

GLADIATOR

UNE REVOLUTION DANS LA SYNTHESE

M A N U E L

Table of Contents

Bienvenue 4
fonctionnalités 5
Harmonic Content Morphing (HCM) 6
Comment utiliser ce manuel 7
Prise en main 9
Installation sur Windows 9
Configuration requise 9
Procédure d'installation 9
Contrôles de l'interface de GLADIATOR 10
Boutons 10
potentiomètres 11
Menus déroulants 11
précédent/suivant 12
Didacticiel d'introduction 13
1. OSC1 + Modifiers (modificateurs) 13
2. OSC2 + Combine (combinaison) 14
3. Morphing (transformation dans le temps) 14
4. OSC5 15
5. Mix + Sound 16
6. Filter (filtre) 17
7. Volume + Distortion 17
8. Effects (effets) 18
9. LFOs + Mod Matrix 18
10. Derniers détails 19
Interface utilisateur de GLADIATOR 21
Vue d'ensemble 21
Affichage en Rack 23
Browser (navigateur) 23
Settings 26
Expansion 27
Parameter (Paramètre) 28
Editor View 29
OSC1 + OSC2, OSC3 + OSC4 30
OSC5 49
Mix 52
Sound 52
Filter/FM 55
Distorsion 60
Volume 61

Equalizer……63
Section "Effect" ……64
Effect *1* + Effect *2*……64
Routage des effets……68
LFOs……69
STEP LFO……76
Arp……81
Glide/Pitch……87
Modulation Matrix……89
Création de Patch ……99
MIDI CC Mapping……106
Aide & Contact ……107
Remerciements ……108

Bienvenue

Félicitations pour votre achat de GLADIATOR *!*



GLADIATOR est le tout dernier synthétiseur au format VST de Tone *2*, utilisant le système de synthèse révolutionnaire "Harmonic Content Morphing" *(*HCM*)*, qui permet de créer des sons impossibles avec les synthèses soustractive, FM ou additive seules·

Le HCM permet aux harmoniques des oscillateurs d'être modifiées au fil du temps pour obtenir de superbes sons dynamiques· Les harmoniques des sons, dans le monde réel, changent dans le temps, ce qui les rend agréables et intéressantes· GLADIATOR imite ce comportement en changeant le contenu harmonique de ses oscillateurs dans le temps·

fonctionnalités

Voici les fonctionnalités de GLADIATOR *:*

Harmonic Content Morphing avancé
FM
AM
PWM
Sync
Modulation de phase *(*Phase Modulation*)*
Waveshaping
Distorsion
Supersaw
Synthèse additive
Resynthèse sonore
Distorsion de Phase *(*Phase Distortion*)*
Lecture de samples
30208 formes d'onde *(*waveforms*)*
18 oscillateurs par voix
40 filtres stéréo différents
20 effets
Stéréo réelle
Oversampling x *162*
Arpégiateur et STEP LFO/trancegate programmables
Synchronisable avec le BPM
Microtuning *(*accordage fin*)*
Equalizer
Routage modulaire
Polyphonie *64* voix

Harmonic Content Morphing (HCM)

À ce stade, vous vous demandez peut-être, "On me parle d'Harmonic Content Morphing, mais qu'est ce que c'est?"

L'Harmonic Content Morphing *(*HCM*)* est une nouvelle méthode de synthèse basée sur un répertoire d'ondes vaste et extensible, comme les saw *(*ondes en dent de scie*)*, triangle *(*ondes en triangle*)* ou pulse, ainsi que des ondes complexes *(*comprenant plusieurs ondes*)*, tels que les trompettes, les orgues, les pads, les pianos, les échantillons de voix, et ainsi de suite·

La façon la plus simple de comprendre cette incroyable nouvelle technique de synthèse est d'imaginer l'exemple suivant*:* Imaginez que vous êtes dans votre studio d'enregistrement· Vous vous asseyez dans votre fauteuil, prenez votre guitare acoustique et jouez une note· Alors que la corde vibre dans l'air et que le bruit résonne à travers la salle, cette action apparemment simple génère une séquence très complexe des spectres harmoniques qui changent au fil du temps·
En d'autres termes, les ondes sonores de la guitare évoluent au fil du temps, ce qui fait que la guitare acoustique sonne comme une guitare acoustique· Il est possible de faire une séquence de photos de ces spectres à des temps donnés, afin de capter ces changements du son initial dans le temps - c'est là que la magie de GLADIATOR entre en action·

Les ingénieurs du son de Tone*2* ont analysé les spectres sonores d'instruments naturels et de synthétiseur, afin de produire des instantanés du contenu harmonique des sons concernés· Ceux-ci ont été inclus dans le synthétiseur pour servir de **morph-tables** *(*modèles de transformation*)* pour les formes d'ondes· Chaque "instantané" dans une morph-table est l'équivalent d'une onde unique d'oscillateur traditionnel, et chaque morph-table comprend *256* instantanés*!*

Dans GLADIATOR, les **morph-tables** peuvent être chargées exactement comme des oscillateurs traditionnels dans des synthés soustractifs, mais à la différence de ces traditionnels synthés soustractifs, vous pouvez*:*

- Modifier le spectre de la morph-table en changeant la structure harmonique du son· Vous pouvez transformer un son gras en son mince par exemple, ou transformer un son mince en son gras, mais vous pouvez aussi multiplier les harmoniques· · · Et bien plus encore*!*

- Contrôler la lecture des "instantanés" de chaque morph-table, sur une période de temps choisie· En d'autres termes, vous pouvez changer le son dans le temps, de la façon qui vous convient·

L'HCM vous donne la capacité d'imiter fidèlement le son d'instruments comme les guitares et les pianos, mais vous offre également la possibilité de créer des sons uniques en transformant leur contenu harmonique de façon intéressante· Les possibilités sont presque illimitées*!*

Contrairement aux méthodes traditionnelles de synthèse, comme la synthèse soustractive et additive, qui ont habituellement seulement des oscillateurs statiques et uniques, GLADIATOR vous permet de modifier votre son de base au fil du temps grâce l'inclusion de *256* instantanés par morph-table·

Comment utiliser ce manuel

Ce manuel a été conçu d'abord afin de fournir un guide de prise en main rapide pour commencer à faire d'emblée des sons formidables avec GLADIATOR, suivi d'une explication plus détaillée de GLADIATOR, de l'interface utilisateur et de ses fonctions pour les utilisateurs expérimentés et ceux qui veulent aller au-delà des préréglages *(*presets ou patches*)*·

Ce que ce manuel ne fait pas, c'est d'expliquer les bases de la synthèse - il existe déjà beaucoup de bonnes ressources pour ceci·

Conseils et avertissements sont indiqués sur fond gris·

Il est conseillé aux nouveaux utilisateurs de lire la section Prise en main·

Pour un didacticiel sur la construction d'une son de basse passez à la page *13*

Pour une explication plus approfondie des fonctions de GLADIATOR passez à la page *21*

Pour obtenir des conseils sur la création de sons spécifiques sautez à la page *99*

Prise en main

Cette section va vous permettre de démarrer tout de suite·

Installation sur Windows

Configuration requise

- Windows XP ou Vista
- Hôte compatible VST

Procédure d'installation

- Double-cliquez sur SETUP·EXE; l'installation va démarrer·
- Lisez et acceptez le contrat de licence·
- Choisissez l'emplacement de l'installation·

- **REMARQUE***:* assurez-vous que vous de choisir le dossier que votre application hôte VST utilise comme valeur par défaut "VSTPlugins" par exemple· En outre, il est fortement conseillé de créer un sous-dossier spécialement pour GLADIATOR dans ce dossier·

- Cliquez sur Terminer·
- Une fois l'installation terminée, GLADIATOR sera disponible dans le menu des instruments VSTi de votre application hôte·

REMARQUE*:* certaines applications exigent que vous scanniez votre répertoire VSTs avant que les instruments n'apparaissent sur les menus·

- Un programme de désinstallation sera créé et ajouté à votre menu Démarrer, que vous pouvez utiliser pour supprimer GLADIATOR de votre ordinateur·
- Copiez le fichier KEY envoyé par Tone*2* dans le même dossier que celui où vous avez installé GLADIATOR·

Contrôles de l'interface de GLADIATOR

Boutons



Off



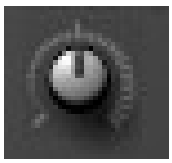
On

Les boutons GLADIATOR basculent entre les *2* états, activé *(On)* et désactivé *(Off)*·

Cliquer sur un bouton le fait passer d'un état à l'autre *:* si un bouton est actuellement "On", en cliquant dessus, il passera à "Off"·

Les boutons activés sont clairement éclairés en rouge·

potentiomètres

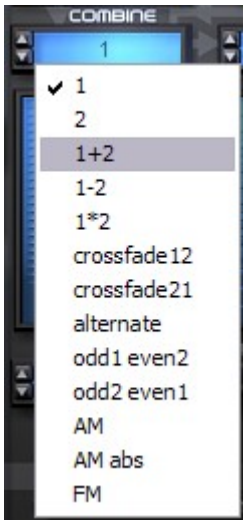


Les potentiomètres font passer une valeur de façon linéaire depuis une valeur minimum jusqu'à une valeur maximum.

Pour augmenter la valeur contrôlée par un bouton rotatif, tournez le dans le sens des aiguilles d'une montre: cliquez sur le bouton rotatif et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis déplacez la souris vers le haut et / ou vers la droite. Pour diminuer, déplacez vers le bas et / ou vers la gauche (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Menus déroulants

Les petits écrans de style "à cristaux liquides" sont en fait des sélecteurs de menus déroulants (à l'exclusion de la section PARAMETER DISPLAY ou "affichage de paramètre").



Cliquez sur l'"écran" afin d'ouvrir le menu· Cliquez sur le réglage souhaité pour le sélectionner et fermer le menu déroulant· Vous pouvez aussi avancer dans les paramètres en utilisant les flèches *Previous* et *Next* situées à la gauche du menu déroulant *(*voir ci-dessous*)*·

L'affichage change pour indiquer la valeur actuelle·

Dans la fenêtre EDITOR les menus déroulants sont tous de couleur bleue· Dans l'affichage RACK les menus déroulants sont rouges·

précédent/suivant

Les flèches permettant de faire défiler les paramètres sont situées à gauche de chaque zone de menu déroulant·



Cliquez sur la flèche *Up* pour sélectionner l'élément précédent dans la liste déroulante· Cliquez sur la flèche *Down* pour sélectionner l'élément suivant dans la liste déroulante· L'affichage change pour indiquer la valeur actuelle·

Didacticiel d'introduction

Donc, vous venez d'acheter GLADIATOR, de le charger dans votre hôte VST préféré, et maintenant vous êtes impatient de commencer à faire un peu de son ··· le plus simple est bien sûr d'essayer la quantité impressionnante d'excellents presets d'usine ··· à moins bien sûr de vouloir triturer des boutons! Dans ce cas, cette rubrique est faite pour vous!

Ce didacticiel de prise en main est loin d'être exhaustif, mais il vous accompagnera dans la création à partir de zéro de votre tout premier patch dans GLADIATOR, et vous montrera au passage les fonctionnalité de base du synthétiseur, de sorte que vous pourrez commencer à vous familiariser avec la bête· Nous allons créer un son de basse simple, mais riche et puissant - pas mal pour une première fois, n'est-ce pas?

Donc, chargez un patch vide et commençons par le commencement ···



1. OSC1 + Modifiers (modificateurs)

Le principe de GLADIATOR réside dans sa puissante section d'oscillateurs, avec une énorme quantité de morph-tables *(*ondes*)* et de modificateurs à votre disposition· Nous voulons un son de basse, donc nous devons choisir une onde adaptée pour l'OSC*1*, par exemple "GT Homiebass"· Il s'agit de la représentation spectrale d'une guitare basse électrique qui nous donnera une belle base harmonique pour notre patch· Jouez quelques notes ··· Un peu sombre, non? Pas de problème, nous allons

renforcer le spectre en sélectionnant un modificateur comme par exemple "Spec formant" et en tournant le bouton rotatif associé presque au maximum· C'est déjà mieux ···

2. OSC2 + Combine (combinaison)



Il existe plusieurs options pour combiner les paires d'oscillateur de façons très intéressantes· Afin de donner plus de corps à notre son de basse, choisissons une onde appropriée pour l'OSC2, par exemple "EL Saw PD" – une onde en dent de scie (saw) à distorsion de phase classique· Au lieu de simplement additionner OSC1 et OSC2, nous utiliserons l'option "odd1 even2" dans la liste "Combine": ceci mélangera les harmoniques impaires de notre OSC1 avec les harmoniques paires de notre OSC2· Jouez quelques notes et voyez par vous-même ···

Attendez, ce n'est que le début···

3. Morphing (transformation dans le temps)



Les ondes dans les oscillateurs de GLADIATOR ne sont pas vraiment statiques· Ce sont des "morph-tables", qui sont composées de 256 "instantanés spectraux" chacune· Les options de morphing vous permettent de déterminer à quelle vitesse et dans quel ordre vos oscillateurs passeront par ces instantanés·

Pour notre patch de basse nous voulons passer par tous les instantanés, dans

l'ordre, du premier au dernier et en rester là, donc nous allons choisir le mode de morphing "\stop"· Mais nous voulons aussi que cette transition du premier au dernier instantané se fasse lentement, c'est pourquoi nous allons tourner le bouton rotatif de vitesse de morphing vers la gauche, jusqu'à la position *10* heures environ· Enfin, nous pouvons ajouter une fonction de "key tracking" pour obtenir un son plus réactif·

Voilà, notre patch est beau et déjà utilisable, et nous ne sommes même pas encore sortis de la section oscillateurs*!*

4. OSC5



Les oscillateurs OSC*3* et OSC*4* se comportent exactement comme OSC*1* et OSC*2*· Comme notre objectif est de créer un modeste son de basse correctif nous n'avons pas besoin de les utiliser· Mais essayez l'OSC*5:* c'est très simple, et la gamme des ondes disponibles est totalement différente de celle des autres oscillateurs· Il s'agit d'ondes d'attaque statiques et / ou de coloration, conçues pour être en superposées aux autres oscillateurs·

Donc superposons une belle attaque bien nette à notre patch de basse, par exemple "Perc laser» baissons-la d'une octave, en ajoutant un peu de "key tracking" pour faire bonne mesure·

5. Mix + Sound



Vous pouvez ajuster le volume de chaque oscillateur et même ajouter des modulations d'amplitude dans la section MIX·

Ici, nous allons simplement accentuer l'attaque en augmentant un peu le volume de l'OSC*5*, ce qui est assez banal ··· Mais jetez un coup d'œil à la petite section SOUND en bas à gauche de l'interface graphique*:* ici, vous pouvez contrôler le type et la quantité d'UNISON et de SPIRIT dans votre patch·

La fonction UNISON superpose des copies multiples du signal produit par les oscillateurs, avec des différences plus ou moins petites de hauteur et / ou de placement stéréo, pour obtenir un son plus ample et plus riche· Qu'est ce qu'elle sonne bien, la fonction UNISON de GLADIATOR ··· Sélectionnez donc le mode "2x stereo", augmentez un peu la propagation *(*spread*)* et écoutez votre patch devenir instantanément plus gras·

D'autre part la fonction SPIRIT vous permet de moduler la hauteur *(*pitch*)* de différentes manières*:* ici, nous allons choisir le mode "Analogue *2*" Mode, qui apportera quelques mouvements non linéaires à notre patch·

6. Filter (filtre)



La section filtre de GLADIATOR utilise les meilleurs filtres jamais créés par Tone2. Elle se compose d'un seul filtre avec de nombreux types de filtres et de FM (modulation de fréquence), et tous les accessoires classiques comme l'enveloppe ADSFR, le suivi de touche (key tracking) et de vélocité.

Ici, nous allons choisir le type "LP 30dB Fat" qui est aussi éloquent qu'excellent, et nous allons ajuster le cutoff (fréquence de coupure), la résonance, l'enveloppe et le key tracking pour qu'ils conviennent à notre son de basse, et ajouter ainsi du mouvement et de la dynamique.

7. Volume + Distortion



La section volume est aussi très complète, nous pouvons ajuster l'attaque et ajouter une touche de release à notre patch pour améliorer la jouabilité.

GLADIATOR propose également plusieurs types de DISTORSION, aussi bien analogiques que numériques, et même un égaliseur 3 bandes pour modeler le son dans son ensemble. Nous n'avons pas besoin de l'EQ pour ce patch, mais un peu de DISTORTION est toujours la bienvenue: choisissez "Presence" et poussez la jusqu'à 12 heures pour obtenir un son plus défini.

8. Effects (effets)



Une gamme complète d'effets est incluse, y compris reverbs, delays, chorus, distorsions, et ainsi de suite. Il y a 2 emplacements d'EFFET, et vous pouvez les mettre en série ou en parallèle, mais nous allons en utiliser un seul pour notre patch: choisissez "Chorus" comme EFFECT1 et ajustez le mix, la vitesse (speed) et la profondeur (depth).

9. LFOs + Mod Matrix





Enfin nous arrivons aux nombreuses fonctionnalités de modulation de GLADIATOR: 2 puissants LFOs, un LFO général et un STEP LFO indépendant, tous applicables à tous les paramètres grâce à la matrice de modulation (modulation matrix). Ce qui inclut évidemment la modulation d'autres sources telles que le filtre et l'enveloppe de volume, et les sources MIDI habituelles comme la modwheel (molette de modulation), pitchwheel (molette de hauteur), la vélocité, etc.

A ce stade, notre basse est presque terminée, donc le maître mot ici est "subtilité", mais on peut ajouter encore un peu plus de mouvement pour la rendre vraiment exceptionnelle.

Tout d'abord, nous allons utiliser le LFO1 avec une forme d'onde de fondu ("/\/\/\ fade in") pour moduler le paramètre DISTORTION DRIVE positivement et le FILTER RESONANCE négativement · L'onde de fondu laissera intacte l'attaque tout en ajoutant un certain intérêt aux parties soutenues de notre basse· Maintenant, nous allons programmer un pattern variable dans le STEP LFO pour moduler le paramètre FILTER CUTOFF, avec une forme arrondie pour éviter un résultat trop dur·

Notre patch est presque terminé et c'est le moment où l'on peut ranger le manuel de côté pour un certain temps et passer quelques minutes à triturer, expérimenter et apprécier notre nouveau synthétiseur ···

10. Derniers détails





··· Mais attendez, il y a une étape en plus: le son est parfait, mais le patch lui-même est quelque peu inachevé· Donc consacrons lui quelques minutes supplémentaires pour mettre la touche finale à un travail vraiment professionnel·

Tout d'abord, notre son de basse pourrait bénéficier d'un réglage de GLIDE rapide, par exemple "BPM*4"· Ensuite, la marge par défaut de PITCHWHEEL de +/-2 demi-tons est satisfaisante, mais on pourrait également affecter la modwheel à un paramètre comme le FILTER CUTOFF: nous allons utiliser la mod matrix (matrice de modulation) pour cela·

Enfin et surtout, il s'agit d'un son de basse assez serré, donc nous voulons qu'il soit monophonique: il suffit d'aller dans la section SETTINGS et de régler VOICES sur 1·

C'est tout, vous avez créé votre premier patch GLADIATOR et maintenant il vous suffit de lui trouver un nom et de le sauvegarder pour une utilisation ultérieure - félicitations!

Facile n'est-ce pas? Et les possibilités sont illimitées! Nous sommes sûrs que ce patch sera le premier d'une longue série. Nous n'avons même pas encore parlé de la très spéciale et unique section ARP …

Interface utilisateur de GLADIATOR



Vue d'ensemble

L'interface utilisateur de GLADIATOR *("IU")* a été spécifiquement conçue pour garder tous les contrôles sur un seul écran - pas besoin de cliquer sur des onglets ou de naviguer entre des pages· En raison de cela l'interface utilisateur est plus grande que celles d'autres VSTis, mais une fois que votre patch est construit, vous pouvez désactiver l'affichage EDITOR *(*cliquez sur le bouton EDITOR dans *Settings)* ne laissant apparaître que l'interface utilisateur RACK·

Les changements dans les réglages de paramètres sont toujours affichés dans la section *PARAMETER DISPLAY* en haut à droite de l'interface utilisateur·

Affichage en Rack



L'affichage en rack montre seulement les fonctions de base de GLADIATOR - si vous chargez simplement un patch, ou si vous cherchez l'inspiration en navigant entre les presets, c'est tout ce dont vous aurez besoin·

L'interface utilisateur du Rack- qui est également visible au sommet de l'interface utilisateur complète – affiche les contrôles et les fonctions suivants*:*

Browser (navigateur)



Le navigateur permet de charger, sauvegarder et de gérer les patches·

Category (catégorie)



Le navigateur CATEGORY vous permet de gérer les banques de préréglages· Vous pouvez charger des banques, ou sauvegarder des banques que vous venez de créer· Vous pouvez également accéder aux Expansions Banks de Tone*2 (*nous y reviendrons*)*

Les banques internes de Gladiator sont affichées par catégories pour plus de commodité*:* pads, basses, etc· Cliquez sur le menu déroulant *Category* pour accéder

aux différentes catégories de banques internes de préréglages livrées avec Gladiator· Cliquez LOAD ALL pour charger les banques que vous avez créées ou des banques de tierce partie· Avertissement: Cette opération écrasera la banque actuelle· Cliquez sur le bouton SAVE ALL pour sauvegarder la banque actuelle sous un nouveau nom à l'endroit de votre choix à l'aide du navigateur inclus dans votre système d'exploitation (l'Explorer dans Windows)· Le format de Banque de Gladiator est le format standard: FXB·

Le bouton RESET ALL, remet la banque dans son état d'origine·
Attention: Veuillez noter que toutes les modifications que vous avez apportées sur les différents patches de la banque depuis que vous l'avez chargée seront perdues si vous appuyez sur le bouton RESET· Vous souhaiterez peut-être sauvegarder vos patches préalablement· Consultez les conseils sur le bouton patch SAVE dans la section suivante de ce manuel pour de plus amples informations sur cette fonction·

Le bouton INIT ALL écrasera tous les patches de la banque actuelle et les remplacera par "default patch" (c'est à dire onde saw dans l'OSC1, pas de filtre, etc·) Attention: tous les patches de la banque actuelle seront perdus·

Patch



GLADIATOR est livré avec un très grand choix de patches préprogrammés· Pour rendre les choses plus faciles et plus organisées pour vous, le PATCH BROWSER vous permet de sélectionner les différents patches disponibles·

Cliquez sur le menu déroulant PATCH pour afficher une liste des PATCHES disponible dans la banque sélectionnée (voir section 2 ci-dessus)· Vous pouvez utiliser la souris pour mettre en surbrillance chaque patch et cliquer le bouton gauche de votre souris

pour choisir et charger le patch en question·

Le bouton LOAD vous permet de charger un patch dans GLADIATOR en utilisant le sélecteur de fichier de Windows·

Le bouton SAVE vous permet de sauvegarder un patch que vous avez créé ou modifié· En cliquant sur ce bouton, la boîte de dialogue SAVE s'ouvre· Choisissez un emplacement pour enregistrer le fichier FXP·

Cliquez sur le bouton COPY pour copier un patch· Cette option est utile pour organiser des patches au sein d'une banque·

Le bouton PASTE vous permet de coller une copie du patch dans un nouvel emplacement au sein d'une banque·

Le bouton RANDOM vous permet de randomiser la plupart des contrôles de GLADIATOR, permettant de créer rapidement des patches superbes*!* Cela permet aussi de créer une excellente base de départ pour la fabrication de nouveaux préréglages·

AVERTISSEMENT*:* faire très attention en utilisant le bouton RANDOM*!*

Le bouton RANDOM pourrait entraîner des sons imprévisibles· Veillez à insérer un BRICKWALL LIMITER fiable après GLADIATOR pour ne pas endommager vos haut-parleurs - ou pire encore, vos tympans*!*

Le bouton RESET, remet la banque dans son état d'origine·

AVERTISSEMENT*:* Veuillez noter que toutes les modifications que vous avez apportées sur les différents patches de la banque depuis que vous avez chargée

celle-ci seront perdues si vous appuyez sur le bouton RESET· Vous souhaiterez peut-être sauvegarder vos patches avant· Voir le bouton SAVE patch dans la section suivante de ce manuel pour de plus amples informations sur cette fonction·

Le bouton DEFAULT remet le patch actuel à ses valeurs par défaut, *(*INIT*)* *(*c'est-à-dire Sawtooth dans l'OSC*1*, pas de filtre, etc·*)*

Le bouton RENAME vous permet de renommer un patch· Après l'avoir cliqué, cliquez dans la zone sous PATCH pour renommer le patch en question·

Settings

La section SETTINGS contient tous les paramètres généraux·



Dans cette section, vous pouvez définir plusieurs paramètres de contrôle·

La première chose que vous remarquerez dans cette section est le bouton MASTER VOLUME· Faites pivoter ce bouton à gauche pour faire baisser le volume global et vers la droite pour augmenter le volume global·

Sous le bouton de volume se trouve un bouton HELP· Cliquez dessus pour charger le fichier d'aide de GLADIATOR· À la droite du bouton de volume se trouve le bouton de menu déroulant VOICES· Cliquez sur ce bouton pour choisir le nombre de voix *(1-64)* que GLADIATOR utilisera à la fois· Ceci affecte directement l'utilisation du processeur de votre ordinateur· Si votre musique est complexe ou a de nombreux accords, il vaudra peut être mieux diminuer le nombre de voix·

En dessous se trouve le bouton QUALITY· Cliquez sur ce bouton pour choisir le niveau de qualité de GLADIATOR *(*élevé, normal ou faible*)*· Le bouton affecte la qualité de rendu et de lecture· Une moindre qualité sollicite moins le processeur, mais affecte la qualité globale du son· Une meilleure qualité de traitement utilise plus de ressources, mais améliore grandement le son de GLADIATOR*!* La valeur par défaut est NORMAL·

Le bouton de menu déroulant MICROTUNING vous permet de choisir le type de microtuning dans GLADIATOR· Choisissez parmi OFF, LIGHT IQM, HEAVY IQM et PURE IQM·

Sous le microtuning se trouve le bouton EDITOR ON / OFF· Appuyer sur ce bouton active l'interface de l'EDITOR, où vous pouvez modifier les contrôles de GLADIATOR· Le bouton s'allume lorsqu'il est enclenché·

A côté se trouve le bouton FX BYPASS ON / OFF·

Expansion



Le bouton EXPANSION offre un moyen pratique pour trouver les plus récents goodies *(*bonus*)* disponibles pour GLADIATOR· Il suffit de cliquer dessus pour être catapulté vers le site Tone*2*, et plus spécifiquement, vers la page expansion·

Parameter (Paramètre)



Cette section très importante fournit instantanément des informations sur presque tous les paramètres de contrôle dans GLADIATOR! Il suffit de passer votre souris sur une commande pour en savoir plus· Lorsque vous faites tourner un bouton ou que vous cliquez dessus, les résultats seront affichés ici· Cliquer sur la fenêtre PARAMETER DISPLAY ne fera rien, mais vous devez connaître cette section pour que vous puissiez voir en temps réel l'évolution de la valeur du paramètre, ce qui est utile pour apporter des modifications précises à de nombreux paramètres·

Voilà donc pour la section Rack· Cliquez maintenant sur le bouton EDITOR pour que nous puissions aller explorer le reste de GLADIATOR·

Editor View



L'affichage EDITOR est activé en cliquant sur le bouton EDITOR dans la section SETTINGS·

L'affichage EDITOR affiche tous les paramètres disponibles dans GLADIATOR sur un seul écran· Toutes les sections et leurs éléments sont présentés en détail dans les pages suivantes·

OSC1 + OSC2, OSC3 + OSC4



La section des oscillateurs est la base de la création de sons dans GLADIATOR·

C'est ici que vous pouvez obtenir le timbre de base du son, dont le spectre peut être ensuite modifié, et la lecture du contenu harmonique peut être contrôlée grâce au Harmonic Content Morphing *(*HCM*)*·

Les 'morph-tables' de GLADIATOR permettent aux harmoniques d'un oscillateur de changer au fil du temps·

GLADIATOR a cinq OSCILLATORS *(*OSC*1 +* OSC*2*, OSC*3 +* OSC*4* et OSC*5)*· Les quatre premiers oscillateurs sont regroupés par paires *(*OSC*1 +* OSC*2* et OSC*3 +* OSC*4)*·

GLADIATOR peut utiliser jusqu'à 18 oscillateurs par voix. Il fonctionne comme ceci:

4x unison * (OSC1+OSC2)	8
4x unison * (OSC3+OSC4)	8
2x unison * (OSC5)	2
8+8+2	18 voix

Cliquez sur le menu déroulant WAVE sur l'un des 5 oscillateur (OSC1, OSC2, OSC3, OSC4 et OSC5), pour choisir une forme d'onde (morph-table) à charger. C'est l'équivalent du choix d'une forme d'onde dans un synthétiseur soustractif traditionnel, mais GLADIATOR comprend 256 "instantanés" dans chaque morph-table. Choisir OFF signifie qu'aucune onde n'est utilisée dans l'oscillateur.

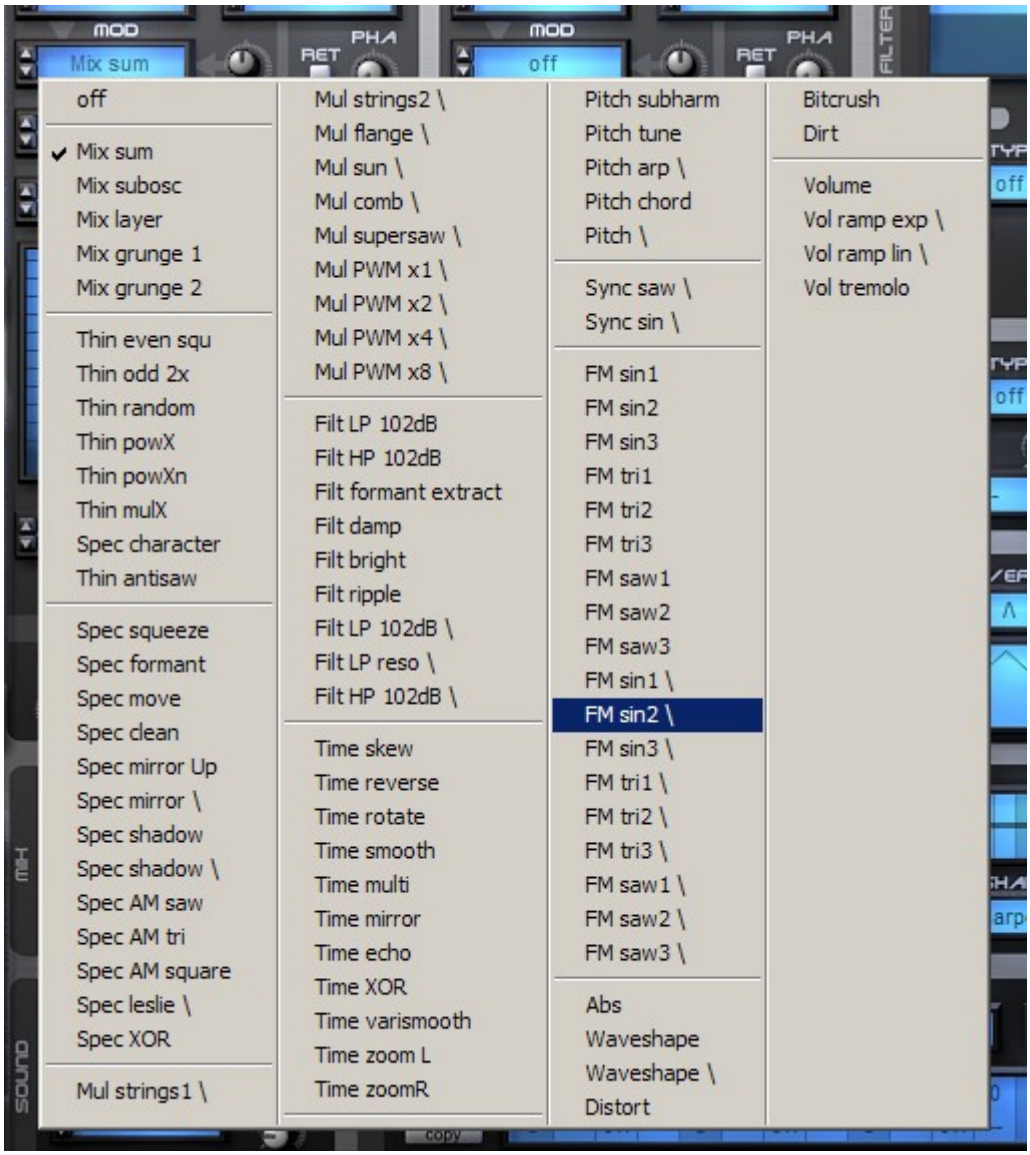
La page suivante montre les diverses morph-tables disponibles.



Cliquez sur le menu déroulant MOD pour choisir un modificateur à affecter à la section oscillateur· Sélectionnez un modificateur qui affectera les harmoniques du son· Il y a deux menus déroulant MOD pour OSC*1* + OSC*2* et deux pour OSC*3* + OSC*4*·

Il existe aussi un menu déroulant MOD qui affecte à la fois les oscillateurs *1* et *2*, ainsi que d'un autre menu déroulant MOD qui affecte à la fois les oscillateurs *3* et *4*· Il existe également des boutons vous permettant de doser le degré auquel les modificateurs affecteront les oscillateurs· Comme à l'accoutumée, tournez vers la gauche pour diminuer et vers la droite pour augmenter·

Les options suivantes sont disponibles dans le menu déroulant MOD:



off Aucun modificateur n'est utilisé dans le présent oscillateur.

Mix sum Mélange le signal avec un signal accordé plusieurs octaves en dessous. "Mod" contrôle le nombre d'octaves de décalage.

Mix subosc Remonte le signal d'une octave et mélange le signal

d'un sous-oscillateur. "Mod" contrôle le gain du sous-oscillateur.

Mix layer Mélange avec un son en couches (plusieurs octaves empilées). "Mod" contrôle les harmoniques. Pour produire des sons d'orgues.

Mix grunge1 Joue la forme d'onde une fois, puis deux, avec l'une des ondes accordées une octave au-dessus. Le résultat est un son "lo-fi" comme avec le Casio CZ. "Mod" contrôle les harmoniques.

Mix grunge2 Comme ci-dessus mais avec deux octaves au-dessus.

Thin even squ Retire les harmoniques paires. "Mod" contrôle le mix. Le son ressemble a celui d'une onde carrée (square).

Thin odd 2x Comme ci-dessus, mais avec les harmoniques impaires. Donne un son de type onde en dent de scie (sawtooth).

Thin random Retire des harmoniques au hasard. Le résultat est un son disharmonique. "Mod" contrôle les harmoniques.

Thin powX Supprime toutes les harmoniques, sauf les fréquences de base des octaves empilés. Donne un son de type orgue. "Mod" contrôle les harmoniques.

Thin powXn Produit un son de type cloche. "Mod" contrôle les harmoniques.

Thin mulX Retire toutes les harmoniques qui ne sont pas des multiples de la fréquence de base. Produit un son de type "square". "Mod" contrôle les harmoniques.

Spec character Renforce le caractère d'un son. Retire les harmoniques stridentes. "Mod" contrôle le contenu du spectre.

Thin antisaw Renforce le caractère d'un son. Retire les harmoniques de type "sawtooth". "Mod" contrôle la quantité.

Spec squeeze Étire et resserre le spectre. "Mod" contrôle le facteur d'étirement. Produit un son plus sombre ou plus lumineux.

Spec formant Étire et resserre les formantes d'un spectre. "Mod" contrôle le facteur d'étirement. A utiliser pour contrôler l'effet "Mickey" sur certains sons de voix.

Spec move Décale le spectre vers le haut ou vers le bas. Donne un son plus strident ou plus sourd. "Mod" contrôles le décalage.

Spec clean Retire les parasites et nettoie le spectre. Donne un son plus statique et harmonieux. "Mod" contrôle l'intensité du "nettoyage"

Spec mirror Up Produit une image "miroir" du spectre autour de la fréquence de base. Donne son plus perçant. "Mod" contrôle le décalage.

**Spec mirror ** Produit une image "miroir" du spectre autour de la fréquence de base et attribue une pente au décalage. Produit un son tranchant. "Mod" contrôle le décalage.

Spec shadow Produit plusieurs copies décalées du spectre *(*comme un écho dans un spectre*)*. Met en valeur certaines harmoniques. Le résultat et une résonance agressive du son. "Mod" contrôle le décalage.

**Spec shadow ** Comme ci-dessous mais avec ramping.

Spec AM saw Modification d'amplitude avec une onde en dent de scie. "Mod" contrôle la fréquence de l'onde en dent de scie.

Spec AM tri Modification d'amplitude avec une onde en triangle. "Mod" contrôle la fréquence de l'onde en triangle.

Spec AM square Modification d'amplitude avec une onde carrée (square). "Mod" contrôle la fréquence.

**Spec leslie ** Atténue certaines fréquences et en renforce d'autres. "Mod" contrôle la pente. Produit un effet "Leslie".

Spec XOR Intervertit certaines harmoniques. "Mod" contrôle quelles harmoniques sont concernées. Change complètement le son.

**Mul strings1 ** Un seul oscillateur sonne comme plusieurs. A utiliser avec le morphmode /\/\/\. Donne un son de type corde ou supersaw. "Mod" contrôle la densité.

**Mul strings2 ** Comme ci-dessus, mais avec un son plus proche du flanger. "Mod" contrôle la densité.

**Mul flange ** Comme ci-dessus, mais avec un son flanger encore plus prononcé. "Mod" contrôle la densité.

**Mul sun ** Un seul oscillateur sonne comme plusieurs. A utiliser avec le morphmode /\/\/\. Donne un son de type corde unique. "Mod" contrôle la densité.

**Mul comb ** Comme ci-dessus, mais avec un caractère différent. "Mod" contrôle la densité.

**Mul supersaw ** Un seul oscillateur sonne comme plusieurs. A utiliser avec le morphmode /\/\/\. Donne un son métallique, bruyant, de type supersaw. "Mod" contrôle la densité.

**Mul PWM x1 ** Modulation en impulsion. A utiliser avec des ondes carrées ou d'autre ondes ayant des harmoniques impaires. A utiliser avec le morphmode /\/\/\. "Mod" contrôle la quantité de modulation.

**Mul PWM x*2* ** Modulation en impulsion avec un modulateur décalé d'une octave. A utiliser avec des ondes en dent de scie et autres ondes avec des harmoniques paires. A utiliser avec le morphmode /\/\/\. "Mod" contrôle la quantité de modulation.

**Mul PWM x*4* ** Modulation en impulsion avec un modulateur décalé de deux octaves. Un son unique. A utiliser avec le morphmode /\/\/\. "Mod" contrôle la quantité de modulation.

**Mul PWM x*8* ** Modulation en impulsion avec un modulateur décalé de trois octaves. Un son unique. A utiliser avec le morphmode /\/\/\. "Mod" contrôle la quantité de modulation.

Filt LP *102*db Filtre passe-bas de *102* db . Mod contrôle la fréquence de coupure.

Filt HP *102*db Filtre passe-haut de *102* db . Mod contrôle la fréquence de coupure.

Filt formant extract Extrait les formantes d'un signal. Sonne comme une onde en dent de scie ou comme un vocoder. A utiliser pour traiter de la parole. Mod contrôle l'adoucissement.

Filt damp Atténue les hautes fréquences. Rend le signal plus sombre. "Mod" contrôle le facteur d'atténuation.

Filt bright Rend le son plus brillant en accentuant les hautes fréquences.

Filt ripple Atténue les harmoniques qui se répètent. Ajoute des formantes à un signal. "Mod" contrôle la fréquence des formantes.

**Filt LP *102*db ** Filtre passe-bas à *102* db avec une enveloppe de

filtre· Mod contrôle la fréquence de coupure·

Filt LP reso Filtre passe-bas à *102* db avec résonance Mod contrôle la fréquence de coupure·

Filt HP *102*db Filtre passe-haut à *102* db · Mod contrôle la fréquence de coupure

Time skew Fait tourner le spectre dans le temps· Mod contrôle le facteur de rotation· Donne un son de type carillon·

Time reverse Inverse le signal·

Time rotate Rend le signal symétrique dans le temps et le fait tourner dans le temps·

Time smooth Rend le son plus statique· Mod contrôle le facteur d'adoucissement·

Time multi Copie plusieurs fois le signal· Mod contrôle le nombre de copies·

Time mirror Plusieurs copies reflétées en miroir

Time echo Ajoute un écho au son· Mod contrôle le temps de retard·

Time XOR Inverse complètement le signal dans le temps·

Time varismooth Le signal reste bruyant à gauche, mais est adoucit à droite·

Time zoom L Zoom dans le temps· Le point de départ de l'onde demeure inchangé mais le point d'arrivée est décalé vers la gauche dans une proportion déterminée par le bouton "Mod"·

Time zoom R Zoom dans le temps· Le point d'arrivée de l'onde demeure inchangé mais le point de départ est décalé vers la droite dans une proportion déterminée par le bouton "Mod"·

Pitch subharm Ajoute des sous-harmoniques à un signal· Mod contrôle la fréquence·

Pitch tune Accordage harmonique du signal *(2x,3x,4x,5x,···)* · Mod contrôle la fréquence·

**Pitch arp ** Applique un arpégiateur au son· "Mod" sélectionne le type· Produit un son semblable à ceux des vieux jeux vidéo·

Pitch chord Créé un accord· Mod sélectionne le type·

**Pitch ** Accordage harmonique du signal *(2x,3x,4x,5x,···)* avec enveloppe· Mod contrôle la fréquence· Produit un son semblable à ceux des vieux jeux vidéo·

**Sync saw ** Synchronisation de l'oscillateur avec une onde en dent de scie et une enveloppe· "Mod" contrôle la fréquence·

**Sync sin ** Synchronisation de l'oscillateur avec une onde sinusoïdale et une enveloppe· Mod contrôle la fréquence·

FM sin*1* Modulation FM avec onde sinusoïdale· Mod contrôle l'intensité·

FM sin*2* Modulation FM avec onde sinusoïdale avec une fréquence double· Mod contrôle l'intensité·

FM sin*3* Modulation FM avec onde sinusoïdale avec une fréquence triple· Mod contrôle l'intensité·

FM tri*1* Modulation FM avec onde triangulaire. “Mod” contrôle l’intensité.

FM tri*2* Modulation FM avec onde triangulaire et une fréquence double. “Mod” contrôle l’intensité.

FM tri*3* Modulation FM avec onde triangulaire et une fréquence triple. “Mod” contrôle l’intensité.

FM saw*1* Modulation FM avec onde en dent de scie et . “Mod” contrôle l’intensité.

FM saw*2* Modulation FM avec onde en dent de scie et une fréquence double. “Mod” contrôle l’intensité.

FM saw*3* Modulation FM avec onde en dent de scie et une fréquence triple. “Mod” contrôle l’intensité.

**FM sin*1* ** Modulation FM avec onde sinusoïdale et une enveloppe. “Mod” contrôle la quantité de ‘send’ *(envoi)* de l’enveloppe.

**FM sin*2* ** Modulation FM avec onde sinusoïdale à fréquence double et une enveloppe. “Mod” contrôle la quantité de ‘send’.

**FM sin*3* ** Modulation FM avec onde sinusoïdale à fréquence triple et une enveloppe. “Mod” contrôle la quantité de ‘send’.

**FM tri*1* ** Modulation FM avec onde triangulaire et une enveloppe. “Mod” contrôle la quantité de ‘send’ de l’enveloppe.

**FM tri*2* ** Modulation FM avec onde triangulaire à fréquence double et une enveloppe. “Mod” contrôle la quantité de ‘send’ de l’enveloppe.

**FM tri*3* ** Modulation FM avec onde triangulaire à fréquence triple et une enveloppe. "Mod" contrôle la quantité de 'send' de l'enveloppe.

**FM saw*1* ** Modulation FM avec onde en dent de scie et une enveloppe. "Mod" contrôle la quantité de 'send' de l'enveloppe.

**FM saw*2* ** Modulation FM avec onde en dent de scie à fréquence double et une enveloppe. "Mod" contrôle la quantité de 'send' de l'enveloppe.

**FM saw*3* ** Modulation FM avec onde en dent de scie à fréquence triple et une enveloppe. "Mod" contrôle la quantité de 'send' de l'enveloppe.

Abs "Waveshaping" ou modelage d'onde. Reproduit en miroir la forme d'onde et ajoute des harmoniques.

Waveshape Un Waveshaper est appliqué au signal. Contrôle la quantité de gain. Ajoute des harmoniques.

**Waveshape ** Waveshaper avec enveloppe. "Mod" contrôle la quantité de gain. Ajoute des harmoniques.

Distort Distord le signal. "Mod" contrôle la quantité de gain. Ajoute des harmoniques.

Bitcrush Applique l'effet "Bitcrush" au signal. "Mod" contrôle la profondeur d'échantillonnage (bitdepth). Ajoute des harmoniques. Donne un son numérique lo-fi.

Dirt Ajoute de la "saleté" au spectre. "Mod" contrôle la quantité de saleté..

Volume Augmente ou diminue le volume.

**Vol ramp exp ** Applique une enveloppe exponentielle de volume au signal· Mod contrôle la durée du decay *(*relâchement*)*·

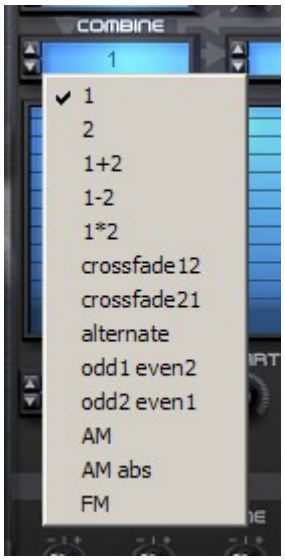
**Vol ramp lin ** Applique une enveloppe de volume linéaire au signal·

Vol tremolo Applique un trémolo au signal· "Mod" contrôle la fréquence·

Un autre contrôle se trouve dans la partie supérieure de la section oscillateur*:* le bouton ON / OFF du RET *(*retrigger*)* ou re-déclenchement continu de l'oscillateur *(*"continued osc retrigger" *)*· Cliquez une fois pour enclencher le retrigger *(*il s'allume*)* et cliquez de nouveau pour désactiver le retrigger sur les oscillateurs *1* et *2*·

Le dernier contrôle dans la partie supérieure de la section oscillateurs est le bouton PHASE – tournez-le vers la gauche pour diminuer la phase et vers la droite pour augmenter la phase·

Au-dessous du menu déroulant Mod se trouve le menu déroulant COMBINE·



Voici les options du menu COMBINE:

1 Utilise seulement OSC *1*

2 Utilise seulement OSC *2*

1+2 Mélange OSC *1* et OSC *2*

1-2 Soustrait OSC *2* de OSC *1* (différence)

*1*2* Multiplie les deux premiers OSC

crossfade*12* Crossfade (fondu) entre les deux premiers OSC. Il s'agit en fait d'un crossfade entre les deux formes d'ondes, comme dans Waldorf Q et d'autres synthétiseurs à tables d'onde.

crossfade*21* Crossfade depuis le second vers le premier OSC. Il s'agit en fait d'un crossfade entre les deux formes d'ondes, comme dans Waldorf Q et d'autres synthétiseurs à tables d'onde.

alternate Joue d'abord OSC*1* puis OSC*2*. Donne un son lo-fi ou "grunge" comme dans la synthèse à distorsion de phase des Casio CZ.

odd*1* **even***2* Mélange les harmoniques impaires du premier OSC avec les harmoniques paires du deuxième OSC.

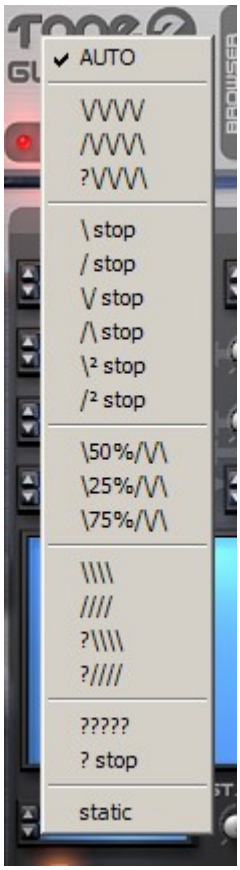
odd*2* **even***1* Mélange les harmoniques paires du premier OSC avec les harmoniques impaires du deuxième OSC.

AM Modulation d'amplitude du premier et du second OSC.

AM abs Modulation d'amplitude du premier et du second OSC. Le son est plus riche.

FM Modulation de fréquence: la hauteur ou fréquence du deuxième oscillateur (porteur) est modulée par le premier OSC (modulateur). Utilisez "Vol ramp lin" pour le "Modifier A", "Pitch tune" pour le "Modifier B" et "WV" comme "OSC Wave" pour obtenir de sons de synthèse FM typiques.

Le grand rectangle bleu dans le milieu de la section oscillateurs est le WAVEFORM DISPLAY (affichage de forme d'onde). Il montre la forme d'onde en temps réel, telle que modifiée par les différents contrôles.



Le menu déroulant MORPHMODE vous permet de choisir entre les différents types de morphing à affecter aux oscillateurs. La fonction MORPHMODE affecte la façon dont les formes d'onde de l'oscillateur changent ("morphent") dans le temps. Le MORPHMODE peut être modifié en cliquant sur le cadre bleu sous le titre MORPHMODE, puis en sélectionnant un mode dans le menu déroulant.

AUTO Ce mode tente de sélectionner le meilleur MORPHMODE en fonction de la forme d'onde et des modificateurs sélectionnés. Toutefois, en raison du grand nombre de possibilités offertes, il ne produit pas toujours les résultats escomptés, ce qui peut être une bonne chose si vous cherchez l'inspiration pour un nouveau son. Si vous savez quel type de son vous voulez il est probablement préférable de sélectionner votre MORPHMODE manuellement.

VVVV Ce MORPHMODE joue l'onde vers l'avant depuis le début *(*ou le point fixé par le bouton START, si défini différemment*)* jusqu'à la fin, puis vers l'arrière à partir de la fin jusqu'au début de l'onde, en avant et en arrière. Imaginez un pendule d'horloge balançant de gauche à droite, à gauche, etc. ....

/VVV Ce MORPHMODE fait le contraire. Il joue l'onde depuis la fin *(*ou le point fixé par le bouton START*)* jusqu'au début, puis vers la fin, etc. Ce mode est utile pour obtenir un son doux, progressif, sans aucun changement soudain.

?VVV Ce MORPHMODE part d'une position au hasard dans la forme d'onde et "morphe" vers la fin de la forme d'onde, puis vers l'arrière à partir de la fin vers la position de départ aléatoire. C'est un bon choix si vous avez besoin d'une attaque variable avec un sustain constant. Notez que comme le point de départ est déterminé au hasard, le bouton START n'a pas d'effet.

\stop Ce MORPHMODE joue l'onde une fois, depuis le début *(*ou le point fixé par le bouton START*)* jusqu'à la fin, et puis s'arrête. Cela est très semblable au mode 'one-shot' d'un sampler, sauf que le mode d'oscillateur continuera à jouer l'instantané à la fin de l'onde.

/stop Ce mode joue la forme d'onde une fois, à partir de la fin *(*ou le point fixé par le bouton START*)* jusqu'au début, puis s'arrête et continue à jouer depuis l'instantané du début de la forme d'onde.

V stop Ce mode joue du début *(*ou du point fixé par le

bouton START*)* à la fin de l'onde, puis revient au début· Une fois qu'il a atteint le début, il s'arrête et joue continuellement l' "instantané" du début de la forme d'onde·

/\ stop Ce MORPHMODE commence à la fin de l'onde *(*ou le point fixé par le bouton START*)*, puis joue vers le début, puis revient à la fin· Une fois qu'il a atteint la fin il s'arrête et joue continuellement l'"instantané" de la fin de l'onde·

\₂ stop Ce mode est le même que \ STOP, mais utilise une pente quadratique· Ce mode traverse l'onde rapidement, puis ralentit· Ce mode est recommandé si vous voulez un changement rapide au cours de l'attaque d'un son pour ajouter du punch·

/₂ stop Ce mode est le même que / STOP, mais utilise une pente quadratique*:* il traverse l'onde rapidement, puis ralentit ce qui produit un son plus animé lors de l'attaque·

\50%/\/ Ce MORPHMODE commence dès le début de l'onde *(*ou le point fixé par le bouton START*)* et morphe jusqu'à la fin· À la fin de l'onde il revient à *50% (*la moitié*)* depuis la FIN de la forme d'onde, puis la ramène à la fin· Il continue en boucle depuis la fin, jusqu'à la moitié, et jusqu'à la fin de nouveau·

\25%/\/ Ce MORPHMODE commence dès le début de l'onde *(*ou le point fixé par le bouton START*)* et morphe jusqu'à la fin· À la fin de l'onde il revient à *25% (*un quart*)* depuis la FIN de la forme d'onde, puis la ramène à la fin· Il continue en boucle depuis la fin, jusqu'au quart, et jusqu'à la fin de nouveau· La boucle est plus rapide dans ce mode que dans le mode *\50%/\/* ·

\75%/\/ Ce MORPHMODE commence dès le début de l'onde *(*ou le point fixé par le bouton START*)* et morphe jusqu'à la fin· À la fin de l'onde il revient à *75% (*trois quarts*)* depuis la FIN de la forme d'onde, puis la ramène à la fin· Il continue en boucle depuis la fin, jusqu'aux trois quart, et jusqu'à la fin de

nouveau· La boucle est plus lente que dans le mode *\50%/\/* ·

**** Ce mode joue de l'onde depuis le début *(*ou le point fixé par le bouton START*)*, en "morphant" du début à la fin, en boucle vers l'avant· Ce mode est similaire au mode boucle standard sur un sampler·

//// Ce mode joue l'onde de la fin *(*ou le point fixé par le bouton START*)* jusqu'au début en une continue inversée· Ce mode est similaire à un sampler en mode boucle inversée *(*reverse*)*·

? Cet MORPHMODE commence à un point au hasard chaque fois qu'il reçoit une note MIDI· Il joue depuis ce point jusqu'à la fin, puis revient au début de l'onde· De là, ce mode se comporte comme le mode \ \ \ \ c'est à dire comme une boucle du début à la fin, sans interruption· Ce mode est utile si vous souhaitez une phase d'attaque différente à chaque fois que vous jouez une note, mais un son identique une fois que vous maintenez la note·
Notez que comme le point de départ est déterminé au hasard, le bouton START n'a pas d'effet·

?*////* Ce mode commence à partir d'un point au hasard chaque fois qu'il reçoit une note MIDI· Il revient ensuite en arrière depuis ce point jusqu'au début, puis revient à la fin de l'onde· Il se comporte alors comme le mode */ / / /* · Ce mode est utile si vous souhaitez une phase d'attaque différente à chaque fois que vous jouez une note, mais un son identique une fois que vous maintenez la note·
Notez que comme le point de départ est déterminé au hasard, le bouton START n'a pas d'effet·

????? Ce mode saute continuellement vers un point choisi au hasard dans l'onde, à une vitesse fixée par le bouton SPEED dans la section oscillateur· Ce MORPHMODE ressemble à un effet analogique LFO 'sample and hold'·
Notez que comme le point de départ est déterminé au hasard, le bouton START n'a pas d'effet·

? stop Cet MORPHMODE joue à partir d'une position prise au hasard chaque fois que GLADIATOR reçoit une note MIDI. Il n'y a pas de morphing dans ce mode, donc le son est statique. Ce mode est utile si vous voulez une couleur différente pour le son à chaque fois que vous pressez une touche mais que vous voulez que le son reste constant pendant toute la durée de la note. Notez que comme le point de départ est déterminé au hasard, le bouton START n'a pas d'effet.

static Ce mode joue à partir d'un point statique déterminée par le bouton START. Il n'y a pas de morphing dans ce mode. Ce mode est utile si vous avez une onde complexe, mais avez seulement besoin d'un "instantané" de cette forme d'onde pour votre son.

Le bouton START influe sur le comportement de la plupart des MORPHMODEs. Pour faire simple, le bouton START définit à quel point dans l'onde la transformation *(*le morphing*)* commence lorsque GLADIATOR reçoit une note MIDI . Le bouton START n'a pas d'autre effet après la première note, et ne contrôle aucunement les loop points *(*points de boucle – début et fin*)*.

Le bouton START peut aussi annuler l'effet de certains MORPHMODEs, notamment les modes / STOP, / 2 STOP, \ STOP et \ 2 STOP. Par exemple, si le morphmode est réglé sur \ STOP *(*joue dès le début de l'onde jusqu'à la fin, puis s'arrête*)*, et la position déterminée par le bouton START est fixée à la fin de l'onde, vous entendrez un son statique, parce que l'onde ne peut plus avancer. De même, si le MORPHMODE choisi est / STOP *(*joue depuis la fin de l'onde jusqu'au début, puis s'arrête*)*, et la position définie par le bouton START est au début de l'onde, aucun morphing ne sera entendu. Il est important de garder ceci à l'esprit lorsque vous explorez les différents morphmodes. Si le morphmode ne se comporte pas comme vous attendez, vérifier la position du bouton START en premier.

Le bouton SPEED contrôle la vitesse à laquelle l'enveloppe de MORPHMODE est jouée. Tournez le bouton vers la droite pour augmenter la vitesse, tournez vers la gauche pour diminuer la vitesse. Si le bouton BPM SYNC est ON *(*allumé*)*, la vitesse est verrouillée sur horloge externe *(*envoyée par votre DAW ou votre application hôte*)* et le bouton SPEED change alors la vitesse de MORPHMODE en multiples ou

en fractions de la vitesse d'horloge de votre hôte.

Le bouton KEY FOLLOW vous permet de régler la vitesse à laquelle la boucle est jouée. Plus la note est haute, plus la boucle est jouée vite.

Le bouton BPM SYNC dit à GLADIATOR de se synchroniser avec le nombre de battements par minute (BPM) de l'application hôte lorsque le bouton est ON, et de l'ignorer quand il est sur OFF.

La dernière zone de chaque section oscillateur est celle des PITCH CONTROLS (réglages de hauteur). Ceux-ci sont composés de quatre boutons rotatifs:

OCT Permet de régler l'OCTAVE de l'oscillateur, entre *3* octaves en dessous et *3* octaves au-dessus.

SEM Permet de régler l'oscillateur par demi-tons, de *11* demi-tons en-dessous à *11* demi-tons au-dessus.

FINE Permet de régler le FINE TUNING, ou accordage fin, de l'oscillateur, entre *50* centièmes vers le bas et *50* centièmes vers le haut.

Enfin, le bouton FORMANT SCALE vous permet de régler la FORMANTE de l'oscillateur de *0,0000* à *1,0000* et toutes les fractions entre ces deux valeurs.

OSC5

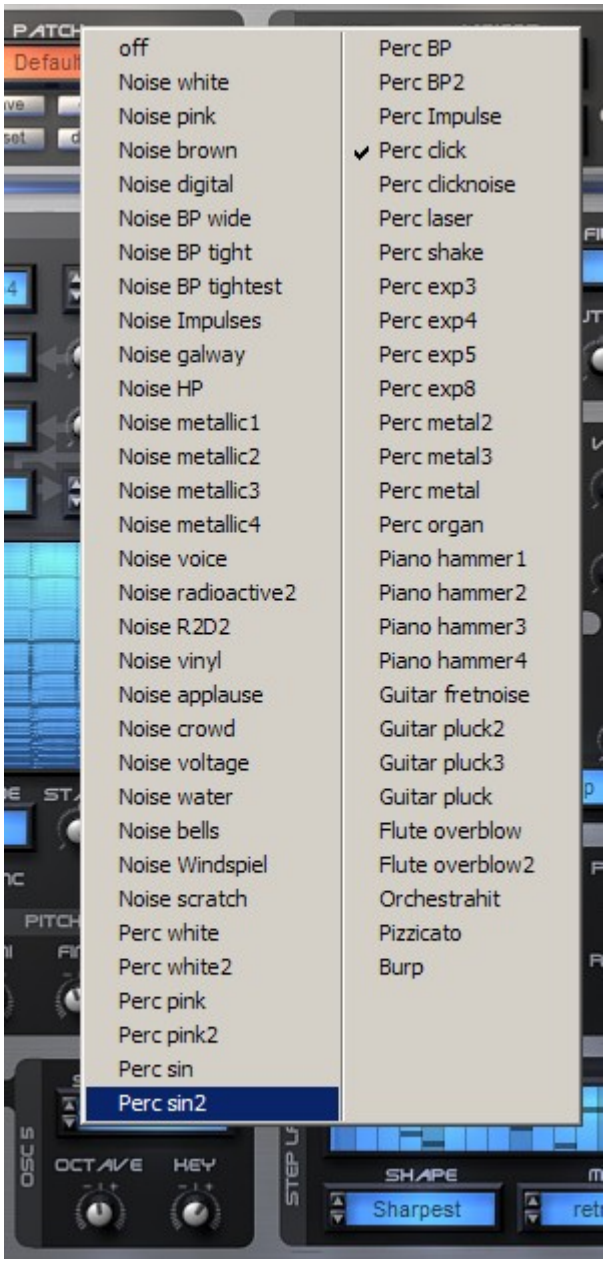


Dernier point mais non le moindre, GLADIATOR offre un cinquième oscillateur très différent des autres: il s'agit d'un lecteur de sample et de sons conçu pour ajouter des attaques ou des bruits de fond aux quatre principaux oscillateurs pour créer un

son plus riche, plus expressif· Ce cinquième oscillateur a seulement trois contrôles:

Le menu déroulant SAMPLE/NOISE vous permet de sélectionner la forme d'onde spécifique à ajouter· Les formes d'onde disponibles ici sont complètement différentes de celles qui sont disponibles pour les principaux oscillateurs, car ils ne s'agit pas de "morph-tables", mais d'échantillons statiques·

Une vaste gamme d'échantillons provenant de différentes sources est fournie, depuis des sons non-chromatiques soutenus jusqu'à des sons percussifs courts, en passant par des sons propres à certains instrument, naturels et synthétiques· Ces échantillons vous permettront d'ajouter de l'attaque, de l'animation, du corps et la couleur à vos patches·



Le bouton OCTAVE vous permet de sélectionner l'octave à laquelle l'échantillon est joué, sur *6* octaves*: 3* au-dessous et *3* au-dessus·

Enfin, le bouton KEY permet d'associer positivement ou négativement la hauteur de la note jouée avec la lecture de l'échantillon *(*key tracking*)*· Avec des valeurs positives, plus la note jouée est haute, plus l'échantillon joué par l'OSC*5* sera haut· Avec les valeurs négatives le contraire se produit·

Mix



Comme on l'a déjà vu, GLADIATOR offre *5* oscillateurs différents avec des objectifs et des caractéristiques différentes et qui, ensemble, génèrent le son· La section MIX occupe la fonction cruciale de fusion de tous ces signaux en un seul, qui sera ensuite traité par le filtre, les effets, etc

À cet effet, le mixer propose un bouton de VOLUME et un bouton MUTE pour chacun des points suivants*:*

OSC*1/2* Les signaux en provenance de OSC*1* et de OSC*2*

AM Quantité de la modulation d'amplitude souhaitée entre les signaux des OSC*1 / 2* et OSC*3 / 4*·

OSC*3/4* Les signaux en provenance de OSC*3* et de OSC*4*

OSC*5* Le signal en provenance de OSC*5*

Les boutons VOLUME régulent le volume de chaque partie par rapport à l'autre, tandis que les boutons MUTE vous permettent de couper / réactiver chaque partie indépendamment, ce qui est très utile pendant la phase de conception du son·

Sound



Avant que le signal sortant du mixer ne passe dans le filtre et au-delà, GLADIATOR a encore quelques tours dans son sac: UNISON et SPIRIT· Ces 2 fonctions sont incluses ensemble au sein de la section "SOUND" car elles agissent sur l'ensemble du signal servent à des choses différentes quoique liées·

La fonction UNISON superpose de multiples copies du signal produit par les oscillateurs avec de petites (ou moins petites) différences de hauteur et de placement stéréo, afin d'obtenir un son plus ample et plus "gros"· Cette fonctionnalité se trouve dans une multitude de synthétiseurs matériels et logiciels, mais le mode UNISON de GLADIATOR est particulièrement excellent· Il n'a que 2 contrôles·



Le menu déroulant UNISON MODE vous permet de choisir le nombre d'"exemplaires" du signal et leur placement stéréo· Les options disponibles sont les suivantes:

1x mono un seul exemplaire du signal, centré (paramètre par défaut)

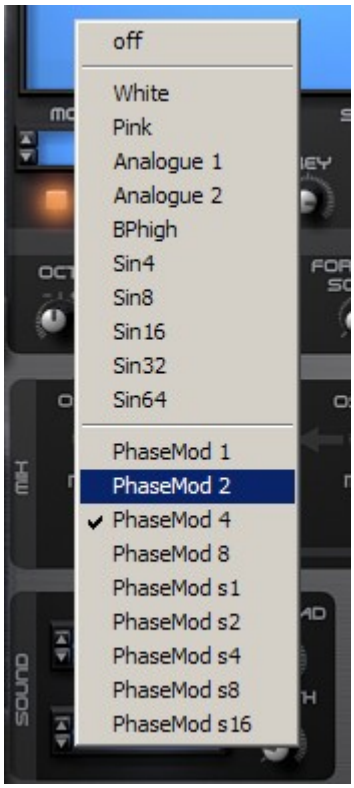
OSC12left OSC34right un seul exemplaire du signal, avec OSC1/2 à gauche et OSC3/4 à droite , ce qui produit un effet stéréo

2x mono 2 exemplaires du signal, légèrement désaccordés et centrés

2x stereo 2 exemplaires du signal, légèrement désaccordés et répartis dans l'ensemble du champ stéréo

4x mono 4 exemplaires du signal, légèrement désaccordés et centrés

4x stereo 4 exemplaires du signal, légèrement désaccordés et répartis dans l'ensemble du champ stéréo·



Le bouton SPREAD vous permet de choisir le quantité de désaccordage et de propagation spatiale à appliquer aux différents exemplaires du signal· Évidemment plus de profondeur signifie que les copies seront plus désaccordées et plus séparées les unes des autres dans le champ stéréo·

D'autre part, SPIRIT est un technologie propriétaire de Tone2 qui vous permet de moduler la hauteur et / ou la phase du signal en provenance du mixer de plusieurs manières différentes et intéressantes· Cette fonctionnalité est destinée à introduire les imperfections et des irrégularités de hauteur et / ou de phase telles que celles engendrées par l'équipement analogique, pour obtenir un son plus organique· Tout

comme UNISON, cette fonction n'a que deux contrôles·

Le menu déroulant SPIRIT MODE vous permet de sélectionner le type de modulation de phase ou de hauteur à appliquer sur le signal·

Le bouton DEPTH vous permet de choisir le quantité de la modulation qui doit être appliquée· Des valeurs faibles auront un effet subtil sur le signal tandis que des valeurs élevées auront un effet de plus en plus extrême·

Notez que le SPIRIT DEPTH peut être modulé en utilisant la MODULATION MATRIX· Reportez-vous à la rubrique MODULATION MATRIX pour de plus amples informations·

Filter/FM



GLADIATOR est livré avec un excellent choix des filtres pour vous permettre de modifier le timbre de votre patch· On trouvera ci-après des informations sur les différents contrôles dans cette section*:*

FILTER RESONSE *:* cette fenêtre montre en temps réel la forme du filtre tandis vous modifiez les paramètres CUTOFF et RESO· L'axe horizontal montre les fréquences de la plus petite à la plus grande, alors que l'axe vertical représente le gain· Cette caractéristique novatrice de GLADIATOR vous donne un retour visuel immédiat sur vos actions et vous aide à apprendre les spécificités de chacun des excellents filtres polyvalents de GLADIATOR·

FILTER TYPE permet de choisir parmi la vaste gamme des types de filtre*:*



Bien qu'il existe de nombreuses FILTRE TYPEs, la plupart sont des variations sur les quatre principaux types de filtres: lowpass (passe-bas), highpass (passe-haut), bandpass (passe-bande) et notch (coupe-bande, inverse de bandpass).

Un filtre passe-bas permet aux basses fréquences de se faire entendre, mais bloque les hautes fréquences. Il est souvent utilisé pour isoler les sons de basse.

Un filtre highpass permet aux hautes fréquences d'être entendues, mais bloque les basses fréquences. Il est fréquemment utilisé pour créer des sons de sifflet aigus, et des sons perçants de synthétiseur lead.

Un filtre passe-bande permet aux fréquences au sein d'une gamme spécifique de se faire entendre, et bloque toutes les autres fréquences au-dessus et en dessous. Il peut être utilisé pour créer une variété d'effets, du plus subtil au plus fou!

En plus de ces filtres, vous trouverez également ces autres types de filtres: BR (Band Reject ou notch), égalisation (Equalization), Modulation de fréquence (Frequency Modulation), modulation d'amplitude (Amplitude Modulation), Vocal, Phaser, Peigne (Comb), M-Shape et Resample.

CONTROLES D'ENVELOPPE DE FILTRE

Les contrôles d'enveloppe de filtre(ADSFR) déterminent comment les filtres sont affectés par l'enveloppe. Utilisez ces paramètres pour faire évoluer le FILTER CUTOFF dans le temps.

A (Filter Attack) Contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe de filtre. Si vous voulez que le filtre de coupure intervienne immédiatement, utilisez un temps d'attaque très court, si vous voulez que le filtre de coupure intervienne progressivement, utilisez une attaque plus lente.

D (Filter Decay) contrôle le temps de décroissance (decay) initiale du filtre (c'est-à-dire le temps que met le filtre de coupure pour revenir à la valeur de coupure).

S (Filter Sustain) Fixe le volume auquel le son arrive après la phase de décroissance (decay).

F (Filter Fade) Détermine le temps que met le son à s'estomper entre le sustain (soutien) et le release (relâchement).

R (Filter Release) Fixe le temps qu'il faut au son pour passer du volume de sustain au volume zéro, après la phase de décroissance. Augmentez la valeur de release pour des sons allongés comme les pads et les cordes.

Sous l'enveloppe de FILTRE se trouvent les autres contrôles FILTER / FM CONTROLS:

FILTER/FM CONTROLS



Le bouton CUTOFF sert à définir la fréquence à laquelle le filtre change de comportement, en fonction du type de filtre choisi· Dans un filtre passe-bas, le "cutoff" fixe la fréquence à laquelle le filtre commence à se "fermer" et à laisser passer de moins en moins de fréquences plus élevées· Lorsque les fréquences sont suffisamment élevées pour passer le point de coupure, plus aucun son ne passe à travers le filtre·

Dans un filtre highpass, c'est l'inverse qui se passe - la fréquence de coupure fixe le point à partir duquel le filtre commence à rejeter les sons qui sont plus bas que le point *(*fréquence*)* de coupure· Les sons loin en deçà du point de coupure ne passent pas à travers le filtre du tout· Dans filtre passe-bande, la valeur seuil fonctionne un peu différemment*:* elle définit le point central de la "bande" et les fréquences qui s'éloignent de cette gamme, vers le haut ou vers le bas du spectre, sont progressivement coupées par le filtre·
Le bouton RESO vous permet de régler la résonance· Comprendre comment fonctionne le CUTOFF est essentiel à la compréhension de la résonance· En substance, la résonance contrôle la "pente" autour du point de coupure· Une très forte pente filtre plus de fréquences plus tôt, à mesure que le son "s'éloigne" du point de coupure· Une pente très douce applique un filtrage plus subtil, et pour que l'atténuation du signal soit complète, il faut atteindre un point plus éloigné de la fréquence de coupure·

Les pentes "raides" sont décrites comme ayant une plus forte valeur de résonance, appelée aussi "Q" *(*qui fait référence à la "qualité" - une pente plus dure signale un filtre de meilleure qualité, car plus précis*)*· La pente de la courbe de réponse du

filtre est souvent mesurée en dB / Oct, ou "Décibels par Octave '· Les valeurs peuvent être par exemple *18*dB/Oct, *30*dB/Oct, etc· Si nous prenons *18*dB/Oct à titre d'exemple, cela signifie que la fréquence située à une octave d'écart du point de coupure serait atténué de *18* décibels par rapport au signal 'plein'· Plus la résonance ou "Q" du filtre est élevée, plus la mesure en dB / Oct sera élevée·

De hautes valeurs de résonance accentuent en fait les fréquences au point de coupure, et sont utiles lorsque vous voulez vraiment vous concentrer sur une partie très précise d'un son, ou générer des sons intenses et tranchants· De faible valeurs de résonance sont mieux adaptées pour un façonnage plus subtile, un "lissage" moins tranché de vos sons·

Le bouton STEREO permet d'ajuster la séparation stéréo du filtre· Les valeurs positives *(+)* amplifient l'effet, tandis que les valeurs négatives *(-)* diminuent l'effet·

La bouton KEY permet d'ajuster l'effet des notes sur la coupure du filtre· Des valeurs positives font que le cutoff augmente avec la hauteur des notes jouées, tandis que les valeurs négatives font diminuer la coupure·

Le bouton VEL*:* ce paramètre bipolaire ajuste combien la vélocité influe sur l'enveloppe de filtre· Les valeurs positives augmentent la valeur de coupure en fonction des paramètres de l'enveloppe de filtre, tandis que les valeurs négatives vont inverser l'enveloppe·

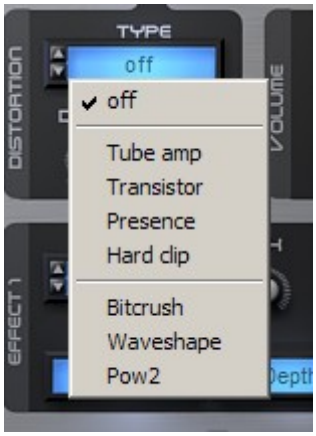
Le bouton SEND*:* Ce paramètre bipolaire contrôle la quantité de modulation de l'enveloppe de filtre· Les valeurs positives *(*depuis *12* heures jusqu'au maximum vers la droite*)* augmentent les valeurs de coupure en fonction des valeurs d'enveloppe de filtre· Les valeurs négatives inversent l'enveloppe, ce qui reflète 'en miroir' les valeurs de coupure en fonction des paramètres d'enveloppe du filtre·

Distorsion



GLADIATOR contient un processeur de distorsion *(*DISTORTION*)* capable de produire des sons gras, sales et bien déglingués*!*

Le menu déroulant TYPE vous permet de choisir parmi les différents types de distorsion·



Les types de DISTORTION suivants sont disponibles

off Aucun effet

Tube amp simulation d'amplificateur à lampes avec une saturation douce et suréchantillonnage· Donne une son de type onde carrée pour les valeurs élevées·

Transistor simulation d'amplificateur à transistor*:* saturation asymétriques avec suréchantillonnage· Les valeurs élevées donnent un son de type onde en dent de scie *(*saw*)*·

Presence simulation d'amplificateur à lampes avec saturation douce, présence et suréchantillonnage· Donne une son semblable à un ampli guitare·

Hard clip écrêtage numérique avec suréchantillonnage· Donne un son numérique et agressif·

Bitcrush effet numérique lo-fi *(* effet "Bitcrusher*")* avec suréchantillonnage· Donne un son très numérique·

Waveshape Avec la synthèse waveshaping, il est possible de changer le spectre d'un son avec son amplitude· Comme il s'agit également d'une caractéristique des instruments acoustiques, le waveshaping a été utilisé pour synthétiser des instruments de musique traditionnels, et en particulier des cuivres·

Pow2 Ce type de distorsion ajoute des harmoniques grâce à une amplification non linéaire du signal audio· Il s'apparente à un "exciter"·

Le bouton DRIVE vous permet de régler la quantité de distorsion que vous souhaitez utiliser· Tournez vers la gauche *(-)* pour obtenir moins de distorsion et vers la droite *(+)* pour en avoir plus·

Volume



Pour façonner le volume global de votre patch, vous pouvez utiliser la section VOLUME ENVELOPE de GLADIATOR·

Le bouton VOL contrôle le LOUDNESS *(*volume*)* général du patch courant· Tournez

vers la gauche pour diminuer le volume et vers la droite pour l'augmenter·

Veuillez noter qu'un autre bouton VOLUME vous permet de contrôler le volume global de GLADIATOR· Ce bouton se trouve dans l'affichage RACK· Ce deuxième bouton de VOLUME vous permet de fixer le volume sans ouvrir l'éditeur· Il vous permet également d'accroître le volume global du patch dans le cas où les différents boutons 'amp' dans les sections OSC et VOLUME n'auraient pas suffi à vous donner un volume sonore suffisant·

Le bouton VEL contrôle la sensibilité à la vélocité du volume du patch actuel· Tourner vers la gauche *(-)* diminue la sensibilité à la vélocité et vers la droite*(+)* augmente cette sensibilité·

Veuillez noter que la sensibilité à la vélocité zéro permettra d'imiter des instruments comme des orgues ou des vieux synthés analogiques qui, souvent, n'ont pas de paramètres de vélocité·

Le bouton PAN vous permet de modifier le PANORAMIQUE *(*panning*)* du patch actuel· Tournez vers la gauche pour "panner" à gauche, et vice-versa·

Les contrôles VOLUME ENVELOPE *(*ADSFR*)* déterminent la façon dont le volume du patch est affectée par l'enveloppe·

A *(*Filter Attack*)* Contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe de volume· Si vous voulez que le son 'entre' brutalement, utilisez un temps d'attaque court, si vous voulez que le son intervienne progressivement, utilisez une attaque plus lente·

D *(*Volume Decay*)* contrôle le temps de décroissance initiale*(*decay*)* du volume·

S *(*Volume Sustain*)* Fixe le volume auquel le son arrive après la phase de décroissance initiale *(*decay*)*·

F *(Volume Fade)* Détermine le temps que met le son à s'estomper entre le sustain *(*soutien*)* et le release *(*relâchement*)*·

R *(Volume Release)* Fixe le temps qu'il faut au son pour passer du volume de sustain au volume zéro, après la phase de décroissance· Augmentez la valeur release pour des sons allongés comme les pads et les cordes·

Equalizer



Pour modeler encore plus le timbre de votre patch, vous pouvez modifier les fréquences LOW, MID et HIGH du patch en utilisant l'É**qualizer**· Un equalizer, pour faire simple, vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume des fréquences spécifiées· L'Equalizer peut aussi être utilisé de façon créative afin de produire des effets originaux·

Le bouton LOW modifie le bas du spectre d'un patch *(*environ *20 - 600*hz*)*·

Le MID bouton modifie le milieu du spectre d'un patch *(*environ *1 - 9*kHz*)*

Le bouton HIGH modifie le haut du spectre d'un patch *(*environ *10 - 20* kHz*)*

Tournez les boutons vers la gauche pour diminuer et vers la droite pour augmenter·

Section “Effect”



GLADIATOR vous offre jusqu‘à deux emplacements EFFECT pour modifier encore plus vos sons· Les deux emplacements sont équivalents et vous pouvez charger les mêmes effets dans l‘un ou l‘autre, sans aucune restriction· Ce qui rend le *‘slot‘ (emplacement) 1* différent du *‘slot‘ 2* est le routage des effets, c‘est-à-dire leur place dans le chemin *(routage)* que suit signal·

Les paramètres de routage des effets sont décrits plus loin dans ce chapitre·

Effect 1 + Effect 2

Le premier contrôle que vous verrez dans la section EFFETS *1 & 2* est le menu déroulant TYPE· Cliquez sur cet écran pour afficher et choisir le type d‘effet que vous souhaitez utiliser dans la présente section·



Les effets suivants sont disponibles dans les deux emplacements EFFECT:

Reverb Reverb standard, son chaud.

Reverb predelay Reverb avec predelay pour des effets d'écho.

Reverb highend Reverb de haute qualité avec un son chaud. Simule des pièces très grandes.

Pingpong Delay "ping-pong". L'écho alterne entre droite et gauche.

Pingpong damp Delay "ping-pong" à assourdissement progressif. L'écho alterne entre droite et gauche et devient progressivement plus sombre.

Pingpong band Delay "ping-pong" avec filtre passe-bande. L'écho alterne entre droite et gauche et est de plus en plus filtré.

Pingpong LFO Delay ping-ping modulé par LFO et avec filtre passe-bande. L'écho alterne entre droite et gauche et la réponse en fréquence est modulée. C'est le classique "Goa echo".

Delay Un delay classique.

Delay damp Delay à atténuation progressive. L'écho s'assombrit progressivement.

Chorus Chorus classique.

Ensemble Effet 'ensemble' classique. Son plus riche que le chorus.

Flanger Flanger classique.

Rotary Effet classique de type Leslie.

Tube amp Simulation d'amplificateur à lampes avec saturation douce et suréchantillonnage. Donne une son de type onde carrée pour les valeurs élevées.

Transistor Simulation d'amplificateur à transistor: saturation asymétriques avec suréchantillonnage. Les valeurs élevées donnent un son de type onde en dent de scie (saw).

Presence simulation d'amplificateur à lampes avec saturation douce, présence et suréchantillonnage. Donne un son semblable à celui d'un ampli guitare.

Hard clip Ecrêtage numérique avec suréchantillonnage. Donne

un son numérique et agressif·

Bitcrush Effet numérique lo-fi (Bitcrusher) avec suréchantillonnage· Donne un son très numérique·

Waveshape Avec la synthèse waveshaping, il est possible de changer le spectre d'un son avec son amplitude· Comme il s'agit également d'une caractéristique des instruments acoustiques, le waveshaping a été utilisé pour synthétiser des instruments de musique traditionnels, et en particulier des cuivres·

Surround Pan Encodage Dolby Pro Logic II du signal (surround)· "Pan" contrôle le placement dans la pièce·

Le bouton MIX vous permet de définir le WET (quantité de signal traité) et le DRY(quantité de signal non traité)· Tourner à gauche pour un son moins traité et vers la droite pour un son plus traité· Les deux autres boutons changent en fonction de l'effet que vous choisissez· Les étiquettes afficheront les paramètres de l'effet que vous aurez choisi (dans l'exemple ci-dessous: speed et depth)·



Par exemple, si vous choisissez REVERB, les deux autres boutons deviennent SIZE et DAMP· Tournez ces boutons pour accentuer plus ou moins le paramètre affiché· Pour citer un autre exemple, imaginons que vous choisissiez DELAY dans EFFET 2, les deux boutons deviennent TIME et FEEDBACK:



Les emplacements EFFECT *1* et EFFECT *2* sont identiques, donc ceci s'applique aux deux sections·

Routage des effets



Comme vous pouvez le voir, vous pouvez avoir deux effets simultanés fonctionnant en SERIE ou en PARALLELE, en fonction de l'état du bouton EFFECT ROUTING·

SERIAL *(*bouton éteint*)* Le signal entrant dans la section d'effets passe d'abord par EFFECT*1* puis par EFFECT*2*·

PARALLEL *(*bouton allumé*)* Le signal entrant dans la section d'effets passe simultanément dans EFFECT*1* et dans EFFECT*2*, et leurs résultats respectifs sont mélangés après·

Par exemple un delay suivie d'une reverb en mode SERIAL aboutira à ce que tous les échos du delay reçoivent de la réverbération· En mode parallèle, la même configuration *(*Delay en *1*, reverb en *2)* aura pour résultat que les échos ne seront pas traités par la reverb·

Veuillez noter que le paramètre de routage par défaut *(*bouton lumière OFF*)* est SERIAL·

LFOs



Un LFO *(*Low frequency Oscillator*)* est un oscillateur basse fréquence·

Le LA *440 (*Diapason*)* produit *440* cycles/seconde· L'oreille humaine ne distingue pas les cycles· La fréquence des LFOs de Gladiator s'étale de *0·016* Hz à *46* Hz, produisant des cycles parfaitement audibles et identifiables·

Un LFO ne produit aucun son, il est utilisé pour modifier un autre paramètre du son *(* Tel que le volume ou la fréquence de coupure du filtre dans la Matrice de Modulation*)* de façon cyclique en fonction du temps, en fonction de la valeur du bouton rotatif SPEED·

Veuillez noter que les LFOs peuvent être synchronisés avec l'horloge de l'application hôte·

Dans Gladiator, les concepts de LFO et de Matrice de Modulation *(*MM*)* sont liés· Quelles que soient les valeurs du LFO, rien ne changera dans le son si AUCUN LFO n'est assigné comme source au sein de la MM, ainsi qu'une destination choisie pour cette modulation· Autrement dit, il n'y a aucune modulation prépatchée· Veuillez consulter le chapitre sur la Matrice de Modulation pour plus d'information à ce sujet·

Par exemple, un LFO assigné au volume produira un trémolo, tandis qu'assigné au pitch il produira un effet de vibrato, et à la fréquence de coupure du filtre *(*CutOff*)* un effet « Autowah »·

Mise en oeuvre d'un LFO dans Gladiator en 5 étapes faciles.

1/ Choisissez une forme d'onde pour le LFO

2/ Déterminez la vitesse *(*fréquence*)* du LFO

3/ Spécifiez, si nécessaire, la phase du LFO

4/ Synchronisez le LFO *(*BPM SYNC*)* et/ou utilisez le mode RETRIGG en cliquant sur les *2* boutons idoines·

5/ Assignez le LFO *(* comme source*)* dans la Matrice de Modulation, puis choisissez une destination dans la MM

Voyons en détail les différents paramètres de LFOs·

Forme d'onde du LFO et sa représentation graphique

C'est le paramètre le plus important d'un LFO· Gladiator propose un choix pléthorique de formes d'ondes· La liste ci dessous vous donne des informations détaillées sur chaque forme d'onde·

La représentation graphique du LFO s'adapte de façon dynamique a tous les changements que vous opérez sur les paramètres suivants *:* Choix de la forme d'onde et valeur du paramètre PHASE·

Veuillez noter que cette description ne porte que sur UN CYCLE du LFO, mais que Gladiator propose aussi des LFO qui ne sont pas cycliques· Quand ceci est le cas, cette information est indiquée en regard de la forme d'onde·



/\ La forme d'onde est un triangle· Le paramètre cible du LFO croit de façon linéaire jusqu'à sa valeur de crête, puis revient de façon symétrique à sa valeur initiale·

/ RAMP UP Le paramètre cible du LFO croit puis revient de façon abrupte a sa valeur initiale·

\ RAMP DOWN Le paramètre assigné au LFO décroît, puis retourne de façon abrupte à son niveau initial·

Sin SINEWAVE *(*Sinusoïde*)* Le paramètre cible assigné au LFO est modulé par une sinusoïde· Veuillez noter que ce choix produira les transitions continues les plus douces du paramètre cible, sans engendrer de « sauts » dans les changements du son·

Square SQUAREWAVE *(*Carré*)* Le paramètre cible assigné au LFO sera modulé par une forme d'onde carrée, entraînant des transitions très abruptes dans le temps, de la valeur maximum à la valeur minimum·

Pulse *25* PULSE*25* Une variante de la forme d'onde carré, où la valeur maximum est maintenue *25%* d'un cycle, et la valeur minimum *75%*

Pulse *12* PULSE*12* Une autre variante de la forme d'onde carrée, ou la valeur maximum est maintenue *12%* d'un cycle, et la valeur minimum *88%*· Utilisez ce choix si vous désirez des pics réguliers très courts de valeur maximum de la cible·

-_-_-___ Un preset organisant des formes d'ondes carrées en un groove prédéfini, produisant des résultats similaires a ce que vous pourriez programmer dans le STEP LFO

-_-_---__ Idem qu'au dessus, mais le groove prédéfini est différent

-___-__-__ Idem qu'au dessus, mais le groove prédéfini est différent

-__-__-_ Idem qu'au dessus, mais le groove prédéfini est différent

--_--_-_ Idem qu'au dessus, mais le groove prédéfini est différent

___stop Identique à RAMP DOWN mais le paramètre cible garde la valeur initiale auquel il retourne après un cycle *(* LFO non cyclique*)*

/__stop Identique à TRIANGLE mais le paramètre cible garde la valeur initiale auquel il retourne après un cycle *(* LFO non cyclique*)*·

\²__stop Identique à ci-dessus mais la pente décroissante est plus rapide

/\/\/\ Fade in Delayed Sinewave *:* Sinusoïde retardée· Utilisez le bouton PHASE pour régler le retard· Identique à une SINEWAVE, mais l'amplitude de la sinusoïde s'accroît en fonction du temps·

Random RANDOM WAVE Similaire à une forme d'onde carrée dont l'amplitude change de façon aléatoire au cours du temps· La fréquence de ces changements est spécifiée par le paramètre SPEED *(*vitesse*)*·

Noise *(*Bruit*)* Identique à ci-dessus, mais la fréquence des changements est si rapide que vous n'avez plus la perception de changements continus· *(*La durée entre deux changements est trop rapide*)*·

Rand Sine Identique à au dessus mais les changements sont moins rapides

Rand / Identique a SINUSOIDE mais les valeurs maximum et minimum sont distribuées de façon aléatoire, produisant des changements à la fois continus et erratiques sur le paramètre cible·

Sin FM Similaire à SINUSOIDE mais le temps entre deux cycles varie de façon aléatoire en fonction du paramètre SPEED *(*Vitesse*)*·

Vous avez pu constater que Gladiator est très versatile en matière de LFOs·



Le bouton rotatif SPEED *(*Vitesse*)* ajuste la vitesse d'un cycle du LFO, ou la longueur des différents segments d'enveloppe du LFO quand celui-ci n'est pas de type cyclique·

Note *:* Quand le bouton BPM SYNC *(* Synchronisation à l'hôte*)* est activé *(*allumé*)* la vitesse du LFO sera affichée en valeurs musicales, multiples ou fractions de la valeur de tempo du séquenceur hôte·

Le potentiomètre PHASE *:* Vous permet d'ajuster le point de départ de la forme d'onde du LFO· Tourner ce bouton rotatif dans le sens des aiguilles d'une montre déplace le point de départ vers la fin de la forme d'onde·

Le bouton BPM SYNC *:* Quand ce paramètre est activé *(*allumé*)* la vitesse du LFO est synchronisée avec l'horloge du séquenceur hôte· La vitesse du LFO sera affichée en valeurs musicales, multiples ou fractions de la valeur de tempo du séquenceur hôte·

Le bouton RETRIG *:* Quand ce paramètre est activé, le LFO est réinitialisé à son point de départ dès que vous appuyez sur une touche du clavier· Si ce paramètre est désactivé, le LFO continue ses cycles en fonction du seul paramètre SPEED *(*vitesse*)*·

Note *:* Il est recommandé d'utiliser le mode RETRIG si vous sélectionnez des formes d'ondes non cycliques pour le LFO

Tutoriel LFO 1 – Le bouton PHASE



Le Bouton PHASE : Tourner ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre déplace le point de départ vers la fin de la forme d'onde· Ceci est reflété par la représentation graphique de la forme d'onde· Vous pouvez voir la différence de phase appliquée à la même sinusoïde de base sur la figure ci dessus *:* Le second bouton rotatif PHASE *(*à droite sur l'image*)* a une valeur positive· Le point de départ de la sinusoïde a été déplacé de manière à refléter ce changement·

Didacticiel LFO # 2 – relation entre LFO et MODULATION MATRIX (MM)



Le LFO et la Matrice de Modulation *(*MM*)* ne fonctionnent que conjointement· Si aucun LFO n'est sélectionné comme source de modulation dans la MM, rien ne se produira· Vous pouvez voir dans la figure ci dessus la relation entre les LFOs et la MM· Le LFO*1* module profondément la fréquence de coupure du filtre, ce qui produit une sorte d'effet trémolo, tandis que le LFO*2* contrôle le pan du patch, produisant un mouvement stéréo·

Remarquez le bouton BPM SYNC et le bouton RETRIG qui sont allumés· Les deux LFO seront synchronisés sur le tempo de l'application hôte, tandis que le second est déclenché, de sorte que chaque nouvel appui sur une touche du clavier le fera revenir au point de départ de la phase, puis tourner·

STEP LFO



Le STEPLFO s'inspire des vieux séquenceurs analogiques qui existaient avant le MIDI· Le STEPLFO est souvent assimilé au très populaire effet "Trancegate·" Il peut cependant faire bien plus·

L'idée principale du Step Lfo est de moduler un paramètre cible grâce à une matrice de *1* à *16* pas· A chaque pas de la matrice peut être associé une valeur précise et distincte· Vous pouvez ainsi définir de véritables séquences rythmiques pour moduler l'un des paramètres cibles disponibles dans la Matrice de Modulation·

A l'instar des LFOs, le Step Lfo ne produit aucun son par lui-même· Le Step Lfo est utilisé pour produire des modifications cycliques d'un paramètre cible du son disponible dans la matrice de modulation, tel que la fréquence de coupure du filtre,

ou le volume, en fonction de la valeur du paramètre SPEED·

Veuillez noter que le StepLfo est TOUJOURS synchronisé au tempo du séquenceur·

Utiliser le STEP LFO en trois étapes faciles :

1/ Construisez votre séquence· Définissez le nombre de pas de la séquence·

2/ Choisissez la vitesse du Step Lfo en utilisant le bouton rotatif SPEED

3/ Assignez le Step lfo en tant que source dans la MM et choisissez le paramètre cible qu'il contrôlera·

Voyons maintenant en détail les différents paramètres du Step Lfo·

L'écran de contrôle et de saisie des valeurs de pas.



C'est un écran actif·

Vous pouvez définir pour chaque pas une valeur unique· Cette valeur sera alors ajoutée *(* En cas de pourcentage *(*amount*)* positif*)* ou soustraite *(*pourcentage négatif*)* à la valeur de base du paramètre cible chaque fois que le Step Lfo

rencontre ce pas au gré de ses cycles·

Pour saisir cette valeur, déplacez le peitite barre noire visible dans chaque pas sur son axe vertical· Plus la barre est haute par rapport au mileu *(*point zéro, aucune modulation*)* et plus haute sera la valeur ajoutée *(*pourcentage ou "amount" positif dans la MM*)*, ou soustraite *(*amount négatif*)* à la valeur de base du paramètre cible· Plus la barre sera basse par rapport au mileu, plus grande sera la valeur soustraite à la valeur originelle du paramètre cible *(*ou additionnée en cas de pourcentage-amount négatif*)*

Autrement dit, pour chaque pas vous pouvez définir une valeur relative positive ou négative qui sera ajoutée ou soustraite *(*ceci dépend du signe du paramètre "amount" de la MM*)* à la valeur originelle du paramètre cible·

Note *:* bien qu'il soit intuitif dans sa mise en œuvre, il n'est pas inutile d'avoir quelques notions de mathé!atiques pour bien comprendre le fonctionnement précis du Step Lfo·

Le bouton SPEED *(*Vitesse*)* du StepLfo *:* Vous permet de définir le vitesse du LFO exprimée en fractions du tempo du séquenceur hôte·

Le menu SHAPE DISPLAY vous permet de choisir des transitions douces ou brusques entre deux étapes du STEP LFO·



Cliquez dans cette zone pour appeler un menu déroulant où vous pouvez choisir des transitions plus ou moins nettes· La plus nette fonctionnera comme un LFO carré, avec de brusques changements entre deux étapes, tandis que la plus douce fonctionnera comme un LFO sinusoïdal, avec des transitions progressives entre deux étapes successives·

Les SHAPE TYPEs suivants sont disponibles*:*

Sharpest, sharp, soft, softer, softest*:* Ces modes sont rectangulaires· Ils peuvent être utilisés pour créer des LFO personnalisés et des trancegates·

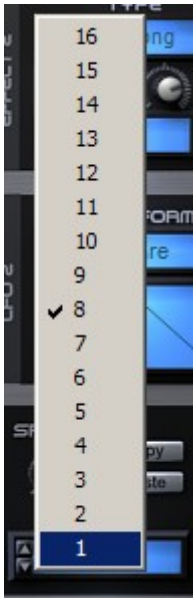
Exp Ces modes incluent une enveloppe à *16* pas· L'enveloppe a une diminution exponentielle et est redéclenchée si un pas est fixée à une valeur différente de *0*· Exp*1* a le plus long temps de decay et Exp*11* le plus court· Cette enveloppe est très utile pour créer des sons percutants de style *303*·

Triangle Ces modes incluent *16* enveloppes distinctes avec diminution linéaire· "SPEED" contrôle l'attaque et de le decay· Triangle *50* a le

même temps d'attaque et decay· Triangle *12* est asymétrique· Il dispose d'une attaque courte et d'un decay long· Cette enveloppe est utile pour construire des sons type *303* et doit être utilisée avec des vitesses inférieures au BPM·

Saw Ces modes incluent *16* enveloppes distinctes avec diminution linéaire· "SPEED" contrôle le decay· Cette enveloppe est utile pour construire des sons de type *303* et doit être utilisée avec des vitesses inférieures au BPM·

Le contrôle MODE *:* Ce menu déroulant propose deux choix*:* SONG et RETRIGGER· Si vous choisissez RETRIGER, le Step Lfo retournera au premier pas après chaque appui sur un note du clavier·



STEPS Vous permet de définir le nombre de pas de la séquence *(*entre *1* et *16)*

L'utilitaire COPY-PASTE *(*COPIER-COLLER*) :* Utilisez cet utilitaire pour Copier-Coller les réglages du STEP LFO entre deux patches de Gladiator·

Succession des étapes pour le mettre en œuvre *:*

1/ Renommez et sauvegardez le patch sur lequel vous travaillez
2/ Sélectionnez un autre patch de Gladiator d'où vous voulez extraire des données

de Step Lfo intéressantes
3/ Cliquez sur le bouton COPY *(*Copier*)* pour copier le contenu du Step Lfo dans un buffer *(*mémoire tampon*)*·
4/ Rechargez le patch sur lequel vous travailliez, précédemment sauvegardé
5/ Cliquez sur le bouton PASTE *(*Coller*)* pour transférer les données du buffer dans l'instrument·

AVERTISSEMENT*!* Si vous n'enregistrez votre patch actuel et changez de banque pour copier les paramètres STEP LFO d'un autre patch, toutes vos modifications seront perdues·

Arp



Peut-être ne devrions nous pas le dire, mais chez Tone2 nous sommes fiers et nous n'y pouvons rien*:* l'ARP de GLADIATOR est l'un des plus puissants arpégiateurs à l'heure actuelle, capable d'un incroyable éventail de séquences de notes, dont les variantes classiques haut/bas, des lignes "Acid" typique avec des accents et des glissandos, des combinaisons d'accords très avancées, des gates polyphoniques, et toutes les déclinaisons entre ces options·

Le prix à payer pour toute cette puissance à votre disposition est bien sûr la complexité*:* une fois que serez venus à bout de cet ARP, il deviendra très facile à utiliser, mais au début, il peut être un peu intimidant, donc, patience pendant que nous essayons d'expliquer tout cela· Pour ce chapitre, nous supposons que vous avez une connaissance pratique des arpégiateurs classiques et des steps sequencers·

L'idée de base de ce monstre est une séquence d'un maximum de *16* pas synchronisés sur le tempo et déclenchés par les touches MIDI, où notes, accords et comportements spécifiques peuvent être affectés à chaque pas indépendamment· Ce que l'arpégiateur joue et comment il le joue est défini par les interactions entre les notes qui entrent dans GLADIATOR et les valeurs de ses contrôles ARP et du step sequencer· Les possibilités sont énormes··· Mais cela peut sembler plus complexe que ça ne l'est vraiment, donc décrivons chaque contrôle séparément et vous verrez tout cela plus clairement·

Le comportement général de la section ARP est contrôlé par le menu déroulant TYPE qui offre un vaste choix de types d'ARP, comme suit*:*



off l'arpégiateur est désactivé *(*option par défaut*)*

types 'Up' l'arpégiateur joue toutes les notes qui entrent en ordre ascendant, en assignant à chacune un pas "actif" dans le séquenceur· Vous pouvez choisir le nombre d'octaves à couvrir*:* "Up *1*oct" jouera les notes dans l'ordre croissant sur l'octave initiale et sur une octave au-dessus·

types 'Down' l'arpégiateur joue toutes les notes qui entrent en ordre

descendant, en assignant à chacune un pas "actif" dans le séquenceur. Vous pouvez choisir le nombre d'octaves à couvrir: "Down 1oct" jouera les notes dans l'ordre descendant sur l'octave initiale et sur une octave en-dessous.

types 'Alt' Ces types sont similaires aux types Up et Down, mais l'arpégiateur jouera les notes de la première à la dernière, puis retournera à la première, au lieu d'en rester à la dernière seulement

types 'Pop' Ces types alternent entre les notes jouées plutôt que de les jouer dans l'ordre, afin de créer des patterns bien connus tels qu'on peut les entendre dans de très nombreux tubes.

Gate Toutes les notes seront jouées en même temps à chaque pas actif. On pourrait décrire ce mode comme un "mode polyphonique".



Le coeur de la section ARP est un SEQUENCER a *16* pas et *2* rangées. Ici, vous pouvez définir les pas "actifs" *(*ceux qui vont jouer une note*)*, attribuer un modificateur de note distincte pour chaque pas, et définir la manière dont les notes seront jouées.

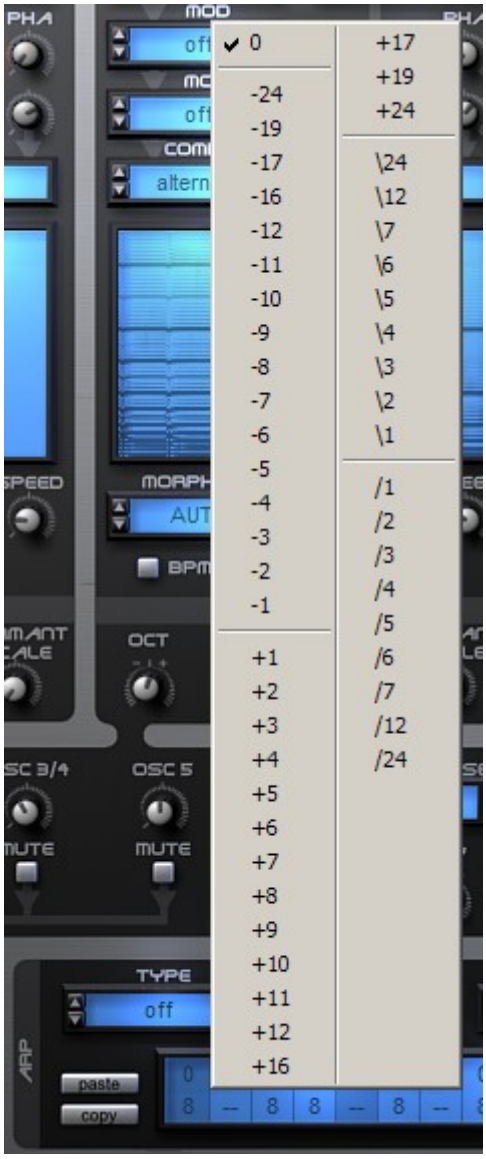
La ligne du bas représente le "statut" de chaque pas. Chaque étape peut se trouver dans un des états suivants:

off pas inactif, aucun son ne sera produit

--- Le pas est une "extension", ce qui signifie qu'il prolonge l'étape précédente. Notez que vous pouvez enchaîner plusieurs de ces pas d'extension pour qu'ils prolongent la durée de la note jouée par le pas situé juste avant cette

"chaîne"· Notez également que toute extension située juste après un pas inactif sera également inactive·

1-8 le pas est activé et joue une nouvelle note· Plus le chiffre est élevé plus l'accentuation est marquée· Par exemple *8* jouera la note correspondante au volume maximum·



La rangée du haut présente le modificateur de note de chaque pas, qui définit quelle note sera effectivement jouée en fonction de la note entrée*:*

0 signifie que note jouée par ce pas sera identique à celle entrée·

de -24 à -1 Des valeurs négatives indiquent que la note effectivement jouée sera plus basse que la note entrée du nombre de demi-tons choisi, jusqu'à *24*, soit deux octaves·

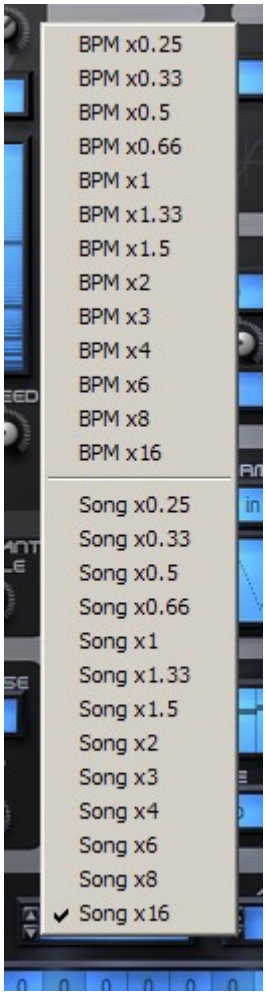
de +1 à +24 Des valeurs positives indiquent que la note effectivement jouée sera plus haute que la note entrée du nombre de demi-tons choisi, jusqu'à *24*, soit deux octaves·

de /1 à /24 Indique que pour ce pas, la note glisse vers le haut depuis la note jouée, jusqu'à *24* demi-tons·

de \1 à \24 Indique que pour ce pas, la note glisse vers le bas depuis la note jouée, jusqu'à *24* demi-tons·



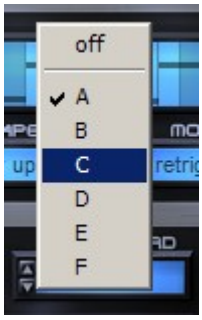
Le contrôle STEPS définit simplement le nombre de pas utilisés dans la séquence, toujours à partir du premier· Ceci est très utile si vous souhaitez générer des séquences plus courtes que *16* pas, ou encore à un tempo différent de celui de l'application hôte, ou de signature rythmique différente de *4/4* ··· à vous de décider*!*



SYNC définit la vitesse à laquelle la séquence de l'arpégiateur est jouée et synchronisée avec le tempo de l'hôte. Il existe deux types de synchronisation:

BPM les valeurs "classiques" calée sur le BPM lisent la séquence de façon synchronisée avec l'application hôte, en commençant toujours à partir du début de la séquence. La valeur de BPM définira la vitesse de lecture

Song cette option permet de lire la séquence en synchronisation avec l'hôte, mais à partir de l'étape correspondant à la position de la chanson dans la barre de transport de l'hôte. Encore une fois, la valeur de BPM définira la vitesse de lecture



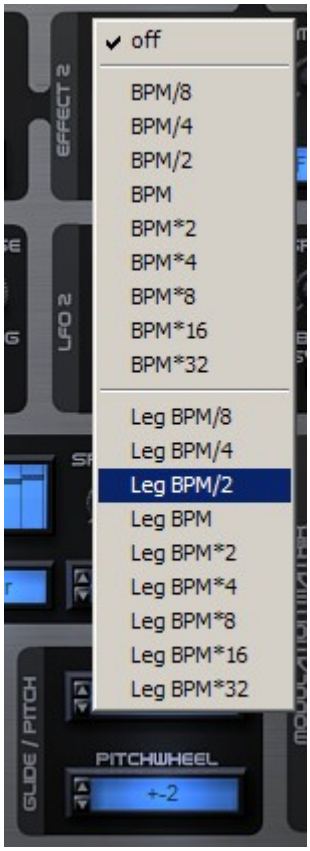
Enfin, le contrôle AUTOCHORD propose une gamme d'accords pré-définis qui sont joués en réponse à une note unique entrée: en frappant une seule touche avec cette fonctionnalité activée, on obtient la même chose qu'en jouant des accords entiers avec cette fonctionnalité désactivée. Un accord complet peut être joué avec un seul doigt!

Maintenant que nous avons réglé tous ces détails, il est temps pour vous de jouer ... Nous vous encourageons à expérimenter les différentes combinaisons et interactions dans l'arpégiateur de GLADIATOR, et assez tôt, vous pourrez utiliser tout son potentiel.

Glide/Pitch



Cette section contient deux contrôles, souvent ignorés mais toujours importants, comme l'option glide/legato et la gamme de pitchbend.



GLIDE *(*glissando*)* se réfère à la façon dont on passe ou "glisse" d'une note à l'autre· GLADIATOR propose *3* comportements différents accessibles dans le menu déroulant GLIDE*:*

off La hauteur répond toujours immédiatement à toutes les notes·

"BPM" la hauteur "glisse" toujours d'une note à l'autre· La sélection de tempo concerne le nombre de battements par minute *(*BPM*)* qu'il faut à la note pour glisser vers son point d'arrivée·

"Leg" (legato) la hauteur glisse d'une note à l'autre, mais seulement quand ces notes se chevauchent· La sélection de tempo concerne le nombre de battements par minute *(*BPM*)*, qu'il faut à la note pour glisser vers son point d'arrivée·

Notez que la durée du GLIDE est toujours synchronisée avec le tempo de

l'application hôte dans GLADIATOR·



D'autre part, PITCHWHEEL renvoie à la gamme de demi-tons vers le haut et vers le bas que la pitchwheel *(*molette ou manette de pitchbend*)* de votre clavier couvrira· Ceci est contrôlé par le menu déroulant PITCHWHEEL· Les options disponibles varient de *+/-1 (*un seul demi-ton vers le haut et vers le bas*)* à *+/- 24 (24* demi-tons, soit deux octaves vers le haut et vers le bas*)*·

Modulation Matrix

Moduler un paramètre, c'est tout simplement le faire changer·



Par exemple, si vous voulez moduler le VOLUME pour créer un effet de trémolo, vous devez affecter un LFO au VOLUME général· La quantité de modulation détermine à quel point le trémolo sera perceptible·

Les principales enveloppes de FILTRE et de VOLUME sont en fait des modulateurs

préprogrammés· Cela signifie que la destination de modulation est fixe (VOLUME, FILTER CUTOFF)· Mais que faire si vous voulez contrôler le paramètre RESO du filtre? Ou la hauteur (PITCH) de l'OSC3/4, ou la profondeur de SPIRIT en fonction du temps? C'est là que la MODULATION MATRIX entre en jeu·

Le MODULATION MATRIX (matrice de modulation) vous permet de décider quelles sources auront une incidence sur quelles cibles (ou destinations) et de spécifier une quantité (une 'intensité') pour la modulation· Notez que cette quantité peut être positive (elle va augmenter la valeur du paramètre cible) ou négative (elle va diminuer la valeur du paramètre cible)

La MODULATION MATRIX en trois étapes faciles

1 / Choisir un modulateur (source de la modulation) dans le menu déroulant
2 / Choisir une cible (destination) dans le menu déroulant
3 / Spécifier une quantité autre que zéro en déplaçant la barre noire sur la ligne·

Veuillez notez ce qui suit:

- La MODULATION MATRIX dispose de 6 emplacements· Ainsi, vous pouvez créer jusqu'à 6 paires SOURCE / DESTINATION· Chaque paire utilisera un rang de la MODULATION MATRIX
- Si la valeur est nulle, il ne se passera rien (sauf si vous utilisez le paramètres ModAm1-6, plus sophistiqué, et qui sera décrit en détail plus loin dans cette section)

  La quantité par défaut est nulle (zéro)·



1 MODULATION MATRIX

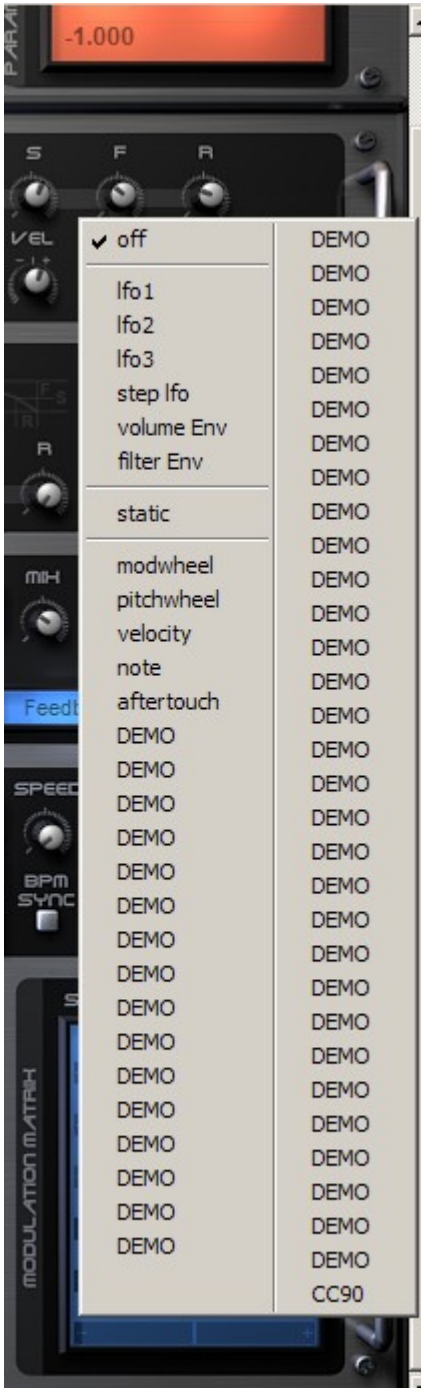
2 MATRICE première ligne- plus vous appuyez fort sur les touches, moins la résonance sera intense *(*quantité négative*)*·

3 Lignes *2 + 3* – le LFO contrôle le PITCH *(*hauteur*)*, mais la MODWHEEL *(*molette de modulation*)* contrôle le LFO *(*effet vibrato*)*· Notez que "ModAm*2*" désigne la *2*ème ligne de la MATRIX·

4 Cliquez ici pour ouvrir le menu SOURCEs de modulation·

5 Cliquez ici pour ouvrir le menu DESTINATIONs de la MOD MATRIX·

Les SOURCEs de modulation suivantes sont disponibles*:*



lfo *1* LFO *1* modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie·

lfo *2* LFO *2* modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie·

lfo *3* LFO *3* modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

step lfo Le STEP LFO modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

volume Env L'enveloppe de volume modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

filter Env Le filtre modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

modwheel La molette de modulation modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

pitchwheel La molette de Pitchbend modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

velocity La vélocité modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

note Le mapping du clavier modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

aftertouch L'Aftertouch modifiera la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

MIDI CC Les contrôleurs MIDI *1-90* modifieront la cible sélectionnée proportionnellement à la valeur choisie.

Prenons deux secondes pour analyser les différences entre les différentes sources de modulation*:*

Les LFOs, les enveloppes, l'option 'Note' *(*mapping clavier*)* sont des sources de

modulation statiques: cela veut dire qu'elles fonctionnent sans aucune autre intervention de l'utilisateur.
La molette de modulation, la vélocité, l'aftertouch, CC*1-90* sont des sources de modulation dynamiques *(*fonctionnant en temps réel*)* qui reflètent ce que vous jouez. En d'autres termes, si vous ne déplacez pas la molette de modulation, aucun changement dans le son affecté à cette molette ne se produira.

Voyons maintenant ce que nous pouvons moduler, changer, et transformer.

Les paramètres-destinations suivants sont disponibles

cutoff le Filter CutOff *(*fréquence de coupure*)* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie.

reso Filter Reso *(*la résonance du filtre*)* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie.

stereo Filter Stereo *(*le filtre stéréo*)* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie.
drive Le Drive sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie.

volume Le volume général sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie.

pan Global Pan *(*panoramique général*)* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie.

octave*1/2* La hauteur de OSC*1/2* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, avec des sauts d'octave.

semi *1/2* La hauteur de OSC*1/2* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, avec des sauts par demi-tons.

fine *1/2* La hauteur de OSC*1/2* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, de façon continue, entre *+* et *-* & demi-ton·

pitch *1/2* La hauteur de OSC*1/2* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, de façon continue, sans restriction·

Ces quatre dernières options sont aussi disponibles pour OSC*3/4*· OSC*5* n'a que les options Pitch et Octave·

start *1/2* Le point de départ de OSC*1/2* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

start *3/4* Le point de départ de OSC *3/4* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

mix *1/2* Le volume relatif de OSC*1/2* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

mix *3/4* Le volume relatif de OSC *3/4* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

mix *5* Le volume relatif de OSC *5* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

AM Le volume relatif de AM *(*section "mixer"*)* sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

sp·depth Le paramètre "Spirit Depth" sera modulé par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

ModAm*1* La modulation de la ligne *1* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

ModAm*2* La modulation de la ligne *2* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

ModAm*3* La modulation de la ligne *3* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

ModAm*4* La modulation de la ligne *4* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

ModAm*5* La modulation de la ligne *5* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

ModAm*6* La modulation de la ligne *6* sera modulée par la source de modulation sélectionnée, proportionnellement à la quantité choisie·

Explorons plus en détail les destinations ou "cibles" de modulation*:*



1 Menu MODULATION MATRIX DESTINATION *(*cible*)*

2 Tous les éléments du menu sont organisés en sections logiques*:* filtre, sortie,

hauteur…
De nombreuses destinations sont explicites: reportez-vous aux sections FILTER, PITCH, et AMP de ce manuel pour de plus amples explications.

Notez que les deux destinations 'start' seront inactives si "Auto" est sélectionné dans la section MORPHMODE de l'oscillateur (vous devriez être capable de voir la ligne blanche du point de départ).

"ModAmount1 to 6" nécessite quelques explications: Imaginez que vous voulez créer un vibrato. C'est très facile. Il suffit d'affecter un LFO sinusoïdal au paramètre FINE PITCH de OSC12. Maintenant vous pouvez entendre votre LFO. Les problèmes commencent lorsque vous ne voulez pas que votre LFO fonctionne en continu, mais uniquement lorsque vous le déciderez. Vous avez besoin de moduler la modulation. GLADIATOR vous permet de le faire en utilisant "ModAmount1 to 6".

Imaginons que vous avez inséré un LFO de modulation dans la première ligne de la MODULATION MATRIX. Réglez la quantité (amount) de modulation sur zéro. Vous n'entendez plus le vibrato. C'est normal.

Maintenant, dans un emplacement vide de la MODULATION MATRIX, procédez de la manière suivante: attribuez MODULATION WHEEL comme SOURCE, et ModAm1 (qui fait référence à l'emplacement 1 de la MODULATION MATRIX) comme DESTINATION. Réglez la quantité (amount) sur maximum.

En conséquence, vous entendez le vibrato UNIQUEMENT lorsque vous déplacez la molette de modulation. En d'autres termes vous avez modulé le vibrato de modulation avec une autre source de modulation. Voir la première capture d'écran de cette section pour un exemple visuel.

MODULATION MATRIX: conseils et astuces

Choisir STEP LFO comme source et VOLUME et / ou FILTER CUTOFF comme destination produira le célèbre effet "trancegate".

Moduler le PITCH par un LFO ramp down ou up lent vous donnera le fameux effet "Dub Siren"·

Moduler un LFO par un autre LFO donnera des rythmes complexes ou des événements aléatoires mais jamais linéaires·

Moduler PAN avec un LFO produira de riches mouvements dans le champ stéréo, en ajoutant des effets subtils ou spectaculaires à vos pads et à vos patches "cinématographiques"·

Choisir NOTE (mapping clavier) vous aidera à équilibrer l'instrument sur tout le clavier lorsque la destination est VOLUME· Ou encore à ajuster les volumes des différents oscillateurs volumes à travers tout le clavier·

Pour remettre rapidement une quantité à zéro, cliquez en appuyant sur MAJ sur la ligne de quantité dans l'emplacement de la MODULATION MATRIX concerné·

Adaptez ces techniques à vos besoins, et amusez vous!

Création de Patch

Pour démarrer

Sélectionnez un emplacement de patch vide

Appuyez sur "Patch init" ou sur "RANDOM" **(RAPPEL: faire très attention en utilisant le bouton RANDOM! Le bouton RANDOM pourrait entraîner des sons imprévisibles· Veillez à insérer un BRICKWALL LIMITER fiable après GLADIATOR pour ne pas endommager vos haut-parleurs - ou pire encore, vos tympans!)**

Créer un son FM

Il est recommandé d'utiliser des formes d'ondes statiques pour créer des sons FM

("WAVE" avec "WV"). Sélectionnez "\ stop" comme MORPHMODE.

Il y a trois façons de créer des sons FM dans GLADIATOR.

FM avec un seul OSC – en utilisant les modificateurs:

Utilisez un "MOD" avec "FM".

FM avec 2 OSCs – utilisez le combinateur:

Sélectionnez une "WAVE" pour OSC1 (modulateur) et OSC2 (cible de modulation).
Sélectionnez "Pitch tune" pour "OSC1 MOD A".
Sélectionnez "Vol Ramp lin" pour "OSC1 MOD B" (enveloppe de modulateur).
Sélectionnez "FM" comme mode de "COMBINE".

FM avec la section FILTER:

Sélectionnez "FM" comme FILTER TYPE
Utilisez "CUTOFF", "RESO" et l'enveloppe de FILTER pour modeler votre son.

Créer un son AM

Il est recommandé d'utiliser des sons des oscillateurs pas trop "brillants" pour créer des sons AM. Les modificateurs avec "Thin" ou "Filt" sont recommandés.

Il y a 4 méthodes pour créer des sons AM:

AM avec un seul OSC – en utilisant les modificateurs:

Utilisez un "MOD" avec "Spec AM".

AM avec 2 OSCs - utilisez le combinateur:

Sélectionnez une "WAVE" pour OSC1 et OSC2.
Sélectionnez "Pitch tune" pour "OSC1 MOD A".
Sélectionnez "Vol Ramp lin" pour "OSC1 MOD B" (enveloppe de modulateur).
Sélectionnez "AM" comme mode de "COMBINE".

AM avec la section filtre:

Sélectionnez "AM" comme FILTER TYPE
Utilisez "CUTOFF", "RESO" et l'enveloppe de filtre pour modeler votre son.

AM dans la section mixer:

Utilisez le bouton "AM"
Désaccordez légèrement ("FINE") OSC12 et OSC34

Utiliser la modulation de largeur d'impulsions (Pulse Width Modulation, soit PWM)

Gladiator peut appliquer une PWM sur tous les sons.

Sélectionnez "/\/\/\" comme "MORPHMODE".

Voici deux réglages courants:

PWM sur une onde carrée (Squarewave):

Sélectionnez "WV Square" comme WAVE
Sélectionnez "MUL PWM x1\" comme MOD

PWM sur une onde en dent de scie (Sawtooth):

Sélectionnez "WV Saw" comme WAVE

Sélectionnez "MUL PWM x2\" comme MOD

Créer des sons synchronisés

Il est recommandé d'utiliser des formes d'ondes statiques pour créer des sons FM *("*WAVE" avec"WV"*)*.

Sélectionnez "\ stop" comme "MORPHMODE".
Sélectionnez "Syn saw" ou "Sync sin" comme MOD.

Créer des sons de type Modulation de phase (Phase modulation ou PM)

Sélectionnez l'un des "PhaseMods" comme SPIRIT MODE.
Utilisez "Depth" pour contrôler la quantité.

Créer de sons de vocoder

Sélectionnez "\ stop" comme "MORPHMODE".
Sélectionnez une "WAVE" avec "VO".
Réglez l'échelle de formante *(*formant scale*)* sur *50%*.
Sélectionnez "Thin" comme MOD pour effectuer des changements dans le sons.

Régler le Waveshaping

GLADIATOR offre *3* méthodes de waveshaping. Le Waveshaping et la distortion sont des effets qui dépendent du volume. Un volume différent aura pour résultat un contenu harmonique différent.

Waveshaping – en utilisant les modificateurs *(*pour chaque voix*):*

Sélectionnez "Abs", "Waveshape", "Distort" ou "Bitcrush" comme MOD.

Waveshaping - en utilisant la distorsion (pour chaque voix):

Sélectionnez "Waveshape", "Pow2" ou "Presence" comme TYPE.

Waveshaping – en utilisant les effets (toutes les voix):

Sélectionnez "Waveshape", "Bitcrush" ou "Presence" comme TYPE.

Créer des sons de type supersaw

GLADIATOR peut appliquer l'effet Supersaw sur tous les sons. Ceci fait qu'un OSC sonne comme plusieurs OSC. Il est recommandé d'utiliser des formes d'onde statiques ("WAVE" avec "WV").

Sélectionnez "/\/\/\" comme "MORPHMODE".
Réglez "KEY" sur *50%*.
Réglez "SPEED" sur *2* Hz.
Sélectionnez "Mul supersaw" ou "Mul strings" comme MOD

Synthèse additive

Sélectionnez une WAVE pour OSC*1* et/ou pour OSC*2*.
Utilisez les modificateurs "Mix", "Thin", "Pitch" et "Spec" pour manipuler le spectre.
Utilisez COMBINE "*1+2*", "*1*" "odd*1* even*2*" ou "odd*2* even*1*".

Créer des sons de resynthèse

Les sons de resynthèse sont très difficiles à créer. C'est pourquoi nous

recommandons de sélectionner l'un des patches Nature/Vintage et de l'adapter.

Sélectionnez l'une des WAVEs de resynthèse (catégories "OR", "PE", "BR", "ME", "GT", "FL", "ST", "VOX" dans le menu déroulant)
Sélectionnez "AUTO" ou "\ stop" comme MORPHMODE
Sélectionnez "Spec squeeze" et "Spec formant" comme MOD
Réglez "SPEED" et "FORMANT SCALE" sur *50%*

Créer des sons de distorsion de phase

Sélectionnez "\ stop" comme "MORPHMODE".

Il y a deux façons de créer des sons de distorsion de phase (Phase distortion) dans GLADIATOR.

Phase distortion – en utilisant les waves préréglées

Sélectionnez "EL Saw PD", "EL Square PD", "EL Peek PD" ou "Sine" comme WAVE pour OSC*1*, OSC*2*, OSC*3* et OSC*4*.
Vous pouvez utiliser "Mix grunge" comme MOD.
Sélectionnez "alternate" comme mode de COMBINE.
Vous pouvez ajouter de la modulation d'amplitude(AM). Il est recommandé de légèrement désaccorder OSC*12* et OSC*34*.

Phase distortion – en créant ses propres waves

Sélectionnez des formes d'onde statiques ("WAVE" avec "WV") pour OSC*1* et OSC*3*.
Sélectionnez "Mul PWM x*1*\" comme MOD
Vous pouvez utiliser "Mix grunge" comme MOD.
Sélectionnez "*1*" comme mode de COMBINE.
Vous pouvez ajouter de la modulation d'amplitude(AM). Il est recommandé de légèrement désaccorder OSC*12* et OSC*34*.

Créer des sons de synthèse par table d'onde (wavetable)

Utilisez des formes d'onde statiques("WAVE" avec "WV") pour OSC1 et OSC2.

Vous pouvez utiliser "Thin" et "Spec" comme MOD pour manipuler les formes d'onde.

Sélectionnez "crossfade12" ou "crossfade21" comme mode de COMBINE.

Sélectionnez "\ stop" ou "/\/\/\" comme "MORPHMODE".

Utilisez "SPEED" pour contrôler la vitesse de crossfade.

MIDI CC Mapping

Il n'y a pas de mapping fixe dans GLADIATOR. On sélectionne les contrôleurs MIDI (MIDI CCs) dans la MOD MATRIX.

CC1	molette de modulation (modwheel)
CC11	expression
CC2	souffle
CC4	pédale
CC64	hold
CC7	volume principal
CC8	balance
CC10	panoramique

Aide & Contact

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou utiliser GLADIATOR, merci de nous contacter en visitant notre site web et en cliquant sur le bouton Support:

Site web: www·tone2·com

Nous avons également un forum d'aide sur le célèbre site KVR, où vous pouvez poster vos commentaires, signaler des bugs et poser des questions· Le forum est principalement en anglais, mais il y a également des utilisateurs francophones:
forum utilisateurs:

http://www·kvraudio·com/forum/viewforum·php?f=76

Vous pouvez aussi contacter Tone2 par email:

Email tone2@tone2·com

Contact

Markus Feil
Tone2
Angerweg 10
83071 Stephanskirchen
Germany

téléphone/Fax +49 8031 237643

Remerciements

Traduction française copyright Guillaume Destot *2007*, sauf le chapitre LFO, traduit par Laurent Bourgeon aka Lotuzia *(*un grand merci*!)*

Rédacteurs

Laurent Bourgeon aka Lotuzia
Juanjo Cotado
Markus Feil
Mike Felker aka karmacomposer
Paul Rees
Daniel Sammut aka auricle

Traducteurs

Mario Bianchi aka mabian
Laurent Bourgeon aka Lotuzia
Guillaume Destot
Oliver Stummer
Juanjo Cotado

Sous la direction de

Paul Rees

Un énorme MERCI à tous les Beta Testers, Sound Designers et relecteurs, les habitués du forum KVR, et ceux qui nous ont fait confiance en pré-commandant GLADIATOR – vous avez tous apporté des idées et des commentaires précieux, nous n'y serions pas arrivés sans vous*!*

Nous tenons aussi à remercier tous ceux qui payent pour utiliser les logiciels qu'ils utilisent· Nos synthétiseurs et nos effets ne pourraient tout simplement pas exister sans le soutien de nos clients – Merci à vous aussi*!*

Tone*2*