'application Updater se lance automatiquement. Accepter la mise à jour du Firmware et attendre (la procédure est assez longue).

1.3.2.2 Utilisation depuis un contrôleur via MIDI

Il suffit de connecter le port de tout MIDI à tout contrôleur ou Clavier MIDI au port MIDI IN du Virus TI Snow.

1.3.2.3 Audio I / O

1.3.2.3.1 OUTPUT.....9
1.3.2.3.2 INPUT.....9

1.3.2.3.1 OUTPUT

Le Virus doit être connecté dans tous les cas :

- ✓ à des hautparleurs ou à un mixeur par les ports Jack Output Left et Rigt
- ✓ ou à un casque à la prise de sortie Left.

Y compris en utilisation comme VST d'un logiciel DAW séquenceur, puisqu'on verra plus loin que seul le Virus peut faire office de carte son, à l'exclusion de tout autre carte son déjà connectée à l'ordinateur.

ATTENTON : Ne pas connecter directement à une chaîne hi-fi, pour cause de risque pour le matériel.

1.3.2.3.2 INPUT

Branchez votre équipement audio externe aux ports Jack INPUT Left et Right si vous souhaitez acheminer son signal audio à travers le Virus TI Snow.

Avec ces entrées, on peut :

- ✓ utiliser le virus comme une carte son pour l'ordinateur,
- ✓ appliquer les filtres et effets du Virus au signal audio.

Si vous voulez uniquement faire passer la source audio externe à travers les sorties audio du Virus, il suffit d'ajuster le paramètre « INPUT THRU » dans le menu « CONFIG » au niveau désiré. A éclaircir

1.4 Contrôle du Virus

Il y a 3 principales façons de travailler avec le Virus TI Snow :

- ✓ Utiliser un contrôler MIDI (clavier ou autre pour jouer les sons)
- ✓ utiliser un logiciel séquenceur hôte (DAW).
- ✓ profiter pleinement du « Total Integration » entre votre séquenceur hôte sur ordinateur et le Virus TI grâce au logiciel Virus Control.

1.4.1 MIDI EN UTILISANT LE VIRUS COMME CARTE SON DIRECTEMENT RELIÉE À LA SONO ET AU CLAVIER MAÎTRE 10
1.4.2 UTILISATIONS COMME VST DANS UN LOGICIEL DAW 10

1.4.1 MIDI en utilisant le Virus comme carte son directement reliée à la sono et au clavier maître

- ➢ brancher un clavier contrôleur MIDI dans le port MIDI IN
- ➢ brancher la sono sur le Jack OUPUT du Virus

Le Virus comprend une carte son pour jouer dans cette configuration.

En mode Single, il suffit de sélectionner les sons sur le Virus pour les jouer à partir du clavier.

Dans les mode Multi et Sequencer cette solution ne marche pas (ou on ne sait pas comment faire).

1.4.2 Utilisations comme VST dans un logiciel DAW

1.4.2.1 Paramétrage 10
1.4.2.2 Choix du logiciel hôte 12

1.4.2.1 Paramétrage

Le logiciel DAW hôte peut acheminer jusqu'à 4 canaux MIDI différents au Virus TI Snow :

ATTENTON : Bien que le guide Quick Start semble indiquer qu'une carte son ne puisse être utilisée en même temps que le Virus qui contient sa propre carte son, ce n'est pas le cas comme l'indique clairement le tutoriel pour Ableton Live en page 2.

Heureusement, car si c'était le cas, il faudrait soit alterner les connexions AUDIO et MIDI entre 2 cartes son, soit utiliser toujours que le Virus comme carte son alors qu'il ne dispose pas de tous les connecteurs d'une bonne carte son, et que le Virus TI s'avère une piètre carte son pour jouer les VST de KOMPLETE par exemple (crépitements caractéristiques d'une configuration sous dimensionnée de l'ordi et de la carte son, comme avec la carte son Steinberg UR44, et contrairement à la carte son Focusrite 18i8 qui ne crépite jamais).

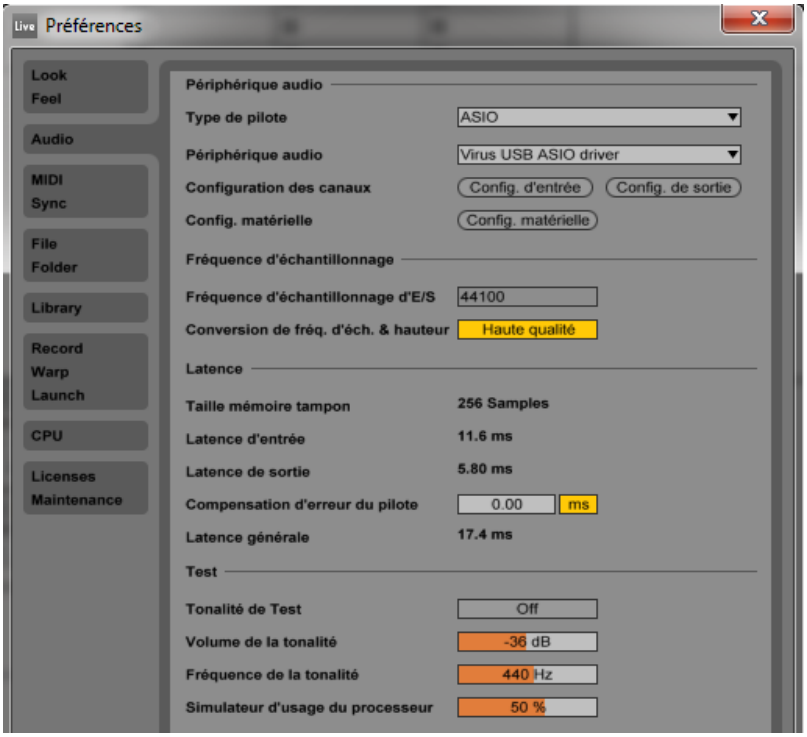
Utiliser le Virus comme carte Son :

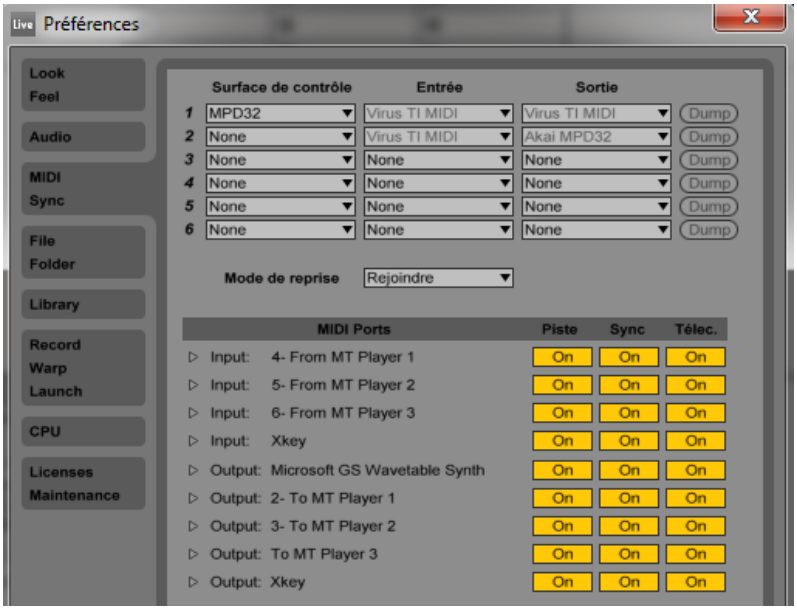
Le **périphérique Audio** dans le logiciel DAW donc être défini comme « **Virus USB ASIO driver** ».
Sélectionner le port MIDI approprié dans votre hôte, qui est appelé « **Virus TI Synth** »

Cela signifie aussi que les AUDIO OUTPUT et MIDI INPUT doivent être raccordés à la sono via Jack et au clavier MIDI (sauf si le clavier MIDI passe par l'ordinateur en USB mais on n'a pas réussi à jouer dans cette configuration pour l'instant).

Utiliser le Virus avec une autre Carte Son :

Cependant il reste à comprendre la configuration du logiciel DAW pour utiliser le Virus en mode sequencer. Même les paramétrages suivants ne marchent pas :





- mettre le Virus en **mode Sequencer** (cf. § **EXIT / MODE** 1.5.1).

Les changements de programme peuvent être faits soit sur le virus lui-même, soit par l'intermédiaire de votre séquenceur en profitant de l'intégration totale (TI = Total Integration) entre votre séquenceur hôte et le Virus TI Snow en utilisant « Virus Control » décrit ci dessous.

Comme toute la gamme « TI », le Virus TI Snow est livré avec le logiciel « Virus Control », qui est le noyau de la notion d'intégration totale. En effet « Virus Control » permet au Virus TI d'apparaître dans le logiciel DAW comme un plugin Unit/RTAS multi canal VST/Audio, transportant données audio et MIDI via USB en 3 canaux stéréo, avec « sample accurate timing » et « Delay Compensation ».

Tous les paramètres du moteur de synthèse TI du virus sont représentés dans l'interface utilisateur graphique de l'écran du Virus, et répercutés si possible dans le logiciel hôte.

La page Browser permet la gestion de la bibliothèque de patchs complète, y compris un outil de recherche et le stockage de tous vos réglages, ce qui permet de les retrouver dans tous les projets.

Pour des informations détaillées sur la façon d'utiliser « Virus Control », se référer à la section du tutoriel « Virus Control » tutoriels, qui peut être accessible directement en cliquant sur le bouton « ? » dans « Virus Control », avec plusieurs autres ressources.

1.4.2.2 Choix du logiciel hôte

Les séquenceurs logiciels compatibles à installer sur l'ordinateur, sont listés à www.access-music.de/?go=compato.

Bien qu'il soit parfaitement possible d'utiliser le Virus TI Snow en Standalone, un séquenceur compatible vous permettra de paramétrer et enregistrer le projet avec plus de facilité.

Le tutoriel vidéo spécifique à votre logiciel hôte, est installée sur votre ordinateur et vous pouvez le visualiser en cliquant sur le symbole «?» Dans « Virus Control » et en sélectionnant l'option correspondante. Tous les logiciels compatibles ne disposent cependant pas d'un didacticiel vidéo.

1.5 Mode opératoire



1.5.1 Bouton EXIT / MODE 13
1.5.2 Bouton TAP TEMPO / PANIC 15
1.5.3 Bouton PART 15
1.5.4 Preset Sounds 15
1.5.5 Fonctions des Potars 18
1.5.6 Boutons du menu EDIT 21
1.5.7 Easy / Expert Edit Mode 21

1.5.1 Bouton EXIT / MODE

Panneau de commande autour de l'écran



La fonction « MODE » de ce bouton **EXIT/MODE** pilote 3 modes selon ce que l'on désire faire :

- Bouton EXIT / **MODE** 

pour <u>afficher le menu de sélection des 3 modes</u>*
- Boutons 

VALUE + / **VALUE –** (cf. panneau de commande à droite de l'écran) pour <u>sélectionner le mode</u> puis confirmez par bouton **EXIT** / MODE**.**

Single	mode par défaut. Le virus ne joue qu'un son à la fois sur toute la gamme du clavier MIDI
Multi	jusqu'à 4 sons différents peuvent être joués en même temps. Chacune de ces 4 sons est géré par une « Part » du clavier, et chaque partie a ses propres paramètres de performance, tels que le volume, la balance stéréo, la transposition, etc. En attribuant le même canal MIDI à chaque partie, on peut facilement créer des combinaisons des Presets disponibles, qui peuvent être disposés en couches ou divisés en différentes zones de clavier. Le « Virus TI Snow » a 64 Slots (emplacements) pour le stockage de vos configurations multi. Ce sont des « Multis embedded », dans le sens où ils stockent toutes les données pour les Patchs qu'ils utilisent, de sorte que toutes les modifications que vous apportez aux sons peuvent être stockées avec le Multi -même, sans avoir à se soucier des copies originales des Presets simples
Sequencer	version simplifiée du mode « Multi » conçu pour une utilisation avec un séquenceur logiciel. Chacune des 4 « parties » est réglée sur son canal MIDI équivalent, et les paramètres de performance sont la plupart du temps cachés, car l'utilisateur utilise son logiciel DAW séquenceur pour les contrôler. On ne peut pas sauvegarder les réglages en mode « Sequencer ». Si la sauvegarde est nécessaire, utiliser plutôt le mode « Multi »

- Bouton **EXIT** / MODE 

pour <u>retourner à la page supérieure du mode en cours</u>



Panneau de commande à droite de l'écran

1.5.2 Bouton TAP TEMPO / PANIC

1.5.2.1 TAP TEMPO 15
1.5.2.2 Bouton PANIC 15

1.5.2.1 TAP TEMPO



- Bouton **TAP TEMPO** / PANIC appuyé à plusieurs reprises pour régler le tempo qui synchronisera le taux d'horloge de tous les paramètres « cadencés »
  Par exemple les LFO (en Clock mode), l'arpégiateur, le Delay (en Clock mode) etc….

On peut aussi accéder au Tempo dans le menu d'édition « COMMON », pour régler le tempo par sa valeur.

Seul un tempo global peut être réglé en mode « Multi ».

1.5.2.2 Bouton PANIC



- Bouton TAP TEMPO / **PANIC** pour interrompre les notes en suspend qui peuvent être causées par des erreurs MIDI entrants, par exemple quand le logiciel séquenceur plante.

1.5.3 Bouton PART

- Boutons **PART** 

+ **1** à **4** 

de la section inférieure « PART 1-4 » pour ouvrir l'interface utilisateur sur une partie particulière en mode multi ou un séquenceur

Le numéro affiché dans le coin supérieur droit coin de l'écran indique quelle partie est en cours d'édition.

1.5.4 Preset Sounds

1.5.4.1 RAM / ROM ? 15
1.5.4.2 Sélection Single Preset 16
1.5.4.3 Sélection Preset multi 17

1.5.4.1 RAM / ROM ?

Le Virus TI Snow dispose de 64 patchs par banque, avec :

- ✓ 8 banques de patchs en RAM,
- ✓ 8 banques de Patchs en ROM,

« RAM » signifie « Random Access Memory », soit une mémoire qui peut être écrasée par de nouveaux sons, aussi souvent que nécessaire.

« ROM » signifie « mémoire morte », soit une mémoire permanente ou l'on ne peut pas mémoriser les sons qui y sont édités.

Les banques de la RAM contiennent un échantillon de patchs de la mémoire ROM, de sorte qu'il n'y a pas à se soucier de remplacer l'un d'eux. Si besoin on peut les restaurer à l'état initial à tout moment, à partir des bibliothèques dans le dossier Patches, auquel vous pouvez accéder avec le Browser dans « Virus Control ».

Le Virus TI Snow disposant de banques de 64 Presets, ceux-ci sont toujours affichés par paires dans le Browser du Virus Control, par exemple Banques 1 + 2, 3 + 4 etc…

1.5.4.2 Sélection de « Single Preset »

Tout patch stocké dans le « Virus TI Snow » peut être sélectionné avec un maximum de 4 pressions de boutons.

- Pressez le bouton **BANK** 

pour afficher une invitation à sélectionner une banque de patchs. On peut aussi maintenir le bouton **BANK** enfoncé et sélectionnez la banque sans l'affichage de cet écran.
- Pressez un bouton **ROM 1** à **8** 

(rangée supérieure) pour sélectionner une banque de ROM

  Ou bien

  Pressez un bouton **RAM 1** à **8** 

(rangée inférieure) pour sélectionner une banque de RAM

- Puis sélectionner le patch en pressant 2 boutons successivement:
  Les patches de chaque banque sont numérotés comme ceci : 1-1 à 1-8, jusqu'à 8-1 à 8-8
  - Bouton **1** à **8** 

de la rangée supérieure pour le premier chiffre,
  - et bouton **1** à **8** 

de rangée inférieure pour le deuxième chiffre de patch
- Pour changer de Patch dans la même Banque, pressez à nouveau 2 boutons successivement
- Pour changer de Patch dans une autre Banque, pressez le bouton **BANK** 

avant

À titre d'exemple, sélectionnons le patch « Tutorial 1 », qui est situé dans RAM8 1-8.

bouton **BANK**	Rangée inférieure bouton **8**	rangée supérieure bouton **8**	rangée inférieure bouton **1**
			

1.5.4.3 Sélection de « Preset multi »

Comme il n'y a qu'une seule banque de 64 « Multis », il n'est pas nécessaire de sélectionner de banque, mais à part cela la procédure reste la même que dans le mode Single.

- Boutons **EDIT** 

puis **MULTI** 

pour sélectionner le Preset « Single » à attribuer à une partie particulière

- paramètres de « Bank » et de « Program » pour sélectionner le Preset

1.5.5 Fonctions des Potars

Au préalable sélectionnez le Patch RAM8 8-1 « Tutorial 1 », comme indiqué plus haut.

1.5.5.1 Volume 18
1.5.5.2 Patch Volume 18
1.5.5.3 Transposition 18
1.5.5.4 Panorama 19
1.5.5.5 Cutoff : low pass filter 19
1.5.5.6 Resonance 19
1.5.5.7 Enveloppe de filtre 19
1.5.5.8 Amp Envelope 20

1.5.5.1 Volume



- Pressez le bouton **VOLUME** pour contrôler le niveau global de **OUTPUT L/R**
  Si le Virus relié à une table de mixage, il est probablement préférable de laisser le volume au maximum (127), et d'ajuster les niveaux sur la table de mixage ce qui donnera le meilleur rapport signal-bruit.

NB : Le bouton **VOLUME** n'a pas d'effet lorsque vous utilisez les sorties **USB** dans Virus Control.

1.5.5.2 Patch Volume





- Bouton **SHIFT** + potar **VALUE 1** pour régler le volume général du patch actuellement sélectionné
  Ne pas définir un niveau trop élevé, qui entraînerait des « écrêtage », qui est une distorsion indésirable.

1.5.5.3 Transposition





- Bouton **SHIFT** + potard **VALUE 2** pour ajuster la hauteur en octaves du patch actuellement sélectionné

1.5.5.4 Panorama

- Bouton **SHIFT** 

+ potard **VALUE 3** 

pour <u>régler la balance stéréo</u>

1.5.5.5 Cutoff : low pass filter

- Potard **CUTOFF** 

: C'est une manipulation courante de « low pass filter » dans les performances de synthé. Tournez le bouton jusqu'à 127 et presser une note, puis tourner le bouton vers 0 puis à nouveau vers 127. On entend le bourdonnement du patch « Tutorial 1 », devenir de plus en plus terne, jusqu'à disparaitre complètement, puis réapparaitre en revenant à 127.

1.5.5.6 Resonance

- Potard **RESONANCE** 

: Réglez ce bouton à « 12 heure », puis tourner le bouton de **CUTOFF** exactement comme ci-dessus.

L'augmentation de la résonance du filtre amplifie les fréquences proches de la fréquence de coupure, ce qui la fait « chanter » quand le réglage CUTOFF s'en approche. Avec des valeurs élevées de résonance, le son peut endommager vos haut-parleurs, d'autant plus quand le CUTOFF est réglé sur des valeurs faibles !

1.5.5.7 Enveloppe de filtre

- Bouton **SHIFT** 

+ potar **CUTOFF** 

: pour <u>ajuster en même temps les paramètres DECAY et RELEASE</u> de l'Enveloppe de filtre
Plus la valeur est grande, plus long le CUTOFF prendra pour atteindre le niveau SUSTAIN défini dans l'enveloppe de filtre.

Cela n'aura un effet que sur les sons qui utilisent l'enveloppe de filtre.

1.5.5.8 Amp Envelope

- Bouton **SHIFT** 

+ Potard **RESONANCE** 

: pour simultanément régler le DECAY et relâcher l'« enveloppe Amp »
Plus la valeur est grande et plus long sera le temps que mettra la note aura à baisser d'intensité à s'éteindre une fois que la touche est relâchée.

1.5.6 Boutons du menu EDIT

- ✓ 

Rangée supérieure de boutons des menus de modification du patch actuellement sélectionné,

- ✓ 

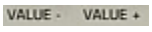
Rangée inférieure de boutons de navigation et de menus de gestion des patchs et système de configuration.

- Bouton **EDIT**/SHIFT 

puis bouton 

: pour entrer dans un des menus d'édition

- Potards **VALUE 1**, **VALUE 2** et **VALUE 3** 

pour ajuster les valeurs
Boutons - / + 

Pour un réglage incrémental
Boutons **◄PARAMETERS►** < / > 

pour sélectionner le paramètre à modifier
Bouton **VALUE** en dessous.

- Autre bouton de menu pour simplement changer de menu d'édition, car il ne est pas nécessaire d'appuyer sur **EDIT** / SHIFT à nouveau.

- Bouton **EXIT /** MODE 

pour revenir à la page principale

1.5.7 Easy / Expert Edit Mode

Un « Easy Edit mode » (par défaut) est prévu pour gérer plus facilement le grand nombre de paramètres du Virus, en affichant seulement 3 paramètres par menu d'édition (choisis pour la différence immédiate qu'ils opèrent sur le patch actuel).

Ces paramètres varient dynamiquement, c'est-à-dire en fonction de certains facteurs, tels que le modèle d'oscillateur courant.

- Bouton **EDIT**/SHIFT 

+ 

pour passer temporairement en mode « Expert Edit Mode » afin de disposer de paramètres autres que ceux présentés dans le mode « Easy Edit Mode »
Une fois que vous quittez ce menu, le virus sera de retour en « Easy Edit Mode »

- Menu **Edit CONFIG** (System > Edit-Mode) pour passer en permanence en « Expert Edit Mode »

1.6 Les Pages D'édition

Pour suivre ce paragraphe, sélectionnez le patch "Tutorial 1", patch simple utilisant l'oscillateur Classique. Nous ne nous attacherons qu'aux paramètres accessibles depuis le mode « Easy Edit ».

Pour une liste exhaustive des paramètres disponibles en mode Expert, consultez les chapitres en référence aux paramètres.

1.6.1 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR CLASSIC) 22
1.6.2 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR HYPERSAW) 23
1.6.3 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR WAVETABLE) 23
1.6.4 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR FORMANT COMPLEX) 24
1.6.5 MENU OSC 2 24
1.6.6 LE MENU « FILTERS » 25
1.6.7 LE MENU « MOD » 26
1.6.8 LE MENU « ENVELOPES » 26
1.6.9 LE MENU EFFECTS 27
1.6.10 LE MENU ARP 27
1.6.11 LE MENU COMMON 28
1.6.12 LE MENU MULTI 29
1.6.13 À PROPOS DE POLYPHONIE 32

1.6.1 Menu OSC 1 (Oscillateur Classic)

- Bouton **OSC 1** 

pour accéder au menu de l'Oscillateur 1, partie du générateur de son qui génère le bruit délivré par ce patch

Le Virus TI Snow contient 8 modes d'oscillateur différents – pour en savoir davantage sur leur spécificité, consultez les tutoriaux vidéos sur le site web Access, où chacun des modes y est expliqué en détail.

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Shape	Détermine la forme de l'onde générée par l'Oscillateur 1, qui en retour détermine le son de base, ou le timbre. Tournez le bouton **Value 1** : ○ complètement à gauche pour entendre une sinusoïde ○ bouton progressivement jusqu'à sa position centrale, vous entendrez le son devenir de plus en plus brillant jusqu'à ce qu'il joue une onde à dent-de-scie. ○ Continuez à tourner le bouton vers la droite, le son devient alors de plus en plus creux, jusqu'à jouer une onde à impulsion.

Bouton	Paramètre	Fonction
2.1	Pulse Width cas # 1	Le paramètre contrôlé par le bouton **Value 2** varie en fonction du réglage de **Osc1 Shape** ○ Gauche : « Wave Select » ○ Droite : « Pulse Width » Avec le **Pulse Width** réglé à « 50% » (valeur par défaut) l'onde à impulsion à une sonorité creuse, mais en augmentant sa valeur, le son devient plus mince et fluet, jusqu'à ce qu'il disparaisse complètement à 100%. Avec **Osc1 Shape** est réglé sur « Spectral Wave », le paramètre devient Wave Select :
2.2	Wave Select cas # 2	Vous pouvez choisir n'importe quelle forme d'onde parmi une sélection de 64. ○ Wave 1 : Sinusoïde, qui est le signal le plus pur qu'un synthétiseur puisse produire (valeur par défaut) ○ Wave 2 : Triangle, qui est un peu plus brillant qu'une sinusoïde, et que l'on trouvait sur de nombreux synthétiseurs analogiques en complément des formes d'onde à dent-de-scie ou à impulsion. ○ Le reste de la sélection comprend toute une variété de formes d'ondes numériques, particulièrement utiles pour l'émulation de certains timbres très spécifiques aux synthétiseurs numériques des années 80 et 90.
3	Osc Balance	○ Ce paramètre détermine la balance des niveaux entre les Oscillateurs 1 et 2. Centre :vous entendez les deux oscillateurs (valeur par défaut) ○ -64) :vous n'entendez que l'oscillateur 1 ○ +63 :vous n'entendez que l'oscillateur 2.

1.6.2 Menu OSC 1 (Oscillateur HyperSaw)

Pour suivre ce paragraphe, sélectionnez le patch « Tutorial 2 », patch simple utilisant l'oscillateur « HyperSaw ».

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Density	Ce paramètre détermine le nombre d'ondes à dent-de-scie par voix (1-9)
2	Local Detune	Détermine le niveau de désaccordage entre les ondes à dent-de-scie ○ 0 : elles sont parfaitement accordées et l'on obtient par conséquent un effet de phase (effet normalement indésirable) ○ 127 : elles sont désaccordées d'un demi-ton.
3	Osc Balance	Ce paramètre détermine la balance des niveaux entre les Oscillateurs 1 et 2. ○ Centre : vous entendez les deux oscillateurs (valeur par défaut) ○ -64 : vous n'entendez que l'oscillateur 1 ○ +63 : vous n'entendez que l'oscillateur 2.

1.6.3 Menu OSC 1 (Oscillateur Wavetable)

Pour suivre ce paragraphe, sélectionnez le patch « Tutorial 3 », patch simple utilisant l'oscillateur « Wavetable ».

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Density	Ce paramètre détermine le nombre d'ondes à dent-de-scie par voix – de 1 jusque 9!
2	Local Detune	Détermine le niveau de désaccordage entre les ondes à dent-de-scie. ○ 0 : elles sont parfaitement accordées et l'on obtient par conséquent un effet de phase (effet normalement indésirable) ○ 127 : elles sont désaccordées d'un demi-ton
3	Osc Balance	Détermine la balance des niveaux entre les Oscillateurs 1 et 2 ○ Centre : vous entendez les deux oscillateurs (valeur par défaut) ○ -64 : vous n'entendez que l'oscillateur 1 ○ +63 : vous n'entendez que l'oscillateur 2.

1.6.4 Menu OSC 1 (Oscillateur Formant Complex)

Sélectionnez le patch « Tutorial 4 », patch simple utilisant l'oscillateur « Formant Complex ».

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Index	Ajuste la valeur d'index parcourant la table d'onde.
2	F-Shift	Définit le désaccordage des formants par pas de demi-tons ○ +0 : C3 (Do médium) Valeur par défaut Vous pouvez obtenir des effets radicaux de « pitch shift » et « sync » en modulant ce paramètre.
3	Osc Balance	Détermine la balance des niveaux entre les « Oscillateurs 1 et 2 ». ○ Centre : vous entendez les 2 oscillateurs (valeur par défaut) ○ -64 : vous n'entendez que l'oscillateur 1 ○ +63 : vous n'entendez que l'oscillateur 2.

1.6.5 Menu OSC 2

- Bouton **OSC 2** 

pour accéder au menu de l'Oscillateur 2.

Les paramètres étant quasi identiques à ceux de l'Oscillateur 1, seules leurs différences sont décrites, en l'occurrence le paramètre affiché en Value 3 du mode « HyperSaw ».

N'oubliez pas d'ajuster la balance des oscillateurs de sorte à pouvoir entendre l'oscillateur 2 (Menu « OSC 1 > Osc Balance »).

1.6.5.1 Les Modes Classic, Wavetable, Grain et Formant 24
1.6.5.2 Value 3 (mode HyperSaw) 25

1.6.5.1 Les Modes Classic, Wavetable, Grain et Formant

FM Amount : FM est une abréviation pour Frequency Modulation (modulation de fréquence), un procédé par lequel la fréquence de l'oscillateur 2 est modulée par la fréquence de l'oscillateur 1. L'effet obtenu est très souvent une distorsion dramatique de l'oscillateur affecté, mais il y a également quelques points subtils à chercher, où l'effet de modulation est beaucoup plus nuancé et harmonieux.

Expérimentez avec différentes valeurs Semitone et FM Amount pour les oscillateurs 1 et 2 – pour des vieux effets de type science-fiction, essayez de régler Semitone pour Osc 1 sur la valeur la plus petite possible. Si vous voulez un son plus pur, avec moins de distorsion, utilisez une sinusoïde pour les deux oscillateurs.

1.6.5.2 Value 3 (mode HyperSaw)

Sync : Utilisez ce paramètre pour moduler le pitch de l'oscillateur Sync interne du mode HyperSaw.

1.6.6 Le Menu « Filters »

Les filtres d'un synthétiseur servent à changer et modeler le timbre d'un son. Le Virus TI Snow possède 2 filtres, qui peuvent fonctionner en série ou en parallèle.

- ✓ en série, la sortie du Filtre 1 alimente directement le Filtre 2, et ce que vous entendez est uniquement la sortie du Filtre 2.
- ✓ en parallèle, le signal de l'oscillateur est divisé en deux canaux. Le premier alimente le Filtre 1, tandis que le second alimente le Filtre 2. Dans ce cas, vous obtenez un mélange de la sortie des 2 filtres.

➢ Trois (3) boutons **VALUE** pour éditer les paramètres suivants

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Index	Ajuste la valeur d'index parcourant la table d'onde.
2	F-Shift	Définit le désaccordage des formants par pas de demi-tons. ○ +0 : C3 (Do médium) valeur par défaut Vous pouvez obtenir des effets radicaux de « pitch shift » et « sync » en modulant ce paramètre.
3	Osc Balance	Détermine la balance des niveaux entre les Oscillateurs 1 et 2. ○ Centre : vous entendez les deux oscillateurs (valeur par défaut) ○ -64 : vous n'entendez que l'oscillateur 1 ○ +63 : vous n'entendez que l'oscillateur 2.

1.6.7 Le Menu « Mod »

- Sélectionnez le patch « Tutorial 5 »
- Boutons EDIT/**SHIFT** 

+ **MOD** 

pour accéder au menu « Modulation ».

« Modulation » est le terme employé pour décrire une fonction qui change la valeur d'un autre paramètre dans le temps. Et justement à ce titre, le Virus possède 3 LFOs (Low Frequency Oscillators). Ils sont différents des oscillateurs utilisés pour générer du son car ils opèrent à de très basses fréquences.

Les LFOs ont été conçus pour fonctionner à une fréquence indépendante, ou pour être asservis au tempo global du Patch ou du Multi. S'ils fonctionnent indépendamment, vous pouvez leur assigner une valeur entre 0 et 127. S'ils sont asservis à l'horloge (Clock), vous pouvez choisir une valeur rythmique, basée sur une mesure entière en 4/4 (par exemple, 1/4 représente une valeur de noire).

- Trois (3) boutons **VALUE** pour éditer les paramètres suivants

Bouton	Paramètre	Fonction
1	LFO1 Rate ou Clock 1	Sélectionnez le patch « RAM A-64 'Tutorial 5' » et écoutez attentivement le résultat obtenu tandis que vous modifiez la valeur de ce paramètre. Dans ce patch, le « LFO1 » module le niveau de « résonance » du filtre.
2	LFO2 Rate ou Clock 2	Ecoutez attentivement le son pendant que vous ajustez ce paramètre. Dans ce patch, le « LFO2 » module le positionnement stéréophonique du son (panoramique).
3	LFO3 Rate ou Clock 3	Ecoutez attentivement le son pendant que vous ajustez ce paramètre. Dans ce patch, le « LFO3 » module le « pitch » des 2x oscillateurs.

1.6.8 Le Menu « Envelopes »

- Sélectionnez le patch « Tutorial 6 » pour déterminer la forme globale du volume et du timbre d'un son
- Trois (3) boutons **VALUE** pour éditer les paramètres suivants

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Amp Attack	Définit le temps nécessaire au son pour atteindre son amplitude maximale, quand une note est jouée ○ Plus la valeur est élevée, plus long est le temps d'attaque.
2	Filter Attack	Temps nécessaire au filtre pour atteindre la valeur maximale telle que définit par le paramètre « Cutoff 1 » ou « Cutoff 2 » (Offset), couplé avec la valeur du paramètre « Filter Env 1/2 Amount ». Pour que l'effet soit audible, le paramètre « Filter Env ½ » doit avoir une valeur différente de zéro.

Bouton	Paramètre	Fonction
3	Filter Env Amt	Définit le degré d'impact avec lequel l' « enveloppe de filtre » affecte la « fréquence de coupure » des filtres. Pour que son effet soit audible, vous devez ajuster le bouton « Cutoff » (une valeur de 30 devrait convenir) Jouez des notes sur votre clavier, et augmentez progressivement la valeur de ce paramètre. Remarquez comment le début des notes (l'attaque) devient plus tranchant et brillant au fur et à mesure que vous augmentez la valeur du paramètre. A l'enclenchement de chaque note, l' « enveloppe de filtre » influe sur la « fréquence de coupure » pour atteindre une valeur maximale juste avant de revenir à sa valeur minimale (c'est pour cela qu'il fallait diminuer la valeur du paramètre « Cutoff », afin de donner à l'enveloppe une marge de manœuvre).

1.6.9 Le Menu Effects

- Sélectionnez le patch « Tutorial 7 ».
- Bouton **EFFECTS** 

pour accéder au menu « Effects » qui servent à traiter l'ensemble du signal audio du générateur de son.
- Trois (3) boutons **VALUE** pour éditer les paramètres suivants

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Delay Send	Quantité de signal envoyé dans le délai, utilisé pour créer un effet d'écho. ○ 127 : On n'entend que le signal traité par le délai.
2	Reverb Send	Définit la quantité de signal envoyé dans la Reverb, effet utilisé pour créer une illusion d'ambiance acoustique autour du son. ○ 127, vous n'entendez que le signal traité par la Reverb. Sachez que le fait d'utiliser de la Reverb simultanément sur plusieurs « Parts » peut considérablement alourdir le traitement DSP, et peut en voie de conséquence sérieusement réduire le nombre de voix de polyphonie disponible.
3	Phaser Mix	Ce paramètre définit la quantité de signal traité par le « Phaser », effet qui ajoute beaucoup de mouvement et de couleur.

1.6.10 Le Menu Arp

Appuyez sur le bouton ARP pour accéder au menu de l'Arpeggiator qui transforme une simple note en figure rythmique, ou un accord en arpège (accord rompu).

- sélectionnez le patch « Tutorial 8 »
- Trois (3) boutons **VALUE** pour éditer les paramètres suivants

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Arp Mode	Permet de sélectionner l'ordre dans lequel doit être joué l'arpège de l'accord. Pour que cette fonction ait un effet, vous devez jouer au moins 3 notes simultanément : ○ Off : pas d'arpeggiator ○ Up : haut ○ Down : bas ○ Up&Down : haut puis bas ○ As Played : notes jouées séquentiellement, dans l'ordre de leur jeu ○ Random : aléatoire ○ Chord : notes jouées simultanément dans un rythme définit par le paramètre « Pattern »
2	Pattern	Vous pouvez choisir parmi 64 « Pattern » rythmiques : ○ User : pattern par défaut. Il peut être édité depuis la page « ARP » de « Virus Control », et est sauvegardé avec chaque patch. Pour savoir comment créer ses propres patterns, consultez la section « Virus Control » du mode d'emploi.
3	Length	Durée de chaque pas. ○ valeur faible : Pour obtenir un effet 'staccato' ou percussif, ○ valeur élevée : pour obtenir des effets plus continus, de type 'legato'

1.6.11 Le Menu Common

- Bouton **COMMON** pour accéder au menu « Comon », afin de contrôler ici 3 paramètres de la section « Oscillateur », qui ont un effet direct sur la performance du patch.
- Trois (3) boutons **VALUE** pour éditer les paramètres suivants

Bouton	Paramètre	Fonction
1	Key Mode	○ Poly : le patch peut jouer plusieurs voix simultanément (valeur par défaut). Sélectionnez plutôt un des modes « Mono » pour que le patch soit monophonique (une seule note peut être jouée à la fois, peu importe le nombre de notes jouées simultanément) ○ Mono : généralement préférable pour les sons « leads » ou les sons de « basses ». Consultez le mode d'emploi du Virus pour toutes les explications sur les différents modes Mono disponibles. ○ Hold : les notes sont tenues indéfiniment, même après avoir relâché les notes.
2	Portamento	Pour créer un effet de « glissando » entre les notes ○ Plus la valeur est élevée, plus l'effet est lent.
3	Transpose	Ce paramètre permet de régler l'accordage global du patch par pas de demi-tons. ○ 12 : transpose le patch d'une octave. Pour transposer directement par pas d'octave, utilisez **SHIFT**+**Value2**

1.6.12 Le Menu Multi

On y trouve tous les paramètres relatifs à chaque Part en mode Multi.

- Bouton ◄**PARAMETERS**► 

pour naviguer à travers les différentes pages du menu.

Vous trouverez plus d'informations sur ces paramètres dans le chapitre concerné du mode d'emploi.

1.6.12.1 Créer un Multi layer/split 29
1.6.12.2 Audition 29
1.6.12.3 Le Menu Store 29
1.6.12.4 Nommer Votre Patch 30
1.6.12.5 Enregistrer un Patch en Mode Multi 30
1.6.12.6 Le Menu Config 30

1.6.12.1 Créer un Multi layer/split

S'assurer que chaque Part réponde au même canal MIDI (vous utiliserez généralement le canal MIDI 01).

Après avoir sélectionné les patches que vous vouliez pour chacune des Parts, vous pouvez créer des performances superposées en laissant les paramètres Low Key et High Key à leur valeur par défaut.

Vous pouvez également scinder le clavier en plusieurs 'zones' en ajustant respectivement ces valeurs. Il est également possible au sein d'un même Multi de mélanger layers superposition de Parts) et splits (division du clavier en différentes zones).

1.6.12.2 Audition

- Bouton **AUDITION** 

pour auditionner le son sélectionné. La note jouée pour l'audition est le Do3.
Maintenez le bouton appuyé quelques instants pour bloquer la note, et appuyez à nouveau sur le bouton pour stopper l'audition.

1.6.12.3 Le Menu Store

- Bouton **STORE** 

pour enregistrer un patch créé ou modifié
- Si vous n'êtes déjà en mode d'édition, appuyez d'abord sur le bouton **EDIT/SHIFT** puis sur le bouton **STORE** :
  - **Store To RAM** : pour sauvegarder un patch
  - **Compare** : pour comparer le patch que vous avez édité avec sa version originale

- **Sysex Dump** : pour envoyer le patch vers un autre périphérique MIDI, tel qu'un autre Virus TI, ou un séquenceur MIDI dans le but d'une sauvegarde.
- **Utility** : pour accéder aux fonctions de gestion de patches

- Bouton **STORE** 

: pour confirmer la fonction choisie
- définir à quel emplacement RAM enregistrer votre patch en écrasant le patch existant
  - Patch No. : Sélectionnez le numéro du patch
  - Patch Name : sélectionner le nom de patch

1.6.12.4 Nommer Votre Patch

Une fois que vous avez sélectionné le bon emplacement où enregistrer votre nouveau patch, vous devez lui donner un nom.

- Bouton **STORE** 

pour accéder à la page nécessaire à cette étape
- Boutons **VALUE** 

pour sélectionner les lettres et symboles désirés,
Boutons **PARAMETER** pour vous déplacer à travers les caractères
- Bouton **STORE** 

pour finaliser
- Bouton **EXIT** pour quitter le menu « Store », si vous réalisez que vous êtes sur le point d'écraser un de vos patches favoris et voulez annuler l'opération.

1.6.12.5 Enregistrer un Patch en Mode Multi

Si vous êtes en mode Multi lorsque vous accédez au menu « Store », il sera présumé que c'est l'ensemble du « Multi » que vous désirez sauvegarder.

- Sélectionnez l'emplacement dans lequel vous voulez enregistrer votre « Multi »
- suivez la procédure d'enregistrement de patch, telle que décrite précédemment.
- Si plutôt que d'enregistrer le Multi complet, vous désirez n'enregistrer que le patch de la part active, sélectionnez « Store Single Menu » dans la liste d'options du menu « Function ».

1.6.12.6 Le Menu Config

Ce menu regroupe tous les paramètres globaux qui définissent le fonctionnement général du Virus TI Snow, tels que la brillance des LEDs, ou le comportement des boutons de contrôle, etc.

Consulter le mode d'emploi pour une explication en détail des différentes fonctions de ce menu. Aucune d'elles n'est dangereuse, et de plus si besoin on peut réinitialiser aux valeurs par défaut

- Bouton **TAP TEMPO** 

pendant la mise sous tension de l'instrument pour le réinitialiser à ses valeurs par défaut

1.6.13 À Propos De Polyphonie

Le moteur de synthèse du Virus TI étant dynamique, le nombre de voix simultanées peut énormément varier d'un son à l'autre, selon les caractéristiques qui le composent.

Pour évaluer le nombre de voix de polyphonie possible, un outil de mesure de complexité de patch est affiché à l'angle supérieur droit de l'écran.

Il y a cinq niveaux de complexité, le niveau 1 étant le moins complexe et permettant la plus grande polyphonie.

Il serait bien trop long de détailler tous les scénarios possibles, aussi nous **on se limite aux 3 exemples suivants*** :

*Les exemples qui suivent présument que le Virus TI est en mode d'opération Single, ou en mode Multi mais ne jouant qu'une Part à la fois. Jouer davantage de Parts simultanément peut affecter le nombre de voix totales disponibles.

- **Niveau 1** : 32 voix de polyphonie voire plus pour les patches qui utilisent par exemple 1 ou 2 oscillateurs simples, un ou deux modulateurs, et un ou deux effets.
  Plus de 50 voix de polyphonie avec des patches encore bien plus simples – par exemple, essayez le patch RAM 1-78, une très belle nappe PWM avec un délai et un chorus.

- **Niveau 3** : 20 voix de polyphonie ou lus pour les patches qui utilisent par exemple 3 oscillateurs simples, 3 ou 4 modulateurs et plusieurs effets.

- **Niveau 5** : environ 10 à 14 voix de polyphonie pour les patches qui utilisent les oscillateurs Grain ou Formant, plusieurs modulateurs, de nombreux effets et le filtre analogique 1-4 pôle.

1.6.13.1 Maximiser la Polyphonie 32
1.6.13.2 Optimiser Vos Patches 33
1.6.13.3 Conclusion 35

1.6.13.1 Maximiser la Polyphonie

Certaines fonctionnalités sont beaucoup plus exigeantes en ressources DSP que d'autres, et en c'est en mode Multi que cela se fait sentir sur la polyphonie. Une fois atteinte la limite de polyphonie c'est-à-dire un plus grand nombre de notes que le Virus ne peut délivrer, la coupure des notes peut se faire plus ou moins entendre, selon le type d'arrangement musical.

Si vous arrivez trop rapidement à court de polyphonie, vous pouvez examiner les patches utilisés et voir s'il y a un quelconque moyen de les optimiser. Les fonctionnalités suivantes sont alors à considérer comme principales suspectes :

- **Le Mode Unison (Menu Common)** : informe le Virus de jouer plusieurs instances de la même voix, pour chaque note jouée, et a par conséquent l'inconvénient de réduire d'autant la polyphonie totale de l'instrument. En mode Unison 'Twin', le Virus joue deux voix pour chaque note jouée, mais le mode Unison pouvant jouer jusque 8 voix par note, vous comprenez le problème potentiel face auquel on se trouve, et tout particulièrement dans un arrangement ! Souvent, réduire le nombre de voix du mode Unison n'a aucune ou très peu d'incidence sur la qualité du son une fois mixé dans l'arrangement. Aussi, pensez tout d'abord à réduire le nombre de voix du mode Unison

à 'Twin' s'il était réglé sur une valeur plus importante. Vous devriez facilement pouvoir compenser la perte de volume avec les paramètres Patch Volume (Menu Common) ou Part Volume (Menu Multi).

- Le Mode Unison est hérité des Virus A, B et C. Mais aucun d'eux ne bénéficiait de l'oscillateur HyperSaw ou du paramètre Local Detune disponible à présent avec certains des nouveaux types d'oscillateurs. Dans certains cas, le fait d'utiliser l'oscillateur HyperSaw sur un oscillateur peut permettre d'avoir une polyphonie bien plus importante qu'avec un patch similaire utilisant 3 oscillateurs à dent-de-scie distincts.

- **Analog 1-4 pole (Menu Filtre)** : Chaque voix requiert approximativement le double de puissance de calcul.

- **WavePWM** ou **Grain/Formant Complex** (Menu Osc1/2) : Chaque voix requiert approximativement le double de puissance de calcul. N'utilisez ces oscillateurs que si vous tirez profit des paramètres F-Shift, F-Spread ou Local Detune (Menus OSC1/2) – et particulièrement dans le cas de l'oscillateur Grain Complex, qui sonne exactement comme l'oscillateur Wavetable lorsque tous les paramètres de ce dernier sont à leur valeur par défaut (+0).

  Alternativement, essayez les variantes « Simple » de Grain et Formant, celles-ci consommant beaucoup moins de ressources DSP.

- **Oscillateur 3 (Menu Osc1/2)** : Chaque voix requiert approximativement 30% de puissance de calcul supplémentaire.

- **Reverb** : c'est l'effet le plus « gourmand », qui est donc recommandé d'éviter sur plus d'une ou deux Parts à la fois. Un délai aura un impact beaucoup plus discret sur la charge du DSP, et peut bien souvent s'avérer tout aussi efficace – n'oubliez pas non plus que vous pouvez utiliser des plug-ins d'effets si vous utilisez le « Total Integration ».

1.6.13.2 Optimiser Vos Patches

Si vous voyez qu'un patch recourt à plusieurs des fonctionnalités citées ci-dessus, essayez différentes alternatives pour réduire la charge CPU. N'oubliez pas qu'une fonctionnalité est active et consomme de la puissance de calcul même si elle est réglée sur une très petite valeur. Aussi, dans certains cas il peut être opportun de condamner une fonctionnalité plutôt que de l'utiliser alors qu'elle ne fait aucune différence audible.

Par exemple :

- si le paramètre Osc Balance est réglé sur -63, il est très probable que vous soyez incapable d'entendre l'oscillateur 2, et pourtant il est actif. Essayez dans ce cas, de régler le paramètre sur -64, dans quel cas en désactivant l'oscillateur 2 vous libérez des ressources CPU.

- Si le paramètre Mix ou Send d'un effet est réglé sur Off ou Dry, alors l'effet en question n'utilisera aucune ressource CPU. Ainsi, si un patch utilise un effet avec un très faible niveau, il peut être judicieux de désactiver complètement l'effet.

- **deux filtres sont activés** requiert également davantage de ressources CPU lorsque les. Si pour un son particulier vous avez uniquement besoin d'un filtre à 2-pôles, alors

vous pouvez désactiver le filtre 2 en réglant le paramètre Filter Balance sur -64. Vous libérez ainsi davantage de ressources pour la polyphonie.

Un autre facteur souvent négligé est la longueur des queues de relâchement (**release**). Cela peut cumuler le nombre de voix joué simultanément bien plus rapidement qu'on ne le pense. Dans un arrangement, il est souvent possible de réduire légèrement le temps de relâchement sans que cela affecte l'équilibre du mix.

Vérifiez également le paramètre **Priority** (menu Multi) qui permet d'assigner la priorité à certaines Parts, pour éviter que celles-ci ne subissent les coupures de notes. En réglant le paramètre Priority sur High pour les Parts critiques, les autres Parts sont considérées comme Priority Low, et sont seules sujettes aux coupures de notes lorsque la polyphonie maximale est dépassée.

Evitez d'utiliser la **matrice de modulation** pour appliquer un effet déjà existant par défaut (ex : si vous voulez moduler Cutoff 1 par le LFO, utilisez plutôt le paramètre LFO2>Cutoff1, qui est par ailleurs toujours activé). Si à la place vous utilisez la matrice de modulation, vous gaspillerez inutilement des ressources CPU.

Certaines sources de contrôleurs MIDI applicables dans la matrice de modulation requièrent davantage de puissance de calcul que d'autres – ceci est dû au fait que certaines doivent être calculées par voix, tandis que d'autres sont calculées de façon globale. Par exemple, la molette de modulation s'applique simultanément à toutes les voix d'une part donnée. Cela implique un seul calcul pour chaque changement de position de la molette. Mais d'autres sources telles que KeyFollow ou Filter Envelope s'appliquent à chaque voix individuelle. Il en résulte une charge DSP bien plus importante. Si vous jouez un patch polyphonique, cela peut faire une vraie différence, en particulier si vous utilisez plusieurs modulateurs de ce type en même temps.

Il est également conseillé de **désactiver tous les modulateurs redondants** (ne les réglez pas simplement sur une valeur de 0, mais réglez les paramètres de source et/ou destination sur Off).

Enfin, souvenez-vous que chaque fonctionnalité qui peut être activée/désactivée peut avoir un impact sur la polyphonie, même si cela se joue à une voix près. Vous pourriez vous trouver parfois dans cette situation où cette voix est tout ce qu'il vous manque pour accomplir le résultat que vous recherchiez. Pensez donc 'efficace' !

1.6.13.3 Conclusion

Il y a des ressources mises à disposition, en cas de difficulté quelconque.

Consulter les documents de support installés sur votre disque dur (dans la suite du logiciel TI). Chaque fonctionnalité du » Virus TI Snow » y est traitée en détail.

Visionner également des tutoriaux vidéo qui expliquent comment configurer Virus Control avec votre séquenceur favori, et comment utiliser « Total Integration ».

Vous pouvez aussi bénéficier d'une assistance technique personnelle via les formulaires de support technique accessibles sur notre site internet www.access-music.de Et n'oubliez pas non plus que vous pouvez accéder à toute cette documentation directement en cliquant sur le symbole '?' dans le plug-in « Virus Control » !

2 Utilisation avancée

2.1 TRADUCTION DU MANUEL DE RÉFÉRENCE DU VIRUS SNOW 36
2.2 ASTUCES 67
2.3 RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES 71

2.1 Traduction du manuel de référence du Virus Snow

Le modèle Snow est le seul modèle TI à disposer de son propre manuel de Référence (les autres modèles partagent le même manuel de référence)

2.1.1 SOUND PARAMETERS 36
2.1.2 ATOMIZER (A RÉDIGER) 66
2.1.3 MULTI PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.1.4 MULTI MODE PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.1.5 CONFIGURATION PARAMETERS(A RÉDIGER) 66

2.1.1 Sound Parameters

2.1.1.1 Oscillateurs 36
2.1.1.2 Filters 56
2.1.1.3 Envelopes 59
2.1.1.4 Mod Matrix Parameters 60
2.1.1.5 Modulator Parameters 62
2.1.1.6 Arpeggiator Parameters (A rédiger) 65
2.1.1.7 Effect Parameters (A rédiger) 65
2.1.1.8 Common (A rédiger) 65

2.1.1.1 Oscillateurs

Le Virus TI dispose de 5 sources sonores internes:
- ✓ 3 oscillateurs principaux,
- ✓ 1 sous-oscillateur
- ✓ 1 générateur de bruit.

Plusieurs modes d'oscillateur sont disponibles leurs propres caractéristiques distinctes :
- ✓ Classic (Comme dans les modèles de virus précédents),
- ✓ HyperSaw (jusqu'à 9 couches, des vagues de scie dés accordables),
- ✓ WaveTable (douceur interpolé,
- ✓ ondes additives avec PWM en option),
- ✓ table de Grain et table de Formant (qui appliquent les techniques audio granulaires aux wavetables).

2.1.1.1.1 Oscillateur 1 (Classic) 37
2.1.1.1.2 Oscillateur 1 (HyperSaw) 37
2.1.1.1.3 Oscillateur 1 (WaveTable) 38
2.1.1.1.4 Oscillateur 1 (Wavetable PWM Oscillator) 39
2.1.1.1.5 Conseils pour auditionner le Wavetables 40
2.1.1.1.6 Oscillateur 1 (Simple Grain Table) 41

2.1.1.1.7 Oscillateur 1 (Complexe Grains Table Oscillator) 42
2.1.1.1.8 Oscillateur 1 (Simple Formant Table Oscillator) 44
2.1.1.1.9 Oscillateur 1 (Complex Formant Tableau Oscillator) 45
2.1.1.1.10 Oscillateur 2 (Classic) 46
2.1.1.1.11 Oscillateur 2 (HyperSaw) 47
2.1.1.1.12 Oscillateur 2 (WaveTable) 48
2.1.1.1.13 Oscillateur 2 (Simple Grain Table) 49
2.1.1.1.14 Oscillateur 2 (Complex Grains Table Oscillator) 50
2.1.1.1.15 Oscillateur 2 (Simple Formant Table Oscillator) 51
2.1.1.1.16 Oscillateur 2 (Complex Formant Table Oscillator) 52
2.1.1.1.17 Oscillator 2 (Wavetable PWM Oscillator) 53
2.1.1.1.18 Noise 55

2.1.1.1.1 Oscillateur 1 (Classic)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc … :
Sélectionne le type de base de l'oscillateur.

Shape Spectral Vague ... Sawtooth ... Pulse :
Waveform mix.

- Au minimum, on entend seulement une des 64 ondes spectrale,
- au point mort du centre, on entend un Sawtooth pur,
- et au maximum on entend une onde d'impulsion pure

Les valeurs intermédiaires correspondent à différents mélanges (affichés sous forme de pourcentages). Destination de modulation « Shape Osc1 ».

Wave Select / Pulse Width
Deux fonctions distinctes, en fonction de la valeur du paramètre « Shape » (voir ci-dessous):

- Shape inférieur au centre, « Waveselect / PW » sélectionne une onde spectrale. Sine, Triangle, Waves 3 à 64:
  Fonction spectrale Wave. Destination de Modulation « Osc1WaveSelect ».

- Shape réglé sur « Sawtooth » ou au-dessus, « Waveselect / PW » contrôle la largeur d'impulsion à la place ... 50,0% à 100% :
  Fonction « Pulse Wdith ». Modulation destination « Osc1PulseWidth ».

Semitone -48 À +48 demi-tons:
Hauteur de l'oscillateur 1 en demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63:
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (À savoir le numéro MIDI de note). Appuyez sur les 2 touches **VALUE** en même temps pour revenir au réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Ajuste les niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 uniquement. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2. Modulation destination « Osc Balance ».

2.1.1.1.2 Oscillateur 1 (HyperSaw)

Ces informations concernent uniquement à l'oscillateur 1 en mode HyperSaw

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc :
Sélectionne le type de base de l'oscillateur.

Density 1,0 à 9,0:
Nombre d'ondes en dents de scie utilisé. Les volumes sont « cross-faded » pour des transitions complètement lisses. Destination de modulation « Shape Osc1 ».

Spread 0 à 127:
Detuning des ondes en dents de scie individuelles au sein du HyperSaw. Destination de modulation « Osc1 Impulsion Width ».

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de l'oscillateur 1 en demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63:
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2. Modulation. Destination « Osc Balance ».

Sync Off, On:
Commutateurs oscillateur 1 Sync off / on.
Contrairement aux oscillateurs classiques où l'oscillateur 2 peut être synchronisé à l'oscillateur 1, les HyperSaw sont toujours synchronisés à leur propre oscillateur de synchronisation interne.
En mode HyperSaw, « FM Amount » commande un offset de paramètre fréquence, au lieu de contrôler la hauteur de Pitch de l'oscillateur au dessus son maître. Pour différencier cette fonction de synchronisation de l'oscillateur standard, elle est appelée « Sync ». Destination de modulation « Osc2 FM Amount ».

« HyperSaw » et « SubOscillators » :

De même, les oscillateurs HyperSaw ont également leur propre sous oscillateurs intégré - jusqu'à 9 « Square waves » accordé une octave en dessous de l'oscillateur principal, un pour chaque « Saw Wave ». Pour les différencier du sous oscillateur classique, ils sont appelés « HyperSub ». Le contrôle du volume du sub oscillateur est un fondu enchaîné (Cross Fade) entre l'oscillateur principal de « HyperSaw » et son « HyperSub ».
De même, les oscillateurs HyperSaw ont également leurs propres sous oscillateurs intégrés – multiples « Square waves » accordées une octave en dessous de l'oscillateur principal. Pour différencier ces derniers du suboscillator classique, ils sont appelés « HyperSub ».

Sync Frequency 0 à 127:
Fréquence de l'oscillateur de synchronisation interne. Si la synchronisation est désactivée, ce paramètre ne sera pas disponible.

2.1.1.1.3 Oscillateur 1 (WaveTable)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc :
Type de base de l'oscillateur.

Index 0 à 127:

Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. Moduler l'indice d'un wavetable avec un LFO ou une enveloppe se traduit souvent par une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible par tout autre moyen.

Table Sine ... Domina7rix :
Sélectionne l'un des nombreux wavetables.

Interpolation
Détermine la fluidité du mélange des différentes waves dans le Wavetable courant, quand l'index Wavetable de l'oscillateur est balayé.
Chaque table d'onde se rapporte à une sélection d'ondes d'origine et de nombre différente, à travers laquelle le balayage dell'oscillateur en temps réel donnera des résultats très différents selon la table d'onde.

- Valeur par défaut (0) : chacun des 128 positions de l'index Wavetable représentent un mélange unique des deux waves les plus proches, ce qui entraîne un morphing en douceur du timbre lors du balayage de la position d'index. Les waves sont donc mélangées aussi bien que possible, avec le point médian entre chaque wave qui représente un mélange 50/50 des deux waves les plus proches.

- En augmentait l'interpolation, une plus grande « zone morte » est créé entre chacune des waves d'origine, et le taux de mélange est augmentée en conséquence jusqu'à ce qu'un effet de marche soit atteint à la valeur maximale (127).
  Le résultat est très différent de celui du mélange fluide des ondes :

  - d'une part, que les lentes modulations LFO de l'index Wavetable entraînent généralement une sorte d'effet rythmique difficile à atteindre par d'autres moyens,
  - d'autre part, les waves d'origine seront beaucoup plus distinctement présentes, et peuvent souvent apparaître beaucoup plus brillantes (le choix d'une valeur précise parmi 128 possibilités de mélange de 2 ondes, peut être assez subtile)

  L'interpolation est également disponible en tant que destination dans le « Mod Matrix » (Osc1 / 2 Interpolation).

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Réglez la hauteur de l'oscillateur 1 en demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63:
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2. Destination de modulation « Osc Balance ».

2.1.1.1.4 Oscillateur 1 (Wavetable PWM Oscillator)

L'oscillateur « WavePWM » prend 2 instances de la même wavetable et les déphase l'une par rapport à l'autre pour obtenir un effet qui rappelle la modulation de largeur d'impulsion traditionnelle d'un oscillateur à ondes d'implusion.

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :

Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches.
En modulant l'index d'un wavetable avec un LFO ou une « enveloppe », on obtient souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible par tout autre moyen.
Ce paramètre peut être modulé par le « Mod Matrix » et LFO : pour cela sélectionner «1/2 Index Wavetable » dans la liste des destinations disponibles
Noter que le wavetable 0 (Sine) ne contient qu'une onde sinusoïdale, sur laquelle le paramètre d'index n'a aucun effet.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant - chacun étant une collection de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être aobtenus.

PulseWidth
A la position zéro, toutes les harmoniques paires sont annulées, créant un son creux semblable à 50% d'onde « pulse ».
A 127, l'onde entière est presque entièrement annulée, ce qui entraîne un bruit beaucoup plus mince.
Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de « Mod Matrix » et « LFO » : pour cela sélectionnez « Osc1 / 2 Pulse Width » à partir de la liste des destinations disponibles

Detune
Comme un « PWM » traditionnelle, une grande partie du plaisir vient de moduler la largeur d'impulsion par un LFO, ce qui crée la chaleur caractéristique des oscillateurs désaccordés (Detuned) - le paramètre « Detune » crée cet effet automatiquement, sans autre affectation de modulation.

Interpolation
Détermine la fluidité du mélange des différentes ondes du Wavetable courant, quand l'index Wavetable de l'oscillateur est balayé.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 en demi-tons. Modulation destination "Osc1Pitch".

KeyFollow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1, et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

> Astuce: Si vous ne faites pas usage de l'un ou l'autre paramètres « Pulsewidth » ou « Detune », revenir au mode « Wavetable » fait faire des économies du DSP et augmente la polyphonie!

2.1.1.1.5 Conseils pour auditionner le Wavetables

Comme la majorité du contenu Wavetable, il est conseillé de les écouter à relativement faible niveau (Oscillateur Semitone réglé à -24). En effet, la plus basse fréquence audible (la fondamental) d'une table est toujours lancée sur C3 (milieu), mais dans beaucoup des

wavetables les plus brillantes, la fondamentales joue un petite rôle dans le timbre général, et les harmoniques supérieures qui restent peuvent être très difficile à percevoir à un « pitch » élevé, ou sont simplement complètement filtrés.

Comme il existe de nombreuses différences entre les tables en termes de dynamique spectrale, il est conseillé de les écouter d'une variété de façons différentes. Il est simplement de balayer l'index à la main, mais cela peut donner des impressions très trompeuses quant à l'utilité de la table. Essayez d'abord avec un LFO lent (triangle wave), puis un balayage d'enveloppe rapide dans les deux sens pour obtenir une meilleure idée de ce que la table est ou n'est pas.

Pour les tables avec plusieurs ondes contrastées, une modulation subtile est souvent la clé du succès.

Ne pas oublier de les essayer tous avec différents réglages du nouveau paramètre d'interpolation.

2.1.1.1.6 Oscillateur 1 (Simple Grain Table)

Les modes d'oscillateur restants tous font usage d'une nouvelle technologie pour le Virus TI, appelé Grain Table.

A partir de wavetables existants, l'idée de base de cette technologie est d'appliquer des techniques similaires à celles utilisés dans un « échantillonnage granulaire » et des algorithmes de « pitch-shifting », ce qui ouvre de nouvelles possibilités.

Chacun des 2 types principaux : « grains Table » et « Formant Table » sont présents dans deux formats simple et complexe. Le mode simple offre moins de paramètres, et une polyphonie plus nombreuse que complexe, avec les valeurs de paramètres communs à chaque mode restant constant.

Il est important de noter que les caractéristiques des oscillateurs de « grains table » et « Formant Table » sont tout à fait différentes de celles des techniques traditionnelles « granulaires » d'échantillonnage ou de synthèse, qui ont tendance à être associée avec un autre monde style de son. Dans le Virus TI, cette technologie a été utilisée pour parvenir à un résultat très musical qui devrait se révéler tout aussi utile que les autres types d'oscillateurs pour tout projet musical.

Mode
Classique, HyperSaw, WaveTable etc :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une Enveloppe, l'effet est souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible à obtenir par tout autre moyen.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Wavetable 1/2 Index » à partir de la liste des destinations disponibles.

Noter que le Wavetable 0 (Sine) ne contient qu'une onde sinusoïdale, sur laquelle le paramètre d'index n'a aucun effet.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacune étant une collection unique de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

Formant Shift
Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable de +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle l'oscillateurs « Sync » , et peut être utile pour 2 sons de Lead extrêmes (utiliser des balayages larges), ainsi que pour des variations de timbre subtiles.

Un Wavetable balayé avec l'index, produira un caractère très différent de la même table jouée par l'oscillateur Wavetable standard.

L'utilité de la version simple est que la fréquence fondamentale peut toujours être entendue, quelque soit la valeur de « Formant Shift ».

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de « Mod Matrix » et LFO. Pour cela sélectionnez « Osc1 / 2 Formant » dans liste des destinations disponibles.

> Astuce: Utilisez les modes « simples » autant que possible si une grande quantité de polyphonie est souhaitée, car ils demandent beaucoup moins de puissance DSP que les modes «complexes».

Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semi-tone -48 À +48 demi-tons :
Réglez la hauteur de l'oscillateur 1 en demi-tons. Modulation destination “Osc1Pitch”.

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63:
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

2.1.1.1.7 Oscillateur 1 (Complexe Grains Table Oscillator)

Ici, nous avons l'application la plus pure de la technologie Table des grains - et un oscillateur très puissant.

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une Enveloppe, l'effet est souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible à obtenir par tout autre moyen.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Wavetable 1/2 Index » à partir de la liste des destinations disponibles.

Noter que le Wavetable 0 (Sine) ne contient qu'une onde sinusoïdale, sur laquelle le paramètre d'index n'a aucun effet.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacune étant une collection unique de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

Formant Shift
Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable par +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle la synchronisation des oscillateurs, et peut être utile pour deux sons de Lead extrêmes (utiliser des balayages larges), ainsi comme des variations de timbre subtiles.

- A 12 heures, le son sera identique à celle de l'oscillateur Wavetable standard.
- En balayant les autres valeurs on obtient un changement dans les spectres d'harmoniques, et un caractère très différent de la même wavetable jouée par l'oscillateur Wavetable standard.

Contrairement à la l'oscillateur standard, la fréquence fondamentale est déplacée en même temps que le reste de l'onde, ce qui entraîne dans un effet plus dramatique.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de « Mod Matrix » et LFO. Pour cela sélectionnez « Osc1 / 2 Formant » dans liste des destinations disponibles.

Formant Spread
En ajustant Formant Spread (propagation), un effet très complexe est obtenu, comme une alliance contre nature entre un sub-oscillator et un « Sync-Sweep », bien que la profondeur de l'effet est hautement dépendante de la valeur actuelle de « Formant Shift ».

A titre de démonstration, balayer de 0 (par défaut) à 127, avec « Formant Shift » fixé à 12 heures.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Osc1 / 2 Spread » dans la liste des destinations disponibles.

Locale Detune
Utilisez ce paramètre pour obtenir l'effet de 2 oscillateurs désaccordés d'une octave. On notera que ce paramètre est plus efficace lorsque « Formant Spread » est réglé à une valeur relativement faible.

Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 par demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

Astuce: Utilisez les modes « simples » autant que possible si une grande quantité de polyphonie est souhaitée, car ils demandent beaucoup moins de puissance DSP que les modes «complexes».

2.1.1.1.8 Oscillateur 1 (Simple Formant Table Oscillator)

La version simple de Table oscillateur Formant est le même concept que la version simple d'oscillateur « Grain Table », avec un seule différence cruciale : les formants restent fixes d'un bout à l'autre du clavier.

Cela transforme efficacement l'oscillateur en une sorte de banque de filtres, comprenant jusqu'à 256 pôles résonnants de filtre passe-bande, de sorte que le « Cutoff » de chaque pôle est déterminé par les harmoniques dans l'index de table d'onde courante.

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une Enveloppe, l'effet est souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible à obtenir par tout autre moyen.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Wavetable 1/2 Index » à partir de la liste des destinations disponibles.

Noter que le Wavetable 0 (Sine) ne contient qu'une onde sinusoïdale, sur laquelle le paramètre d'index n'a aucun effet.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacune étant une collection unique de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

Formant Spread
En ajustant « Formant Spread » (propagation), un effet très complexe est obtenu, comme une alliance contre nature entre un suboscillator et un « Sync-Sweep », bien que la profondeur de l'effet est hautement dépendante de la valeur actuelle de « Formant Shift ».

A titre de démonstration, balayer de 0 (par défaut) à 127, avec « Formant Shift » fixé à 12 heures.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Osc1 / 2 Spread » dans la liste des destinations disponibles.

Formant Shift
Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable par +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle oscillateur « Sync », et peut être utile pour 2 sons de Lead extrêmes (utiliser des balayages larges), ainsi que pour des variations de timbre subtiles.

Un Wavetable balayé avec l'index, produira un caractère très différent de la même table jouée par l'oscillateur Wavetable standard.

L'utilité de la version simple est que la fréquence fondamentale peut toujours être entendue, quelque soit la valeur de « Formant Shift ».

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de « Mod Matrix » et LFO. Pour cela sélectionnez « Osc1 / 2 Formant » dans liste des destinations disponibles.

Astuce: Utilisez les modes simples autant que possible si une grande quantité de polyphonie est souhaitée, car ils demandent beaucoup moins de puissance DSP que les modes «complexes».

Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 par demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

Astuce: Utilisez les modes « simples » autant que possible si une grande quantité de polyphonie est souhaitée, car ils demandent beaucoup moins de puissance DSP que les modes «complexes».

2.1.1.1.9 Oscillateur 1 (Complex Formant Tableau Oscillator)

Similaire à la version simple, le complexe Formant Table oscillateur conserve les formants à un pas fixe comme vous jouez et les touches. Il présente également les paramètres supplémentaires trouvés dans le Grain Complex oscillateur.

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une Enveloppe, l'effet est souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible à obtenir par tout autre moyen.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Wavetable 1/2 Index » à partir de la liste des destinations disponibles.

Noter que le Wavetable 0 (Sine) ne contient qu'une onde sinusoïdale, sur laquelle le paramètre d'index n'a aucun effet.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacune étant une collection unique de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

Formant Shift

Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable de +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle l'oscillateur « Sync », et peut être utile pour 2 sons de Lead extrêmes (utiliser des balayages larges), ainsi que pour des variations de timbre subtiles.

Contrairement à la l'oscillateur standard, la fréquence fondamentale est déplacée en même temps que le reste de l'onde, ce qui entraîne dans un effet plus dramatique.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de « Mod Matrix » et LFO. Pour cela sélectionnez « Osc1 / 2 Formant » dans liste des destinations disponibles.

Formant Spread
En ajustant « Formant Spread » (propagation), un effet très complexe est obtenu, comme une alliance contre nature entre un sub-oscillator et un « Sync-Sweep », bien que la profondeur de l'effet est hautement dépendante de la valeur actuelle de « Formant Shift ».

> A titre de démonstration, balayer de 0 (par défaut) à 127, avec « Formant Shift » fixé à 12 heures.
>
> Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Osc1 / 2 Spread » dans la liste des destinations disponibles.

Locale Detune
Utilisez ce paramètre pour obtenir l'effet de 2 oscillateurs désaccordés d'une octave. On notera que ce paramètre est plus efficace lorsque « Formant Spread » est réglé à une valeur relativement faible.

Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 par demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

> Astuce: Utilisez les modes « simples » autant que possible si une grande quantité de polyphonie est souhaitée, car ils demandent beaucoup moins de puissance DSP que les modes «complexes».

2.1.1.1.10 Oscillateur 2 (Classic)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc … :
Sélectionne le type de base de l'oscillateur.

Shape
Comme dans l'oscillateur 1. Modulation destination « Osc2Shape ».

Wave Select / Pulse Width

Comme dans l'oscillateur 1. Modulation destination « Osc2WaveSelect » ou « Osc2PulseWidth ».

Semitone
Comme dans l'oscillateur 1. Destination de Modulation « Osc2Pitch ».

Key Follow
Comme dans l'oscillateur 1.

Balance
Même Paramètres que dans « balance » dans la page oscillateur 1.

Detune 0 à 127 :
Fine-tune de oscillateur 2 vers le haut. Modulation destination « Osc2Detune ».

FM mode
Indique la source de modulation FM:

mode	Signification
Pos Triangle	onde unipolaires triangulaire de l'oscillateur 1
Triangle	onde bipolaire triangulaire de l'oscillateur 1
Wave	L'onde sélectionnée de l'oscillateur 1
Noise	signal de bruit
In L, InsL + R, In R	une ou les deux entrées audio (voir le panneau arrière)

FM Amount 0 à 127 :
Intensité de la modulation de fréquence. Destination de modulation « Osc2 FM Amount ».

FiltEnv> Pitch > De -64 à +63 :
Quantité d'enveloppe du filtre modulant le Pitch de l'oscillateur 2. Implémenté dans les précédents modèles de virus pour faciliter les balayages de synchronisation, et conservé pour des raisons de compatibilité. Destination de modulation « FiltEnv> Osc2 Pitch ».

Sync Off, On :
Active / désactive la synchronisation de l'oscillateur. Chaque fois que l'oscillateur 1 commence un nouveau cycle, l'oscillateur 2 réinitialise sa phase).

FiltEnv> FM -64 À +63 :
Quantité d'enveloppe du filtre appliqué à FMAmount. Implémenté dans les précédents modèles de virus pour faciliter le balayage FM, et conservé pour des raisons de compatibilité. Modulation destination « FiltEnv> FM Amt ».

2.1.1.1.11 Oscillateur 2 (HyperSaw)

1,0 à 9,0: le nombre d'ondes en dents de scie utilisé. Les volumes sont « cross-faded » pour des transitions complètement lisses. Destination de modulation « Shape Osc2 ».

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc :
Sélectionne le type de base de l'oscillateur.

Density 1,0 à 9,0:
Nombre d'ondes en dents de scie utilisé. Les volumes sont cross-fanée pour les transitions complètement lisses.
Destination de modulation « Shape Osc1 ».

Spread 0 à 127:
Detuning des ondes en dents de scie individuelles au sein du HyperSaw. Destination de modulation « Osc1 Impulsion Width ».

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Comme dans l'oscillateur 1. Modulation destination « Osc2 Pitch ».

Key Follow
Comme dans l'oscillateur 1.

Balance
Mêmes paramètres de balance que dans la page oscillateur 1.

Detune 0 à 127 :
Fine-tune de oscillator 2 vers le haut. Modulation destination « Osc2 Detune ».

FiltEnv> Pitch
Comme dans le mode Classic.

Sync Frequency 0 à 127:
Fréquence de l'oscillateur de synchronisation interne. Destination de modulation « Osc2 FM Amount ».

2.1.1.1.12 Oscillateur 2 (WaveTable)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc :
Type de base de l'oscillateur.

Index 0 à 127:
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux onszq les plus proches. Moduler l'indice d'un wavetable avec un LFO ou une enveloppe se traduit souvent par une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible par tout autre moyen.

Table Sine ... Domina7rix :
Sélectionne l'un des nombreux wavetables.

Interpolation
Détermine la fluidité du mélange des différentes waves dans le Wavetable courant, quand l'index Wavetable de l'oscillateur est balayé.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Comme dans l'oscillateur 1. Modulation destination « Osc2Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63:
Comme dans l'oscillateur 1.

Balance -64 À +63 :
Mêmes paramètres de balance que dans la page oscillateur 1

Detune 0 à 127:
Fine-tune de oscillateur 2 vers le haut. Modulation destination « Osc2 Detune ».

FM mode

Indique le type de FM. On notera que les modes disponibles en mode FM à table d'onde sont différentes de celles disponibles en mode classique

mode	Signification
FreqMod	style FM analogique, c'est-à-dire à modulation de fréquence.
PhaseMod	style FM DX7, c'est-à-dire modulation de phase.

FM Amount 0 à 127 :
Intensité de la modulation de fréquence. Destination de modulation « Osc2 FM Amount ».

FiltEnv> Pitch -64 À +63 :
Quantité de modulation du filtre modulant le Pitch de l'oscillateur 2. Implémenté dans les précédents modèles de virus pour permettre (en particulier) la balayage de synchronisation (Sync Sweep) sans utiliser d'espace dans la matrice de modulation et conservé pour des raisons de compatibilité.
Notez que l'oscillateur 2 en mode WaveTable ne dispose pas de al fonctionalité Sync. Destination de modulation « FiltEnv> Osc2 Pitch ».

FiltEnv> FM > -64 À +63 :
Quantité d'enveloppe du filtre appliqué à FM Amoutn. Destination de modulation « FiltEnv> FM ».

Oscillateur 3 Mode / Wave

Valeur	forme d'onde de l'oscillateur 3
Off	Désactive oscillateur 3. Tous les autres paramètres d'oscillateur 3 seront invisibles.
Slave	Oscillateur 3 suivra l'oscillateur 2. Le mélange de formes d'onde, c'est-à-dire « Shape » et toute modulation appliquée à l'oscillateur 2, sera également applicable à l'oscillateur 3. Les valeurs de « Semitone » et « Detune » (voir ci-dessous) sont ignorés
Saw, Pulse, Sine, Triangle, Vague 3 Vague 64	Forme d'onde d'oscillateur3. Notez que si « Pulse » est sélectionné ici, sa largeur d'impulsion suivra celle de oscillateur 2

Semitone -48 À 48 :
Hauteur de Pitch de oscillateur 3. Si le mode slave est sélectionné, cette valeur sera ignorée et le Pich de oscillateur 3 suivra celui de l'oscillateur 2.
Destination de modulation « Osc3 Pitch ».

Volume 0 à 127 :
Niveau de l'oscillateur 3 lorsqu'il est activé. Voir « Mode / Wave » ci-dessus.
Destination de modulation « Volume Osc3 ».

Detune
0 à -127: Fine-tunes oscillateur 3 vers le bas. Ignoré en mode slave (voir «Mode / Wave » ci-dessus).
Modulation destination « Osc3 Detune ».

2.1.1.1.13 Oscillateur 2 (Simple Grain Table)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Détermine la position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une enveloppe, on obtient souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible par tout autre moyen.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacun étant une collection unique de différentes vagues à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être atteints.

Formant Shift
Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable de +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle Oscillator « Sync », et peut être utile pour les deux sons de Leads extrêmes (avec larges balayages), ainsi pour des variations de timbre subtiles.
s
Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 par demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

2.1.1.1.14 Oscillateur 2 (Complex Grains Table Oscillator)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une Enveloppe, l'effet est souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible à obtenir par tout autre moyen.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacune étant une collection unique de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

Formant Shift
Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable par +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle la synchronisation des oscillateurs, et peut être utile pour deux sons de Lead extrêmes (utiliser des balayages larges), ainsi comme des variations de timbre subtiles.

Formant Spread

En ajustant « Formant Spread » (propagation), un effet très complexe est obtenu, comme une alliance contre nature entre un sub-oscillator et un « Sync-Sweep », bien que la profondeur de l'effet est hautement dépendante de la valeur actuelle de « Formant Shift ».

A titre de démonstration, balayer de 0 (par défaut) à 127, avec « Formant Shift » fixé à 12 heures.

Ce paramètre peut être modulé par l'intermédiaire de Mod Matrix et LFO. Pour cela sélectionner « Osc1 / 2 Spread » dans la liste des destinations disponibles.

Locale Detune
Utilisez ce paramètre pour obtenir l'effet de 2 oscillateurs désaccordés d'une octave. On notera que ce paramètre est plus efficace lorsque « Formant Spread » est réglé à une valeur relativement faible.

Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 par demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

2.1.1.1.15 Oscillateur 2 (Simple Formant Table Oscillator)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une Enveloppe, l'effet est souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible à obtenir par tout autre moyen.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacune étant une collection unique de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

Formant Shift
Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable par +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle l'oscillateur « Sync », et peut être utile pour 2 sons de Lead extrêmes (utiliser des balayages larges), ainsi que pour des variations de timbre subtiles.

Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 par demi-tons. Modulation destination « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

2.1.1.1.16 Oscillateur 2 (Complex Formant Table Oscillator)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches. En modulant l'index d'un WaveTable avec un LFO ou une Enveloppe, l'effet est souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible à obtenir par tout autre moyen.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant, chacune étant une collection unique de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

Formant Shift
Utilisez ce paramètre pour balayer le Pitch des formants dans le wavetable par +/- 64 demi-tons. L'effet rappelle l'oscillateur « Sync », et peut être utile pour 2 sons de Lead extrêmes (utiliser des balayages larges), ainsi que pour des variations de timbre subtiles.

Formant Spread
En ajustant « Formant Spread » (propagation), un effet très complexe est obtenu, comme une alliance contre nature entre un sub-oscillator et un « Sync-Sweep », bien que la profondeur de l'effet est hautement dépendante de la valeur actuelle de « Formant Shift ».

Locale Detune
Utilisez ce paramètre pour obtenir l'effet de 2 oscillateurs désaccordés d'une octave. On notera que ce paramètre est plus efficace lorsque « Formant Spread » est réglé à une valeur relativement faible.

Interpolation
Utilisez ce paramètre pour déterminer la fluidité des différentes vagues sont mélangés vous balayez le paramètre index.

Semitone -48 À +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 par demi-tons. Destination de Modulation « Osc1Pitch ».

Key Follow -64 À 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 À +63 :

Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1 et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

> Astuce: Utilisez les modes « simples » autant que possible si une grande quantité de polyphonie est souhaitée, car ils demandent beaucoup moins de puissance DSP que les modes «complexes».

2.1.1.1.17 Oscillator 2 (Wavetable PWM Oscillator)

Mode Classique, HyperSaw, WaveTable etc . :
Type de base de l'oscillateur.

Index
Position de lecture dans le Wavetable actuellement sélectionné. Chacune des 128 valeurs disponibles représente soit une onde particulière ou l'interpolation des deux ondes les plus proches.
En modulant l'index d'un wavetable avec un LFO ou une « enveloppe », on obtient souvent une variation très dynamique dans le timbre d'un son, impossible par tout autre moyen.
Ce paramètre peut être modulé par le « Mod Matrix » le 'LFO' : pour cela sélectionner «1/2 Index Wavetable » dans la liste des destinations disponibles
Noter que le wavetable 0 (Sine) ne contient qu'une onde sinusoïdale, sur laquelle le paramètre d'index n'a aucun effet.

Wavetable
Sélectionne le Wavetable courant - chacun étant une collection de différentes ondes à partir de laquelle toutes sortes de différents timbres peuvent être obtenus.

PulseWidth
A la position zéro, toutes les harmoniques paires sont annulées, créant un son creux semblable à 50% d'onde « pulse ».
A 127, l'onde entière est presque entièrement annulée, ce qui entraîne un bruit beaucoup plus mince.

Detune
Comme un « PWM » traditionnelle, une grande partie de l'intérêt vient de moduler la largeur d'impulsion par un LFO, ce qui crée la chaleur caractéristique des oscillateurs désaccordés (Detuned) - le paramètre « Detune » crée cet effet automatiquement, sans autre affectation de modulation.

Interpolation
Détermine la fluidité du mélange des différentes ondes du Wavetable courant, quand l'index Wavetable de l'oscillateur est balayé.

Semitone -48 à +48 demi-tons :
Hauteur de « Pitch » de l'oscillateur 1 en demi-tons. Modulation destination "Osc1Pitch".

KeyFollow -64 à 31, Norm, 33-63 :
Montant de suivi du clavier par le Pitch de l'oscillateur 1 (à savoir le numéro de note MIDI). Appuyez sur les 2 boutons **VALUE** en même temps pour le réglage normal (Norm).

Balance -64 à +63 :
Niveaux relatifs des oscillateurs 1 et 2 (y compris FM), où -64 est oscillateur 1, et +63 est l'oscillateur 2 seul. Notez que ce paramètre se reflète dans le menu oscillateur 2.

Astuce: Si vous ne faites pas usage de l'un ou l'autre paramètres « Pulsewidth » ou « Detune », revenir au mode « Wavetable » fait faire des économies du DSP et augmente la polyphonie!

Common
Les pages Commons contiennent des paramètres qui affectent plus d'un oscillateur en même temps.

Initial Phase

Valeur	Signification
Off	L'angle de phase (voir glossaire) de chaque oscillateur est remis à une valeur aléatoire au début de chaque note. Ceci émule les oscillateurs « free-running » trouvées dans de vrais synthétiseurs analogiques.
1 à 127	L'angle de phase de l'oscillateur 1 est fixé à 0°, la phase de l'oscillateur 2 est décalée vers l'avant, la phase de l'oscillateur 3 est décalé vers l'arrière du même montant. En assurant que le «clic» au début des notes aura toujours le même son, le réglage de la phase initiale à une valeur différente de Off est particulièrement utile pour des sons percussifs.

Destination de modulation « Osc initial phase».

Key mode

Valeur	Signification
Poly	Polyphonic
Mono 1	monophonique, multi-trigger, plein portamento
Mono 2	monophonique, multi-trigger, portamento legato
Mono 3	monophonique, un seule trigger, portamento complet
Mono 4	monophonique, un seul trigger, portamento legato
Hold	Polyphoniques. Notes maintenues jusqu'à leur libération et une nouvelle note est jouée

Osc Volume -64 À -63 :
Niveau total de tous les oscillateurs et les signaux d'entrée (mais pas de bruit ou Ring Modulator) immédiatement avant d'entrer dans les filtres. Remarque: La valeur 0 est le gain de l'unité à-dire le volume déjà maximal – positif valeurs contrôlent l'intensité de saturation seulement.
Modulation destination « OscVolume ».

Portamento Off, 1 à 127 :
Détermine la lenteur de glissement de hauteur (Pitch) des notes de l'une à l'autre. L'effet réel de portamento dépend de la « KeyMode ».
Modulation destination « Portamento ».

Punch > 0 à 127 :
Améliore l'effet percussif de courts temps d'attaque dans l'enveloppe de l'amplificateur. A des valeurs plus élevées, « Punch » devient un « snap » notable au début de chaque note.
Destination de modulation « Intensité Punch ».

FiltEnv> Sync Frequency -64 À +63 :
Quantité d'application d'enveloppe de filtre. Visible uniquement si au moins l'un des oscillateurs est en Mode « HyperSaw ».

« Sync Offset » : Analogue à « FiltEnv> FM » dans les autres modèles d'oscillateur. Si oscillateurs 1 et 2 sont tous le 2 « Hyper-Saw », ce paramètre module le « Sync Offset » des deux oscillateurs en même temps. Notez que oscillateur 1 ne sera pas affecté si « Syn » est pas activé.
Destination de modulation « FiltEnv> FM / Sync ».

Sync Frequency 0 à 127 :
Le décalage de fréquence audible de HyperSaw
Visible uniquement si au moins un oscillateur est en mode HyperSaw. Directement accessible depuis le panneau via « FM Amount ».

SubOscillateur
Oscillateur « slave » supplémentaire accordé une octave en dessous de son oscillateur maître.

- Si l'oscillateur 1 est en mode classique, le sub-oscillateur est une onde carrée ou Triangle asservie à l'oscillateur 1.
- Si l'oscillateur 1 ou 2 est en mode HyperSaw, l'oscillateur secondaire est HyperSub

Volume 0 à 127 :
SubOscillateur mix. En mode « HyperSaw », ce paramètre « crossfadé » entre « HyperSaw » et « Hyper-Sub ».
Modulation destination "SubOscVolume".

Shape Carré, Triangle :
Dorme d'onde du sous oscillateur.
Non disponible si l'oscillateur 1 est en mode « HyperSaw » ou « WaveTable ».

2.1.1.1.18 Noise

Volume Off, 1 à 127 :
Niveau de bruit. Sur Off, le paramètre color ne sera pas visible.
Destination de modulation « Noise Osc Vol ».

Color -64 À +63 :
Règle la gamme de fréquences de bruit.

- négatif : plus sombres,
- positif : plus brillants.
- 0 : « bruit blanc » standard.

Destination de modulation « Noise Osc Color ».

Ring Modulator
Le Ring Modulator crée des fréquences supplémentaires (somme et différence) en multipliant les signaux d'oscillateur 1 et 2. Il ne peut pas être actif en mode « Split ».

Volume Off, 1 à 127 :
Niveau de sortie du modulateur en anneau. Indépendant de « Osc Volume ».
Modulation destination « Ring Modulator ».

2.1.1.2 Filters

Le Virus TI dispose de 2 filtres multimodes qui peuvent être configurés en série, parallèle ou Split (à savoir canaux droit et gauche séparés et avec différentes sources de signaux).

Saturation

Type	Signification
Off	Pas de saturation. Notez que les valeurs positives de VOLUME OSC contrôlent toujours une saturation « analogique » si un modèle de filtre analogique est sélectionné
Light, Soft, Medium, Hard, Digital	Quatre courbes de distorsion différentes.
Wave Shaper	Waveshaping sinusoïdales. Peut causer des changements drastiques à une forme d'onde comme linear FM. Notez que la Wave Shaper commence déjà à prendre effet à faible OSC VOLUME (à savoir des valeurs négatives)
Rectifier	Rectification complète de l'onde. Inverse la moitié du signal, faussant ainsi le son
Bit Reducer	Réduction de Bit Depth. Génère un bruit numérique de quantification similaire aux premiers samplers
Rate Reducer	Réduction de fréquence d'échantillonnage. Génère un aliasing numérique similaire aux premiers samplers.
Rate + Follow	Réduction du taux de + Key Follow
Low Pass	Filtre simple passe-bas
Low + Follow	Low Pass avec Key Follow.
High Pass	Simple filtre passe-haut.
High + Follow	High Pass avec Key Follow.

Osc Volume / Saturation -64 À -63:
Le bouton **OSC VOLUME** contrôlant également la saturation, ce paramètre change de nom en fonction de la valeur. Certains types de saturation (en particulier Wave Shaper) commencent à prendre effet au-dessous de la position centrale.

2.1.1.2.1 Filter-1

Cutoff 0 à 127 :
Filtre 1 de seuil de fréquence. Destination de modulation « Filter1 Cutoff ».

Resonance 0 à 127 :
Accentuation du filtre 1 de fréquence de coupure. L'effet réel de la résonance dépend du Mode sélectionné (voir ci-dessous). Modulation destination « Filter1 Resonance ».

Env Amount 0 à 127 :
Montant de l'enveloppe de filtre appliqué au filtre 1 Cutoff. A noter que cet effet peut être inversé. Destination de modulation « Filtre 1 Env Amount ».

Mode

Mode Filtre	Signification
Low Pass	LP. Permet le passage des fréquences inférieures au point de coupure (Cutoff), soit rejette ceux-dessus du point de coupure
High Pass	HP. Permet le passage des fréquences au-dessus du point de coupure (Cutoff), c'est à dire rejette celles en dessous du point de coupure
Band Pass	BP. Permet le passage des fréquences proches du point de coupure, c'est à dire rejette simultanément ceux dessus et dessous le point de coupure

Mode Filtre	Signification
Band Stop	BS. Rejette les fréquences proches du point de coupure c'est-à-dire permet le passage des fréquences supérieures ou inférieures au point de coupure. Notez que la résonance rétrécit de manière notable cette bande, ce qui rend l'effet plus subtil.
Analog 1 .. 4 Pole	Emulation d'un filtre en cascade analogiques classiques « ladder » (ou échelle), mais avec un nombre variable de pôles. Dans ce mode, le type « Saturation » est ignoré, et remplacé par le filtre de saturation « MiniMoog™ ». Ce type est intéressant pour l'expérimentation, ce qui donne souvent des résultats surprenants lorsque la résonance est réglée très haut.

A propos des modes analogiques de filtrage 1pole-4pole :
En plus des filtres de virus classiques, connus pour leur douceur et leur caractère musical, le Virus TI Snow propose un filtre analogique inspiré par la cascade de tableau « ladder » du synthétiseur Minimoog. Toutefois, alors que l'original offre seulement un passe-bas 4 pôles, le Virus Snow fourni la possibilité de choisir entre 1 et 4 pôles sur un seul filtre. En fait, en utilisant le filtre 2, ainsi, il est possible de réaliser un filtre en cascade de 5 ou même 6 pôles!
Saturation et résonance intégrées qui peuvent être poussé vers l'auto-oscillation assurent un caractère analogique très convaincant.

> Astuce: Avec le filtre analogique, la polyphonie pour cette partie sera réduite jusqu'à 50%.

Key Follow -64 À +63
Quantité dont le Cutoff suit la note MIDI et de pitch bender.

Env Polarity Positif, Négatif :
L'effet de « Env Amount » sur le filtre 1 peut être inversé en réglant ce paramètre sur Negatif.

2.1.1.2.2 Filter-2

Cut 0 à 127 ou -64 à +63 :
Filter 2 fréquence de seuil. Si Cutoff Link est actif, filtre 2 coupure devient bipolaire décalage pour filtrer 1 au lieu d'une valeur absolue. Destination de modulation "Filter2 Cutoff".

Resonance 0 à 127 :
Accentuation de la fréquence de coupure de filtre 2. L'effet réel de la résonance dépend de Mode sélectionné (voir ci-dessous). Modulation destination « Filter2 Resonance ».

Env Montant 0 à 127 :
Montant d'enveloppe du Filtre 2, c'est-à-dire quantité d'enveloppe de filtre appliquée à son Cutoff. Notez que cela peut être inversé en changeant la polarité.
Modulation destination « Filter2 Env Amount ».

Mode

Mode	Signification
Low Pass	LP. Permet le passage des fréquences inférieures au point de coupure, c'est à dire rejette celles au dessus du point de coupure (Cutoff).
High Pass	HP. Permet le passage des fréquences au-dessus du point de coupure, c'est à dire rejette celles en dessous du point de Cutoff.
Band Pass	BP. Permet le passage des fréquences proches du point de coupure, c'est à dire rejette simultanément celles dessus et dessous le point de coupure.
Band Stop	BS. Rejette les fréquences proches du point de coupure (dans une certaine «bande») à savoir permet le passage des fréquences au-dessus ou au-dessous du point de coupure. A noter que la résonance se rétrécit la bande de manière notable, ce qui rend l'effet moins évident.

Notez que le filtre 2 ne propose pas les modes « analogiques ».

Key Follow 0 à 127 :
Combien de coupure 2 suit la note MIDI et de pitch bender. Modulation destination “Filter2 Key Follow ».

Env Polarity Positif, Négatif :
L'effet de Env Montant sur le filtre 2 coupure peut être inversée en réglant ce paramètre à Négatif.

2.1.1.2.3 Common

Routing

Mode	Signification
Serial 4	Les filtres en sont acheminés en série, avec 2 pôles chacun.
Serial 6	Les filtres sont routés en série, le filtre 1 avec 4 pôles et le filtre 2 avec 2 pôles.
Parallel 4	Les filtres sont routés en parallèle avec 2 pôles chacun.
Split Mode	Les filtres sont également acheminés en parallèle avec 2 pôles chacun, mais chaque filtre reçoit un ensemble différent de signaux : - Oscillator 1 et le sous-oscillateur sont envoyés au filtre 1, - Oscillator 2 (y compris FM), Oscillator 3 et Noise sont envoyés au filtre 2. Le modulateur en anneau est désactivé.

Il n'y a pas de différence entre « Serial 4 » et « Serial 6 » si l'un des modes de filtrage « analogiques » est sélectionné.

Filter Balance -64 À +63 :
Ajouté aussi simplement que possible, c'est la contribution relative de chaque filtre à la sortie globale de la section de filtre. C’est en fait, un ensemble complexe de fondus enchaînés, mais le résultat est très intuitif:

- 64 : la sortie du filtre 1 n’est pas entendue
- 0 : les deux filtres contribuent également.
- +63 : la sortie du filtre 2 n’est pas entendue

Cutoff Link

Position	Signification
Off	Le bouton Cutoff de filtre 1 affecte uniquement le filtre 1
On	Le bouton supérieur de **Cutoff** contrôle également le filtre 2. Le bouton inférieur **Cutoff 2** devient un offset bipolaire (64 à +63) pour filter 1 au lieu d'une valeur indépendante.

Key Follow Base C-2 à G8 :
Note-pivot pour « Key Follow ». Les notes dessous et dessus seront affectées par « Key Follow ».

Pan Spread 0 à 127 :
Largeur stéréo du signal de mode Split, c’est à dire niveaux relatifs des signaux gauche et droit. Pan Spread s’applique également aux sons Unison, et est donc reflété dans le menu principal d'édition. Destination de modulation « Pan Spread ».
Uniquement visible ici en mode Split (voir « Routing » ci-dessus).

2.1.1.3 Envelopes

Noter que le générateur d'enveloppe de filtre peut également être utilisé à d'autres fins en définissant un filtre d'enveloppe en tant que source dans la matrice.

2.1.1.3.1 Filter Enveloppe

Attack 0 à 127: Le temps qu'il faut pour l'enveloppe de filtre pour passer de 0 au maximum.

Decay 0 à 127 :
Temps qu'il faut pour passer du maximum au niveau Sustain (voir ci-dessous).

Sustain 0 à 127:
Niveau nominal après le Decay.

Sustain Slope -64 À +63 :
Les valeurs négatives provoquent le Decay jusqu'à zéro de la phase Sustain
Les valeurs positives font monter la phase au maximum.

Release 0 à 127 :
Temps de décroissance du niveau actuel à zéro, dès qu'une note est relâchée.

2.1.1.3.2 Amp Envelope

Attack 0 à 127 :
Temps qu'il faut pour que l'enveloppe de l'amplificateur passe de 0 au maximum.
Accessible depuis le panneau via le bouton « **ATTACK** » inférieur.

Decay 0 à 127 :
Remps qu'il faut pour passer du maximum au niveau Sustain (voir ci-dessous).

Sustain 0 à 127 :
Niveau nominal après le Decay.

Sustain Slope -64 À +63 :
Les valeurs négatives provoquent le Decay jusqu'à zéro de la phase Sustain
Les valeurs positives font monter la phase au maximum.

Release 0 à 127 :
Temps de décroissance du niveau actuel à zéro, dès qu'une note est relâchée.
Accessible depuis le panneau via le bouton « AMP RELEASE ».

2.1.1.3.3 Enveloppes 3 et 4

Deux enveloppes supplémentaires sont maintenant disponibles en tant que sources de modulation dans mod Matrix. Ils se comportent exactement de la même manière que le filtre et les enveloppes d'amplificateur, avec les mêmes 5 étapes :

Attack
Durée pour que l'enveloppe atteigne son état maximal

Decay
Durée pour décroitre du sommet de la phase d'attaque au niveau de Sustain.

Sustain
Niveau auquel l'enveloppe reste aussi longtemps que la note est maintenu.

Sustain Slope
Les valeurs positives provoquent la montée du niveau Sustain vers le maximum.
Les valeurs négatives provoquent sa décroissance vers le minimum.
Plus grande est la valeur, et plus rapide est l'augmentation/décroissance.

Release
Pendant combien de temps il faut pour l'enveloppe de tomber à son état minimum une fois que la note est relâchée.

Hardware Interface : Les paramètres des enveloppes 3 et 4 peuvent être trouvés dans le menu « Single EDIT ». Presser **EDIT**, puis « PARAMETER » ◄► pour faire défiler les pages.

Virus Control : Pour éditer les enveloppes 3 et 4, cliquez sur l'onglet « FILTER ». Sur le côté inférieur gauche du filtre page, se trouve le panneau d'enveloppe de filtre. Sur le côté gauche de cette fenêtre, il y a maintenant 3 boutons « F » « 3 » et « 4 ».

- Cliquez sur « F » pour afficher et modifier l'enveloppe de filtre
- Cliquez sur « 3 » pour afficher et modifier l'enveloppe 3.
- Cliquez sur « 4 » pour afficher et modifier l'enveloppe 4.

2.1.1.4 Mod Matrix Parameters

Le menu MOD contient tous les paramètres pour les LFO (oscillateurs basse fréquence) et modulation Matrix.

Une grande variété de modulateurs est utilisable pour appliquer les changements dynamiques au son, comme le vibrato ou les effets de trémolo, balayages automatiques etc.

La matrice de modulation est utilisée pour le contrôle personnalisé de routage. Six sources peuvent être acheminées vers 3 destinations chacune. Les sources disponibles comprennent les enveloppes et LFOs internes ainsi que la plupart des contrôleurs MIDI, canal pressure (aftertouch) etc .. La liste des destinations comprend presque tous les paramètres du mode « Single » dans le virus.

Les informations ci-dessous s'appliquent à tout « Slot » dans la matrice.

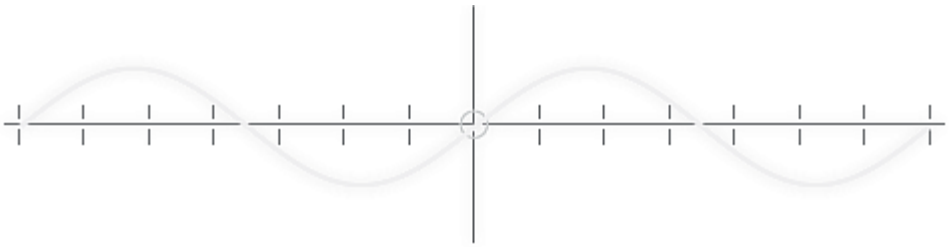
Source Off, Pitch Bend ... Random :
Source de modulation (enveloppes, LFO, contrôleurs MIDI, etc.). Cette la source peut être acheminée simultanément à un maximum de 3 destinations par « Slot ».

Amount -64 À +63 :
Quantité de modulation pour la destination spécifiée. La gamme est bipolaire de sorte que la modulation peut être inversée, et les montants sont doublés en interne afin que les destinations unipolaires puissent être modulées sur leur gamme entière (à savoir 128 valeurs). Le montant lui-même peut être contrôlé par une autre source de modulation. Destination de modulation ; par exemple « Slot4 AMOUNT2 ».

Destination Off ... Wavetable 2 Index :
Indique un paramètre de destination.

2.1.1.4.1 Sources de modulation spéciales

Unipolar LFOs
Les 3 LFO du Virus TI sont tous bipolaires par défaut. Cela signifie que lorsque vous ciblez un paramètre avec l'un d'eux, sa valeur est modulée à la fois positivement et négativement à une partir de la valeur d'origine.
Un LFO bipolaire ressemble au schéma suivant:



Dans TIOS 4.5 chacun des 3 LFOs peut maintenant être sélectionné en mode unipolaire. Cela signifie que la modulation ne se produit dans une direction à l'écart de la valeur actuelle du paramètre cible.



* Dans la liste des sources de modulation, vous verrez chaque LFO classé à la fois bipolaire et unipolaire. Vous êtes libre de sélectionnez la version d'un LFO particulier pour tout Slot de modulation dans le même patch, alors que le LFO lui-même est pas affectée par la sélection.

Key Analog
Les synthés analogiques vintages sont connus pour se dérégler avec le temps, notamment avec « unstable tuning » et « inconsistent key tracking ». Ces défauts sont devenus cependant des caractères spécifiques de ces synthés, et des repères sonores dans un mix.

Dans TIOS 4.5, il existe un moyen d'introduire certains de ces bizarreries dans le virus, par le biais de sources de modulation analogiques de touches. Le suivi de touche est ainsi faussé délibérément de manière à créer une incohérence sur le clavier, mais d'une manière reproductible. Ainsi, on peut faire en sorte par exemple, que certaines touches soient toujours hors Pitch d'un certain montant, ou sont plus ternes ou plus lumineuses que les touches adjacentes. Il existe 2 variantes de ces décalages, ce qui permet de décaler les différents paramètres par un arrangement différent sur le clavier. Chaque version est disponible sous forme « fine » ou « Coarse ».

AnaKey 1/2 Fine
Utilisez ces sources de modulation pour décaler les paramètres qui affectent le Pitch sur certaines touches. Par exemple le Cutoff d'un filtre avec une très grande résonance.

Remarque: lorsqu'il est appliqué à d'autres paramètres, l'effet « Analog Key 1/2 fine » sera probablement si subtil qu'il sera inaudible. Dans ce cas, essayer une des versions « Coarse » à la place.

AnaKey 1/2 Coarse

Utilisez ces sources de modulation pour décaler la valeur de tout paramètre dans Mod Matrix sur certaines touches. Dans la plupart des cas, cela sera inadapté pour moduler la hauteur de Pitch, car l'effet est extrême, même avec Modulation Amount = 1.

Constant Offset
La résolution interne des paramètres du moteur sonore du virus est de 24 bits, ce qui permet théoriquement environ 16 millions de valeurs différentes pour chaque paramètre continûment variable. La spécification MIDI, cependant, ne permet qu'une résolution de 128 valeurs par paramètre.

Cependant, dans la plupart des situations, une résolution de 128 valeurs est déjà beaucoup, car elle permet toujours de faire l'affaire. Il y a cependant des occasions, de vouloir régler un paramètre si précisément que la valeur souhaitée est quelque part entre deux des 128 positions. Voilà pourquoi le virus Snow possède la possibilité d'appliquer un décalage continu à un paramètre via le Mod matrix.

1% Constant
Utilisez cette option pour affiner tous les paramètres en continu jusqu'à 1% de la gamme disponible. Ce sera probablement seulement perceptible lors de la modulation de ceux des paramètres qui affectent le Pitch, notamment la fréquence de coupure d'un filtre à très haute résonance.

10% Constant
Utilisez cette option pour affiner tous les paramètres pouvant atteindre 10% de la gamme disponible, dans des situations où « Offset 1% » est insuffisant.

> Astuce: En ciblant un autre Slot mod avec un décalage constant, une précision beaucoup plus élevée est obtenue dans Mod Matrix.

2.1.1.5 Modulator Parameters

Le menu « MOD » contient tous les paramètres pour les LFO (oscillateurs basse fréquence) et modulation Matrix. Une grande variété de modulateurs est disponible pour appliquer les changements dynamiques au son, comme le vibrato ou les effets de trémolo, balayages automatiques etc.

Traditionnellement, les LFO (oscillateurs basse fréquence) sont utilisés pour la modulation cyclique par exemple vibrato, tremolo etc .. Sinon, 2 des 3 LFO du Virus peuvent servir de simples enveloppes, de sorte que le label « modulators » semble plus approprié que "LFO" pour cette section.

> Notez que chaque LFO dans le virus a un ensemble différent de destinations prédéfinies, et que LFO3 permet la sélection d'une destination unique.

2.1.1.5.1 LFO 1 63
2.1.1.5.2 LFO 2 63
2.1.1.5.3 LFO 3 63
2.1.1.5.4 LFO 1 Destinations 64
2.1.1.5.5 LFO 2 Destinations 64
2.1.1.5.6 LFO 3 Destination 65

2.1.1.5.1 LFO 1

Clock

Off	LFO1 n'est pas synchronisé.
1/64 ... 16/1	Le taux de LFO1 est synchronisé sur l'horloge, exprimée en fraction d'une mesure 4/4.

Rate 0 à 127 :
Vitesse du LFO1 lorsqu'il n'est pas synchronisé (voir « Clock » ci-dessus).
Modulation destination « Rate LFO1 ».

Shape Sine, Triangle, Sawtooth, Square, S & H, S & G, Waves 3 à 64:
Forme d'onde du LFO.

Contour -64 À +63 :
Contrôle continu sur la forme d'onde LFO. Destination de modulation « LFO1 Contour »

Sine	Triangle	to Square
Triangle	to failing Saw	to rising Saw
Saw	concavity	Convexity
Square	pulse width <50%	pulse width > 50%
S & H	---	---
S & G	---	---
3 to 64	zoom into wave	---

Mode

Poly	Chaque voix a son propre LFO, et ceux-ci sont légèrement désaccordé uns par rapport aux autres.
Mono	Toutes les voix partagent un LFO commun. Valable uniquement si les paramètres du mode d'enveloppe et de déclenchement de la phase (Voir ci-dessous) sont tous deux réglé sur "Off".

Enveloppe Mode

Off	Mode LFO Standard (cyclique)
On	Le LFO devient effectivement une enveloppe supplémentaire. Les LFOs en mode « Envelope » sont unipolaires et s'arrêtent après avoir terminé un cycle. Le point de départ / arrivée au sein de l'onde peut être spécifiée via « Trigger Phase ».

Trigger Phase Off, 1 à 127 :
Sur Off, LFO1 circule librement à savoir sa phase n'est remise à zéro par chaque note jouée (sauf dans le Mode enveloppe). Toutes les autres valeurs définissent le point de départ à l'intérieur de l'onde.

Key Follow Off, 1 à 127 :
Quantité dont le LFO1 rate est affecté par le numéro de note MIDI. Notez que « Key Follow » ne s'applique pas lorsque les LFOs sont en mode enveloppe ou sont synchronisés sur l'horloge).

2.1.1.5.2 LFO 2

Tous les paramètres d'édition pour LFO2 sont les mêmes que ceux pour LFO1.

2.1.1.5.3 LFO 3

Les paramètres d'édition pour LFO3 sont les mêmes que ceux pour LFO1, sauf que Contour, Mode Enveloppe Trigger Phase ne sont pas disponibles dans LFO3.

2.1.1.5.4 LFO 1 Destinations

Osc1 Pitch -64 À +63 :
Montant par lequel LFO1 module le Pitch oscillateur 1. Destination de modulation « LFO1> Osc1 Pitch ».

Osc1 + 2 Pitch -64 À +63 :
Montant par lequel LFO1 module le Pitch de tous les oscillateurs, contrôlant les deux autres valeurs dans cette
page à la fois.

Osc2 Pitch -64 À +63 :
Montant par lequel LFO1 module le Pitch oscillateur 2. Notez que l'oscillateur 3 suit automatiquement toute modulation de Pitch appliquée à l'oscillateur 2.
Destination de modulation « LFO1> Osc2 Pitch ».

Impulsion Width -64 À +63 LFO1 :
Montant par lequel LFO1 module « Impulsion Width » des deux oscillateurs principaux.
Destination de modulation « LFO1> Pulse Width ».

Resonance -64 À +63
Montant par lequel LFO1 module la résonance des deux filtres.
Destination de modulation « LFO1> Resonance ».

Filter Gain -64 À +63 :
Montant par lequel LFO1 module le niveau total de tous les signaux avant d'entrer dans les filtres. Destination de modulation « LFO1> Filter Gain ».

Assign Target Off, Amp Env Attaque ... Index WaveTable 2 :
Choix parmi une liste de destinations disponibles pour LFO1.

Amount -64 À +63 :
Montant par lequel LFO1 module le paramètre cible.
Modulation destination « LFO1 Assign Amt ».

2.1.1.5.5 LFO 2 Destinations

Cutoff 1 -64 À +63 :
Montant par lequel LFO2 module la fréquence de coupure de filtre 1. En automatisant le potar **CUTOFF** quand « Cutoff Link » est désactivé.
Modulation destination « LFO2> Cutoff1 ».

Cutoff 1 + 2 -64 À +63 :
Montant par lequel LFO2 module les fréquences de coupure de filtres 1 et 2 simultanément, en contrôlant les deux autres valeurs dans cette page.

Cutoff 2 -64 À +63 :
Montant par lequel LFO2 module la fréquence de coupure de filtre 2. En automatisant le potar **CUTOFF 2**.
Modulation destination « LFO2> Cutoff2 ».

Shape 1 + 2 -64 À +63
Montant par lequel LFO2 module les formes des oscillateurs 1 et 2 simultanément.
Destination de modulation « LFO2> Shape ».

FM Amount -64 À +63 :
Montant par lequel LFO2 module le montant de modulation de fréquence.
Destination de modulation « LFO2> Montant FM ».

Panorama -64 À +63 :
Montant par lequel LFO2 module la position du signal à travers les sorties stéréo. Modulation destination « LFO2> Panorama ».

Assign Target Off, Amp Env Attaque ... WaveTable 2 Index :
Sélection d'une des nombreuses destinations possibles pour LFO2.

Amount -64 À +63 :
Montant par lequel LFO2 module Assign target spécifié (voir ci-dessus).
Modulation destination « LFO2 Assign Amt ».

2.1.1.5.6 LFO 3 Destination

Fade In 0 à 127:
Montant dont LFO3 peut être « faded » après chaque note.
- 0 = instantané,
- 127 = 40 secondes.

Particulièrement utile pour les effets de vibrato retardé etc ..

Assign Target

Osc1 pitch	Ptitch de Oscillator 1
Osc1 + 2 Pitch	Pitch de tous les oscillateurs.
Osc2 pitch	Pitch de Oscillator 2. Notez que oscillateur 3 suit automatiquement toute modulation de Pitch appliquée à l'oscillateur 2.
OSC1 Pulse Width	La largeur d'impulsion de l'oscillateur 1
Osc1 + 2 Pulse Width	Largeur d'impulsion des deux oscillateurs en même temps.
OSC2 Pulse Width	largeur d'impulsion de l'oscillateur 2
Sync Phase	Lorsque « Sync » est activé, définit la phase absolue de l'oscillateur 2 à chaque fois qu'il est remis à zéro par l'oscillateur 1. Moduler Sync Phase peut provoquer des effets similaires à modulation Pulse Width, apportant ainsi plus de chaleur à sync-sounds (généralement assez froid)

Contrairement à LFO1 et LFO2, LFO3 a un seul Slot de modulation, offrant un choix de l'un des objectifs ci-dessus.

Amount 0 à 127 :
Montant par lequel LFO3 module la cible sélectionnée. Notez que, contrairement aux autres LFO, c'est un paramètre unipolaire.
Modulation destination « LFO3 Assign Amt ».

2.1.1.6 Arpeggiator Parameters (A rédiger)

2.1.1.7 Effect Parameters (A rédiger)

2.1.1.8 Common (A rédiger)

2.1.2 Atomizer (A rédiger)

2.1.3 Multi Parameters(A rédiger)

2.1.4 Multi Mode Parameters(A rédiger)

2.1.5 Configuration Parameters(A rédiger)

2.1.5.1 Config Menu Parameters(A rédiger)

2.1.5.2 System Settings(A rédiger)

2.2 Astuces

2.2.1 CHANGER LA PILE 67
2.2.2 VÉRIFICATION NUMÉRO DE SÉRIE 70
2.2.3 FACTORY RESET 70
2.2.4 TRIER LES SONS PAR CATÉGORIE (EN MODE HARDWARE) 70

2.2.1 Changer la pile

Le virus Snow n'a pas de bouton POWER, mais un mode veille qui repose sur une pile d'une durée de vie de 4 ou 5 ans.

http://fr.audiofanzine.com/rack-modelisation/access-music/Virus-TI-Snow/pedago/tutoriels/changement-pile-carte-mere-virus-ti-7222/

Et oui, mettre un bouton "Power" sur un Virus TI aurait été si simple..... Mais Access- Music ayant pour habitude de nous pourrir la vie (notamment avec leur si "stable" Virus Control) a décidé de nous pondre un mode veille.... on ne sait toujours pas pourquoi.....

Toujours est il que cette pile (CR2032) fini forcement par nous lâcher un jour ou l'autre.... du moins à partir de la V4

Ce faisant, si vous avez le malheur de débrancher du secteur votre synthé, ou peut être une coupure de courant.... le synthé ne boot plus et reste figé sur la page "WELCOME"

Voici donc un petit tuto pour changer la pile, ici réalisé sur un TI POLAR.

NB: une pile devrait tenir 5 ans, dans mon cas elle a tenu 10 ans.

Je vous fais suivre un Tuto Photo (je suis en possession d'une version POLAR, la version KEYBOARD doit fonctionner de la même façon et le DESKTOP doit être un jeu d'enfant car pas de clavier, le clavier est fixé à la carcasse et se désolidarise au démontage donc faites gaffe.....)

On commence donc par enlever les potards comme d'hab:



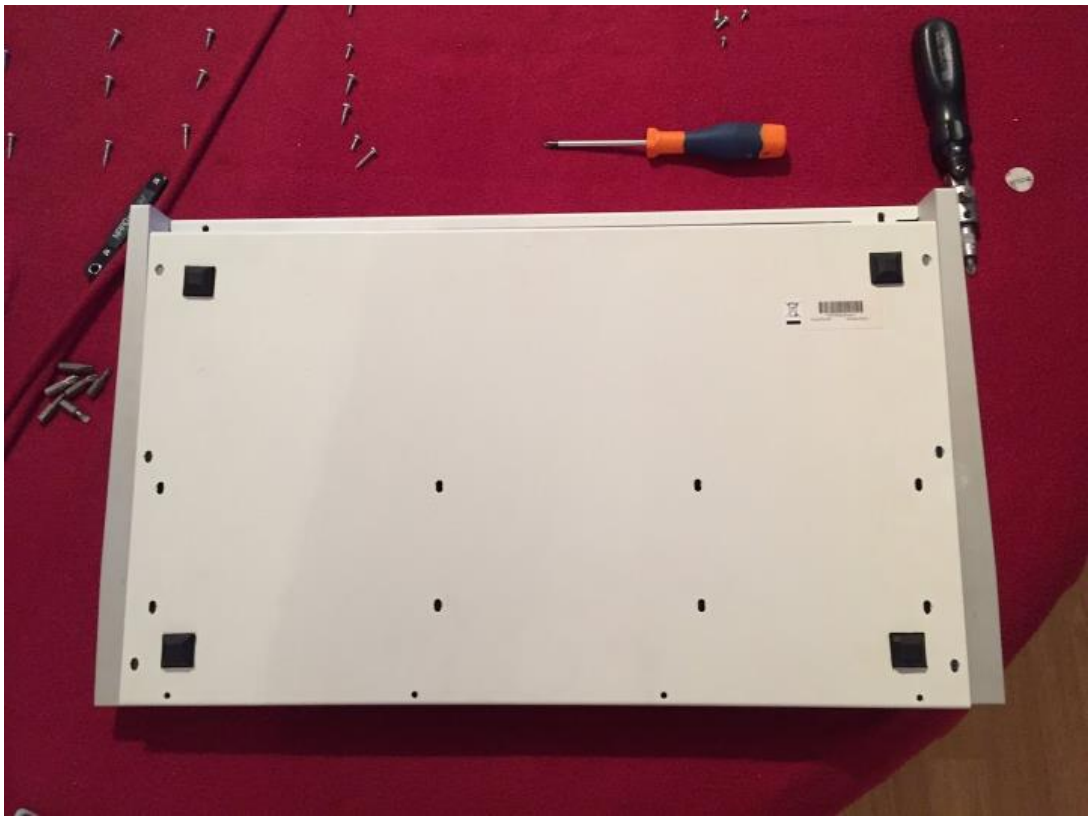
Puis les vis comme sur les photos qui vont suivre pour obtenir ceci:



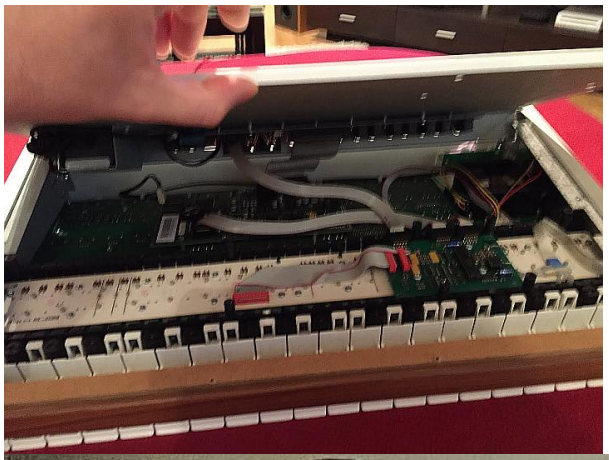




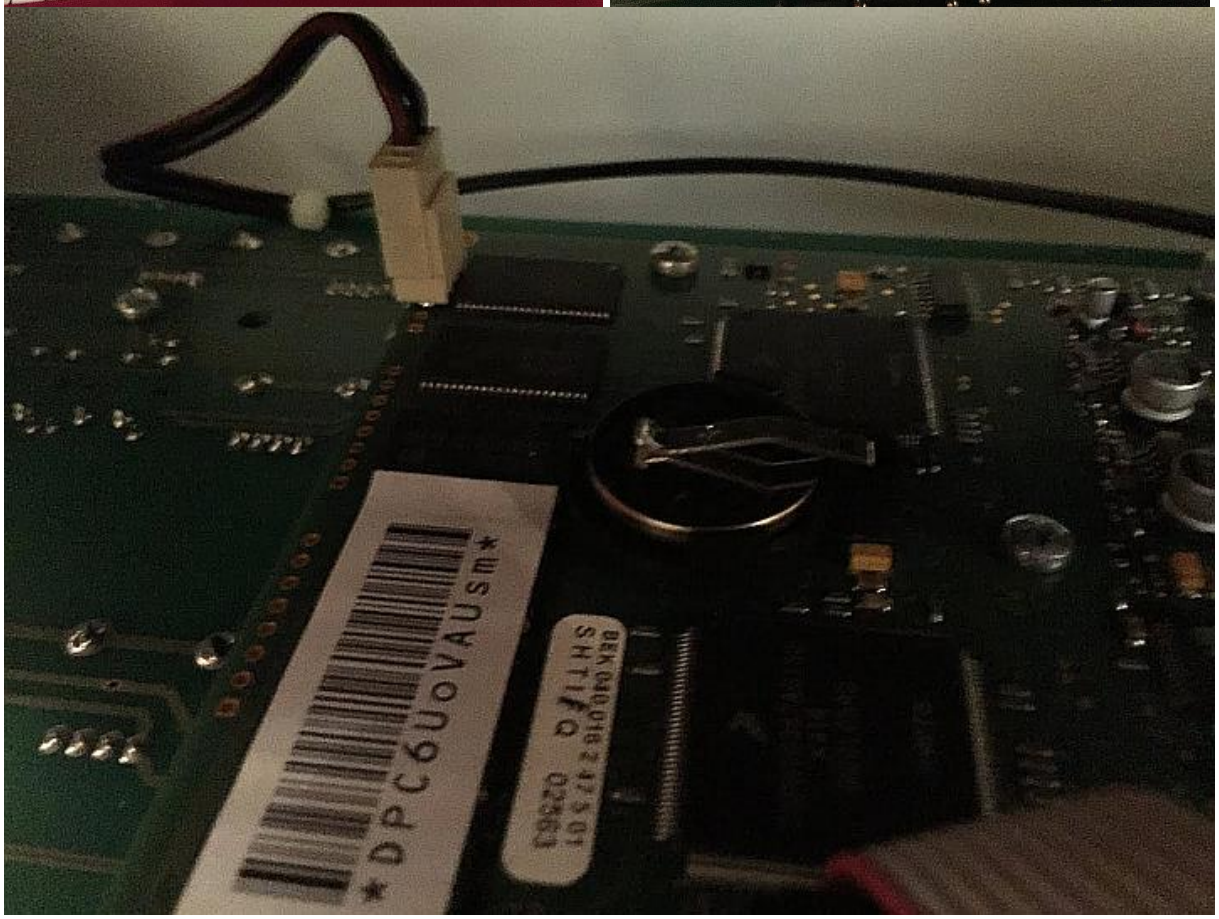




Puis lever le capot et vous aller avoir un accès très facile à la pile:







Il ne reste alors plus qu'à la remplacer, remonter et le tour est joué, je suis actuellement en V 5.1.3.0 sur OSX 10.8 et ca ne fige plus sur l'écran WELCOME

Il n'est par contre plus possible de récupérer les RAM A à D.... solutions: passer par le VC et copier les RAM à télécharger sur le site access (si non, je les ai chez moi....) une par une..... un peu long mais c'est la seule solution.....

Olivers & Riggs @ sounclound.com

2.2.2 Vérification numéro de série

http://fr.audiofanzine.com/rack-modelisation/access-music/Virus-TI-Snow/pedago/astuces/verification-numero-de-serie-2574/

On peut connaître le numéro de série du Virus TI sans avoir à retourner la machine:

(Valable UNIQUEMENT pour la version SNOW)

1: Débranchez le virus du secteur
2: maintenez les 2 boutons RAM2+RAM3
3: rebranchez le virus tout en maintenant la pression sur les 2 boutons

Le numéro de série est maintenant affiché sur l'écran de votre machine !!!

2.2.3 Factory Reset

http://fr.audiofanzine.com/rack-modelisation/access-music/Virus-TI-Snow/pedago/astuces/faire-un-reset-pour-revenir-aux-parametres-usine-du-snow-2461/

En mode normal:

- Débranchez le Snow du secteur.
- Appuyez sur la touche **TAP TEMPO** (sans la relâcher).
- Rebranchez le Snow sur secteur et relâchez la touche **TAP TEMPO** quand toutes les LED clignotent.

En mode veille:

Appuyez simultanément sur les touches **TAP TEMPO** et **EDIT/SHIFT**.
Relâchez le tout dès que les LED clignotent

2.2.4 Trier les sons par Catégorie (en mode Hardware)

http://fr.audiofanzine.com/rack-modelisation/access-music/Virus-TI-Snow/pedago/astuces/trier-les-sons-par-categorie-en-mode-hardware-6354/

En mode Hardware (donc pas en TI/VST).

Pour ceux qui souhaiteraient trier les sons par Catégorie (Leads, Pads, Arp ...) et les faire défiler avec un seul bouton :

- Appuyer sur **Bank**
- Puis **Edit/Shift**
- puis **Bank**

Ensuite, choisir la Catégorie avec le bouton **Value 1**

Enfin, faire défiler les sons avec les touches **Value-** ou **Value+**

2.3 Ressources supplémentaires

2.3.1 TUTORIELS VIDÉO 71
2.3.2 FORUM 71
2.3.3 PATCHS 71

2.3.1 Tutoriels vidéo

Access : http://www.virus.info/tutorialvideos
démo : http://www.virus.info/virusti/audiodemos

2.3.2 Forum

http://www.virus.info/tutorialvideos

2.3.3 Patchs

- Patches gratuits :
  http://www.virus.info/page/render/lang/en/p/25/do/Downloads_user_manuals_and_additional_patches_for_the_virus_ti.html

- mysteryislands-music
  Access Virus Revealed Soundset volume 1 & 2 Bundle (35€) : https://www.mysteryislands-music.com/product/access-virus-revealed-soundset-volume-1-2-bundle/

- Access Virus Revealed Soundset volume 1 (23€) : https://www.mysteryislands-music.com/product/access-virus-revealed-soundset-volume-1/ (23€)

- Access Virus Revealed Soundset volume 2 (23€) : https://www.mysteryislands-music.com/product/access-virus-revealed-soundset-volume-2/
  https://www.mysteryislands-music.com/product/access-virus-revealed-soundset-volume-2/

3 Logiciels

3.1 ACCESS VIRUS|HC AUDIOUNIT & VSTI LIBRARIAN EDITOR PLUG-IN 72

3.1 Access Virus|HC AudioUnit & VSTi Librarian Editor Plug-in

https://www.mysteryislands-music.com/product/access-virushc-audiounit-vsti-editor-librarian-plug-in/

50€

Ce logiciel permet de brancher un synthé Virus classique et les nouveaux (Access Virus, en rack, b ,c, xl et TI) dans votre DAW et comme VST plug-in (Mac & PC).

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du pdf pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 5

1.1 OU TROUVER QUOI ? (A RÉDIGER) 5
1.2 INTRODUCTION 6
1.3 INSTALLATION 8
1.3.1 MARCHE/ARRÊT 8
1.3.2 CONNEXIONS 8
1.3.2.1 Utilisation depuis un PC via USB 8
1.3.2.2 Utilisation depuis un contrôleur via MIDI 9
1.3.2.3 Audio I / O 9
1.3.2.3.1 OUTPUT 9
1.3.2.3.2 INPUT 9
1.4 CONTRÔLE DU VIRUS 10
1.4.1 MIDI EN UTILISANT LE VIRUS COMME CARTE SON DIRECTEMENT RELIÉE À LA SONO ET AU CLAVIER MAÎTRE 10
1.4.2 UTILISATIONS COMME VST DANS UN LOGICIEL DAW 10
1.4.2.1 Paramétrage 10
1.4.2.2 Choix du logiciel hôte 12
1.5 MODE OPÉRATOIRE 13
1.5.1 BOUTON EXIT / MODE 13
1.5.2 BOUTON TAP TEMPO / PANIC 15
1.5.2.1 TAP TEMPO 15
1.5.2.2 Bouton PANIC 15
1.5.3 BOUTON PART 15
1.5.4 PRESET SOUNDS 15
1.5.4.1 RAM / ROM ? 15
1.5.4.2 Sélection Single Preset 16
1.5.4.3 Sélection Preset multi 17
1.5.5 FONCTIONS DES POTARS 18
1.5.5.1 Volume 18
1.5.5.2 Patch Volume 18
1.5.5.3 Transposition 18
1.5.5.4 Panorama 19
1.5.5.5 Cutoff : low pass filter 19
1.5.5.6 Resonance 19
1.5.5.7 Enveloppe de filtre 19
1.5.5.8 Amp Envelope 20
1.5.6 BOUTONS DU MENU EDIT 21
1.5.7 EASY / EXPERT EDIT MODE 21
1.6 LES PAGES D'ÉDITION 22
1.6.1 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR CLASSIC) 22
1.6.2 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR HYPERSAW) 23
1.6.3 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR WAVETABLE) 23
1.6.4 MENU OSC 1 (OSCILLATEUR FORMANT COMPLEX) 24
1.6.5 MENU OSC 2 24
1.6.5.1 Les Modes Classic, Wavetable, Grain et Formant 24
1.6.5.2 Value 3 (mode HyperSaw) 25
1.6.6 LE MENU « FILTERS » 25

1.6.7 LE MENU « MOD » 26
1.6.8 LE MENU « ENVELOPES » 26
1.6.9 LE MENU EFFECTS 27
1.6.10 LE MENU ARP 27
1.6.11 LE MENU COMMON 28
1.6.12 LE MENU MULTI 29
1.6.12.1 Créer un Multi layer/split 29
1.6.12.2 Audition 29
1.6.12.3 Le Menu Store 29
1.6.12.4 Nommer Votre Patch 30
1.6.12.5 Enregistrer un Patch en Mode Multi 30
1.6.12.6 Le Menu Config 30
1.6.13 À PROPOS DE POLYPHONIE 32
1.6.13.1 Maximiser la Polyphonie 32
1.6.13.2 Optimiser Vos Patches 33
1.6.13.3 Conclusion 35

2 UTILISATION AVANCÉE 36

2.1 TRADUCTION DU MANUEL DE RÉFÉRENCE DU VIRUS SNOW 36
2.1.1 SOUND PARAMETERS 36
2.1.1.1 Oscillateurs 36
2.1.1.1.1 Oscillateur 1 (Classic) 37
2.1.1.1.2 Oscillateur 1 (HyperSaw) 37
2.1.1.1.3 Oscillateur 1 (WaveTable) 38
2.1.1.1.4 Oscillateur 1 (Wavetable PWM Oscillator) 39
2.1.1.1.5 Conseils pour auditionner le Wavetables 40
2.1.1.1.6 Oscillateur 1 (Simple Grain Table) 41
2.1.1.1.7 Oscillateur 1 (Complexe Grains Table Oscillator) 42
2.1.1.1.8 Oscillateur 1 (Simple Formant Table Oscillator) 44
2.1.1.1.9 Oscillateur 1 (Complex Formant Tableau Oscillator) 45
2.1.1.1.10 Oscillateur 2 (Classic) 46
2.1.1.1.11 Oscillateur 2 (HyperSaw) 47
2.1.1.1.12 Oscillateur 2 (WaveTable) 48
2.1.1.1.13 Oscillateur 2 (Simple Grain Table) 49
2.1.1.1.14 Oscillateur 2 (Complex Grains Table Oscillator) 50
2.1.1.1.15 Oscillateur 2 (Simple Formant Table Oscillator) 51
2.1.1.1.16 Oscillateur 2 (Complex Formant Table Oscillator) 52
2.1.1.1.17 Oscillator 2 (Wavetable PWM Oscillator) 53
2.1.1.1.18 Noise 55
2.1.1.2 Filters 56
2.1.1.2.1 Filter-1 56
2.1.1.2.2 Filter-2 57
2.1.1.2.3 Common 58
2.1.1.3 Envelopes 59
2.1.1.3.1 Filter Enveloppe 59
2.1.1.3.2 Amp Envelope 59
2.1.1.3.3 Enveloppes 3 et 4 59
2.1.1.4 Mod Matrix Parameters 60
2.1.1.4.1 Sources de modulation spéciales 61
2.1.1.5 Modulator Parameters 62

2.1.1.5.1 LFO 1 63
2.1.1.5.2 LFO 2 63
2.1.1.5.3 LFO 3 63
2.1.1.5.4 LFO 1 Destinations 64
2.1.1.5.5 LFO 2 Destinations 64
2.1.1.5.6 LFO 3 Destination 65
2.1.1.6 Arpeggiator Parameters (A rédiger) 65
2.1.1.7 Effect Parameters (A rédiger) 65
2.1.1.8 Common (A rédiger) 65
2.1.2 ATOMIZER (A RÉDIGER) 66
2.1.3 MULTI PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.1.4 MULTI MODE PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.1.5 CONFIGURATION PARAMETERS(A RÉDIGER) 66
2.1.5.1 Config Menu Parameters(A rédiger) 66
2.1.5.2 System Settings(A rédiger) 66
2.2 ASTUCES 67
2.2.1 CHANGER LA PILE 67
2.2.2 VÉRIFICATION NUMÉRO DE SÉRIE 70
2.2.3 FACTORY RESET 70
2.2.4 TRIER LES SONS PAR CATÉGORIE (EN MODE HARDWARE) 70
2.3 RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES 71
2.3.1 TUTORIELS VIDÉO 71
2.3.2 FORUM 71
2.3.3 PATCHS 71

3 LOGICIELS 72

3.1 ACCESS VIRUS|HC AUDIOUNIT & VSTI LIBRARIAN EDITOR PLUG-IN 72

Retour au début