WAVES

CODEX

GUIDE DE L'UTILISATEUR



TABLE OF CONTENTS

CHAPTER 1 – INTRODUCTION 3

1.1 Welcome 3

1.2 Product Overview 3

1.3 Concepts and Terminology 4

1.4 Components 5

CHAPTER 2 – QUICK START GUIDE 5

CHAPTER 3 – INTERFACE AND CONTROLS 6

3.1 Interface 6

3.2 Controls 7

CHAPTER 4 – STANDALONE APPLICATION 21

CHAPTER 5 – THE WAVESYSTEM 21

5.1 The WaveSystem Toolbar 23

5.2 Preset Handling 23

5.3 Interface Controls 28

5.4 Waves Preferences (Pro Tools only) 30

CHAPTER 1 – INTRODUCTION

1.1 Bienvenue

Merci d'avoir choisi Waves! Afin de tirer le meilleur parti de votre processeur Waves, s'il vous plaît prendre le temps de lire ce manuel.

En conjonction, nous vous suggérons également de vous familiariser avec www.wavesupport.net.
Vous y trouverez une vaste **base de réponses**, les dernières **spécifications techniques**, des guides **d'installation** détaillés, de nouvelles mises à **jour logicielles**et des informations actuelles sur les **licences** et **l'enregistrement**.

En vous inscrivant à www.wavesupport.net, vous recevrez des informations personnalisées sur vos produits enregistrés, des rappels lorsque des mises à jour sont disponibles et des informations sur votre statut de licence.

1.2 Vue d'ensemble du produit

Waves CODEX est un synthétiseur polyphonique avancé granulaire à ondes conçues pour fournir des sons complexes en évolution qui peuvent aller des émulations acoustiques et analogiques aux sons complètement nouveaux et inédits. Les commandes de CODEX sont très invitantes, combinant tradition et interaction intuitive d'une manière qui permet aux utilisateurs de personnaliser facilement les préréglages existants et de créer des correctifs personnalisés à partir de zéro. Les oscillateurs à ondes uniques sont intégrés dans un moteur de synthèse soustractif qui permet de façonner davantage le son à l'aide de composants et de dispositions analogiques traditionnels.

1.3 Concepts and Terminology

CODEX est alimenté par la technologie Virtual Voltage™, qui relie ses différents générateurs et filtres de transformation, enveloppes et modulateurs. CODEX utilise donc plusieurs des mêmes termes utilisés par ses précurseurs matériels : VCF (Voltage-Controlled Filter), VCA (Voltage-Controlled Applateur), et ainsi de suite.

Alors que toute personne connaissant la synthèse devrait se sentir à l'aise avec la section soustractive de CODEX, les oscillateurs avancés pourraient au premier abord sembler intimidant. Veuillez parcourir la section oscillateur de ce manuel pour mieux connaître les caractéristiques uniques et les vastes possibilités des oscillateurs codex. La courbe d'apprentissage sera payante lors de la rencontre avec d'autres synthétiseurs, qu'ils soient logiciels ou matériels, analogiques ou numériques.

Tous les utilisateurs peuvent participer à la gratification instantanée de la vaste sélection de préréglages d'usine de CODEX. L'équipe de développeurs préréglage expérimentés de CODEX a créé des centaines de presets, triés par catégorie, afin que vous puissiez rapidement trouver le son exact dont vous avez besoin : leads, pads, basses, effets sonores, séquences, lignes rythmiques fermées, mouvements, et plus encore. Ou tout simplement parcourir jusqu'à ce que quelque chose attire votre oreille et capte votre imagination.

Que ce soit en studio ou en live sur scène, de nombreux musiciens aiment contrôler leurs paramètres de synthé en temps réel pour une créativité et une expression accrues. Bien que CODEX prend en charge les fonctionnalités d'automatisation de base des technologies d'hébergement de plugins telles que VST, il prend également en charge MIDI Learn. L'attribution d'un contrôle CODEX à un bouton sur votre contrôleur MIDI est aussi facile que le clic droit > Apprendre > tourne-bouton, fait!

La synthèse granulaire de la table d'onde, la modélisation analogique et la qualité sonore suprême ont un prix. CODEX peut être plutôt CPU et RAM-faim par rapport à d'autres synthétiseurs logiciels. À l'époque du matériel analogique, les oscillateurs moins coûteux étaient souvent considérés comme « sales », tandis que les oscillateurs précis étaient plus coûteux que ce qui était pratique pour la plupart des

musiciens. Ironiquement, dans le monde numérique d'aujourd'hui, la création d'un oscillateur vierge est relativement facile; c'est la « saleté » qui prend plus de calculs cpu à recréer. Pour conserver l'alimentation du processeur, CODEX vous permet de sélectionner le nombre maximal de voix simultanées.

1.4 Composants

CODEX a un composant : CODEX Stereo.

CODEX est un plugin d'instrument virtuel et apparaîtra sous les menus de sélection associés pour les instruments virtuels sous toutes les applications hôtes DAW prises en charge.

Waves CODEX fonctionne également comme une application autonome, en utilisant les pilotes ASIO (Windows) ou Core Audio (Mac) pour lire à travers votre appareil audio de votre choix. CODEX reçoit des données MIDI pour déclencher des notes et contrôler les modifications.

CHAPTER 2 – GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

Ouvrez CODEX sur une piste d'instrument dans votre DAW de choix, ou lancez l'application autonome CODEX.

1. Sélectionnez un préréglage dans les préréglages d'usine de CODEX.
2. Jouer!

Utilisez les commandes de flèche prédéfinies suivantes/précédentes de la barre  d'outils pour faire défiler les préréglages. Si vous recherchez un certain type de son, cliquez sur le bouton de charge pour révéler les préréglages d'usine, triés par catégorie.

CHAPTER 3 – INTERFACE ET CONTRÔLES

3.1 Interface



3.2 Controls

L’interface CODEX est disposée en quatre sections regroupées selon la fonction :

1. Génération de voix et éléments soustractifs (bleu)
2. Sources et patchs de modulation (violet)
3. Effets, QE, sections globales et de sortie (vert)
4. Arpeggiator/séquenceur (rouge)

3.2.1 Oscillators



CODEX a deux oscillateurs à ondes qui sont étiquetés **1** et **2**.

OCTAVE détermine la plage de hauteur.

Gamme: 32, 16, 8, 4, 2 (du plus bas au plus haut pas)

TUNE détermine le pitch.

Gamme: -12 à +12 demi-tons

FINE peaufine le terrain.

Gamme: -100 à +100 cents

RESOLUTION détermine la résolution de l’oscillateur. Gamme:

0 à 100

TABLE sélectionne l’une des 64 tables d’ondes internes ou importées.

Gamme: 1 à 64

WAVE sélectionne une section spécifique de la table d'onde à utiliser comme oscillateur. Gamme: 0 à 10

FORMANT contrôle le formant de l'oscillateur en modifiant les pics spectraux du spectre sonore.

Gamme: -100 à 100

START détermine le point de départ de l'analyse de la table d'onde.

Gamme: 1 à 64

MID détermine le point médian de l'analyse de la table d'onde.

Gamme: 1 à 64

END détermine le point de terminaison de l'analyse de la table d'onde.

Gamme: 1 à 64

SPEED détermine la vitesse de balayage de la vitesse de balayage d'onde.

Gamme: 0 à 100 (free-running), 4/1 à 1/32 (synchronisé)

SCAN SYNC détermine si l'analyse de la table d'onde est synchronisée avec l'horloge hôte.

LOOP – Lorsqu'il est activé, les boucles de balayage à ondes peuvent être continuellement entre « MID » et

Points 'END'.

IMPORT permet l'intégration de fichiers WAV sélectionnables par l'utilisateur. Les fichiers WAV importés sont automatiquement convertis en tables d'ondes par CODEX. Ces nouvelles tables d'onde sont enregistrées avec des presets. CODEX prend en charge les fichiers WAV de toute longueur, profondeur de bits et fréquence

d’échantillonnage. Pour des résultats optimaux, des échantillons d’une à cinq secondes sont recommandés.

FC permet les algorithmes avancés de correction de formulaire de CODEX.
Lorsqu’il est activé, le formant peut être contrôlé à l’aide du bouton ' FRMNT'.

OSC SYNC synchronise le déclenchement de la forme d’onde OSC 2 au taux de LA CVMO 1. Lorsqu’ils sont activés, les commandes de tangage OSC 2 n’affectent que le timbre de la CVMO 2, et non son emplacement. Gamme: On/Off

Fm (Modulation de fréquence) contrôle la quantité par laquelle la fréquence de la CVMO 2 est modulée par OSC 1. *(CVMO 2 seulement)*

Gamme: 0 à 100

3.2.2 Section oscillateurs et mélanges supplémentaires



Cette section est utilisée pour combiner OSC 1 et OSC 2, et pour ajouter du bruit, de la sous-oscillation et de la modulation d’anneau.

SUB se mélange dans une onde triangle une octave sous OSC 1.

Gamme: 0 à 100

Le BRUIT se mélange dans le bruit blanc.

Gamme: 0 à 100

RING contrôle la modulation de l’anneau de la CVMO 1 et de la CVMO 2.

Gamme: 0 à 100

OSC 1 / OSC 2 activent chaque oscillateur.

Gamme: In/Out

MIX équilibre le mélange entre la CVMO 1 et la CVMO 2.

Gamme: -50 à +50

Mono bascule entre les modes monophonique et polyphonique.

Gamme: On (mono) / Off (polyphonique)

RTRG contrôle le re-déclenchement de l'enveloppe. Lorsqu'elle est activée, chaque note redémarre les enveloppes. *(Mode Mono uniquement)* Plage : On/Off

UNISON active un effet de doublement qui crée un son plus riche.

Gamme: On/Off

PORT détermine le temps de glisse (portamento) entre les notes.

Portée : 0,5 à 2500 ms (0 à 2,5 secondes)

ALWAYS/LEGATO détermine si la glisse se produira toujours, ou seulement lorsque la note précédente est toujours tenue.

Gamme: Legato, Toujours

3.2.3 Filtre à tension contrôlée (VCF)



La section VCF comprend des paramètres de pente, de fréquence et de résonance sélectionnables ainsi qu'une enveloppe de filtre qui détermine le mouvement du filtre sur chaque déclencheur.

TYPE détermine le type de filtre.

Gamme: High Pass, Low Pass, Band Pass, Band Reject

SLOPE bascule entre deux types de filtres à poteaux.

Plage: 2-pole/12 dB par octave, 4-pôle/24 dB par octave

CUTOFF contrôle la fréquence de coupure VCF.

Plage : 0 à 100 (20 Hz à 20 kHz)

RES contrôle la quantité de résonance du filtre.

Gamme: 0 à 100

ENV détermine la profondeur de modulation de coupure de l'enveloppe.

Gamme: -100 à 100

KBD contrôle le suivi du clavier en utilisant C3 comme point de référence.

Gamme: 0 à 100

FM contrôle la quantité de modulation de fréquence sur la coupure de filtre par OSC 1.

Gamme: 0 – 100

ADSR détermine le comportement de coupure d'enveloppe du filtre après le déclenchement d'une note :

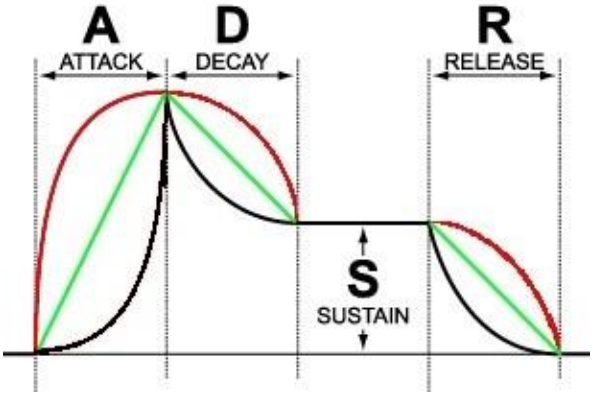
A (Attaque) : 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

D (Decay): 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

S (Sustain): 0% à 100% d'amplitude

R (Libération) : 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

À 0, les constantes de temps sont linéaires; à des valeurs positives, les pentes d'enveloppe deviennent plus concaves (ci-dessous, en noir), pour une réponse plus percutante. Les valeurs négatives donnent une forme de pente plus convexe, pour une réponse plus fluide (ci-dessous, en rouge).)



VEL sets the VCF cutoff in relation to the Note On velocity.

Range: 0 to 100

SHAPE détermine le contour des constantes de temps d'enveloppe.

Gamme: -50 à 50

détermine le contour des constantes de temps d'enveloppe.

Gamme: -50 à 50

3.2.4 Voltage Controlled Amplifier (VCA)



L'enveloppe VCA contrôle le niveau de la note du déclencheur à la libération :

A (Attaque) : 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

D (Decay): 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

S (Sustain): 0% à 100% d'amplitude

R (Libération) : 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

VEL définit la profondeur de l'enveloppe par rapport à la note sur la vitesse. Gamme: 0 à 100

SHAPE détermine le contour des constantes de temps d'enveloppe. Gamme: -50 à 50

PUNCH contrôle l'exhausteur transitoire dynamique qui constitue une attaque « snappier ». Gamme: On/Off

3.2.5 Oscillateurs à basse fréquence (LFOS)



CODEX dispose de quatre LFO : deux libres et deux synchronisés. Les LFO libres ont un contrôle de temps de cycle continu, tandis que les LFO synchronisés sont déclenchés par la voix et utilisent des valeurs de note musicale (basées sur le BPM hôte) pour déterminer le taux d'oscillation.

TYPE contrôle la forme de forme d'onde LFO.

Gamme : Sine, Saw Down, Saw Up, Triangle, Pulse, S&H (aléatoire)

RATE contrôle la fréquence du LFO gratuit.

Plage: 0.1 à 100 Hz

TIME contrôle le taux du LFO synchronisé, verrouillé au BPM du projet.

Gamme: 4/1, 3/1, 2/1, 1/1, 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16, 3/64, 1/24, 1/32

Le LED pulse au même rythme que le LFO.

3.2.6 Enveloppe 3



En plus du filtre et des enveloppes VCA, CODEX comprend un générateur d'enveloppes qui peut être librement affecté à des destinations sélectionnables via la matrice de modulation.

A (Attaque) : 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

D (Decay): 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

S (Sustain): 0% à 100% d'amplitude

R (Libération) : 1 à 10 000 (1 milliseconde à 10 secondes)

VEL définit la profondeur de l'enveloppe par rapport à la note sur la vitesse.

Gamme: 0 à 100

SHAPE détermine le contour des constantes de temps d'enveloppe.

Gamme: -50 à 50

3.2.7 Matrice de modulation



La matrice de modulation permet de patcher les sources de modulation vers des destinations sélectionnables.

PHASE inverse la phase, par affectation. Selon le réglage de phase, cela changera la direction de la modulation. Gamme: On/Off

SRC détermine la source de modulation.

Gamme: LFO1, LFO2, LFO3, LFO4, Env3, Modwheel, Clavier, Velocity, Aftertouch, Bender, VCF Envelope, Séquenceur

DEST détermine la destination de la source de modulation.

Gamme : Global Pitch, OSC 1 Freq, RÉSOLUTION OSC 1, FORMULAIRE OSC 1, Table OSC 1, Analyse 1 Début, Scan 1 Mid, Scan 1 End, Scan 1 Speed, OSC 2 Freq, CVMO

2 Résolution, Formulaire OSC 2, Tableau OSC 2, Analyse 2 Début, Scan 2 Mid, Scan 2

Fin, Scan 2 Speed, OSC 2 FM, Sous, Bruit, Anneau, OSC Mix, VCF Cutoff, VCF

Res, VCF FM, VCF Env, VCF A, VCF D, VCF R, VCF Crv, VCA, VCA A, VCA D,

VCA R, VCA Crv, Pan, HP, LP, Dist, Crusher, Chorus, Delay Mix, Delay Rate,

Reverb, Porta, LFO 1 Taux, LFO 2 Taux, LFO 3 Taux, LFO 4 Taux, Env3 A, Env3

D, Env3 S, Env3 R, Env3 Crv, Arp/Seq Rate, Arp\Seq Gate, Mod 1, Mod 2, Mod 3, Mod 4, Mod 5, Mod 6

Mod définit la mesure dans laquelle la source de modulation affecte la destination.

Gamme: 0% à 100%

3.2.8 Arpeggiator/Séquenceur (ARP/SEQ)



La section ARP/SEQ fonctionne à la fois comme un arpeggiateur traditionnel et comme un séquenceur en 16 étapes. Chaque étape séquenceuse a une bascule In/Out ainsi qu'un contrôle de tangage qui peut être défini +/-24 demitones à partir de la note actuellement tenue.

MODE détermine le mode opérationnel.

Gamme: Off, (Arp) Up, (Arp) Down, (Arp) Up/Down, (Arp) Random, Séquence

L'OCT détermine la portée, en octaves, de l'arpeggiator.

Gamme: 1, 2, 3, 4

RATE fixe le taux d'arpeggiator. Le menu déroulant active la fonction de synchronisation BPM hôte et définit le taux à l'aide des valeurs de note. Lorsque le taux est défini sur Free, la synchronisation BPM hôte est éteinte et le taux est défini manuellement à l'aide du bouton sur la droite.

Gamme: Gratuit (hôte BPM synchroniser; gamme 1 à 50 Hz), 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16, 3/64, 1/24, 1/32

GATE détermine la longueur de chaque étape séquenceuse en pourcentage de la longueur de sa note.

Gamme: 5% à 100%

STEPS détermine le nombre d'étapes de la séquence en cours.

Gamme: 1 à 16

HOLD permet le verrouillage des notes arpeggiator et séquenceur après la libération des touches.

RTRG permet de re-déclencher des notes arpeggiator et séquenceur lorsque de nouvelles notes sont jouées.

SWING pousse les notes/étapes numérotées uniformément vers la prochaine note/étape impair, pour créer une sensation de shuffle/swing. Gamme: 0 à 100

3.2.9 Effets (FX)



DIST contrôle la quantité d'effet de distorsion. La distorsion est appliquée par voix, éliminant l'IMD (distorsion intermodulnation.) Les réglages inférieurs à 50 % créent un effet d'entraînement chaud et saturé; les réglages supérieurs à 50% donnent lieu à un son plus agressif et plus " crunchier ». Gamme: 0% à 100%

PRE VCF est un contrôle de bascule qui détermine le placement de l'effet de distorsion dans la trajectoire du signal, soit pré-VCF ou post-VCF. Gamme: Pré/Post

Le CRSHR est un effet de distorsion qui simule une réduction du taux d'échantillonnage et de la résolution du son.

Gamme: 0 à 100

DELAY est un délai stéréo qui permet des temps de retard distincts pour les canaux gauche et droit, en utilisant des valeurs de note.

1. **LEFT** définit le temps de retard pour le canal gauche.
   Gamme: 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16, 3/64, 1/24, 1/32

2. **RIGHT** définit le temps de retard pour le bon canal.
   Gamme: 1/2, 3/8, 1/3, 1/4, 3/16, 1/6, 1/8, 3/32, 1/12, 1/16, 3/64, 1/24, 1/32

3. **MIX** détermine la quantité d'effet de retard dans le mélange. Gamme: 0 à 100

4. **FEED** EST détermine la quantité de gain réinjectée dans l'entrée de retard. Gamme: 0 à 100

REVERB contrôle à la fois la quantité et la taille du son de réverbération de la plaque virtuelle. En plus d'augmenter la quantité de réverbération, des valeurs plus élevées augmentent également la taille et le temps de la réverbération. Gamme: 0 à 100

CHORUS détermine la quantité de modulation de chorus.

Gamme: 0 à 100

3.2.10 EQ



La section EQ est un égaliseur graphique à fréquence fixe à 4 bandes avec filtres à passage élevé et à col bas. À des niveaux de boost élevés, l'EQ sature avec des qualités tonales différentes de celle du module Distortion.

HiPASS contrôle la fréquence du filtre à passage élevé.

Plage : 20 à 20 000 Hz

LoPASS contrôle la fréquence du filtre à faible passage.

Plage : 20 à 20 000 Hz

100 contrôles péréquation à 100 Hz.

Gamme: -30 à +30 dB

600 contrôles de péréquation à 600 Hz.

Gamme: -20 à +20 dB

1500 contrôles péréquation à 1500 Hz.

Gamme: -20 à +20 dB

9000 contrôle la péréquation à 9000 Hz.

Gamme: -25 à +25 dB

3.2.11 Sections mondiales et hors



TEMPO affiche le tempo actuel.

Gamme: 1 à 300

SOURCE détermine la source de l'horloge.

Gamme: Hôte, Interne

BEND RANGE détermine la portée du bender de tangage.

Gamme: 0 à 12

VOICES détermine le nombre de voix qui peuvent être jouées simultanément.

Gamme: 1 à 32

GAIN définit le volume de sortie global de CODEX, après tous les générateurs et processeurs.

Gamme: -80 à 0 dBFS

METER affiche l'énergie de sortie globale de CODEX.

CHAPITRE 4 – APPLICATION AUTONOME

L'application autonome CODEX nécessite un pilote ASIO pour Windows ou un pilote Audio de base pour Mac OS-X.

CODEX.exe (Win) ou CODEX.app (MAC) charge les boîtes de dialogue codex instrument et préférences de configuration.

Le fichier de menu de l'application autonome contient trois éléments :

1. Toutes les notes off – envoie une commande All Notes Off MIDI au synthétiseur CODEX, utile dans les cas de notes de soutien « coincées ».
2. Préférences : affiche la boîte de dialogue préférences pour les paramètres Audio, MIDI et utilisateur.
3. Sortie

LA BOÎTE DE DIALOGUE PRÉFÉRENCES

La boîte de dialogue préférences permet la configuration des paramètres Audio, MIDI et utilisateur.

L'audio offre un contrôle sur les paramètres suivants :

4. L'appareil affiche les périphériques audio disponibles sur le système.

5. **Output Channels** permet la sélection des sorties audio de l'appareil sélectionné.

6. **Le taux d'échantillonnage** permet de sélection du taux d'échantillonnage.

7. **Le Panneau de configuration** (Windows) lance le panneau de configuration de l'appareil ASIO sélectionné pour la sélection de la taille de la mémoire tampon et de la latence.

8. **La taille de la mémoire tampon** (Mac) permet la sélection de la taille de la mémoire tampon, ce qui détermine la latence.

MIDI offre un contrôle sur les paramètres suivants :

9. **LE PÉRIPHÉRIQUE D’entrée MIDI** affiche une liste des périphériques d’entrée MIDI disponibles sur le système actuel, vous permettant de sélectionner le périphérique MIDI à travers lequel recevoir les données MIDI.

10. **Canal** d’entrée – CODEX autonome est prêt à recevoir MIDI en mode OMNI de tous les canaux. Le contrôle de canal MIDI permet à la sélection de recevoir l’entrée MIDI uniquement à partir de certains canaux sélectionnés dans les cases à cocher.

Chargez les paramètres précédents : une fois cochée, les charges avec les paramètres utilisés plus récemment; lorsqu’elles ne sont pas cochées, charge avec des paramètres par défaut.

CHAPTER 5 – Le SystemWaves

5.1 Barre d'outils WaveSystem

Tous les plugins Waves sont dotés de la barre d'outils WaveSystem qui s'occupe de la plupart des fonctions administratives que vous rencontrerez tout en travaillant avec votre logiciel Waves. Les fonctionnalités de la barre d'outils WaveSystem sont les mêmes sur pratiquement tous les plugins Waves, donc la familiarité avec ses fonctionnalités sera utile, peu importe quel plugin que vous utilisez.

Fonctions de la barre d'outils

 Opens the plugin's About box

Annuler les 32 dernières actions

Refaire les 32 dernières actions annulées

Installation A/B Bascule entre deux préréglages; utile pour la comparaison des paramètres.

Filtre de charge Une barre d'outils exclusive à CODEX qui vous permet de spécifier si certaines caractéristiques prédéfinies doivent être chargées. Voir la section suivante pour plus de détails.

Flèches L/R Passe au préréglage précédent ou suivant

Copier A→B Copie les paramètres actuels dans le deuxième registre prédéfini

Préréglages de rappels de charge à partir du fichier

Enregistrer les préréglages d'enregistrement dans les formats de fichier Waves

? Ouvre le manuel PDF pour le plugin que vous utilisez

5.2 Manipulation prédéfinie

Types prédéfinis

Les préréglages d'usine sont des préréglages permanents dans le menu Charge. Les préréglages d'usine ne peuvent pas être remplacés ou supprimés.

Les préréglages utilisateur sont vos paramètres préférés du plugin, enregistrés sous forme de préréglages dans le menu Charge sous « Presets utilisateur ». Les préréglages utilisateur peuvent être remplacés et supprimés.

Les fichiers d'installation peuvent contenir plus d'un préréglage. Par exemple, un seul fichier peut contenir tous les préréglages d'une session. Lorsque vous ouvrez un fichier d'installation, toutes ses configurations font partie de votre menu contextuel Charge pour un accès rapide. Cela peut être particulièrement utile avec plusieurs instances d'un plugin en une seule session. En sauvant tous les paramètres que vous créez dans un seul fichier d'installation, ils peuvent tous être rapidement disponibles pour chaque instance de ce plugin.

Chargement des préréglages et des configurations



Cliquez sur le bouton Charger pour voir le menu contextuel Charge. Le menu est divisé en quatre sections. Si une section n'est pas actuellement disponible, elle n'apparaîtra pas dans le menu contextuel Charger.

Ouvrir le fichier preset... Sélectionnez pour ouvrir n'importe quel fichier d'installation ou de prédéfini, que ce soit à partir de la Bibliothèque ou de vos propres créations.

'Filename.xps' affiche tout fichier d'installation actuellement chargé et ses préréglages.

Les préréglages d'usine affichent les presets d'usine par défaut.

Les préréglages utilisateur affichent tous les préréglages utilisateur chargés.

Charge avec Preset – MIDI, Arp/Seq et Tempo



Le filtre Charge with Preset est une barre d'outils personnalisée exclusive au CODEX qui vous permet de choisir de charger ou non certaines caractéristiques prédéfinies telles que MIDIassignments, arpeggiator/sequencer settings, and tempo. When checked, these parameters are loaded. Here are some practical examples:

MIDI – Supposons que vous ayez affecté un bouton de contrôleur MIDI au seuil VCF de CODEX.

Le chargement du préréglage suivant réinitialise ce paramètre ; vous devrez alors refaire le MIDI

Apprenez la routine afin d'attacher le bouton au contrôle. Toutefois, si vous déverrisez la case à cocher MIDI, le préréglage suivant sera chargé, mais l'affectation MIDI actuelle restera en place.

Arp-Seq - Disons que vous avez un arpège ligne de basse que vous aimez, et vous voulez tester le modèle en utilisant un son différent. Décochez la case à cocher Arp/Seq et le préréglage sera chargé sans aucun réglage Arp/Seq associé, laissant le modèle tel quel.

Tempo - Disons que vous travaillez sur un arpège avec un tempo interne de 140. Les préréglages de chargement peuvent définir le tempo sur une valeur différente ou sur la valeur déterminée par votre ordinateur hôte. Pour ignorer les paramètres de tempo enregistrés avec d'autres préréglages, décochez la zone Tempo et votre paramètre de tempo actuel restera en place lorsque d'autres préréglages seront chargés.

Enregistrement des préréglages et des configurations



Cliquez sur le bouton Enregistrer pour voir le menu contextuel Enregistrer. Quatre options sont disponibles. Si une option n'est pas actuellement disponible, elle sera grisée et inaccessible.

Enregistrer dans un nouveau fichier... Sélectionnez ceci pour démarrer un nouveau fichier d'installation. Il y a deux invites – d'abord pour le nom de fichier d'installation, puis pour le nom prédéfini. Vous devez fournir un nom pour le fichier d'installation et le préréglage. Cliquez sur OK (ENTRÉE) pour terminer l'enregistrement. C'est une bonne idée de créer un dossier dans lequel enregistrer plusieurs fichiers d'installation pour un projet.

Enregistrer 'Nom de fichier' – « Nom prédéfini » Remplace les paramètres du préréglage chargé (qu'il s'agisse d'un préréglage utilisateur ou d'un préréglage à partir d'un fichier d'installation) avec les paramètres actuels. Si un fichier d'installation est actuellement chargé, le nom du fichier d'installation s'affiche suivi du nom du préréglage lui-même. Si un préréglage utilisateur est chargé, son nom s'affiche.

Enregistrer dans 'Nom de fichier' en tant que... Enregistre les paramètres actuels en tant que nouveau préréglage dans le fichier d'installation ouvert (si aucun n'est ouvert, l'option est grisée). Vous serez invité à donner un nom prédéfini.

Mettre dans le menu preset comme ... Enregistre les paramètres actuels dans un préréglage utilisateur qui restera dans votre menu Charge (jusqu'à ce qu'ils soient supprimés). Vous serez invité à donner un nom à ce préréglage. Utilisateur

Les préréglages sont stockés dans le fichier de préférence du plugin.

Veuillez noter que les caractères spéciaux (!, @, #, %, ^, etc.) ne sont pas pris en charge dans les noms prédéfinis.

Suppression des préréglages

Vous pouvez supprimer les préréglages et les préréglages utilisateur dans un fichier d'installation. Les fichiers De presets d'usine et de bibliothèque d'installation ne peuvent pas être supprimés ou remplacés.

1. Maintenez la touche Command (Mac)/Control (PC) vers le bas.
2. Cliquez et maintenez le bouton Charger pour afficher le menu contextuel.
3. Tout en maintenant la clé Command/Control, sélectionnez le préréglage ou l'installation à supprimer.
4. Une zone de confirmation s'affiche, vous permettant d'annuler ou d'annuler la suppression.

Comparaison et copie A/B



Le bouton Configuration A/Setup B peut être cliqué pour comparer deux paramètres. Si vous chargez un préréglage dans la position d'installation B, cela n'affectera pas le préréglage chargé dans la position d'installation A, et vice versa.

Si vous souhaitez modifier légèrement les paramètres du programme d'installation A, vous pouvez les copier sur le programme d'installation B en cliquant sur le bouton Copier sur B, puis en modifiant le programme d'installation A et en comparant avec le programme d'installation B d'origine.

Le nom de la configuration actuelle s'affiche dans la barre de titre (sur les plates-formes qui la supportment) et passera de l'installation A à l'installation B.

Remarque : un astérisque sera ajouté au nom prédéfini lorsqu'une modification est apportée au préréglage.

5.3 Contrôles d'interface

Les contrôles peuvent être dans l'un des trois états :

1. **Non sélectionné**, où le contrôle n'est pas la cible d'une entrée utilisateur.
2. **Sélectionné**, où le contrôle est la cible de l'entrée de contrôle de souris seulement.
3. **Sélectionné et actif**, où le contrôle est la cible pour l'entrée de la souris et du clavier.

Boutons de bascule

Les boutons basculent l'état d'un contrôle et permettent de passer d'un état à deux ou plusieurs. **Un seul clic** pour modifier l'état du contrôle. Certains boutons de bascule ont un textedisplay which updates with the current setting, while others (bypass, solo, or monitoring toggles) illuminate when the control is active.

Some plugins have **link buttons** between a pair of toggle buttons, allowing click-anddrag adjustment while retaining the offset between the controls.

Boutons de fenêtre de valeur

Les fenêtres de valeur affichent la valeur d'un contrôle et permettent soit un réglage **de clic et de traînée,** soit un contrôle direct via **le clavier**.

1. **À l'aide de la souris**, cliquez sur et faites glisser la fenêtre de valeur pour ajuster. Certaines fenêtres de valeur 600000 soutiennent la gauche/droite, d'autres vers le haut/vers le bas (lorsque vous survolez un bouton, des flèches apparaîtront pour vous faire savoir quelle direction de mouvement ce bouton prend en charge). Vous pouvez également utiliser votre roue de souris pour ajuster les valeurs des paramètres.
2. **À l'aide des touches**fléchées, cliquez une fois avec la souris pour sélectionner le bouton, puis allez vers le haut/vers le bas ou à gauche/à droite (selon la direction prise en charge par ce bouton) pour vous déplacer dans les plus petites étapes incrémentielles à travers la plage du bouton (en

maintenant les touches fléchées se déplaceront plus rapidement à travers la plage).

3. **À l’aide de l’entrée de**touche, double-cliquez sur le bouton pour ouvrir la fenêtre de valeur et entrez directement la valeur à partir de votre clavier. Si vous entrez un numéro hors plage, le bouton restera sélectionné mais restera dans le paramètre actuel.

Certains plugins ont des **boutons** de lien entre une paire de fenêtres de valeur, permettant l’ajustement click-anddrag tout en conservant le décalage entre les contrôles.

Curseurs

Cliquez ou faites défiler la roue de la souris sur le curseur lui-même ou n’importe où dans la piste du curseur. La valeur numérique des paramètres du curseur s’affiche dans une fenêtre de vol stationnaire au-dessus du chemin d’accès du curseur.

Hover Box

Les boîtes de vol stationnaire s’affichent et affichent la valeur de contrôle lorsque vous volez avec la souris au-dessus du contrôle.

Sélection de contrôles multiples

L’une des caractéristiques les plus puissantes du WaveSystem est la possibilité de sélectionner et d’ajuster plusieurs contrôles simultanément. À l’aide de la souris, sélectionnez le groupe de boutons ou de contrôles graphiques souhaité en cliquant et en maintenant à un point en dehors des contrôles et en formant un rectangle qui inclut les contrôles que vous souhaitez ajuster. Sinon, appuyez et maintenez Maj tout en cliquant sur la souris sur n’importe quel contrôle que vous souhaitez lier. Cette méthode est utile lorsque vous souhaitez sélectionner deux contrôles ou plus qui ne sont pas adjacents l’un à l’autre.

Fonctions TAB

TAB déplace l'état « sélectionné » vers le contrôle suivant, avec le décalage-TAB se déplaçant dans la direction inverse.

En outre, les Mac ont une fonction option-TAB pour le mouvement ' down' et une fonction shift-optionTAB pour le mouvement 'up' le cas échéant.

Si plusieurs boutons de fenêtre de valeur sélectionnés, les fonctions TAB vous permettront uniquement de passer par les contrôles sélectionnés.

Frapper Esc ou Retour renvoie le « e concentremen » à l'application DAW.

5.4 Préférences des vagues (Outils Pro uniquement)

Lors du lancement de Pro Tools, maintenez Le décalage pour afficher la fenêtre Préférences des plugins Waves. Les options suivantes sont disponibles :

1. Ne pas utiliser de plugins AudioSuite
2. N'utilisez pas de plugins RTAS
3. Rescan tous les plugins
4. Support de surface de contrôle HUI (basse résolution)
5. Activer l'entrée de texte en un clic