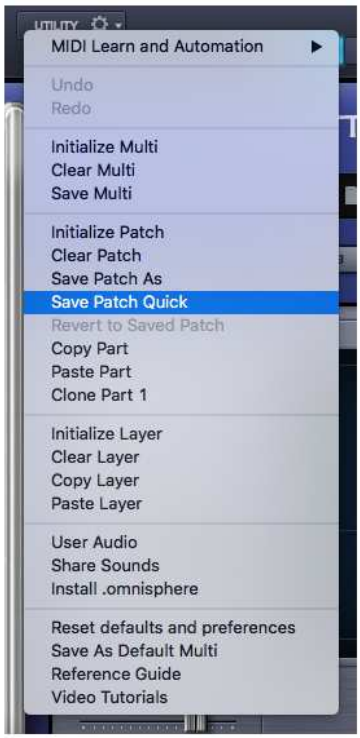
BROWSER - Saving & Managing Sounds



Sauvegarde des Sons

Omnisphere offre une manière flexible de gérer les Patches et Multis personnalisés. Ils peuvent être recherchés, sélectionnés, filtrés ou partagés en utilisant les navigateurs complets.

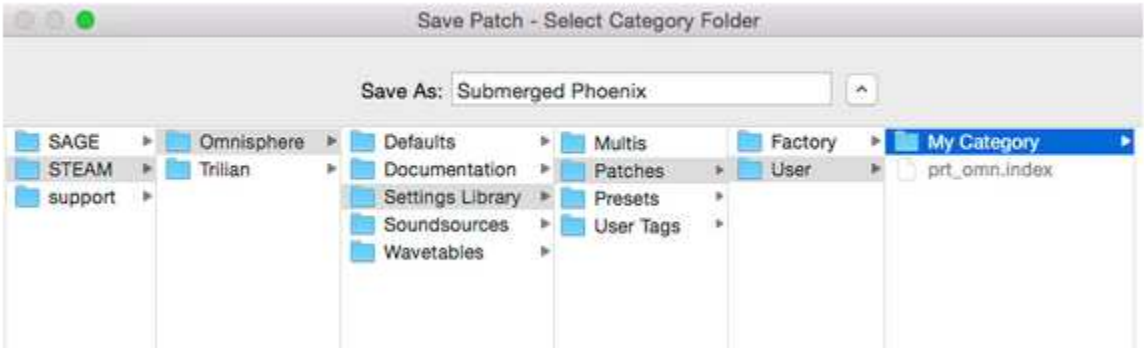
Le processus d'enregistrement et de gestion des Patches ou Multis personnalisés dans Omnisphere est le même, la principale différence étant l'emplacement des bibliothèques utilisateur que vous créez.

Dossiers créés dans le répertoire suivant

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Patches /

sera **Patch Libraries**, Patches dans les catégories. Les dossiers créés à ce niveau apparaîtront dans le menu déroulant RÉPERTOIRES. Sous-dossiers créés dans la colonne du navigateur.

Saving Patches & Multis



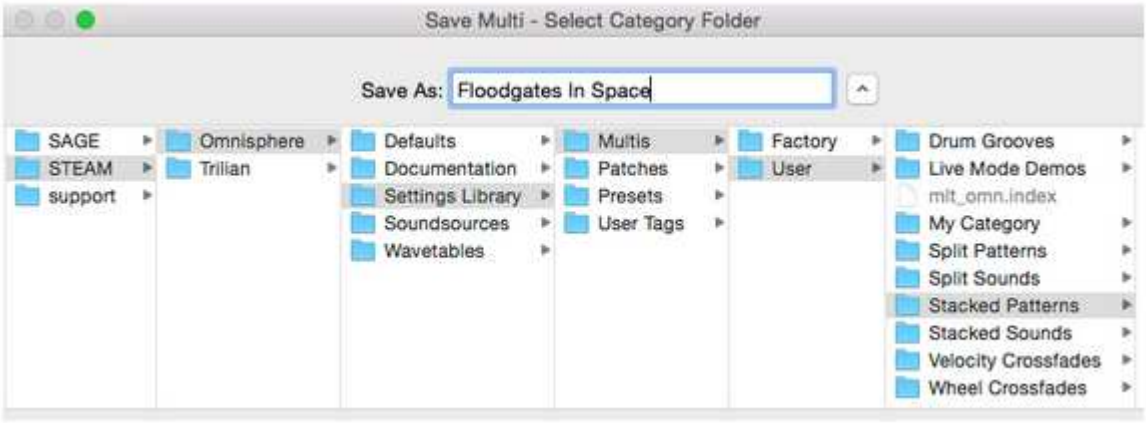
La sélection de l'option Enregistrer le correctif (ou Enregistrer le multi) dans le menu Utilitaire ouvre une boîte de dialogue Enregistrer le fichier. Après avoir nommé et sauvegardé le Patch ou le Multi, l'interface **EDIT TAGS** s'ouvrira, vous permettant d'assigner différents types et affectations d'attributs, des affectations personnalisées et d'ajouter vos propres mots-clés et notes au fichier.

Une fois que vous avez fini de modifier les tags, cliquez sur ENREGISTRER. Vous pouvez annuler le processus de sauvegarde en cliquant sur ANNULER.

REMARQUE: l*es Patches et les Multis doivent être sauvegardés dans un dossier Category à l'intérieur d'une bibliothèque de correctifs utilisateur - vous ne pouvez pas enregistrer au niveau du dossier Utilisateur lui-même. Ce dossier peut se trouver dans un répertoire utilisateur existant, un sous-dossier nouvellement créé dans le dossier Utilisateur ou un nouveau répertoire utilisateur. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur le bouton "Actualiser" dans*

le navigateur complet après avoir enregistré un nouveau Patch ou Multi.

Managing Patches & Multis



Les navigateurs sont conçus pour gérer tous les aspects de la recherche, de la navigation et du chargement des sons.

Les Patches créés par l'utilisateur ou les Multis sont gérés à l'aide du gestionnaire de fichiers intégré de votre ordinateur (le Finder Mac ou l'Explorateur Windows). Cela facilite la gestion de vos bibliothèques de correctifs et multi-bibliothèques personnalisées en les organisant de manière logique.

L'emplacement de sauvegarde par défaut de Patches se trouve dans un dossier nommé "User" situé à: ... / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Patches / Utilisateur

L'emplacement de sauvegarde par défaut pour Multis est dans un dossier nommé "User" situé à: ... / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Multis / User

Vous pouvez créer des dossiers supplémentaires à ces emplacements et les nommer comme vous le souhaitez. Lorsque vous créez un nouveau dossier au niveau supérieur (à côté du dossier Utilisateur), il apparaît dans le menu déroulant RÉPERTOIRES dans le navigateur correspondant.

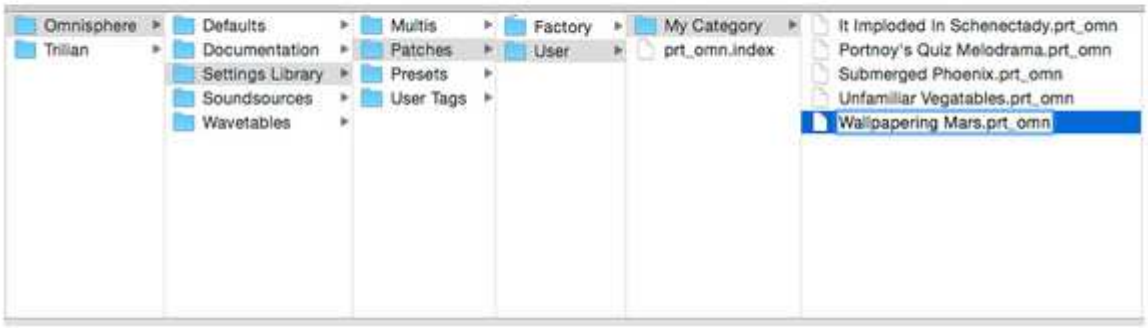
REMARQUE: *Lorsque vous renommez ou créez de nouveaux dossiers au niveau supérieur, vous devez réinitialiser Omnisphere, puis sélectionner le bouton Actualiser pour qu'ils apparaissent dans le navigateur d'Omnisphere.*

ASTUCE: Si vous envisagez de créer une nouvelle bibliothèque de correctifs, un bon point de départ consiste à décompresser le fichier "Current Categories.zip". Ceci contient les catégories les plus à jour utilisées dans les bibliothèques de patch d'usine de Spectrasonics. Si vous souhaitez enregistrer vos propres Patches dans des catégories qui correspondent à celles actuellement utilisées par Spectrasonics, vous pouvez renommer le dossier "Catégories actuelles" en quelque chose que vous aimez et enregistrer vos Patches dans ces nouveaux dossiers. Le dossier Utilisateur d'origine sera toujours disponible dans le répertoire.

Pour enregistrer un Patch ou Multi, vous devez l'enregistrer dans un sous-dossier Category dans un dossier User. S'il n'y a aucun sous-dossier existant dans un dossier Utilisateur, vous pouvez en créer un nouveau en utilisant le gestionnaire de fichiers de votre système ou en utilisant le dialogue Enregistrer fichier lors de la sauvegarde d'un Patch ou Multi. Vous pouvez ensuite enregistrer votre Patch ou Multi dans le nouveau sous-dossier. Vous pouvez créer autant de sous-dossiers que vous le souhaitez, et ces sous-dossiers s'afficheront sous Catégories dans le navigateur.

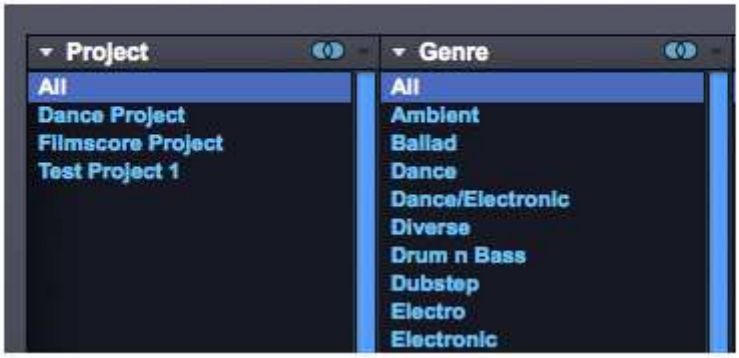
Une fois que vous avez créé une bibliothèque utilisateur, vous pouvez définir le mode Répertoire de fichiers pour parcourir vos Patches et Multis dans leurs dossiers, tout comme ils se trouvent sur votre disque dur.

Renaming, Relocating and Deleting Patches & Multis



Pour renommer, déplacer ou supprimer un Patch ou Multi enregistré par l'utilisateur, vous devez utiliser le Finder Mac ou l'Explorateur Windows. Accédez au dossier Utilisateur, recherchez les fichiers souhaités, puis renommez-les, déplacez-les ou supprimez-les à l'aide de votre gestionnaire de fichiers. Actualisez le (s) navigateur (s) Omnisphere approprié (s) pour refléter les changements, en cliquant sur le bouton "Actualiser" (la flèche circulaire dans le pied de page des navigateurs complets)

BROWSER - Projects - Introduction



Les projets sont un excellent moyen de gérer et d'organiser vos sons, ce qui facilite le travail efficace dans l'énorme bibliothèque d'Omnisphere. L'enregistrement de vos sons dans Projects vous permet de collecter et d'organiser des sons avec un travail ou une session spécifique et de les rappeler à tout moment.

Les projets utilisent des balises globales enregistrées automatiquement et toujours disponibles pour un rappel ultérieur. Ils seront présents dans n'importe quelle instance ouverte d'Omnisphere.

Les projets sont également utilisés pour partager des sons avec d'autres utilisateurs d'Omnisphere.

S'il vous plaît voir le partage pour plus d'informations.

BROWSER - Projects



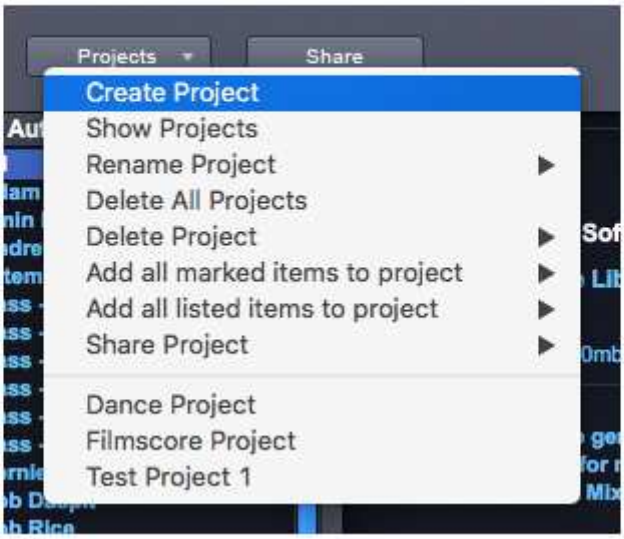
Un projet est une collection de sons définie par l'utilisateur, organisée en un seul groupe. Cela peut être appliqué de nombreuses façons utiles. Par exemple, les projets peuvent être créés et nommés en fonction d'un travail en cours, de différentes sessions, de chansons ou de styles.

Vous pouvez ajouter Multis, Patches et Soundsources à un projet. Le système de projet est flexible et facile à gérer, et puisque vous nommez et remplissez vous-même les projets, ils peuvent être organisés de la manière la plus significative pour vous.

Lorsqu'un projet est sélectionné dans le navigateur complet, seuls les sons qui ont été ajoutés à ce projet seront affichés, vous donnant un accès instantané aux sélections filtrées et organisées.

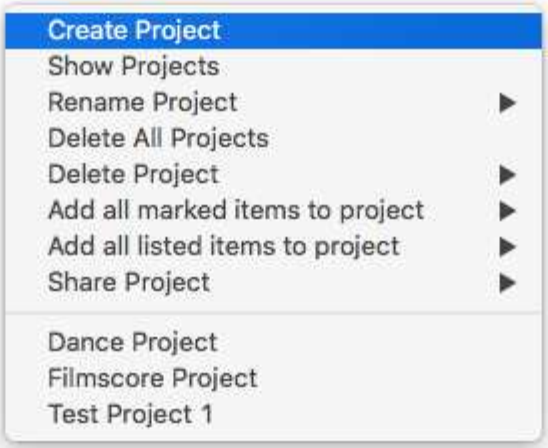
Creating, Managing, and Accessing Projects

The Project/Sharing Menu

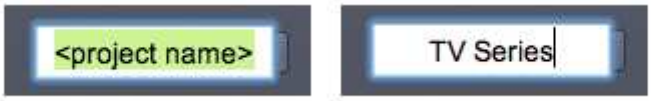


Le **menu Projets** / Partage fournit toutes les options nécessaires pour créer et gérer vos projets. Vous pouvez créer, renommer et supprimer des projets, afficher des projets dans le navigateur, ajouter ou supprimer des sons d'un projet et partager vos projets avec un collaborateur.

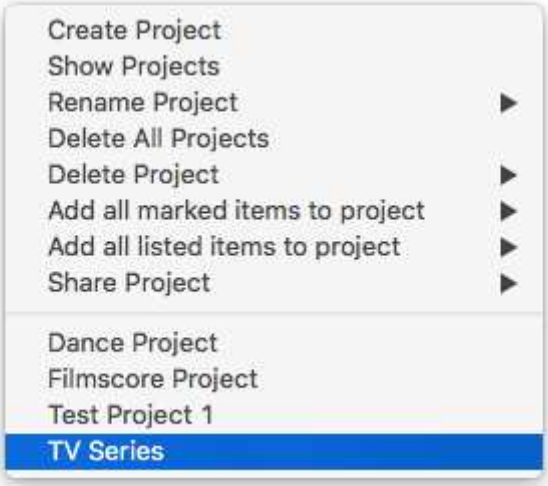
Create a Project



Sélectionnez "**Créer un projet**" dans le menu Projets / Partage dans le navigateur complet, puis tapez un nom pour le projet dans le champ de texte et appuyez sur Entrée / Entrée sur votre clavier.

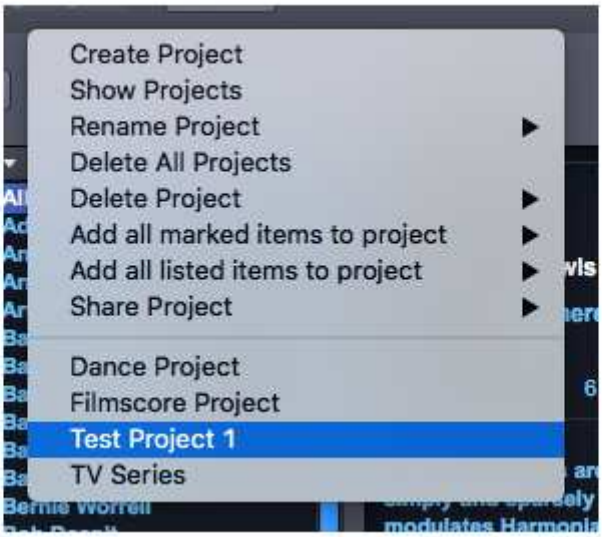


Le projet est maintenant créé et disponible pour ajouter des sons.



Après avoir créé un projet, son nom apparaîtra dans la section supérieure du menu Projet.

Add a sound to a Project



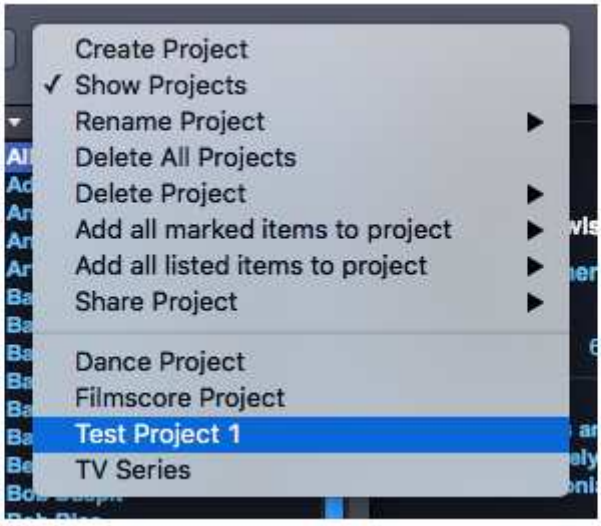
Pour ajouter un son à un projet, sélectionnez d'abord le son que vous souhaitez ajouter dans le navigateur complet approprié. Ensuite, ouvrez le menu Projet et sélectionnez le nom du projet auquel vous souhaitez ajouter le son. C'est tout!

Chaque fois que ce son est sélectionné et que vous ouvrez le menu Projet, vous verrez une coche à côté de ce nom de projet, indiquant que le son sélectionné est contenu dans ce projet.

Un son peut être ajouté à plusieurs projets. Si un son a été ajouté à plusieurs projets, vous verrez des coches à côté des noms de tous les projets auxquels il a été ajouté.

Cela permet de voir rapidement si un son a été ajouté à un ou plusieurs projets.

Remove a sound from a Project

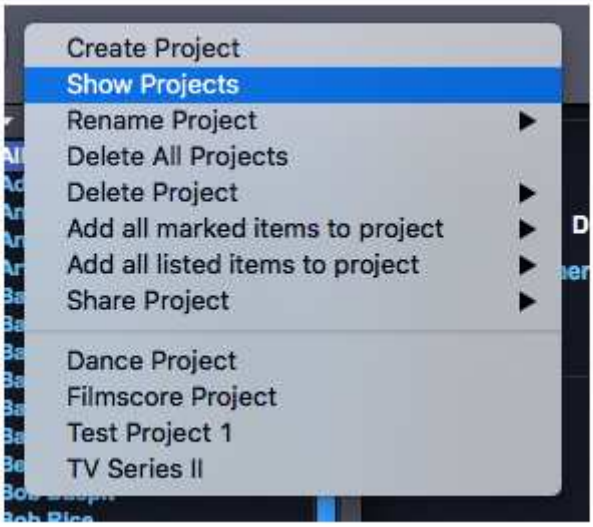


Pour supprimer un son d'un projet, sélectionnez d'abord le son que vous souhaitez supprimer en le sélectionnant dans le navigateur. Ensuite, ouvrez le menu Projet et sélectionnez le nom du projet dont vous souhaitez supprimer le son (il doit y avoir une coche à côté du nom du projet). Pour confirmer que le son a été supprimé du projet, sélectionnez à nouveau le menu Projet et confirmez que la coche a été supprimée.

Afficher les projets

Une fois que vous avez créé un ou plusieurs projets et ajouté des sons, vous pouvez les parcourir pour sélectionner les sons spécifiques que vous avez ajoutés.

Pour parcourir vos projets, sélectionnez **"Afficher les projets"** dans le menu Projet.



Le filtre d'attribut le plus à gauche passera de **"Catégorie"** à **"Projet"**, et tous vos projets apparaîtront dans cette colonne. Sélectionnez un projet dans la liste Projet et votre navigateur n'affiche que les sons de ce projet.



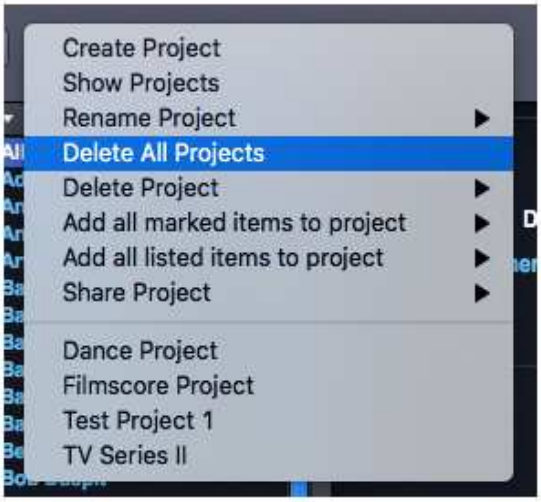
Sélectionnez à nouveau **«Afficher les projets»** dans le menu Projet et le filtre d'attributs reviendra à la vue Catégorie.

Vous pouvez également basculer entre l'affichage de Projets ou de Catégories en sélectionnant le menu Filtre d'attribut le plus à gauche et en sélectionnant "Projet" ou "Catégorie".

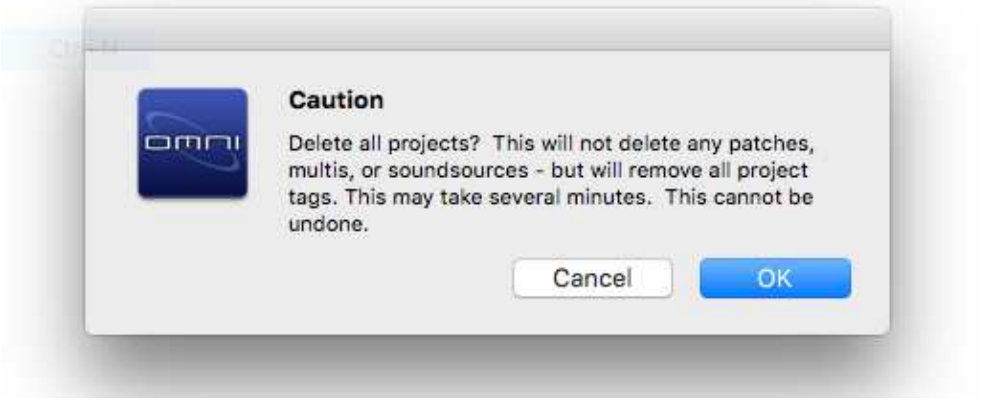


Vous pouvez renommer un projet en le sélectionnant dans le sous-menu "Renommer le projet".

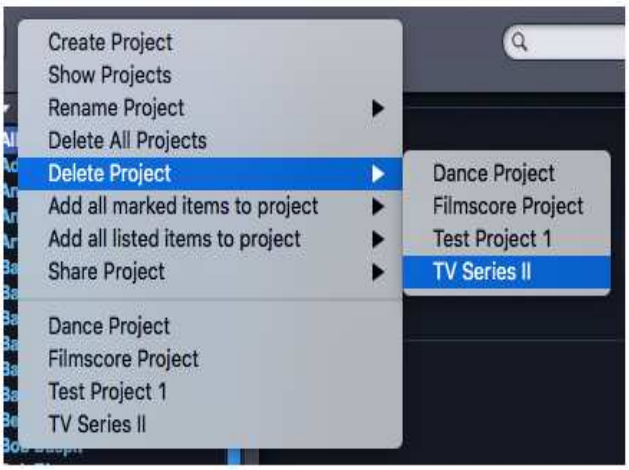
Delete All Projects



Pour supprimer tous les projets, ouvrez le menu Projet et sélectionnez "Supprimer tous les projets". Une fenêtre de confirmation apparaîtra, vous demandant de confirmer la suppression. Si vous sélectionnez OK, le projet sera supprimé.



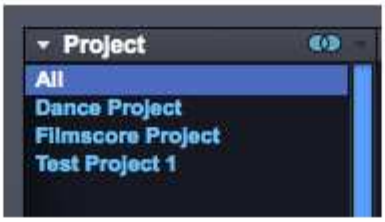
Delete a Project

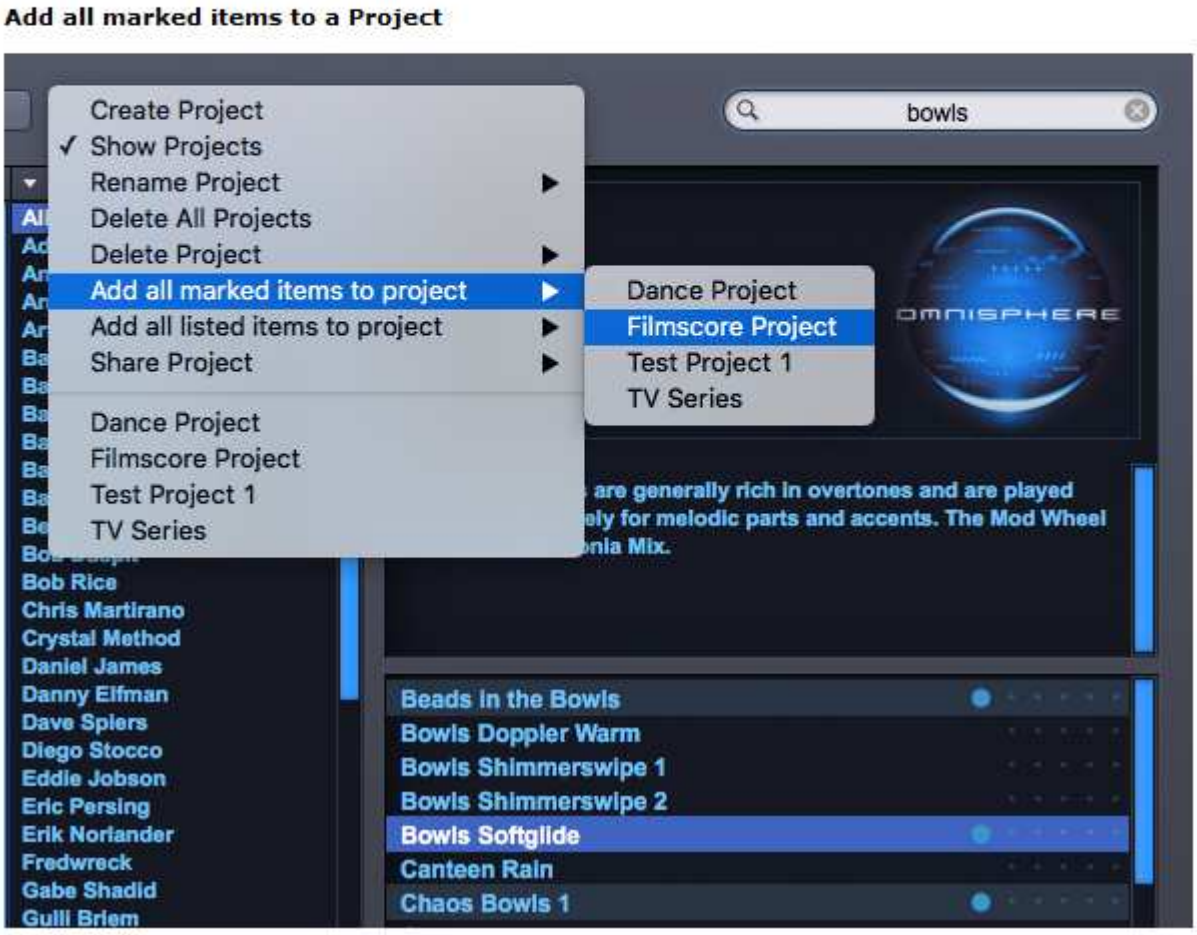


Pour supprimer un projet, ouvrez le menu Projet et sélectionnez le projet que vous souhaitez supprimer dans le sous-menu **"Supprimer le projet"**. Une fenêtre de confirmation apparaîtra, vous demandant de confirmer la suppression. Si vous sélectionnez OK, le projet sera supprimé.

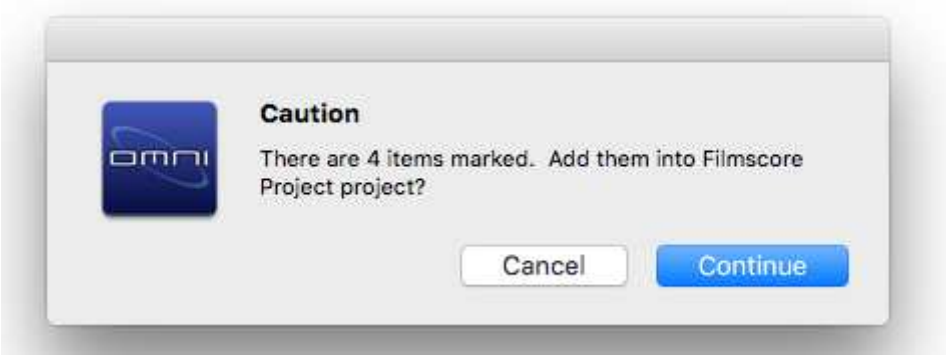


La suppression d'un projet ne supprime ni ne supprime aucun son de la bibliothèque. Il supprime simplement les balises affectées à ce projet. Si vous utilisez le même projet dans les navigateurs Multi, Patch et Soundsource, vous devrez supprimer le projet séparément dans ces navigateurs.

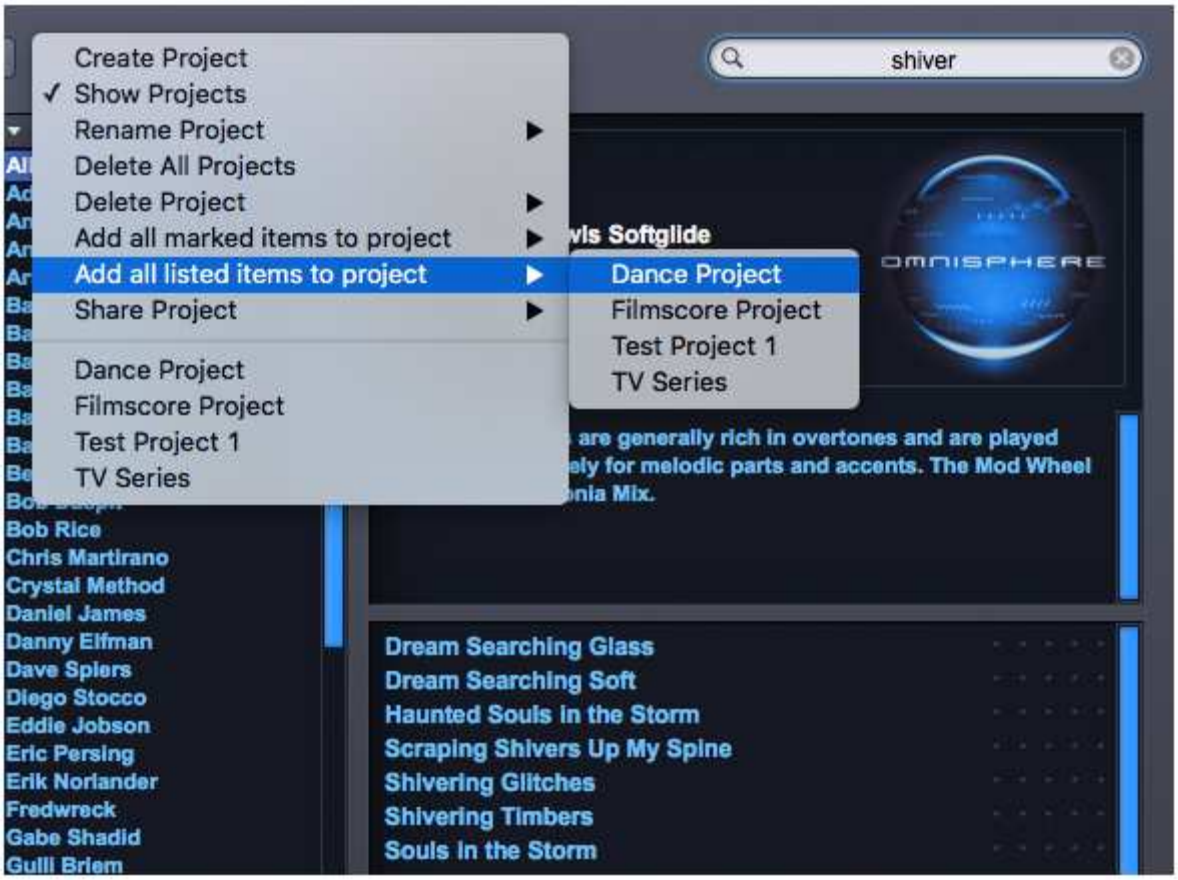




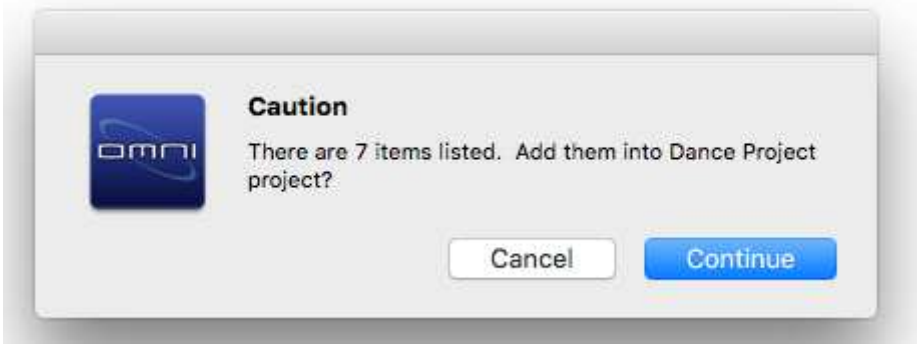
Les sons peuvent être marqués afin que plusieurs peuvent être ajoutés à un projet en une seule étape. Ouvrez le menu Projet et sélectionnez "Ajouter tous les éléments marqués au projet". Dans le sous-menu qui s'affiche, sélectionnez le projet auquel vous voulez ajouter tous les sons marqués. Une fenêtre de confirmation apparaîtra, vous demandant de confirmer l'action.

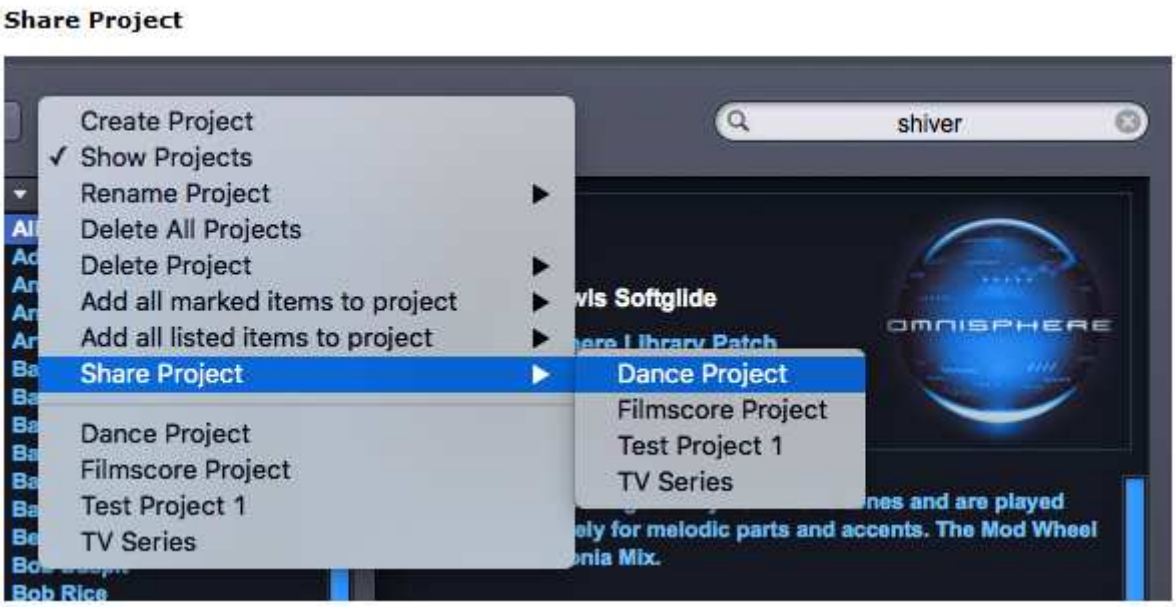


Add all listed items to a Project



Parfois, il peut être utile d'ajouter tous les résultats affichés dans le navigateur. Par exemple, si le navigateur est filtré pour afficher les sons , show bowed, atonal, dark sounds ,vous pouvez ajouter tous les résultats en ouvrant le menu Projets, en sélectionnant "Add all listed items to Project" "Ajouter tous les éléments répertoriés au projet", puis votre projet.





"Share Sounds"

"Partager des sons", puis un projet dans le menu déroulant pour créer un fichier .omnisphere contenant des sons que vous pouvez partager avec d'autres utilisateurs Omnisphere. Voir Partage des sons pour plus d'informations.

BROWSER - Favorites



La fonction Favoris dans Omnisphere fournit un moyen familier et pratique d'évaluer et d'organiser les sons dans la bibliothèque. Vous identifiez les favoris en appliquant des notes aux multis, patches et sources sonores. Vous pouvez également trier les sons dans le navigateur par classification, en amenant vos sons préférés en haut de la liste du navigateur.

Utilisé conjointement avec la fonctionnalité Projets, les favoris constituent un moyen puissant et pratique d'organiser et de gérer la bibliothèque sonore Omnisphere.

Adding a Rating to a sound



Pour ajouter une note à un son, ouvrez le navigateur et sélectionnez l'un des points d'évaluation à droite du nom du son. Les points se transformeront en étoiles lorsque vous les sélectionnez. Vous pouvez évaluer un son de 1 étoile à 5 étoiles.

En sélectionnant uniquement les points d'évaluation, vous pouvez évaluer les sons sans les charger. Cela vous permet d'évaluer très rapidement un grand nombre de sons, sans avoir à les charger au fur et à mesure.

Modifier ou supprimer une note

Après avoir ajouté une note à un son, vous pouvez facilement la modifier en sélectionnant à nouveau les points (ou les étoiles).

Il existe deux façons de supprimer la note d'un son: soit cliquez dans l'espace vide situé juste à gauche des points d'évaluation, soit CTRL / CMD-cliquez sur les points / étoiles eux-mêmes.

Sorting by Ratings



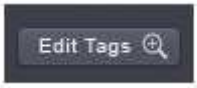
Pour voir vos favoris triés en fonction de leur classement, ouvrez le menu Trier dans le pied de page du navigateur et sélectionnez «Notes». Les sons dans la fenêtre du navigateur seront alors affichés avec vos sons préférés en haut de la liste, dans l'ordre de leur classement. Les sons les mieux notés (5 étoiles) apparaîtront en premier, suivis des sons 4 étoiles, puis des sons 3 étoiles, etc.



Pour revenir à une liste alphabétique, ouvrez à nouveau le menu Trier et sélectionnez "A-Z".

BROWSER Edit Tags

La sélection du bouton Modifier les balises dans le pied de page du navigateur ouvre l'éditeur de balises.



Le système de repérage personnalisable d'Omnisphere permet aux sons d'avoir des étiquettes qui leur sont assignées, qui catégorisent les sons et les rendent consultables et filtrables. Les balises sont basées sur des attributs qui peuvent également être personnalisés par l'utilisateur.



Il n'est pas nécessaire de créer des tags pour les sons personnalisés, mais il est fortement recommandé de les ajouter, car les tags les rendront plus faciles à trouver lors de la navigation et à partager avec d'autres utilisateurs.

REMARQUE: *Vous ne pourrez pas ouvrir l'éditeur de balise pour un patch ou un multi sauf s'il a déjà été enregistré dans la bibliothèque.*

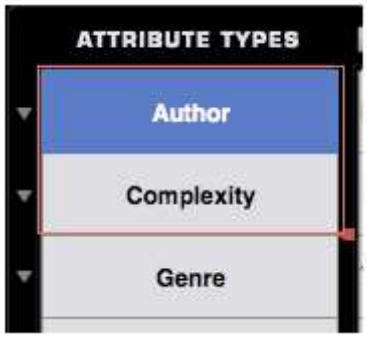
BROWSER - Attributes

Types d'attributs

Tous les sons d'usine d'Omnisphere ont au moins trois types d'attributs qui leur sont attribués et peuvent avoir jusqu'à huit types d'attribut affectés. Chaque type d'attribut peut avoir plusieurs affectations d'attribut.

Types obligatoires et facultatifs

Il existe deux types de types d'attributs. Facultatif et obligatoire. Tout type d'attribut mis en évidence par une petite case rouge indique qu'il est obligatoire, ce qui signifie que les attributs doivent leur être affectés. Les types d'attributs optionnels (ceux sans boîte rouge) ne nécessitent pas d'attributs qui leur sont affectés.



Attributs requis travail par catégorie: tous les sons de la même catégorie nécessiteront les mêmes attributs lors de leur sauvegarde.

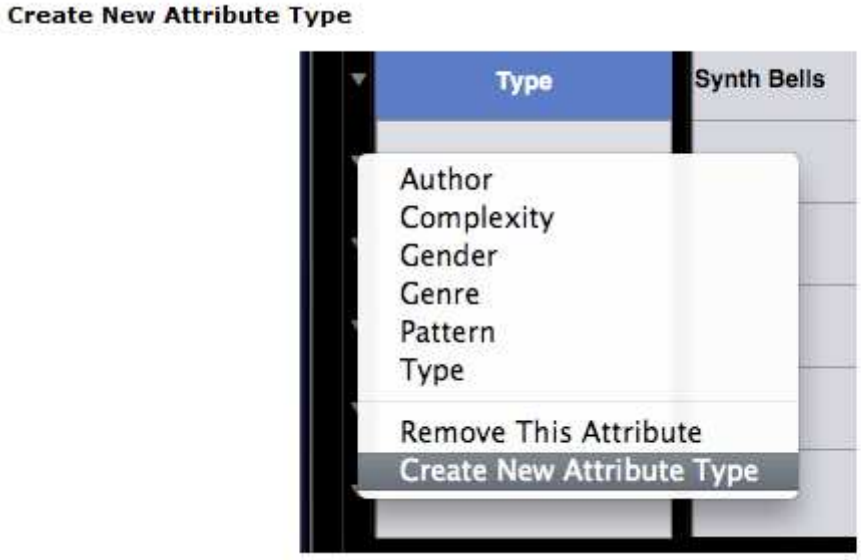
Si vous enregistrez un son dans une catégorie qui existe déjà dans la bibliothèque Omnisphere (c'est-à-dire Synth Poly), les attributs requis seront ceux que Spectrasonics a choisis pour cette catégorie et ne peuvent pas être modifiés. Si vous enregistrez des sons dans une catégorie avec un nom unique, vous pouvez déterminer les attributs requis.

L'indicateur Obligatoire peut être étendu ou contracté sur des sons personnalisés (les types d'attributs requis dans les préréglages d'usine ne peuvent cependant pas être modifiés).

Réorganisation des types d'attribut

Les types d'attributs peuvent être réorganisés en les faisant glisser verticalement dans une autre position. Les trois premiers types d'attributs seront affichés dans les colonnes Attributs des filtres du navigateur.

Les types d'attributs dans les sons d'usine sont fixes et ne peuvent pas être réorganisés. Bien sûr, tout Multi ou Patch peut être enregistré en tant que nouveau Multi User ou Patch et les Types d'Attributs peuvent ensuite être personnalisés.



En sélectionnant le menu déroulant à côté de n'importe quel type d'attribut, un type d'attribut personnalisé peut être créé en sélectionnant "Créer un nouveau type d'attribut".

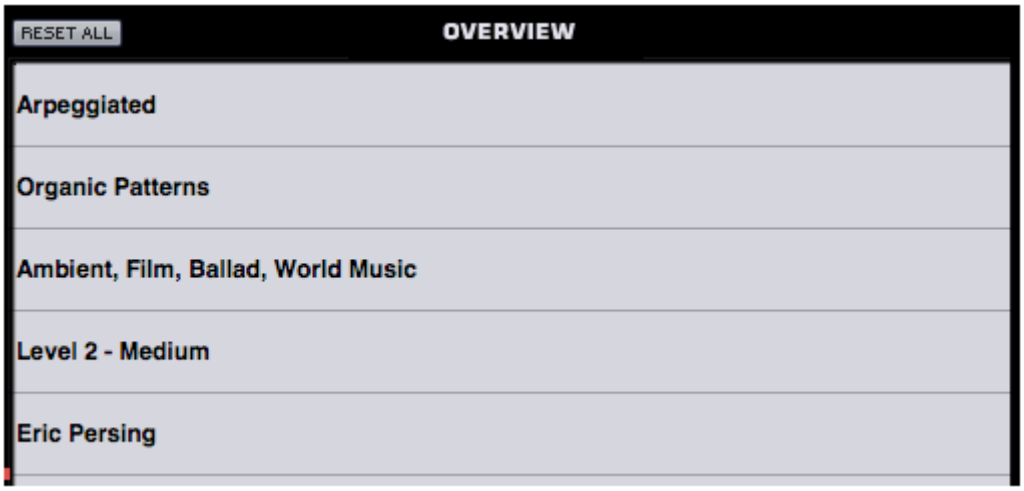
Entrez le nom du nouveau type d'attribut dans le champ et il sera ajouté aux types existants dans la colonne Types d'attributs. Lorsque vous créez un nouveau type d'attribut, il est également nécessaire de créer de nouvelles affectations pour le nouveau type d'attribut. Veuillez consulter la section sur l'ajout d'affectations pour plus de détails.



Removing Attributes

L'option **"Supprimer cet attribut"** est disponible dans le menu déroulant Types d'attributs et, lorsqu'elle est sélectionnée, fera l'une des deux choses suivantes. Si le type d'attribut est un type d'attribut d'usine (par exemple, auteur, complexité, etc.), toutes les affectations personnalisées seront supprimées, mais pas le type d'attribut lui-même. S'il s'agit d'un type d'attribut créé par l'utilisateur, il supprimera le type d'attribut et toutes ses affectations.

BROWSER - Overview



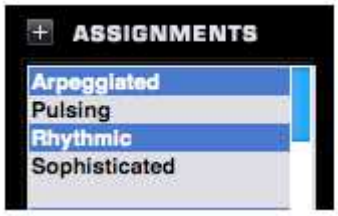
La zone Vue d'ensemble affiche toutes les affectations attribuées à chaque type d'attribut

Reset All



Le bouton **"Réinitialiser tout"** dans la zone Vue d'ensemble effacera toutes les affectations pour tous les types d'attributs. Si ce bouton a été sélectionné accidentellement, la réinitialisation peut être annulée en appuyant immédiatement sur le bouton Annuler dans l'écran Modifier les points.

BROWSER - Assignments



La colonne Affectations affiche une liste de Tags pouvant être ajoutés à un type d'attribut. Ce sont généralement des mots ou des libellés descriptifs qui changent en fonction du type d'attribut sélectionné. Lorsque vous ajoutez une affectation à un son à l'aide de la **colonne Assignments**, elle est ajoutée au type d'attribut sélectionné et peut être utilisée ultérieurement pour localiser le son à l'aide de la fonction de recherche du navigateur.

Par exemple, si vous ajoutez l'assignation **«Arpeggiated»** à un son, et que vous l'insérez ensuite **«arpégé»** dans le champ de recherche **Browser**, le son apparaîtra sur la liste filtrée.

Vous n'êtes pas limité à une seule affectation pour un type d'attribut. Les affectations multiples sont autorisées pour tous les types d'attribut.

Adding Assignments

Pour ajouter des affectations à un type d'attribut, sélectionnez d'abord le type d'attribut souhaité dans la colonne Types d'attributs. Une liste des affectations liées à ce type d'attribut apparaîtra dans la liste des affectations.

Sélectionnez une affectation pour l'ajouter au type d'attribut actuel. Lorsque vous ajoutez une affectation, elle sera mise en surbrillance et apparaîtra dans la Présentation du type d'attribut. Vous pouvez ajouter n'importe quel nombre d'affectations pour un type d'attribut donné.

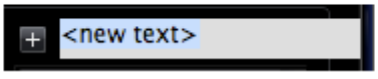
REMARQUE: *Si vous avez créé un type d'attribut personnalisé, il n'aura aucune affectation prédéfinie. Vous devrez également créer des affectations personnalisées afin d'ajouter des affectations au type d'attribut personnalisé.*

Removing Assignments

Pour supprimer une affectation d'un type d'attribut, sélectionnez d'abord le type d'attribut souhaité dans la colonne Type d'attribut. La liste des affectations liées à ce type d'attribut apparaîtra dans la liste des affectations et toutes les affectations qui ont été ajoutées à ce type d'attribut seront mises en surbrillance.

Sélectionnez une affectation en surbrillance pour supprimer cette affectation du type d'attribut et elle n'apparaîtra plus dans la présentation des types d'attribut.

Creating Custom Assignments



Pour créer des affectations personnalisées, vous devez d'abord sélectionner un type d'attribut existant ou en créer un personnalisé. Les affectations peuvent être créées pour les types d'attributs personnalisés et d'usine.

Après avoir sélectionné ou créé un type d'attribut, sélectionnez le bouton "+" pour créer une nouvelle affectation pour ce type d'attribut. Entrez un nom pour le champ Affectation dans le texte et appuyez sur Entrée / Retour sur votre clavier. La nouvelle affectation sera créée et ajoutée automatiquement au type d'attribut.

Pour créer des affectations supplémentaires, appuyez à nouveau sur le bouton "+" et répétez le processus jusqu'à ce que toutes les affectations souhaitées aient été créées et ajoutées.

REMARQUE: *Si une affectation personnalisée a été créée, mais qu'elle n'est pas ajoutée au type d'attribut, elle sera automatiquement supprimée après avoir quitté le volet Modifier les balises.*

Assignments View



Ces commutateurs déterminent comment les affectations sont affichées et triées sur la page Modifier les balises.

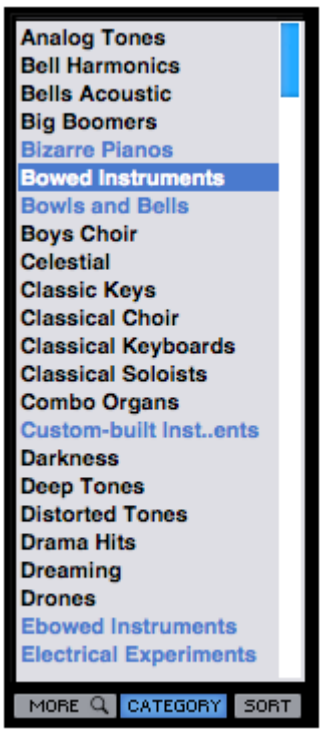
MORE
Si vous sélectionnez cette option, la zone Vue d'ensemble est masquée afin que plus d'affectations puissent être affichées à la fois.



BROWSER - Category & Sort

Catégorie

La sélection de cette option mettra en évidence toutes les affectations pour l'attribut sélectionné qui ont été utilisées dans la catégorie du son chargé. Les assignations utilisées pour les sons Omnisphere seront surlignées en bleu et celles utilisées sur les bibliothèques tierces ou les sons utilisateur seront surligné en orange.



Sort (TRIER)

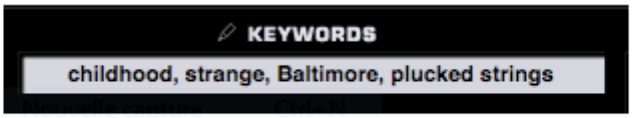
La fonction Trier regroupe toutes les affectations d'attributs qui se trouvent dans la même catégorie que le son actuellement chargé. Les assignations utilisées dans les sons d'Omnisphere seront groupées en haut de la liste, suivies de celles utilisées par les sons d'un tiers ou d'un utilisateur. Les attributs non attribués restants sont affichés ci-dessous et triés par ordre alphabétique.



BROWSER - Keywords, Weblink & Sort Mots clés

Les mots-clés sont des mots descriptifs et des expressions qui sont en dehors de la portée des attributs, mais qui sont toujours utiles lors de la recherche et de la navigation dans les sons. Ceux-ci peuvent être plus subjectifs et peuvent être modifiés ou ajoutés à la fois aux Multis et aux Patches créés en usine et créés par l'utilisateur. Vous pouvez ajouter votre nom ou votre commentaire pour indiquer que c'est un son favori ou un artiste que le son vous rappelle ou un projet auquel le son est associé.

Pour ajouter un mot-clé, cliquez simplement sur le champ Mot-clé et saisissez-le. Séparez chaque mot-clé par une virgule. Sélectionnez et supprimez tous les mots clés que vous souhaitez supprimer.



Weblink



Cela configurera le lien Web sur la page Zoom de correctif ou Zoom multiple.

Ce champ ne peut contenir qu'une adresse Web valide, mais pas nécessairement une URL complète. Par exemple, au lieu de "http://www.spectrasonics.net", il peut simplement être écrit "spectrasonics.net" et sera toujours considéré comme une adresse web valide.

Notes

Le champ Notes peut contenir des notes sur la création du son, des astuces de lecture et des suggestions sur la manière de le modifier.



NOTE: Tout le texte dans le champ Notes sera vérifié pendant les recherches dans le navigateur.

BROWSER - Edit Tags Footer

Le pied de page affiche des informations sur le son actuel et permet d'enregistrer ou d'annuler les modifications apportées aux variables d'édition.

Cancel/Save

Toutes les modifications apportées à l'éditeur de variables peuvent être enregistrées ou annulées en sélectionnant le bouton approprié



REMARQUE: *L'enregistrement des variables enregistre également le Patch ou le Multi et toutes les modifications qui y ont été apportées.*

MAIN - Introduction



La page MAIN peut être considérée comme le **"tableau de bord"** d'Omnisphere. Il permet de modifier rapidement le correctif qui a été chargé et il existe des contrôles de performances utiles qui apparaissent exclusivement sur cette page.

Les contrôles de paramètres de la page MAIN affectent le Patch entier (à la fois le calque A et le calque B).

La grande zone centrale affiche la vue Notes et la vue Couches. L'onglet Notes permet d'accéder au Zoom des correctifs, tandis que l'onglet Couches vous permet de voir et de sélectionner l'oscillateur ou la source sonore utilisée pour chaque couche et d'accéder au zoom de source sonore.

Les commandes à gauche incluent le nombre de voix, la transposition Octave, l'échelle, la vitesse d'horloge, le verrouillage, les modes de déclenchement, le gain, le canal MIDI, le routage de sortie et le niveau de partie, ainsi qu'un commutateur Mute et Solo.

Les commandes du filtre principal situées en bas vous permettent de sélectionner les filtres passe-haut ou passe-bas et d'ajuster la coupure et la résonance.

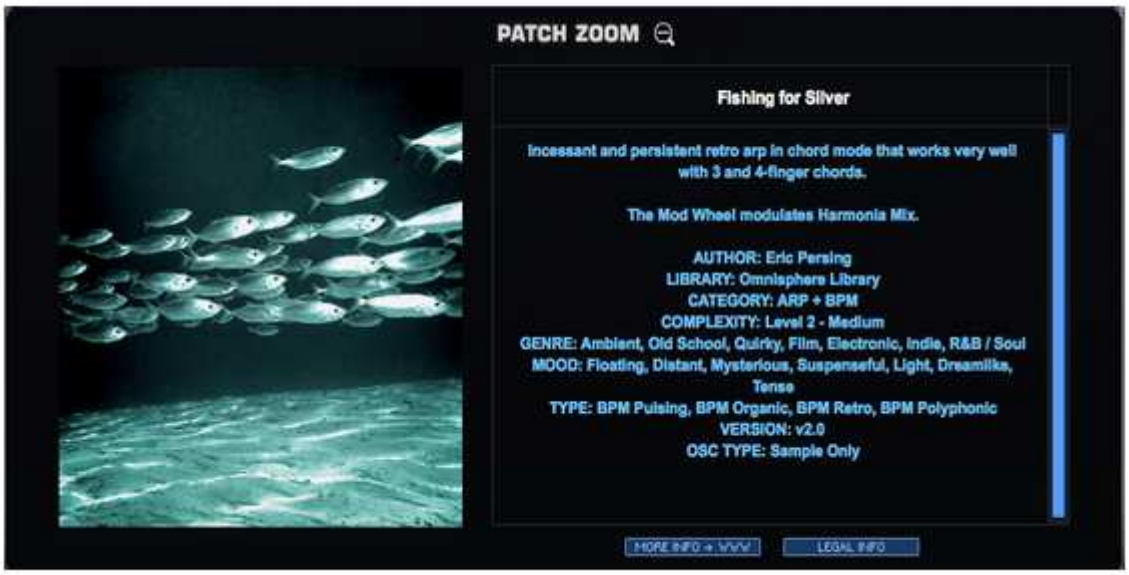
Les commandes à droite sont les courbes de vélocité, les modes Solo / Glide, les commandes Pedal et les commandes Pitch Bend. La section Courbe en V (Courbe de vélocité) comporte également une option Zoom pour personnaliser les courbes de vélocité.

MAIN - Notes View



La vue **MAIN NOTES** fournit une représentation visuelle du correctif, ainsi que des informations utiles et des suggestions de performances.

Cliquez sur la loupe pour accéder au Zoom des correctifs, pour une description plus détaillée du Patch, des idées créatives pour son application et sa performance, et d'autres informations telles que du matériel éducatif, historique ou d'arrière-plan qui vous intéresseront.



Les attributs sont également listés ici, fournissant des informations sur le timbre, l'ambiance, le genre et d'autres descriptions du Patch, permettant ainsi de filtrer les sélections de Patch via les Browsers d'Omnisphere. Vous pouvez modifier ces balises à l'aide de la puissante fonctionnalité Modifier les balises de chaque navigateur.

Le bouton MORE INFO + WWW peut fournir plus d'informations sur le Patch et / ou son auteur.

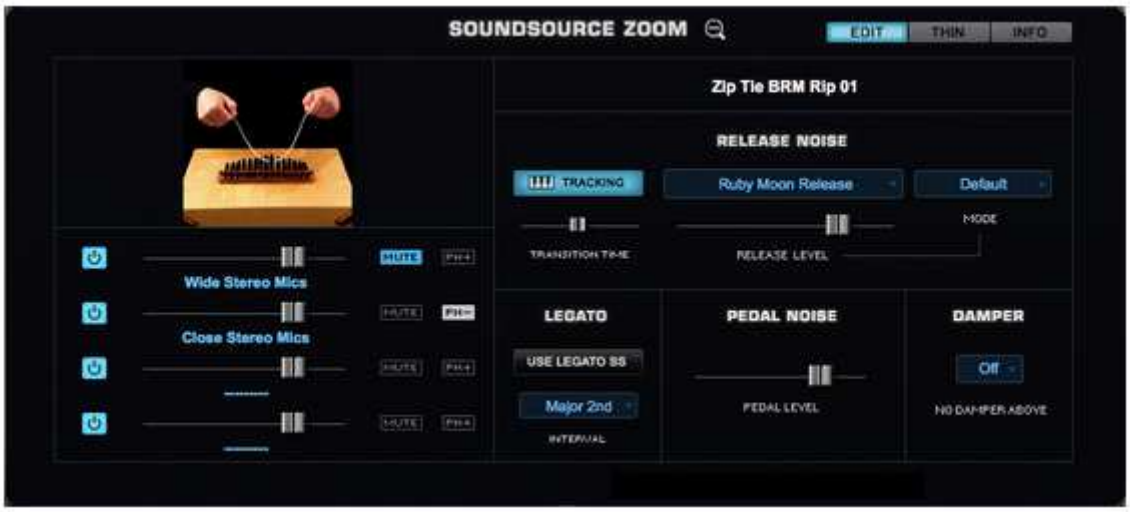
Le bouton INFORMATIONS LEGALES fournit des informations utiles sur les marques de commerce et les droits d'auteur de la bibliothèque principale d'Omnisphere.

MAIN - Layers View



Les flèches stepper vous permettent de parcourir les formes d'onde ou les sources sonores, et pour les calques utilisant des sources sonores, l'icône du dossier vous amène au navigateur Soundsource, tandis que la loupe vous amène au zoom Soundsource pour ce calque.

Lorsque le Soundsource Zoom est ouvert, vous pouvez basculer entre l'affichage Modifier et l'affichage des informations à l'aide des boutons Modifier et Infos du volet Zoom Soundsource.



La vue d'édition du zoom Soundsource vous permet d'ajuster divers paramètres spécifiques à la source sonore chargée dans le calque sélectionné. Pour plus de détails, consultez la section Soundsource Zoom Edit View.



La Soundsource Zoom Info View fournit des informations détaillées sur la Soundsource, y compris des informations sur l'origine du son échantillonné et comment il a été modifié ou adapté pour être inclus dans Omnisphere. Il y aura aussi quelques suggestions pour son utilisation et quelques idées pour le modifier, avec un lien web et des liens d'information juridique avec plus d'informations sur la Soundsource.

Cette section affiche également une grande variété d'informations, y compris l'auteur, les spécifications et la catégorisation.

Le bouton MORE INFO + WWW peut fournir de plus amples informations sur la Soundsource et / ou son auteur.

Le bouton INFORMATIONS LEGALES fournit des informations utiles sur les marques de commerce et les droits d'auteur de la bibliothèque principale d'Omnisphere.



Voices



Le paramètre **VOICES** détermine le nombre de notes simultanées (également appelées polyphonie) qui peuvent être lues dans une seule partie. Omnisphere peut contenir jusqu'à 64 voix de polyphonie par partie, et le sélecteur VOICES détermine le nombre maximum de voix disponibles pour le Patch.

Plus le nombre de voix du Patch est élevé, plus la puissance du processeur sera élevée, c'est donc un paramètre très important dans Omnisphere. La meilleure approche consiste à définir uniquement le nombre maximum de notes nécessaires pour l'application musicale donnée.

Les patchs d'usine ont tous été réglés de manière conservatrice, mais si vous avez besoin de plus de polyphonie, vous pouvez augmenter le nombre de voix.

Plage 1-64

REMARQUE: *Les voix s'appliquent à toutes les notes sonores, pas seulement celles qui sont en cours de lecture. Ceci est important à prendre en compte lors de la lecture de sons avec des temps de libération plus longs. Si vous avez lâché une note, mais que la queue sonne toujours, cela compte comme une voix.*

Octave



Cette fonction augmente ou réduit la hauteur totale en transposant le Patch par incréments de 12 demi-tons (octave). Il y a une gamme totale de cinq octaves.

Plage -2 à +2 octaves

MAIN - Scale



L'une des caractéristiques polyvalentes d'Omnisphere est sa capacité à utiliser différents accordages, qui incluent des tempéraments historiques, des échelles microtonales et des tempéraments créés par l'utilisateur. Omnisphere peut importer n'importe quel fichier d'échelle .TUN.

Chaque partie peut avoir une seule échelle active en même temps. Jusqu'à huit échelles différentes peuvent être chargées simultanément dans un Multi (un par Part).

Chaque accord liste le nombre de notes par octave. Par exemple, si vous sélectionnez "Pelog 7-tone", l'octave se répète tous les huitièmes demi-tons.

NOTE: La référence commune pour tous les accordages alternatifs est que le milieu C (C3 ou C4 sur votre contrôleur) sera toujours le même, quelle que soit l'échelle chargée

Les tempéraments qui sont inclus avec Omnisphere sont:**African**



Ces dix échelles proviennent d'idiophones et de lamellaphones de maillets africains (communément appelés kalimbas ou moires), qui comportent des pointes métalliques pincées avec le doigt. Les accords avec le suffixe "AD" signifient que les notes sont mappées dans un arrangement ascendant et descendant.

Amandinda 240 cent – A whole-step scale in 240 cent steps instead of 200 cent steps.

Amandinda AD – The same scale, mapped in both directions.

Balafon 7-Tone

Charimba AD – 5-Tone scale, ascending and descending

Kunaka 7-Tone - Named for mbira virtuoso John Kunaka

Likembe 14-Tone

Metepe Tuning AD

Metepe Tuning

Sanza 7-Tone

Sanza 8-Tone

Arabic

Les deux premières échelles arabes ont été créées au premier siècle par le philosophe perse Abu Nasr al-Farabi et sont encore utilisées dans la musique arabe moderne. Le réglage Sabbagh est conçu pour le Oud (un instrument semblable au luth) et le quatrième est une échelle turque commune de 24 notes.

Al-Farabi 17-Tone

Al-Farabi 19-Tone

Sabbagh 7-Tone

Turkish 24-Tone

Gamelan

Ces échelles sont utilisées dans la musique indonésienne Gamelan. Un Gamelan est un ensemble composé de percussions métalliques, de cordes, de cors et de voix. Ces échelles fonctionnent bien avec des sons métalliques, comme des cloches.

Degung 5-tone

Jemblung 5-tone

Pelog 7-tone

Pelog and Slendro (Pelog on the white keys and Slendro on black)

Slendro 5-tone

Udan 12-tone

Historical

Il s'agit principalement d'échelles à base d'octaves, dans lesquelles des tentatives ont été faites pour résoudre la nature inhérente "non pure" de l'échelle à 12 tons. En conséquence, certains intervalles et accords semblent très purs et d'autres sont plus dissonants. Les notes dissonantes sont parfois appelées "tons de loups" "Wolf tones." .

Kirnberger II – Named for Johann Kirnberger, a student of Bach.

Meantone Half – Created in the 15th century, and utilized by J.S. Bach, among others. It arose from an attempt to create purer thirds by sacrificing the purity of the fifths.

Olympos 5-tone – An ancient Greek pentatonic scale.

Pythagorean – Named for Pythagoras and based on perfect fifths. It has been used since 3500 BC. There are two 17-tone versions and a 12-tone version.

Silbermann – Named for Gottfried Silbermann, a 16th century keyboard builder.

Werkmeister – Named for Andreas Werkmeister, the composer who created it in the late 1600s.

Kalimba

La plupart de ces échelles ont été prises directement à partir des sources sonores de la bibliothèque centrale d'Omnisphere. En chargeant l'un des réglages suivants sur la Soundsource correspondante, vous pourrez le jouer avec son réglage d'origine. Tous les accords de Kalimba utilisent la cartographie ascendante / descendante.

Blue Nile Alimba

Bottlecap Zimbira

Bright Marimbula

Ceramic Kalimbadrum

Coffee Can Kalimba

Dark Zimbira

Double Gourde Kalimba

Electric MBira

Guitaralimba

Hohner Guitaret

Kalimba-African AD

Kalimba-Western AD

Purple Rain Alimba

Resonator Zim'bira

Rhumba Box

Ruby Moon Bass Alimba

Sizzle Gourd Kalimba

Small Gourd Kalimba

Tanzanian Bird Kalimba

Wood Key Marimbula

Microtonal

Ces échelles ajoutent des pas microtonaux supplémentaires d'un peu moins d'une octave à 48 tons par octave.

11-Tone – One octave less one semitone

13-Tone – One octave plus a semitone

17-Tone – One octave and a fourth

19-Tone – One octave and a fifth

24-Tone – Two octaves

31-Tone – Two octaves and a fourth

48-Tone – Four octaves

Modern

Ces échelles alternatives ont été créées au cours des cent cinquante dernières années.

Bohlen-Pierce – A 13-tone scale named for Heinz Bohlen and John Pierce

Darreg Genus – A 9-tone scale named for Ivor Darreg, creator of the first re-tunable synthesizer in the 1950s.

Ellis – A 24-tone scale named for Alexander Ellis and Hermann von Helmholtz, influential scientists of the late 1800s.

Partch 29-tone – Henry Partch, an American composer of the 20th century. Partch created many alternate tunings, such as 43-tone, 37-tone and this 29-tone scale.

Carlos Scales - Synthesis pioneer Wendy Carlos created these five scales. The first three are microtonal and the last two are 12-tone scales.

Carlos Alpha 18-tone

Carlos Gamma 35-tone

Carlos Harmonic C

Carlos Super Just C

Carlos Beta 22-tone

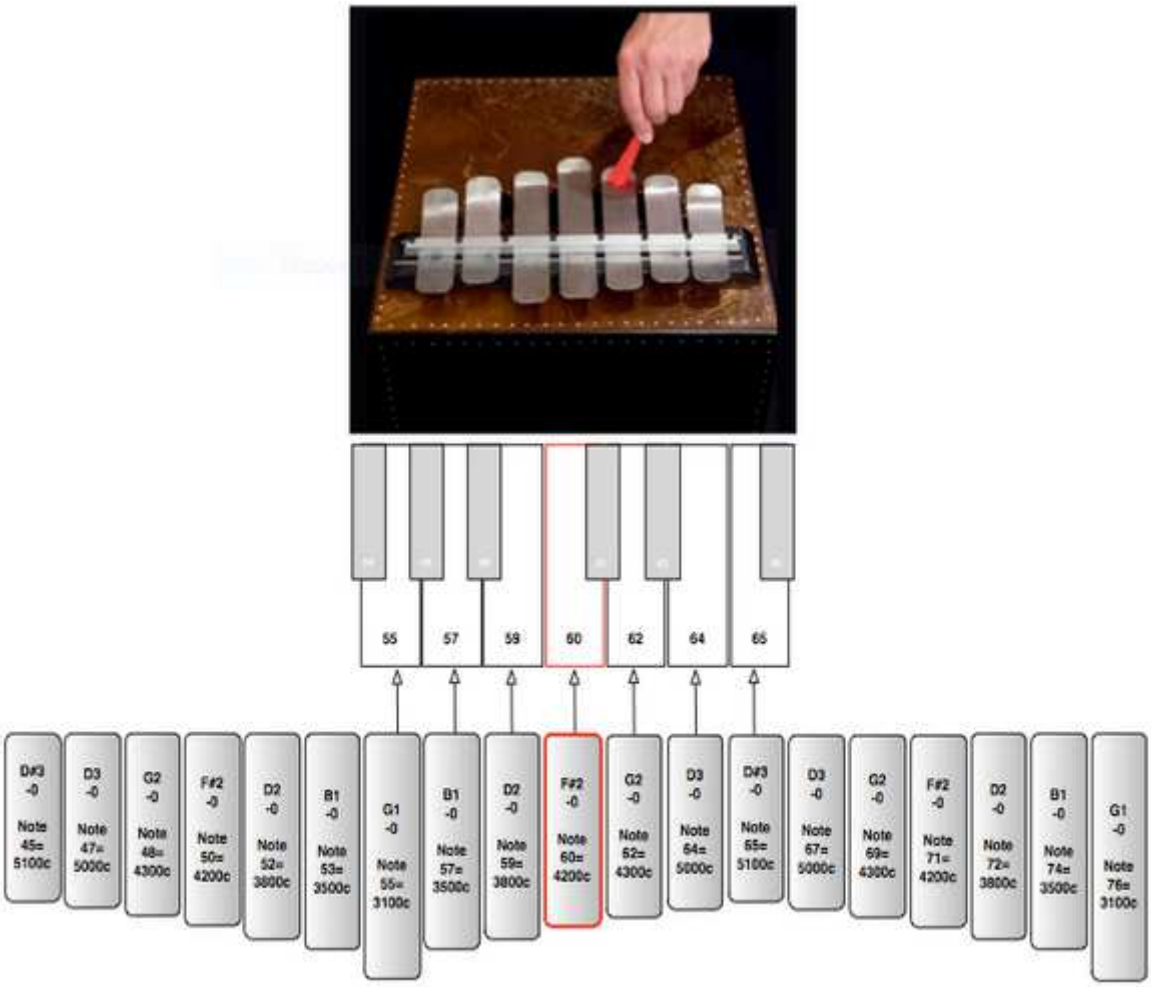
Western

Equal Temperament - le réglage par défaut pour la plupart de la culture occidentale (et pour Omnisphere aussi).

Ascending / Descending Mapping

Comme les dents des mbiras et des kalimbas ne sont généralement pas arrangées de bas en haut, mais sont mélangées de différentes manières, la meilleure façon de simuler le jeu de ces instruments sur un clavier standard est d'arranger le réglage dans les deux directions. Ces accords sont conçus pour être joués uniquement sur les touches blanches. Certaines échelles africaines et toutes les échelles de Kalimba utilisent cet arrangement ascendant / descendant.

Comme vous pouvez le voir dans l'exemple de Rhumba Box ci-dessous, cet instrument a sept dents, la plus basse au centre. Les accords Ascending / Descending sont mappés de bas en haut sur les touches blanches (les touches noires sont non mappées) et la note moyenne de l'échelle ascendante est mappée sur C60. L'ordre des notes est ensuite inversé dans chaque direction.



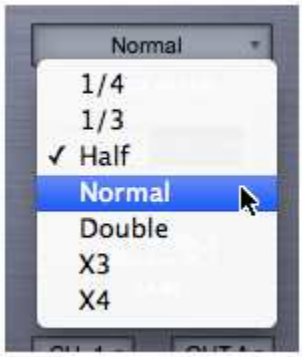
NOTE: *Dans les accordages croissant / décroissant, les notes ne correspondent pas nécessairement au numéro de clé auquel elles sont mappées; ils sont simplement groupés car ils ont été réglés sur l'instrument original.*

MAIN - Clock Speed



Tous les paramètres temporels dans Omnisphere (Arpeggiator, Envelopes, LFO et FX) peuvent être synchronisés sur le tempo de l'hôte. Par exemple, un Patch rythmique peut avoir l'horloge de l'arpégiateur réglée sur 1 / 16e notes, le LFO réglé sur la note de 1/4 et une unité d'effet de retard avec un temps de retard d'une note 1/8 pointée.

Clock Speed offre un moyen simple d'effectuer des demi-temps / double-temps de patchs rythmiques, sans devoir rechercher et modifier individuellement toutes les sources de modulation rythmique, les effets et les réglages de l'arpégiateur.



La vitesse de l'horloge
d'Omnisphere peut être réglée sur 1/4 ou 1/3 du tempo de l'hôte, ainsi que sur la demi-vitesse, la normale, la double vitesse, X3 et X4.

MAIN - Latch & Trigger Modes

Latch & Trigger Modes



Les fonctions Mode Latch et Mode Trigger étendent les capacités de performance d'Omnisphere, en particulier lorsqu'elles sont utilisées avec le mode Live et / ou le mode Stack. Utilisées ensemble, elles permettent de découvrir et d'explorer un large éventail de performances créatives, de remixage en direct et de techniques de composition.

REMARQUE: *Assurez-vous de consulter le didacticiel "Latch and Trigger Modes" et les sections détaillées du Guide de référence pour l'utilisation des modes Latch & Trigger avec LIVE MODE. et STACK MODE.*

REMARQUE: *Toutes les notes verrouillées s'arrêteront dès que le transport de l'hôte s'arrêtera.*

Latch Mode



Le bouton Latch Mode vous permet d'activer ou de désactiver le mode Latch pour la partie sélectionnée.

Lorsque le mode Latch est activé pour une partie, la lecture répétée d'une note active ou désactive la note. Lorsqu'elle est activée, la note continue à être maintenue, même si la note est relâchée. Reproduire la même note la désactive. Si vous avez déjà des notes maintenues lorsque vous activez le mode Latch, ces notes seront verrouillées. Toutes les notes verrouillées s'arrêteront dès que le transport de l'hôte démarrera ou s'arrêtera.

REMARQUE: *La désactivation du mode Latch pour une partie en cours de lecture enverra immédiatement un message "All Notes Off" à la partie. Les queues de FX et les étapes de libération des enveloppes continueront à se désintégrer. Le message "All Notes Off" s'applique uniquement aux notes jouées sur cette partie.*

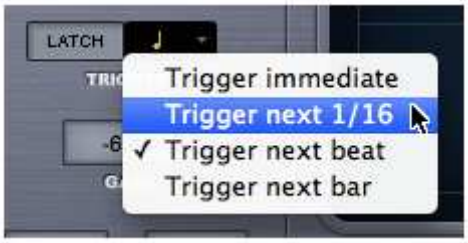
REMARQUE: *L'état du mode de verrouillage d'une pièce peut également être affiché ou modifié à partir des pages MODE LIVE ou STACK MODE.*

Trigger Mode



Le mode **Trigger** permet une quantification en temps réel des notes MIDI entrantes, de sorte que les parties soient toujours synchronisées. Cela rend très facile d'expérimenter et d'improviser avec d'autres sources cadencées sans perdre la synchronisation. Ces fonctionnalités sont très amusantes à utiliser pour le brouillage et la création rapide d'idées!

L'icône du mode de déclenchement affiche le mode de déclenchement actuel pour la partie sélectionnée et vous permet d'accéder au menu du mode de déclenchement pour cette partie.



Pour modifier les modes de déclenchement, sélectionnez l'icône du mode de déclenchement et choisissez le mode de déclenchement désiré dans le menu déroulant. Une coche apparaît à côté de l'option sélectionnée et l'icône du mode de déclenchement change pour refléter le mode de déclenchement sélectionné.

Trigger Modes

Immédiat: Ceci est le mode de déclenchement par défaut. L'entrée MIDI n'est pas quantifiée et la lecture des notes MIDI est immédiate.

16e suivant: cette option retarde la lecture des notes MIDI entrantes sur la 16e note suivante. En d'autres termes, les notes sont quantifiées en temps réel jusqu'à la note 16 suivante. Si vous jouez avant le 16e suivant, il peut y avoir un léger retard avant que la note ne sonne. Ce délai sera au maximum d'une 16e note au rythme actuel. Ce mode facilite la lecture de phrases rapides en parfaite synchronisation avec d'autres parties ou sources synchronisées.

Next Beat: cette option retarde la lecture au prochain temps. Si les notes MIDI entrantes arrivent en avant du temps suivant, le délai est au maximum d'un temps. Le mode Next Beat rend très facile la synchronisation parfaite des patches rythmiques et, lorsqu'il est utilisé avec le mode Latch, pour la superposition en temps réel des phrases qui sont quantifiées en temps réel.

Barre suivante: retarde la lecture jusqu'à la prochaine barre. Si les messages MIDI arrivent en avant de la barre suivante, le délai est d'une barre maximum. Ce mode est particulièrement utile si vous voulez synchroniser des phrases sur le temps fort d'une mesure. Vous pouvez appuyer sur une note n'importe quand dans la barre précédente et elle attendra jusqu'à la prochaine barre à jouer.

REMARQUE: L*e mode de déclenchement sélectionné affecte également l'arpégiateur, les LFO et les enveloppes d'une partie. Ceux-ci seront également retardés jusqu'à ce que la note elle-même soit déclenchée.*
REMARQUE: Le mode de déclenchement d'une partie peut également être visualisé ou modifié à partir des pages MODE LIVE ou STACK MODE.

MAIN - Gain, Channel & Output

GAIN



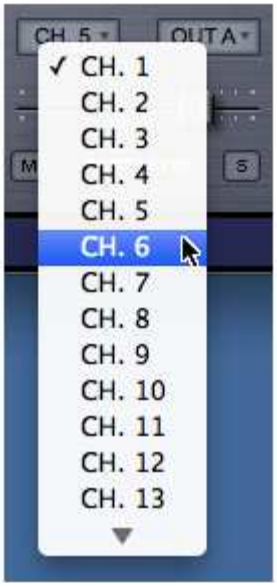
Le niveau de sortie de la pièce peut être contrôlé par incréments de 1 dB. La valeur par défaut est -6db.

Plage + 10db à -24db

MIDI Channel



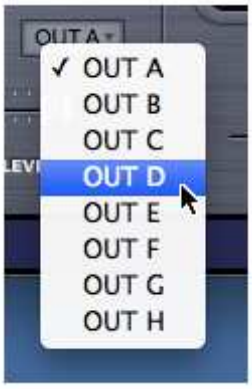
Par défaut, les parties 1 ~ 8 sont affectées séquentiellement aux canaux MIDI 1 ~ 8. Cependant, chaque partie d'un MULTI peut être réglée pour répondre à l'un des 16 canaux MIDI. Sélectionnez le canal souhaité dans le menu déroulant Canal MIDI.



Output



Par défaut, les parties 1 ~ 8 sont affectées à OUT A. Cependant, chaque partie d'un MULTI peut être routée vers l'un des 8 canaux de sortie. Sélectionnez le canal souhaité dans le menu déroulant Canal de sortie.



Range OUT A – OUT H

NOTE - *Veuillez vous référer à la section FX Architecture pour plus de détails sur la manière dont les sorties et FX d'Omnisphere sont routés.*

MAIN - Part Level, Mute/Solo

Part Level



Ce curseur détermine le volume global de la partie sélectionnée. Ce curseur et les commutateurs Mute / Solo sont les mêmes que les contrôles Mute / Solo et Part Level de la page Mixer.

Plage -Inf dB à + 9.54dB

Mute & Solo



M (Mute) - Silence l'audio de la Part.

S (Solo) - Isole l'audio de la Part, en désactivant toutes les autres parties actives.

NOTE: Les paramètres Part Level, MUTE et SOLO sont enregistrés avec le MULTI, pas le Patch.

MAIN - V-Curve



Le **"V"** signifie Velocity. Omnisphere a quatre préréglages de courbe de vélocité disponibles sur l'écran CONTROLS. La première courbe est linéaire, puis deux courbes exponentielles et la dernière est plate. Ces courbes sont fournies pour ajuster rapidement la réponse dynamique du Patch actuel à votre contrôleur MIDI et à votre style de jeu.

Linear



La courbe linéaire est le paramètre de vélocité le plus couramment utilisé. Jouer plus fort sur le clavier aura un effet direct sur tout paramètre modulé avec la vélocité de manière linéaire et régulière.

Exponential Positive



La courbe Positive Exponentielle signifie qu'en jouant doucement, peu d'effets seront entendus, mais en jouant sur une intensité modérée sur le clavier, la modulation de la vélocité sera plus spectaculaire qu'avec une courbe linéaire.

Exponential Negative



Exponential Negative a l'effet opposé de Exponential positive, ce qui signifie qu'il est mieux adapté pour un toucher plus intense et offre la plus large plage dynamique musicale.

Flat



Omnisphere recevra la même valeur de vélocité avec cette courbe plate. Utile si un résultat totalement cohérent et prévisible est souhaité.

V-Curve Zoom



Le bouton V-Curve Zoom permet d'accéder au zoom Velocity Curve, pour une édition précise de la réponse Velocity du Patch.

MAIN - Solo & Glide

SOLO



Solo permet au
Patch de jouer de façon monophonique. Le mode SOLO est plus efficace lorsque vous jouez des lignes de plomb ou de basse. Il fonctionne en conjonction avec le bouton LEGATO à gauche de celui-ci, qui détermine comment le son est déclenché.

LEGATO



Legato est un mode de déclenchement qui empêche le re-déclenchement de l'enveloppe à chaque nouvelle note. Si LEGATO n'est pas sélectionné, chaque nouvelle note re-déclenchera les deux enveloppes.

NOTE: Lorsque Legato est activé, les enveloppes ne doivent pas être relancées à chaque nouvelle note

NOTE: Dans les synthés vintage, Legato 'ON' serait appelé "Single Trigger" tandis que Legato 'OFF' serait "Multi Trigger"

GLIDE



Glide est un effet de portamento, qui ajoute une diapositive de hauteur d'une note à l'autre. La fonction Glide d'Omnisphere est polyphonique, ce qui signifie que chaque note jouée aura un pitch glissant. En sélectionnant le bouton SOLO au-dessus, vous pouvez activer le glide monophonique.



Le curseur de contrôle à côté
du bouton GLIDE détermine avec quelle rapidité ou rapidité les diapositives glissent d'une note à l'autre. Plus le curseur de contrôle est élevé, plus le glissement entre les notes est lent.

Plage 0 à 2 secondes

GLIDE LEGATO



Glide Legato va changer les critères pour quand GLIDE est activé. Si des notes legato sont jouées, GLIDE sera activé. Si des notes staccato sont jouées rapidement, l'effet Glide ne sera pas entendu.

GLIDE A B (LAYER BUTTONS)



GLIDE peut être
utilisé sur un seul calque si vous le souhaitez. Par défaut, lorsque GLIDE est sélectionné, A et B seront actifs. Si ni A ni B sont sélectionnés, aucun effet GLIDE ne sera entendu, et le bouton GLIDE s'éteindra automatiquement.

Glisser sur un seul calque peut être un effet musical intéressant.

MAIN - Bend



Omnisphere a la capacité de
contrôler indépendamment la portée du Pitch Bender pour les mouvements de haut en bas (alors que beaucoup de synthétiseurs n'autorisent que la même quantité de courbure dans les deux directions). Ce réglage est pour le Patch et détermine à quel point la note sera courbée lors de l'utilisation du pitch bender du contrôleur MIDI.

DOWN
Détermine le degré d'inclinaison du pitch en utilisant le pitch bender du contrôleur MIDI.

Plage de 0 à 24 demi-tons

UP
Détermine le degré de courbure du pitch en utilisant le pitch bender du contrôleur MIDI.

Plage de 0 à 24 demi-tons

MAIN - Master Filter



Le MASTER FILTER d'Omnisphere contrôle l'ensemble du Patch, ce qui signifie qu'il affecte à la fois les couches A et B. Le MASTER FILTER est complètement séparé de la section Filter dédiée d'Omnisphere sur la page LAYERS et est conçu comme un simple contrôle de tonalité. La section Filtre étendue dans les pages LAYER doit être utilisée pour la mise en forme du son.

TYPE (LPF/HPF)



Le MASTER FILTER a deux modes de filtre disponibles; LPF et HPF. Le filtre HPF (Highpass Filter) supprime les basses fréquences du son. Le LPF (filtre passe-bas) supprime les hautes fréquences du son.
REMARQUE: LPF ou HPF sont exclusifs et ne peuvent pas être activés simultanément.

CUTOFF



La fonction principale du filtre est d'enlever, donc de «couper», les fréquences du son. Selon le type de filtre choisi, le contrôle Cutoff supprime différentes fréquences de différentes manières. Si un filtre passe-bas est utilisé, tourner la commande dans le sens inverse des aiguilles d'une montre supprimera les fréquences les plus hautes. Si un filtre passe-haut est utilisé, l'inverse se produira.

RESONANCE



Le curseur
RESONANCE contrôle le patch entier, ce qui signifie qu'il affecte à la fois le calque A et le calque B. RESONANCE, parfois appelé "Q", accentue le point de coupure du MASTER FILTER. Parce que cela fonctionne avec le MASTER FILTER, cela n'aura aucun effet sur le son si le MASTER FILTER est réglé sur la valeur minimale.

Au réglage minimum, peu ou pas d'accent sera entendu. Déplacer le curseur vers la droite ajoutera plus d'emphase au son.

REMARQUE: Le filtre principal n'est pas capable d'auto-oscillation, mais le filtre double sur la page COUCHE est.

ASTUCE: Essayez l'apprentissage MIDI du filtre principal sur un contrôleur au pied MIDI. Avoir une simple "Tone Pedal" pour la performance en direct est extrêmement utile.

ORB - Introduction



La fonction innovante **Orb** est à la fois un outil de manipulation sonore remarquable et une interface de performance intuitive - on peut la considérer comme un «contrôleur circulaire». En un seul clic, il est possible de manipuler instantanément un son de différentes manières. Le meilleur de tous, l'Orb fonctionne automatiquement avec chaque correctif d'un utilisateur, il n'y a pas d'installation nécessaire.

L'Orb est une façon amusante et intuitive d'introduire le mouvement et l'animation dans le son en déplaçant simplement le curseur Orb avec une souris, un contrôleur MIDI ou dans le cas d'un iPad, avec les doigts directement sur l'Orb lui-même. Alors que l'Orb se déplace autour des cercles concentriques, il se transforme de façon très intelligente et musicale en scènes de paramètres générées automatiquement dans le moteur STEAM d'Omnisphere - toutes dépendantes des patchs - en manipulant le son de façon subtile ou radicale.

Les résultats dynamiques uniques de l'Orb sont basés sur les contrôles Rayon et Angle. L'angle définit les scènes ou les ensembles de paramètres qu'il manipule, et le rayon définit l'intensité de ces manipulations. Cela signifie que plus le curseur est déplacé vers les bords du cercle, plus les changements seront spectaculaires. Déplacer le curseur au centre de l'Orb ou appuyer sur le bouton CLEAR revient au son du Patch d'origine. L'intensité globale des modifications sonores peut être déterminée avec le curseur DEPTH.

Si vous n'aimez pas ce que l'Orb a créé, un nouveau jeu complet de manipulations peut être choisi en passant simplement le bouton DICE, qui crée instantanément un tout nouveau groupe de modifications et d'effets sonores intelligents à essayer. Il n'y a pas de limite au nombre de variations sonores fortuites que le DICE peut créer - ouvrant la vaste puissance du moteur STEAM à chaque utilisateur, indépendamment de la connaissance de la synthèse. Pour les synthétiseurs avancés qui recherchent une flexibilité maximale, l'Orb peut également être configuré manuellement et utilisé comme nouvelle source de modulation dans Mod Matrix d'Omnisphere.

Les contrôles INERTIA de l'Orbe permettent la création d'une "piste de mouvement" après avoir lâché l'Orbe, comme une balle pourrait rouler et rebondir sur les parois d'une enceinte circulaire, ajoutant une symétrie musicale à la "performance" d'un Orbe interaction. Le bouton ATTRACTOR fait que le curseur ORB se comporte comme un pendule non linéaire.

Il est également possible d'enregistrer des mouvements de performance directement dans l'Orb et de reproduire la performance en synchronisation avec l'hôte. Les mouvements de l'Orbe et les résultats sonores sont enregistrés dans Patch, Multi ou la session de l'hôte pour un rappel ultérieur. Le mouvement de l'Orb peut également être automatisé dans l'hôte. Chaque partie d'Omnisphere a son propre Orbe, ce qui signifie que plusieurs Orbs peuvent manipuler différents sons simultanément.

La surface de contrôle idéale pour Orb Omnisphere est l'interface multi-touch de l'application iPad Omni TR, mais l'Orb peut également être utilisé avec des souris standard, des trackpads et des contrôleurs MIDI.

ORB POWER SWITCH



Cet interrupteur activera et désactivera l'Orb. Notez que l'activation de l'Orb activera certains modules de traitement et activera les unités FX dans votre Patch afin que le déplacement du curseur crée des sons intéressants. Désactiver l'Orb désactive les modules de traitement et supprime les effets qui ont été instanciés lors de la mise sous tension.

ORB - Dice & Depth



DICE



Appuyez sur le bouton DICE pour créer instantanément un tout nouveau groupe de modifications et d'effets sonores intelligents à essayer. Il n'y a pas de limite au nombre de variations sonores fortuites que le DICE peut créer - ouvrant la vaste puissance du moteur STEAM à chaque utilisateur, indépendamment de la connaissance de la synthèse. Vous serez présenté avec une idée ou un point de départ différent chaque fois que vous appuyez dessus.

NOTE: Il est important de sauvegarder vos Patches une fois que vous êtes satisfait des changements de l'Orbe. Une fois que vous avez appuyé sur le bouton DICE ou sélectionné un Patch différent dans cette Part, Omnisphere ne pourra pas rappeler les paramètres Orb précédents à moins qu'ils n'aient été sauvegardés avec le Patch ou avec la session de l'hôte.

ORB DEPTH



L'intensité globale de la manipulation sonore de l'Orb peut être contrôlée avec le curseur DEPTH. Plus le curseur DEPTH est haut, plus les changements seront prononcés sur le Patch.

ORB - Interia & Attractor



Inertie et Attracteur sont des paramètres Orb clés puisqu'ils contrôlent le mouvement du curseur, ce qui affecte directement les résultats sonores.

INERTIA

Inertia Switch



Cela active ou
désactive l'inertie.

Inertia Amount



La valeur Inertia Amount contrôle la vitesse et la durée du mouvement du curseur après son activation. Plus le curseur Inertia Amount est élevé, plus le curseur rebondit rapidement et plus longtemps. Quand il est tourné complètement, le curseur continuera à se déplacer indéfiniment.

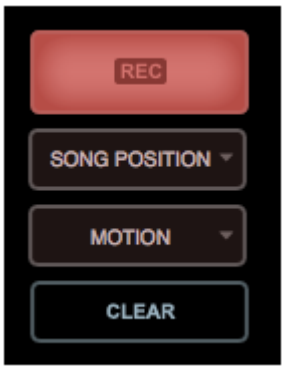
ATTRACTOR
Le bouton ATTRACTOR fait que le curseur ORB se comporte comme un pendule non linéaire. La trajectoire conduira à des points qui sont arbitrairement éloignés.

Attractor Switch



Cela active ou désactive l'Attractor

ORB - Recording



Les mouvements de l'Orb, qu'ils soient manuels ou INERTIA, peuvent être capturés avec l'enregistreur intégré de l'Orb. Ces mouvements peuvent être enregistrés dans le cadre du Patch. Cette caractéristique simple ajoute une qualité dynamique à un son unique et assez difficile à réaliser avec les contrôleurs conventionnels.

En utilisant le bouton RECORD et les menus ci-dessous, l'enregistreur intégré peut être programmé pour
capturer une idée générale des mouvements (MOUVEMENT) ou enregistrer des mouvements précis sur 1, 2 ou 4 barres, par rapport à votre séquence. Les enregistrements peuvent être réglés pour être synchronisés sur LEGATO ou sur SONG POSITION.

Dans tous les cas, l'Orb crée un cycle de bouclage en reliant doucement la trajectoire de la fin au début du mouvement, aussi complexe soit-elle.

Modes d'enregistrement

Les quatre modes d'enregistrement sont: MOTION, 1, 2 ou 4 BARS.

MOTION



MOTION capture la vitesse et la trajectoire de l'orbe pendant quelques secondes, puis génère un cycle complet d'orbite à partir de ces mouvements. Le mode MOTION n'est pas conçu pour enregistrer des mouvements précis qui doivent être synchronisés avec la chanson et le tempo de l'hôte.

Pour lancer l'enregistrement, appuyez sur le bouton rouge RECORD.
L'enregistrement commencera dès que le curseur se déplacera. Le bouton RECORD deviendra rouge pendant quelques secondes et une orbite non-en décomposition sera créée en fonction de l'enregistrement.

REMARQUE: *Si le curseur ne bouge pas lorsque vous appuyez sur la touche RECORD, le bouton RECORD clignote, en attendant que le curseur bouge. L'enregistrement commencera dès qu'un mouvement est détecté.*

1, 2 or 4 BARS



Choisissez 1, 2 ou 4 BARRES pour enregistrer des mouvements précis dans les longueurs que vous souhaitez synchroniser avec l'hôte.

Pour lancer l'enregistrement, appuyez sur le bouton rouge RECORD. Lorsque le curseur est en mouvement, le bouton RECORD clignote pendant l'attente du début de la prochaine mesure, que le séquenceur hôte soit ou non en cours de lecture (l'horloge interne d'Omnisphere continue à fonctionner lorsque l'hôte ne joue pas). Au début de la barre suivante, le bouton RECORD devient rouge et commence l'enregistrement. Une fois le nombre de barres sélectionné terminé, l'enregistrement s'arrête et une boucle du mouvement est créée. L'emplacement du curseur à la fin de l'enregistrement sera en douceur lié au début pour s'assurer qu'il n'y a pas de changements brusques lorsque le mouvement est en boucle.

Remarque: *Si le curseur ne bouge pas lorsque vous appuyez sur le bouton RECORD, le bouton RECORD clignote, puis commence l'enregistrement au début de la mesure suivante.*

Chaque fois que l'enregistreur intégré de l'Orb est utilisé (soit lors de l'enregistrement ou de la lecture de mouvements enregistrés), le curseur Orb devient rouge.



Si vous n'êtes pas satisfait du mouvement enregistré, appuyez sur le bouton CLEAR pour recommencer.

ORB - Trigger Modes



Deux modes de déclenchement disponibles déterminent si les mouvements enregistrés sont synchronisés avec le séquenceur hôte ou avec votre jeu.

NOTE: *Il est important de régler le mode Trigger avant l'enregistrement, car il ne peut pas être modifié par la suite.*

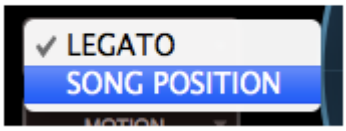
LEGATO



Lorsque cette option est définie sur LEGATO, les mouvements enregistrés

commencent leur cycle lorsque la première note d'une phrase legato est lue. Tant que les notes jouées sont connectées, la boucle enregistrée continue sans interruption. Une fois toutes les notes relâchées, la boucle enregistrée redémarre avec la note suivante jouée. Si vous jouez de manière détachée, la boucle recommencera avec chaque note.

SONG POSITION



Lorsqu'il est réglé sur **SONG POSITION**, l'enregistrement suit les mesures et les temps de la chanson et reproduit les mouvements en conséquence. Ce réglage est utile si vous déplacez le curseur en synchronisation avec le rythme et que vous voulez jouer de la même manière rythmique, indépendamment du moment où une note est déclenchée.

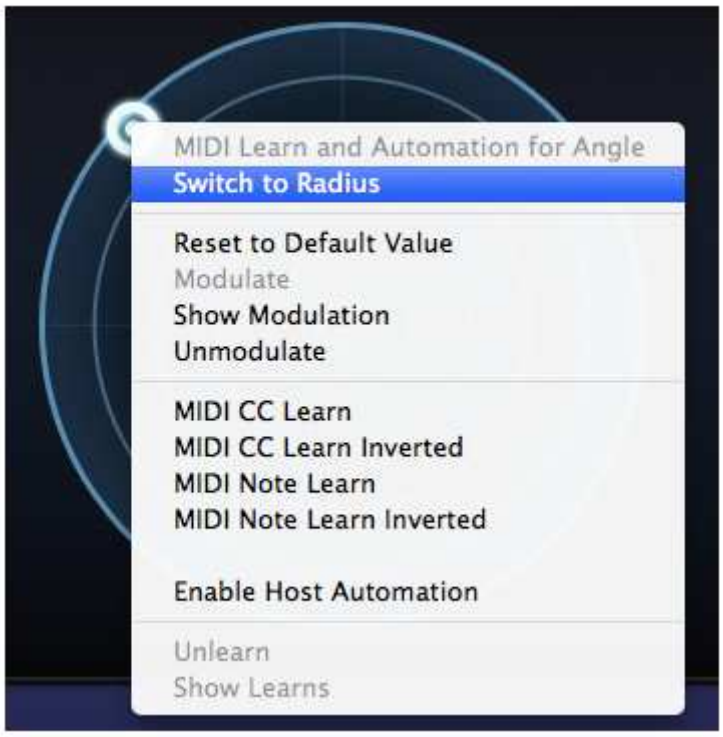
ORB - Clear



Appuyez sur le bouton **CLEAR** pour restaurer le Patch dans son état d'origine. Le curseur de l'Orb sera ramené au centre et tous les mouvements enregistrés dans l'enregistreur intégré seront effacés.

NOTE: *Le bouton CLEAR n'affecte pas les paramètres modifiés par l'Orb. Les mêmes paramètres qui ont été modifiés avant de l'appuyer seront encore modifiés après le déplacement du curseur.*

ORB - Automation



Les mouvements de l'Orb peuvent être automatisés dans votre séquenceur hôte.

Puisque les mouvements de l'Orbe sont tracés sur 2 plans différents de type X / Y, "Angle" et "Rayon", ils doivent être activés indépendamment.

Pour activer l'automatisation de l'hôte Orb, procédez comme suit:

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'orbe et choisissez "Activer l'automatisation de l'hôte" pour activer l'angle (paramètre par défaut) pour l'automatisation.

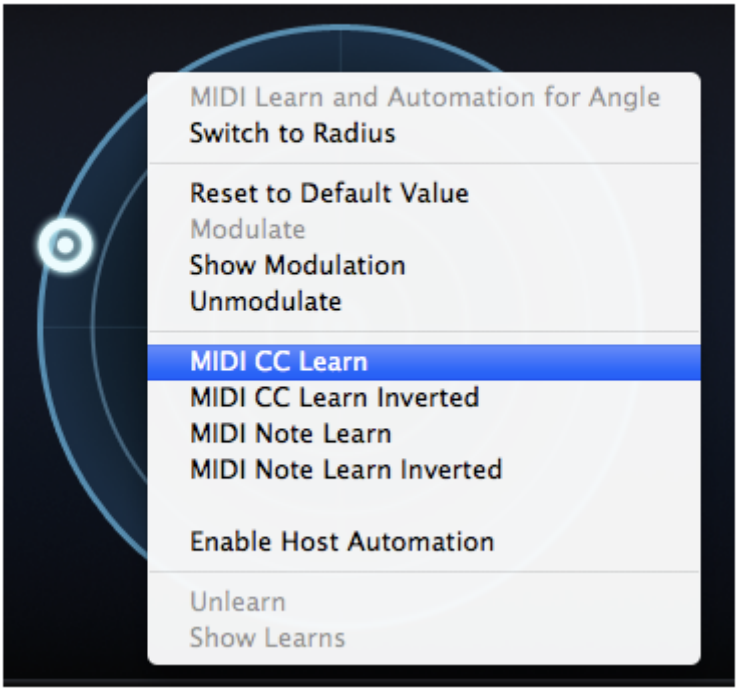
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'Orb dans Omnisphere et choisissez "Passer au rayon".

3. Cliquez une fois de plus avec le bouton droit de la souris sur l'Orb et choisissez «Activer l'automatisation de l'hôte» pour définir le rayon pour l'automatisation.

4. Activez l'enregistrement d'automation dans votre hôte et appuyez sur play.

Tous les mouvements qui se produisent dans l'Orb, que ce soit par glisser-déplacer manuel ou par INERTIA, seront maintenant enregistrés dans la session de l'hôte. Rejouez-le pour entendre une reproduction fidèle de votre performance Orb et utilisez les fonctions d'édition d'automation de votre hôte si vous souhaitez l'éditer.

ORB - MIDI Learn



Les mouvements de l'Orb peuvent être contrôlés à l'aide d'un contrôleur MIDI.

Puisque les mouvements de l'Orb sont tracés sur 2 plans différents de type X / Y, "Angle" et "Rayon", ils doivent être assignés à différents CC MIDI pour fonctionner efficacement.

Pour contrôler l'Orb à l'aide de contrôleurs MIDI, procédez comme suit:

1. Cliquez avec le bouton droit sur l'Orbe et choisissez "MIDI CC Learn" pour apprendre l'angle de l'Orbe (le réglage par défaut).

2. Déplacez un contrôle physique sur le périphérique MIDI connecté à Omnisphere pour contrôler l'angle de l'orbe.

3. Cliquez de nouveau avec le bouton droit de la souris sur l'Orb et choisissez "Switch to Radius" sur MIDI Learn the Orb's Radius.

4. Déplacez un contrôle physique différent sur l'appareil MIDI pour

contrôler le rayon de l'Orbe.

L'Orb sera instantanément couplé, et peut ensuite être contrôlé à partir d'un contrôleur MIDI. Toutes les affectations MIDI Learn sont stockées avec le MULTI, sauvegardées avec le fichier de projet hôte, et peuvent également être sauvegardées en tant que Template d'apprentissage MIDI.

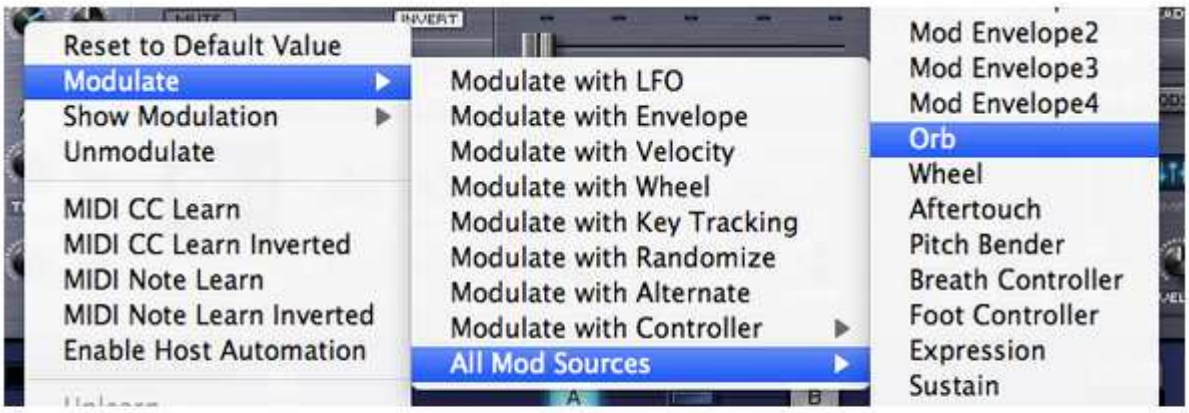
REMARQUE: *L'inertie est une fonction souris / tactile uniquement et est incompatible avec l'entrée MIDI. Lorsque l'Orb est contrôlé à l'aide d'un contrôleur MIDI, le résultat sera le même que si Inertia était désactivé.*

ORB - Using The Orb As A Modulation Source



L'Orb peut être utilisé comme source de modulation. L'utilisation du DICE fournit instantanément des résultats intéressants et surprenants, mais l'utilisation de l'Orb comme source de modulation donne à l'utilisateur une flexibilité et un contrôle total sur les paramètres qu'il module.

L'Orb est parfaitement intégré au système Flex-Mod ™ d'Omnisphere. Dans Omnisphere, en faisant un clic droit sur le paramètre à moduler, les sources de modulation disponibles apparaîtront dans le sous-menu "Modulate", "All Mod Sources". En sélectionnant "Orbe", l'Orbe sera automatiquement routé vers le paramètre cible.





Veuillez consulter la section Modulation pour plus d'informations.

Orbe en tant que source de modulation par rapport au bouton **DICE**

L'Orb peut générer des modifications sonores automatiquement en utilisant le

bouton **DICE**, ou manuellement par des routages de modulation définis par l'utilisateur. Chaque méthode a ses avantages et ses inconvénients et ne peut être utilisée simultanément. Lorsque vous utilisez l'Orb en tant que source de Modulation, gardez à l'esprit les règles suivantes:

1. La création d'un routage de modulation où l'Orb est la source remplace toute modification de son générée automatiquement par ce dernier.

2. Si vous appuyez sur le bouton DICE après avoir utilisé l'Orb comme source de modulation, les routages seront remplacés. Cependant, ils ne seront pas perdus. Pour les activer à nouveau, sélectionnez simplement l'Orb comme source de modulation pour l'un d'entre eux.

LAYER PAGES - Introduction



Chaque partie dans Omnisphere a deux calques, A et B. Les pages de calque d'Omnisphere ont été conçues pour fournir un ensemble utile de contrôles sur de nombreux aspects du son. Dans les cas où des contrôles plus précis et détaillés sont nécessaires, la fonction Zoom (cliquez sur les icônes de la loupe pour accéder aux zooms disponibles) révèle un ensemble de contrôles plus profonds. Vous pouvez également considérer les pages de calque comme des "aperçus" du son.

LAYER PAGES - Selecting & Linking Layers



Les boutons de sélection de page de calque basculent entre les contrôles de chaque calque d'un correctif.

Linking Layers



Le bouton **LINK** permet de verrouiller les commandes des deux couches ensemble. Lorsqu'elle est activée, toute modification de paramètre effectuée dans un calque sera reflétée dans l'autre.

Le bouton **LINK** met en évidence lorsqu'il est activé pour indiquer que les calques sont liés.

Lorsque le bouton LINK est désactivé, les modifications apportées aux paramètres Layer n'affectent que le calque sélectionné.

Par exemple, si vous sélectionnez le calque A et activez le bouton Lien, le déplacement du curseur Timbre sur le calque A à l'extrême gauche entraîne le déplacement du curseur Timbre sur le calque B vers l'extrême gauche.

REMARQUE: *Layer On / Off, Pan, Level, Transpose, Pitch grossier et Fine Pitch ne sont pas liés lors de la liaison de calques.*

LAYER PAGES - Level, Amp & Pan

Chaque couche possède des contrôles de niveau et de panoramique en plus d'un contrôle AMP, couramment utilisé comme cible de modulation.

LAYER LEVELS



Les curseurs de niveau sont utilisés pour mélanger les deux couches et souvent même un changement subtil de niveau peut affecter le son de façon spectaculaire.

Les curseurs du niveau de mixage Layer couvrent une plage de -inf dB (silence) à +9,54 dB.

Pour régler rapidement le niveau sur 0 dB (gain unitaire), sélectionnez le curseur en maintenant enfoncée la touche de commande (Mac) ou la touche de contrôle (Windows).

Plage -inf dB (silence) à + 9.54dB

LAYER ON/OFF



En dessous de chacun des curseurs de niveau de couche sont des boutons on / off qui déterminent si un calque est actif ou non. Ils peuvent également être utilisés pour assourdir l'une ou l'autre couche afin de faire des comparaisons sans avoir à ajuster les faders de niveau de couche. Si le bouton est bleu clair, le calque est actif, s'il est gris, il est inactif et ne produira aucun son. Ce contrôle est dupliqué sous le calque de calque.



LAYER PAN



Le bouton Layer Pan fournit un contrôle Pan indépendant pour chaque couche. Les contrôles Pan peuvent également être modulés indépendamment.

Pour retourner rapidement la valeur Pan au centre, appuyez sur Commande / Contrôle tout en cliquant sur le bouton Pan.

Plage 0,000 à 1,000

AMP



Il s'agit d'un contrôle d'amplitude de niveau pré-couche conçu pour être utilisé comme cible de modulation. Par exemple, si vous amenez AMP au maximum, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fader et naviguez jusqu'à Moduler avec le LFO, vous entendrez l'amplitude de ce calque en cours de modulation. Pour modifier le niveau global du calque, utilisez le curseur Niveau de calque.

LAYER PAGES - Pitch Controls



TRANSPOSE



Transpose fonctionne comme la transposition MIDI et les changements de hauteur sont effectués en demi-tons. Les changements de hauteur n'affectent pas la qualité sonore de l'oscillateur. Ce contrôle est le plus souvent utilisé pour régler les oscillateurs à différentes valeurs de demi-tons, telles que des octaves ou des intervalles différents.

Plage -24 demi-tons à +24 demi-tons

NOTE: Transpose offre la meilleure qualité sonore disponible, mais elle n'est pas modulable.

COARSE



Coarse fonctionne de la même manière qu'une commande de hauteur fine, mais avec une gamme beaucoup plus large. Contrairement à la transposition, l'utilisation d'un réglage grossier affecte la qualité sonore de l'oscillateur, mais il s'agit d'un contrôle modulable. COARSE est très utile pour les effets de modulation de hauteur à large spectre.

Gamme -4800 cents à +4800 cents

FINE



Les commandes de hauteur **fine** sont les plus précises, changeant la hauteur par incréments de 1 cent. Les commandes Fine peuvent déplacer la hauteur de 100 centièmes (un demi-ton) vers le haut ou vers le bas.

L'utilisation la plus courante des commandes à pas fin est de désaccorder les oscillateurs une petite quantité (moins de 15 cents) les uns des autres, ce qui les rend plus riches.

Gamme -100 centimes à +100 centimes

TRACKING



Si le commutateur **TRACKING** (également appelé Keyboard Tracking) est activé, la hauteur de l'oscillateur suivra le clavier, ce qui signifie que la hauteur de la racine sera modifiée à chaque touche. Lorsque TRACKING est désactivé, l'oscillateur ne suit pas le clavier.

Si une Soundsource est chargée, selon la carte, certaines touches peuvent avoir des hauteurs statiques.

Échantillon unique

Toutes les touches joueront le même emplacement

Multi-échantillon

La portée de chaque échantillon aura le même pas. Par exemple, s'il y a un échantillon différent assigné à chaque octave, alors chaque octave ne jouera qu'un seul ton.

Échantillon chromatique

Chaque clé ayant un échantillon, il n'y a pas de changement apparent lorsque le suivi du clavier est désactivé.

Désactiver le suivi du clavier peut être utile pour les drones, les effets sonores inhabituels ou les combinaisons de sons étranges.

LAYER PAGES - Modulation



La **modulation** ajoute du mouvement et de la complexité aux sons. En termes simples, la modulation est une source qui affecte d'une manière ou d'une autre un paramètre cible. La forme de modulation la plus commune dans les synthétiseurs est le vibrato, où un LFO module la hauteur d'un oscillateur. La modulation est utilisée dans les synthés pour ajouter de la richesse et de la variété à un son en temps réel. Les capacités de modulation d'Omnisphere sont étendues, mais simples à utiliser avec le système Flex-Mod ™ que nous avons conçu. Omnisphere dispose également d'une vue de zoom de matrice de modulation traditionnelle qui offre un contrôle plus précis sur les routages de modulation et une vue d'ensemble de tous les routages assignés.

Il existe quatre façons de configurer des routages de modulation dans Omnisphere:

1. Les modulations peuvent être configurées à la volée en faisant un clic droit sur les paramètres et en choisissant une source de modulation dans un menu déroulant.

2. Les routages de modulation peuvent être définis dans la section Modulation de la page Layer.

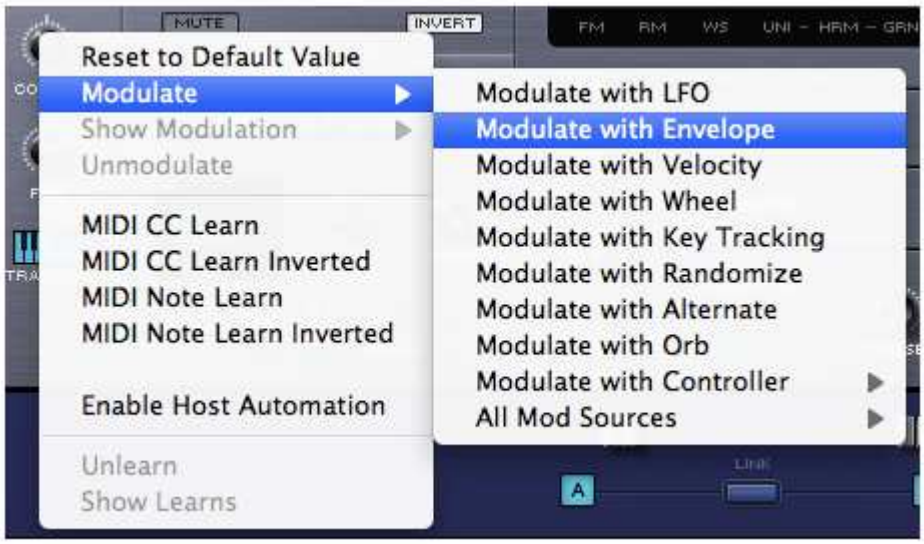
3. Les routages de modulation peuvent être configurés dans la vue Zoom de matrice modulaire.

4. Des ajustements de modulation peuvent être effectués lorsque la colonne MODULATION s'ouvre à gauche, remplaçant le mini-navigateur.

Avec la grande variété de sources et de destinations, il existe littéralement des milliers de routages de modulation potentiels qui peuvent être configurés.

LAYER PAGES - Flex-Mod™

Flex-Mod ™ est le moyen le plus rapide de configurer un routage de modulation. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur le contrôle à moduler *, vous obtenez un menu contextuel dans lequel vous pouvez sélectionner Modulation, puis sélectionner dans la liste des sources disponibles.



Le premier groupe d'options de modulation de la liste sont les sources couramment utilisées. S'il y a plus d'une source disponible d'un type donné, la prochaine source disponible sera utilisée automatiquement.

Par exemple, lorsque "Moduler avec LFO" est sélectionné, le prochain LFO disponible sera automatiquement routé vers le paramètre cible. Cela signifie que si le LFO1 est déjà utilisé comme source de modulation, le système Flex-Mod affectera automatiquement le LFO2. N'importe lequel de ces routages automatiques peut également être outrepassé.

Une liste complète de toutes les sources de Modulation est fournie au bas du menu sous la forme «Toutes les sources Mod», ce qui permet de choisir des sources spécifiques si cela est préférable.

Une fois la source de modulation du paramètre cible sélectionnée, le routage est affiché dans la section MODULATION de la page EDIT.

* Tous les contrôles ne sont pas modulables, mais la majorité le sont.

NOTE: *Si les six LFO ont été routés en tant que sources de modulation et que "Modulate with LFO" est sélectionné, LFO1 sera sélectionné par défaut. C'est la même chose avec les enveloppes de modulation - quand les quatre sont utilisées, tous les routages "Modulate with Envelope" supplémentaires seront réglés par défaut sur MOD Envelope 1.*

LAYER PAGES - Modulation Section



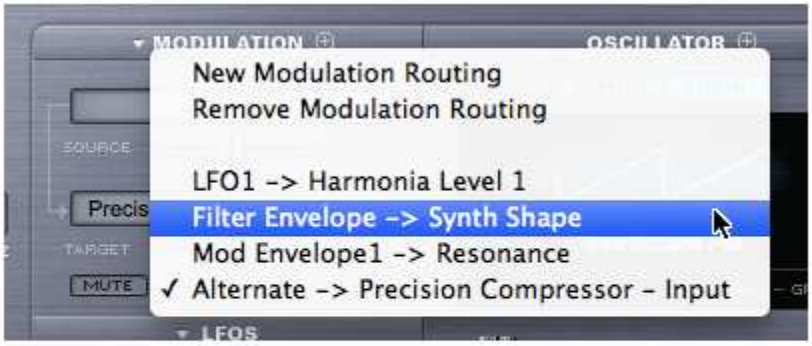
Lorsqu'un paramètre est modulé, le routage est automatiquement affiché dans deux sections: dans le côté gauche du plugin (en remplacement du mini-navigateur) et dans les pages du calque. Ils ont tous les deux des contrôles similaires, avec l'avantage que la zone à gauche du plugin est visible depuis d'autres pages (FX, ARP, Zooms, etc.).



Les sections Modulation affichent le routage de modulation le plus récent, qui peut également être modifié ici. Le concept clé de la section Modulation est qu'un seul routage de modulation est affiché à la fois (le zoom de matrice modale montre plusieurs routages simultanément).

Pour afficher un routage de modulation spécifique, cliquez avec le bouton droit sur le paramètre cible (c'est-à-dire la vitesse de l'arpégiateur) et sélectionnez le routage dans le menu "Afficher le menu de modulation". Le routage sera affiché dans la colonne de gauche du plugin pendant que la page Arpeggiator est affichée. Cela vous permet de faire des ajustements dans l'arpégiateur et dans le routage, en minimisant la quantité de navigation. Pour fermer cette vue et revenir au mini-navigateur, cliquez sur l'icône de la loupe avec le signe moins (-) à droite du titre de la colonne.

La sélection de la flèche déroulante de l'en-tête MODULATION dans la page des couches fait apparaître un menu qui permet de créer de nouveaux routages de modulation ainsi que de supprimer les routages existants. Tous les routages de modulation mis en place dans le calque sélectionné sont visibles dans cette liste. La sélection de l'un de ces routages leur permettra d'être affichés et modifiés dans la section Modulation des pages de calques.



SOURCE



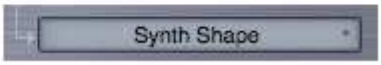
La zone **SOURCE** affiche et sélectionne la source de modulation pour contrôler une cible. La sélection de la source ouvrira un menu de 34 sources de modulation et "Off" annulera toute source de modulation

SOURCE AMOUNT



Ce **curseur** contrôle la quantité de modulation qui sera envoyée de la source à la cible de modulation. Si le curseur est réglé au minimum, la source de modulation n'aura aucun effet sur la cible de modulation. Plus le paramètre est élevé, plus la source affectera la cible. Cependant, il est possible d'envoyer trop de signaux provenant de la source, ce qui provoque un comportement inhabituel dans la cible car les valeurs sont hors limites.

TARGET



Le **TARGET** sélectionne (et affiche) la destination de la sortie de modulation de la source. Omnisphere a un grand nombre de cibles de modulation, y compris des paramètres de synthèse ainsi que des paramètres d'effets.

La liste complète des cibles est répertoriée dans la section MODULATION ici.

TARGET PARAMETER



Ce **curseur** est un doublon du paramètre cible, ce qui signifie qu'il s'agit d'une autre représentation du paramètre en cours de modulation. À l'intérieur du paramètre «slot» est un indicateur double. La ligne bleue représente la plage de la modulation et le point blanc indique la valeur actuelle de la modulation.

MUTE



Le **routage** de modulation actuellement affiché peut être coupé avec ce commutateur. C'est un moyen rapide pour A / B le Patch avec et sans routage de modulation.

INVERT



Le bouton **Inverser** inverse la polarité de la modulation.

Par exemple, si la source de modulation est un LFO avec une onde de rampe ascendante comme forme d'onde, elle inversera la polarité de sorte qu'elle entraîne une modulation de la rampe descendante.

SMOOTH (left column only)



Le **contrôle de lissage** de modulation prend la source de modulation entrante et ralentit les points les plus nets, les lissant. Cela signifie que le caractère de la source de modulation n'aura pas un effet aussi radical ou sévère sur la destination de modulation. Il fonctionne de la même manière que les processeurs Lag sur certains synthétiseurs vintage. C'est le même principe que celui utilisé dans Glide / Portamento, mais appliqué à n'importe quelle source et cible.

Modulation Source Controls (left column only)



Pour plus de commodité, les contrôles de la source de modulation sont affichés en bas de la colonne de gauche. Par exemple, si un LFO est sélectionné comme source, les contrôles LFO correspondants seront disponibles ici. Lorsque les sources n'ont pas de contrôle (Alternate, Random), une image représentative sera affichée à la place.

LAYER PAGES - Mod Sources List



Le menu **SOURCES** affiche une liste des 34 sources de modulation disponibles dans Omnisphere.

Ce sont les 34 sources de modulation disponibles dans Omnisphere;

LFO1 - Low Frequency Oscillator 1

LFO2 - Low Frequency Oscillator 2

LFO3 - Low Frequency Oscillator 3

LFO4 - Low Frequency Oscillator 4

LFO5 - Low Frequency Oscillator 5

LFO6 - Low Frequency Oscillator 6 (monophonic or polyphonic)

Alternate - Every keystroke alternates between positive and negative values (polyphonic)

Alternate Unipolar - Every other keystroke generates a positive value (polyphonic)

Random 1 - Every keystroke will generate a random positive or negative value (polyphonic)

Random 2 - Every keystroke will generate a random positive or negative value (polyphonic)

Random 3 - Every keystroke will generate a random positive or negative value (polyphonic)

Random 4 - Every keystroke will generate a random positive or negative value (polyphonic)

Random Unipolar - Every keystroke will generate a random positive value (polyphonic)

Velocity - MIDI velocity values (polyphonic)

Key Tracking - Values based on what note is played on the MIDI keyboard (polyphonic)

Filter Envelope - The output of the Filter Envelope (polyphonic)

Amp Envelope - The output of the Amp Envelope (polyphonic)

Mod Envelope 1 - The output of Modulation Envelope 1

Mod Envelope 2 - The output of Modulation Envelope 2

Mod Envelope 3 - The output of Modulation Envelope 3

Mod Envelope 4 - The output of Modulation Envelope 4 (monophonic or polyphonic)

Orb - The output of the Orb.

Wheel - The value from Modulation wheel MIDI controller (MIDI CC#1)

Aftertouch - The MIDI note pressure value (Channel or Polyphonic Aftertouch)

Pitch Bender - The value from the Pitch Bend MIDI controller

Breath Controller - The value of a breath controller MIDI device (MIDI CC#2)

Foot Controller - The value of a MIDI Foot Controller (MIDI CC#4)

Expression - The value of a continuous MIDI expression (MIDI CC#11)

Sustain - The value from a MIDI Sustain pedal (MIDI CC#64)

Sostenuto - The value from a MIDI Sostenuto pedal (MIDI CC#66)

Soft Pedal - The value from a MIDI Soft Pedal (MIDI CC#67)

Legato - The value from a MIDI Legato Pedal (MIDI CC#68)

User CC - A user-defined Continuous Controller (or MIDI CC value defined from the System page) **System** page

Morphing Source - a special-purpose modulation source described in the **Morphing Modulation** chapter

LAYER PAGES - Mod Target List



Une cible de modulation est un paramètre qui peut être contrôlé par une source. Cible est un autre mot pour Destination. Omnisphere dispose d'un vaste ensemble de près de quatre-vingt-dix cibles de modulation différentes disponibles. Ils sont regroupés en six catégories;

Oscillator

Pitch Coarse - The coarse tuning of the oscillator's pitch (polyphonic)

Pitch Fine The fine tuning of the oscillator's pitch (polyphonic)

Unison Detune - The amount of detuning of Oscillator unison voices (monophonic)

Unison Depth - The amount of Oscillator Unison voices added (monophonic)

FM Frequency - The frequency of the dedicated FM modulator (polyphonic)

FM Depth - The depth of the FM modulator (polyphonic)

FM Shape - The waveshape of the FM modulator (polyphonic)

FM Symmmetry - The span of the FM modulator (polyphonic)

FM Hard Sync - The FM modulator's Hard Sync (polyphonic)

Ring Mod Frequency - The frequency of the Ring modulator (polyphonic)

Ring Mod Depth - The amount of Ring Modulation (polyphonic)

Ring Mod Shape - The waveshape of the Ring Modulator (polyphonic)

Ring Mod Symmmetry - The span of the Ring Modulator (polyphonic)

Ring Mod Hard Sync - The Ring Modulator's Hard Sync (polyphonic)

Waveshaper Depth - The amount of Oscillator Waveshaping (polyphonic)

Waveshaper Mix - The blend of the waveshaping signal (polyphonic)

Waveshaper Bit Crush - The amount of Bit Crushing (polyphonic)

Waveshaper Bit Crush Force - The amount of Bit Crush Force (polyphonic)

Waveshaper Sample Rate - The amount of Sample Rate Reduction (polyphonic)

Waveshaper Sample Rate Animation - The amount of Sample Rate Animation (polyphonic)

Harmonia Mix - The blend of the Harmonia voices with the primary Oscillator (polyphonic)

Harmonia Level 1 - The level of the first Harmonia oscillator (monophonic)

Harmonia Level 2 - The level of the second Harmonia oscillator (monophonic)

Harmonia Level 3 - The level of the third Harmonia oscillator (monophonic)

Harmonia Level 4 - The level of the fourth Harmonia oscillator (monophonic)

Harmonia Detune 1 - The detune amount of the first Harmonia oscillator (monophonic)

Harmonia Detune 2 - The detune amount of the second Harmonia oscillator (monophonic)

Harmonia Detune 3 - The detune amount of the third Harmonia oscillator (monophonic)

Harmonia Detune 4 - The detune amount of the fourth Harmonia oscillator (monophonic)

Sample Timbre - The Sample Timbre parameter in the Oscillator (polyphonic)

Sample Start - The Sample Start parameter in the Oscillator (polyphonic

Sample Granular Intensity - The size/intensity of the grains(monophonic)

Sample Granular Gliding - The glide probability of the grains (monophonic)

Sample Pitch Grains - The probability of Granular pitch grains (monophonic)

Sample Granular Speed/Position - The Speed/Position of the grains (monophonic)

Sample Granular Trigger* - Triggers a single grain when receives a value above zero (polyphonic)

Synth Shape - The Synth Oscillator's shape (polyphonic)

Synth Hard Sync - The Synth Oscillator's Hard Sync (polyphonic)

Synth Symmetry - The Synth Oscillator's Symmetry (polyphonic)

Synth Phase - The Synth Oscillator's Phase control (polyphonic)

Synth Analog &-The Synth Oscillator's Analog control (polyphonic)

Filter

Cutoff - The Filter's cutoff frequency (polyphonic)

Resonance - The Filter's Resonance amount (polyphonic)

Filter Mix - The mix between Filter 1 and Filter2 (monophonic)

Variant - The position on the Filter Variant control (monophonic)

Filter 1 Cutoff Offset - The Filter 1 cut-set value (monophonic)

Filter 2 Cutoff Offset - The Filter 2 cutoff off-ue (monophonic)

Filter 1 Res Offset - The Filter 1 Resonance offset (monophonic)

Filter 2 Res Offset - The Filter 2 Resonance offset (monophonic)

Filter 1 Variant - The Filter 1 spread (monophonic)

Filter 2 Variant - The Filter 2 spread (monophonic)

Amp

Amplitude - The Amplitude level (polyphonic)

Pan - The stereo panning control (polyphonic)

Sublayer Mute 1 - Mutes sublayer 1 (monophonic)

Sublayer Mute 2 - Mutes sublayer 2 (monophonic)

Sublayer Mute 3 - Mutes sublayer 3 (monophonic)

Sublayer Mute 4 - Mutes sublayer 4 (monophonic)

LFO

LFO1 Rate - The speed of LFO1 (monophonic)

LFO1 Depth - The amount of LFO1 (monophonic)

LFO2 Rate - The speed of LFO2 (monophonic)

LFO2 Depth - The amount of LFO2 (monophonic)

LFO3 Rate - The speed of LFO3 (monophonic)

LFO3 Depth - The amount of LFO3 (monophonic)

LFO4 Rate - The speed of LFO4 (monophonic)

LFO4 Depth - The amount of LFO4 (monophonic)

LFO5 Rate The speed of LFO5 (monophonic)

LFO5 Depth - The amount of LFO5 (monophonic)

LFO6 Rate - The speed of LFO6 (monophonic)

LFO6 Depth - The depth of LFO6 (monophonic)

Aux Sends

Common Aux Send - The amount of Send from the Common FX Rack to the Part's Aux Rack (monophonic)

Layer Aux Send - The amount of Send from the Layer's FX Rack to the Part's Aux Rack (monophonic)

Layer Aux Return - The amount of Return from the Part Aux Rack (stereo)

ENVELOPE

Amp Env Attack Trim* - The relative AMP Attack time (polyphonic)

Amp Env Decay Trim* - The relative AMP Decay time (polyphonic)

Amp Env Release Trim* - The relative AMP Release time (polyphonic)

Amp Env Speed - The speed of the Amplitude Envelope

Filter Env Attack Trim* - The relative Filter Attack time (polyphonic)

Filter Env Decay Trim* - The relative Filter Decay time (polyphonic)

Filter Env Release Trim* - The relative Filter Release time (polyphonic)

Filter Env Depth - The amount of the Filter Envelope

Filter Env Speed - The speed of the Filter Envelope (monophonic)

Mod Env1 Depth - The amount of Mod Envelope1 (monophonic)

Mod Env1 Speed - The speed of Mod Envelope1 (monophonic)

Mod Env2 Depth - The amount of Mod Envelope2 (monophonic)

Mod Env2 Speed - The speed of Mod Envelope2 (monophonic)

Mod Env3 Depth - The amount of Mod Envelope3 (monophonic)

Mod Env3 Speed - The speed of Mod Envelope3 (monophonic)

Mod Env4 Depth - The amount of Mod Envelope4 (monophonic)

Mod Env4 Speed - The speed of Mod Envelope4 (monophonic)

Morphing Modulation

Morphing Input A - Explained in the **Morphing Modulation** section

Morphing Input B - Explained in the **Morphing Modulation** section

Morphing Input A/B Xfade - Explained in the **Morphing Modulation** section

Arpeggiator

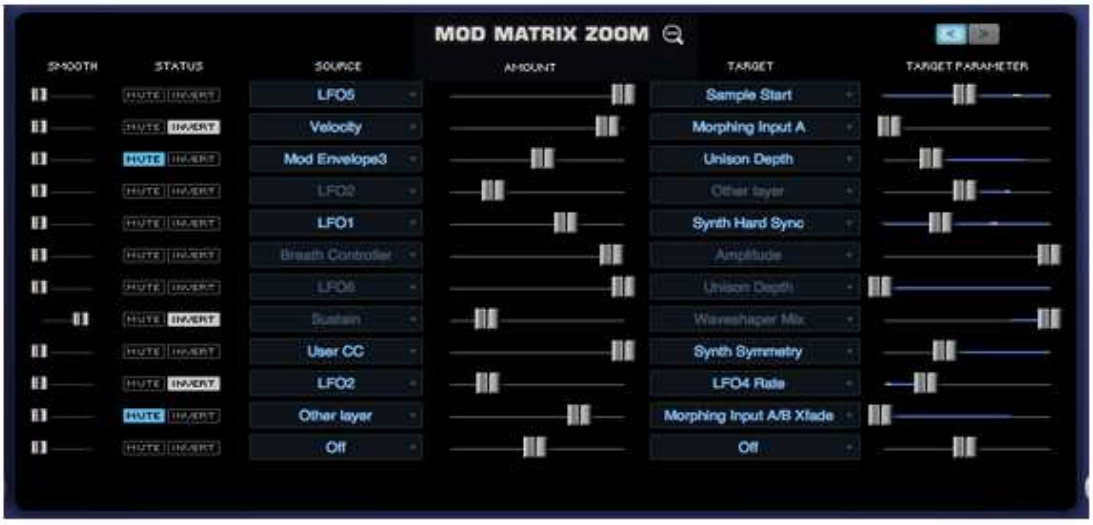
Arp Length - The length of Arpeggio steps

Arp Swing - The swing amount of the Arpeggio

Arp Speed - The speed of the Arpeggio

Ces paramètres apparaissent exclusivement dans la matrice de modulation et ne sont pas visibles sur l'interface graphique.

LAYER PAGES - Mod Matrix Zoom



La sélection de l'icône Zoom dans l'en-tête Modulation ouvre la vue Zoom sur la matrice Mod. La vue Mod Matrix offre un contrôle précis sur tous les routages de modulation du Patch. L'avantage de cette vue zoom est que les nombreux routages peuvent être affichés simultanément pour l'édition.

Il existe les mêmes sections Source / Cible, Profondeur et Paramètres de paramètre cible à partir de la page de présentation EDIT, ainsi que certains contrôles propres au zoom de matrice modulaire, comme le lissage. Il y a deux sous-pages dans Mod Matrix Zoom, chacune avec douze routages de modulation pour un total de 24 routages de modulation possibles disponibles par Patch.

Il est important de noter qu'Omnisphere a également un certain nombre de routages de modulation fixes. De nombreux routages typiques ont déjà été câblés dans le moteur STEAM, ils ne doivent donc pas être assignés. Ceux-ci incluent le contrôle de la vélocité sur la profondeur de l'enveloppe, le suivi des clés de la profondeur du filtre, l'enveloppe du filtre à couper, et ainsi de suite.

Page Switch



Bascule entre les quatre sous-pages Mod Matrix. C'est généralement une bonne règle pour remplir la première page de modulation avant que des routages de mods soient ajoutés sur la deuxième page de modulation. Chaque page affiche douze routages à la fois. La matrice de mod illustre les routages de modulation pour les deux couches simultanément.

Smoothing



Le contrôle de lissage de modulation prend la source de modulation entrante et ralentit les points les plus nets, les lissant. Cela signifie que le caractère de la source de modulation n'aura pas un effet aussi radical ou sévère sur la destination de modulation. Il fonctionne de la même manière que les processeurs Lag sur certains synthétiseurs vintage. C'est le même principe que celui utilisé dans Glide / Portamento, mais appliqué à n'importe quelle source et cible.

Status



C'est une zone
partagée avec deux commutateurs, Mute & Invert.

Le contrôle Mute déconnecte virtuellement le routage de modulation. C'est un moyen rapide d'entendre quel genre d'effet il a sur la partie.

Le bouton Inverser inverse la polarité de la modulation.

Source



La zone source affiche et sélectionne la source de modulation pour contrôler une cible. La sélection de la source ouvre un menu de 34 sources de modulation et "Off" - annule toute source de modulation.

Amount



Ce contrôle détermine dans quelle mesure la source affecte la cible de modulation. Plus le paramètre est élevé, plus le montant affectera la cible. Selon le type de source de modulation utilisé, il est possible d'envoyer trop de signaux à partir de la source de modulation, ce qui provoque des résultats inattendus dans la cible. Ceci est expliqué dans la section ci-dessous sur le paramètre cible.

Target



La cible est la destination de la sortie de modulation de la source. Omnisphere a un grand nombre de cibles de modulation, y compris des paramètres de synthèse ainsi que des paramètres d'effets.

La liste complète des cibles est répertoriée dans la section MODULATION ici

Target Parameter

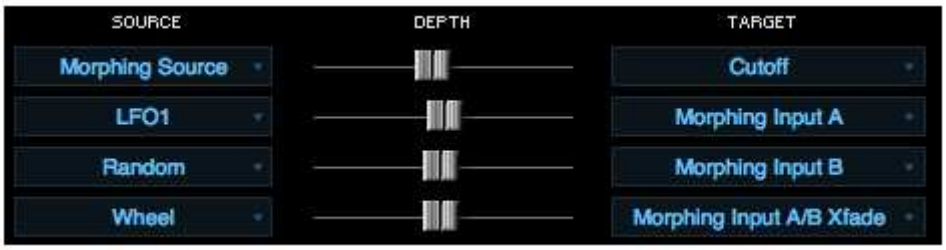


Ce contrôle représente le paramètre du paramètre cible - ce qui signifie qu'il s'agit d'une autre représentation de celui-ci.

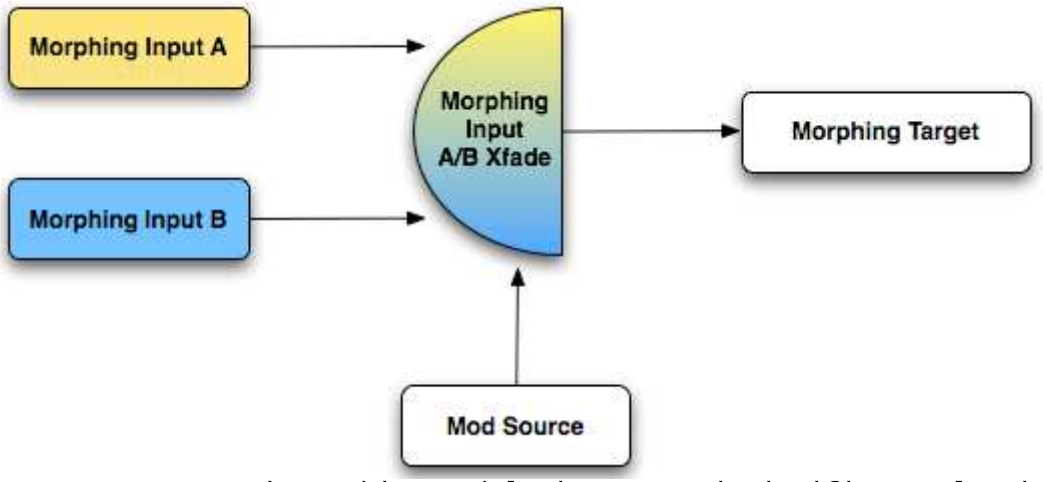
À l'intérieur du paramètre «slot» est un indicateur double. La ligne bleue représente la plage de la modulation et le point blanc indique la valeur actuelle de la modulation.



LAYER PAGES - Morphing Modulation



Omnisphere a une fonction de modulation très spéciale qui va au-delà de la méthode standard de modulation d'une seule cible avec une seule source, appelée modulation de morphing. Ce système utilise des sources doubles pour moduler une seule cible et ajoute un composant de morphing pour effectuer un crossfade interactif entre les sorties des deux sources de modulation. Cela peut créer des routages de modulation et des effets très dynamiques.



Il y a quatre composants à Morphing Modulation, ce qui signifie que la mise en place d'un routage Morphing Modulation utilisera quatre slots dans la matrice de modulation.

D'abord, une cible doit être désignée; c'est le paramètre qui sera modifié par la modulation de morphing. Deux sources de modulation différentes doivent être définies. Le degré de fusion des deux sources de modulation est déterminé par la source Morphing Input A / B Xfade. Cette source de modulation contrôlera comment les deux entrées de morphing sont combinées avant d'être envoyées à la cible.

Morphing Source



Ceci définit cette cible de modulation de morphing. Cela peut être n'importe laquelle des cibles de modulation d'Omnisphere. Une fois que "Morphing Source"

est sélectionné et qu'un paramètre Target est désigné, les deux entrées de modulation de morphing doivent être définies.

Morphing Input A



C'est l'une des deux sources qui deviendront une entrée Morphing. La somme des deux Morphing Input A et B sera envoyée à la cible définie dans le routage Morphing Source, il est donc nécessaire de définir Morphing Input A comme cible.

Morphing Input B



C'est l'autre source de morphing qui va moduler la cible. Une fois la source sélectionnée, Morphing Input B doit être sélectionné comme cible.

Il est important de faire en sorte que la Source dans Morphing Input B soit différente de Morphing Input A - si elles proviennent d'une source ar-ame alors le morphing n'aura aucun effet.

Morphing Input A/B Xfade



Ce routage est ce qui définit ce qui va contrôler le morphing entre les deux entrées A / B - donc la Source ici devrait être celle qui convient à ce genre de fondu enchaîné.

Suggestions morphing pour A / B Xfade;

Wheel

Velocity

LFOS

Enveloppes

LAYER PAGES - Oscillator



L'oscillateur est le cœur des vastes capacités de synthèse d'Omnisphere. Il a une «personnalité partagée» puisque chaque oscillateur de couche peut avoir une lecture d'échantillons en continu haute définition ou des tables d'onde générées par DSP dynamiques en temps réel. Les capacités de synthèse étendues de l'oscillateur varient selon que le mode Sample ou le mode Synth est utilisé.

MODE D'ÉCHANTILLON

La bibliothèque centrale massive d'Omnisphere est composée d'environ 60 Go de sons basés sur des échantillons, appelés Soundsources, à utiliser comme source de synthèse. Ces Soundsources couvrent un large spectre de sons, allant des simples formes d'ondes brutes et des échantillons psychoacoustiques, aux textures morphing, aux voix chaudes, aux chœurs, aux claviers vintage, aux synthés analogiques et une sélection de nos bibliothèques d'échantillons primés. L'audio utilisateur peut être importé et utilisé comme source de son.

SYNTH MODE

Lorsque l'oscillateur est en mode Synth, Omnisphere utilise des tables d'ondes DSP générées en temps réel par le moteur STEAM. Il y a plus de 400 tables d'ondes disponibles, allant des formes d'ondes de synthétiseur vintage classique aux formes d'ondes numériques agressives. L'utilisation de ces paramètres en combinaison avec les trois principaux paramètres de l'oscillateur de synthé (Shape, Symmetry et Hard Sync) offre de vastes possibilités sonores.

La combinaison des deux types de génération de sons fait d'Omnisphere un véritable instrument hybride, capable de transformer à la fois des sons d'échantillons et de sons synthétiques en utilisant un large éventail de méthodes de synthèse.

Le moteur **STEAM** va bien au-delà des synthétiseurs traditionnels en incluant un ensemble d'oscillateurs dédiés pour les commandes Hard-Sync, Modulation de fréquence, Modulation en anneau, Unison, Harmonia et Synthèse granulaire. Une seule partie peut réellement utiliser jusqu'à 24 oscillateurs par voix!

SAMPLE/SYNTH MODE SELECTOR



La sélection de l'un ou l'autre commutateur de mode déterminera si le calque sera en mesure de charger une source sonore (SAMPLE) ou utilisera une table d'ondes DSP (SYNTH).

SAMPLE MODE ne charge pas une Soundsource par défaut. D'abord, une Soundsource doit être sélectionnée dans le navigateur Soundsource.

SYNTH MODE utilise par défaut la forme d'onde "SawSquare Fat".

OSCILLATOR SUB-PAGES



Chacune des sous-pages de zoom de l'oscillateur contient un grand nombre de fonctions de synthèse pouvant être appliquées à l'oscillateur. Vous pouvez y accéder en cliquant sur l'icône de la loupe dans l'en-tête de l'oscillateur ou en cliquant sur les voyants sous le nom Wavetable / Soundsource. Les LED doublent comme indicateurs d'activité pour ces pages.

FM	Frequency Modulation synthesis
AM	Ring Modulation synthesis
WS	The Wave Shaper
UNI	Unison
HRM	Harmonia
GRN	Granular synthesis

REMARQUE: *La sous-page de zoom de l'oscillateur principal n'a pas d'indicateur - on y accède directement en cliquant sur l'icône de la loupe dans l'en-tête de l'oscillateur.*

LAYER PAGES - Oscillator Sample Mode



En mode SAMPLE, l'OSCILLATOR reproduit Soundsources à partir de l'énorme bibliothèque de base d'Omnisphere. Les sources de son vont des sons complexes et multi-échantillonnés à l'échantillon unique mappé sur un clavier.

SAMPLE MAIN



Soundsource Display

La zone Soundsource Display contient une image de la Soundsource chargée, fournit des commandes pour parcourir Soundsources et accéder au Soundsource Browser et au Soundsource Zoom.

Image

Chaque fois que vous chargez une source sonore dans le calque, il inclura une image représentant la source sonore - pratique pour voir le type de Soundsource qui est chargé.

Browser Access

La sélection de l'icône de dossier, de l'affichage du nom de source de son ou de l'image de source de son ouvrira le navigateur de source de son.

Soundsource Zoom

La sélection de l'icône de la loupe ouvre le Soundsource Zoom.

LAYER PAGES - Oscillator Timbre Control



Le curseur **TIMBRE** modifie les caractéristiques tonales de la Soundsource de différentes manières. Il y a deux modes TIMBRE, CRUSH et SHIFT. Le point central de ce curseur bidirectionnel est null, ce qui signifie qu'aucun changement TIMBRE ne se produira.

TIMBRE CRUSH MODE - L'effet d'écrasement et de filtrage polyphonique est appliqué à la Soundsource. L'écrasement des bits avec un filtre passe-bas est appliqué à gauche du point central. À droite du point central, l'écrasement de bits avec un filtre passe-haut est appliqué. Timbre Crushing fonctionne efficacement avec n'importe quelle Soundsource.

TIMBRE SHIFT MODE - Transpose le mappage des échantillons dans une direction et change la hauteur dans le sens opposé. Cela entraîne des changements harmoniques significatifs dans la source sonore. En déplaçant le curseur TIMBRE vers la droite, vous transposez le mappage d'échantillons vers le bas et les hauteurs vers le haut et vice versa lorsque vous le déplacez vers la gauche. Lorsque SHIFT est appliqué dans l'une ou l'autre direction, le caractère de la source sonore peut changer de manière significative. Lorsque SHIFT est utilisé comme cible de modulation, le caractère de la source de son peut changer dynamiquement. Plus les échantillons sont mappés sur le clavier, plus l'effet TIMBRE SHIFT sera prononcé. Inversement, avec une texture ou une autre Soundsource qui ne contient qu'un seul échantillon, SHIFT n'aura aucun effet.

ASTUCE: Pour voir combien d'échantillons la Soundsource utilise, sélectionnez l'icône Soundsource Zoom en haut de l'en-tête OSCILLATOR et reportez-vous aux SPECS.

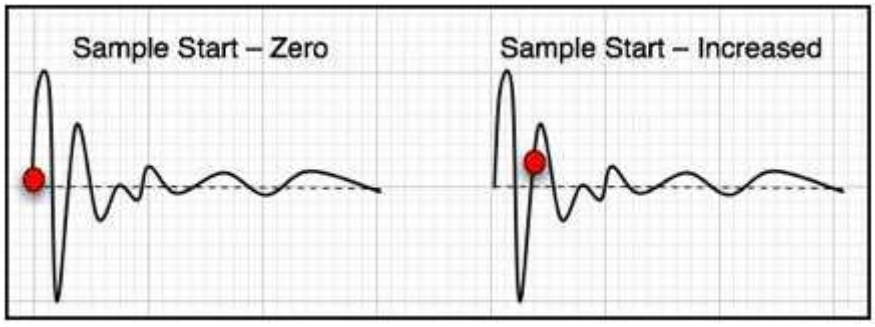
NOTE: En raison du fonctionnement de TIMBRE SHIFT, les modifications de la modulation du curseur TIMBRE doivent être re-déclenchées pour entendre l'effet. Les changements de TIMBRE ne peuvent pas être entendus sur une note soutenue

LAYER PAGES - Oscillator Sample Start



Le contrôle **START** détermine à quel point de l'échantillon il commence quand l'oscillateur est déclenché. Ce paramètre varie en fonction du nombre d'échantillons dans la source audio.

Cette fonctionnalité a plusieurs applications. Tout d'abord, il peut supprimer les attaques ou les clics au début d'un échantillon.



Les sources sonores peuvent avoir un seul échantillon mappé sur l'ensemble du clavier (les textures en sont un exemple typique). D'autres types de sources audio ont souvent de nombreux échantillons mappés sur différentes plages du clavier. Ces plages sont appelées «zones».

Le nombre de zones détermine la portée maximale du curseur Démarrer. Si la Soundsource a plus de 12 zones mappées (y compris les round robins), la plage du curseur START est de 1 seconde. S'il a moins de 12 zones, la plage du curseur START peut aller jusqu'à 90 secondes. La plage .60 est particulièrement utile lors de la modulation de textures de texture à évolution longue et de l'utilisation de l'arpégiateur.

REMARQUE: *à certains décalages de début, vous pouvez entendre des clics d'attaque. Ceux-ci peuvent être éliminés en utilisant le paramètre Start Fade trouvé ici*



Le bouton **REVERSE** apparaît en bas au centre des Pages de calque et de l'Oscillateur Zoom lorsque l'onglet SAMPLE est sélectionné. Lorsqu'il est engagé, il inverse la lecture de la source sonore sélectionnée pour ce calque. Le bouton est surligné en bleu lorsqu'il est en position "ON".

Lorsque **REVERSE** est activé, les points de boucle deviennent inactifs pour les raisons suivantes:

- Normalement, vous voulez entendre l'attaque lorsque vous jouez un sample à l'envers, et il ne sera pas lu si les boucles sont actives.

- Plusieurs fois la section en boucle se produit à la fin du son, c'est tout ce que vous entendrez si les boucles sont actives.

- Les échantillons qui jouent quelque chose qui en vaut la peine lorsqu'ils sont inversés ne sonnent généralement pas très différemment lorsqu'ils sont joués en avant / en arrière.

LAYER PAGES - Soundsource Zoom



La vue d'édition Zoom de **Soundsource** fournit des contrôles pour la gestion des sources sonores complexes dans Omnisphere. D'une simplicité trompeuse, cette interface unique fournit des capacités importantes de mise en forme du son et de gestion de la mémoire.



La sélection de l'icône Zoom dans l'écran **Soundsource** ouvre par défaut la vue d'édition du zoom Soundsource. Le Soundsource Zoom dispose de trois sous-fenêtres, la vue Edition, la vue Thin et la vue Info, accessibles en sélectionnant les boutons EDIT, THIN et INFO dans le coin supérieur droit.



La **Soundsource Zoom Edit View**, accessible depuis l'onglet EDIT, vous permet de mélanger les niveaux de plusieurs canaux (ces contrôles restent, quel que soit l'onglet sélectionné), tels que les sorties Microphone et Direct Pickup, et de sélectionner et régler le bruit de sortie souhaité et déclenchement de l'articulation Legato.

REMARQUE: *Certaines commandes sont destinées à être utilisées avec des sons Keyscape ou Trilian chargés dans Omnisphere. Par exemple, les sons Omnisphere n'incluent actuellement pas Legos Soundsources, donc ces contrôles n'auront aucun effet sur Omnisphere Soundsources.*

La fenêtre Soundsource Zoom **Thin,** accessible à partir de l'onglet THIN, permet de gérer les ressources en limitant le nombre d'échantillons Round Robin, les échantillons commutés par Velocity ou en désactivant les sources Sound Legato.

La zone Soundsource Zoom **Info View**, accessible depuis l'onglet INFO, fournit le plus d'informations sur la Soundsource chargée, avec des détails sur l'origine des échantillons et des suggestions pour leur application. Il affiche également une grande image représentative du son chargé. La vue Infos sur le zoom de Soundsource est couverte en détail dans la section Navigateur du guide.

LAYER PAGES - Soundsource Zoom - Mix



Omnisphere prend en charge les sources sonores de jusqu'à quatre canaux, appelées **Sublayers.** Chaque sous-couche peut être mono ou stéréo. Les contrôles de cette section vous permettent de mélanger les canaux de sortie

Sublayer Power Button
La désactivation de ce bouton permet non seulement de couper l'audio, mais aussi d'empêcher l'utilisation des ressources mémoire ou de l'utilisation du processeur par cette sous-couche. En l'activant, vous rechargerez la sous-couche.

Sublayer Level
Chaque sous-couche a un fader de niveau de sous-couche. Déplacer le fader vers la gauche diminue le volume, déplacer le fader vers la droite augmente le volume.

Plage -inf à + 9.54dB

NOTE: Utilisez Command / CTRL-clic pour réinitialiser le fader à 0dB

Sublayer Mute

La sélection de ce bouton coupe la sortie audio pour cette sous-couche. Toutefois, la sous-couche joue toujours en arrière-plan lorsqu'elle est en sourdine et continuera d'utiliser les ressources du processeur. Ce bouton est modulable.

Phase Invert

La sélection de ce bouton inverse la phase de la sous-couche.

LAYER PAGES - Soundsource Zoom - Release, Legato, Pedal Noise, Damper



Il y a deux types de Soundsources supplémentaires chargées en arrière-plan qui sont automatiquement déclenchées en fonction de la façon dont un passage est effectué. Il s'agit d'articulations **Release Noise** et Legato Soundsources (échantillons de performances réelles de Legato). Omnisphere Soundsources n'utilise pas actuellement Legos Soundsources, mais la plupart des sources sonores Trilian. Lorsque vous utilisez Omnisphere Library Integration, la section Articulations spéciales vous permet de contrôler la manière dont ces articulations sont appliquées à la source sonore principale.

RELEASE



Release Key Tracking



Lorsque le bouton de relâchement de la touche de relâchement est activé, la hauteur des sons de relâchement suit le clavier. Si elle est désactivée, le **Release** Bruit ne jouera que sur la hauteur de la note fondamentale.

Transition Time



Ce fader affecte le **temps de transition** entre Sustain Soundsource et la Release Sound Sound Source. Il contrôle combien de temps les échantillons de notes se dégradent après la libération de la note, de sorte que la transition entre les échantillons soutenus et les échantillons de bruit de libération est musicale.

À des réglages plus élevés, vous entendrez un chevauchement entre le temps de relâchement de l'échantillon et le déclenchement du bruit de libération. Si le fader est complètement à gauche, il n'y aura pas de chevauchement.

Release Soundsource Menu



Release Les sources sonores ne sont déclenchées qu'après la libération d'une note.

Ce menu vous permet de sélectionner la source sonore utilisée pour les bruits de sortie. Vous pouvez également sélectionner **"No Release Soundsource"** si vous n'en avez pas besoin. Certaines sources sonores ont plusieurs ensembles de bruits de sortie (par exemple, un ensemble plus doux), et vous pouvez même utiliser des bruits de sortie provenant d'autres sources sonores.

REMARQUE: *lorsque les sources sonores de libération sont utilisées, le temps de relâchement de l'enveloppe de l'amplificateur affecte la source sonore de libération.*

Release Level



Ce **fader de niveau** est utilisé pour mélanger le niveau de la Soundsource. Utilisez-le avec les faders Soundsource Mix pour régler la balance. Expérimentez en mélangeant des bruits de relâchement plus forts pour des morceaux plus rapides et plus doux pour des airs avec des tempos plus lents. Si le fader est complètement à gauche, aucune Soundsource de libération ne sera entendue. Déplacé tout le chemin vers la droite, rendra la Soundsource Release très importante. Un réglage d'environ -3 dB est généralement un bon point de départ pour un son naturel. Release Level fonctionne conjointement avec Mode.

REMARQUE: *La durée de relâchement de l'enveloppe de l'ampli doit être réglée assez longtemps pour entendre la décroissance de la source sonore Release Noise*.

Sortie d'ampli et libération des sources sonores

Lorsqu'aucune version de Soundsource n'est sélectionnée et que vous relâchez la touche, le temps de relâchement de l'enveloppe de l'ampli a le même résultat musical que celui auquel vous vous attendez sur n'importe quel synthé. Par exemple, toutes les basses de synthé dans Omnisphere et Trilian sont programmées sans Release Soundsource, donc elles se comportent de cette manière.

Si une source sonore est sélectionnée, vous entendrez qu'elle remplace le Sustain lorsque la touche est relâchée, le fondu enchaîné à un rythme dépendant du réglage de l'heure de transition. Toutes les Basses Electriques et Acoustiques de Trilian sont configurées de cette manière et leurs temps de relâchement sont assez élevés pour que l'on puisse entendre la totalité de la décroissance des échantillons de bruit.

Transition Time est un contrôle supplémentaire qui affecte la durée pendant laquelle les échantillons de notes se dégradent après la libération de la note, de sorte que la transition entre les échantillons soutenus et les échantillons de bruit de libération est musicale.

Lorsqu'aucune version de Soundsource n'est sélectionnée, vous entendrez le même échantillon de note que vous avez initialement déclenché lorsque vous relâcherez la touche, de sorte que le temps de relâchement de l'ampli ait le même résultat musical que celui attendu sur n'importe quel synthé. Par exemple, toutes les basses de synthé d'Omnisphere et de Trilian sont programmées sans Release Soundsource, donc elles se comportent de cette façon.

Si une version de Soundsource est sélectionnée, vous entendrez cette nouvelle

Soundsource qui ne comprend que les bruits de libération déclenchés lorsque vous relâchez la touche. Notez que la fonction de libération d'ampli fonctionne toujours, mais affecte maintenant la libération d'ampli des échantillons de bruit uniquement. Toutes les Basses Electriques et Acoustiques de Trilian sont configurées de cette manière et leurs temps de relâchement sont assez élevés pour que l'on puisse entendre la totalité de la décroissance des échantillons de bruit.

Le temps de transition est un contrôle supplémentaire qui affecte la durée pendant laquelle les échantillons de note se désintègrent après la libération de la note, de sorte que la transition entre les échantillons soutenus et les échantillons de bruit de libération est musicale.

Release Level Mode



Il existe plusieurs modes de niveau de bruit de déclenchement parmi lesquels choisir. Ils sont constitués de paramètres définis pour les basses et divers types d'instruments à clavier



Le menu Mode contrôle la quantité d'atténuation de la vélocité et du volume appliquée à la source sonore de libération - en fonction de la durée de la note. Le réglage "Trilogy" n'a pas d'atténuation de la vélocité ou du volume (c'est ainsi que les bruits de sortie ont été traités dans Trilogy). Dans les paramètres suivants liés à Keyscape, le volume diminue progressivement au fur et à mesure qu'une note est conservée. Paramètres "E. Piano 1 "thru" Belltone "fournit diverses combinaisons d'atténuation de volume et de vélocité à différents intervalles de temps qui sont appropriés pour différents types d'instruments.

LEGATO



Use Legato SS



Lorsque les sources sonores Legato sont disponibles et chargées, l'activation du bouton Utiliser Legato SS déclenche automatiquement ces échantillons d'Articulation Spéciale lors de la lecture de notes legato dans l'Intervalle Legato spécifié, offrant un réalisme et une nuance accrus au son de l'instrument.

NOTE: Les sons Omnisphere n'incluent actuellement pas Legos Soundsources, donc ce contrôle n'aura aucun effet sur Omnisphere Soundsources. C'est très utile lors du chargement de sons Trilian dans Omnisphere.

Legato Interval



À partir de ce menu, il est possible de sélectionner l'intervalle dans lequel les sources sonores Legato seront déclenchées. Les plages possibles vont d'un demi-ton à deux octaves.

Règles de Legato

Dans Trilian Soundsources, où Legato Soundsources est disponible, la fonction Use Legato SS permet d'obtenir un phrasé de performance, de martelage et d'arrachage très réaliste. Il permet un style de jeu très naturel, et des trilles Legato géniaux!

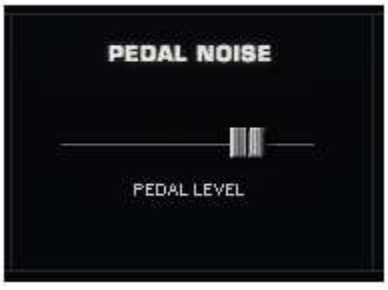
Activation Utilisation Legato SS modifiera la façon dont l'instrument répond aux notes jouées par Legato. Les notes Legato successives qui sont jouées dans l'Intervalle Legato spécifié se comporteront comme un synthé lead utilisant le mode SOLO. C'est-à-dire que la note suivante coupera la note précédemment jouée. Si vous maintenez la note de coupure, elle retentira lorsque vous relâcherez la note successive. La principale différence est que le mode Legato est en réalité polyphonique.

Les notes jouées par Legato, mais en dehors de l'intervalle Legato spécifié, ne déclenchent pas le comportement Use Legato SS.

REMARQUE: *Pour entendre les sources sonores Legato, assurez-vous que "No Limit" est sélectionné dans le menu Sample Thinning - Legato. Cela permettra aux sources sonores Legato de se charger et d'ajouter une qualité dynamique et vivante au son pendant les performances.*

REMARQUE*: "Utiliser Legato SS" est un paramètre Patch Common. Changer son réglage affectera les deux calques du patch.*

Pedal Noise



Lorsque des sources sonores Keyscape contenant du bruit de pédale sont chargées, vous pouvez régler le volume du bruit de pédale avec ce curseur.

Damper



Dans les registres les plus élevés de certains instruments Keyscape, tels que les pianos acoustiques, les pianos électriques et les célestes, il y a moins de sustain, donc pas besoin d'amortisseurs. Ici, vous pouvez définir la note la plus élevée qui utilise les amortisseurs. Les notes au-dessus de la hauteur sélectionnée retentissent, tout comme le véritable instrument.



LAYER PAGES - Soundsource Zoom - Thinning



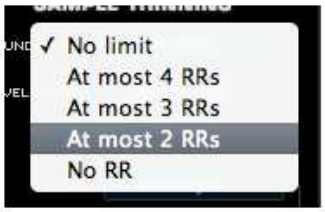
En plus des Articulations Spéciales, Soundsources peut également inclure plusieurs échantillons Round Robin et des échantillons à commutation de vélocité.

Pour cette raison, un Soundsource entièrement chargé peut utiliser un peu de mémoire. L'interface Sample Thinning permet de gérer l'utilisation de ces ressources.
En limitant le nombre d'échantillons Round Robin, ou les échantillons commutés par Velocity, ou en désactivant Legato Soundsources, vous pouvez considérablement réduire la mémoire utilisée.

Échantillonnage

Cela active et désactive Sample Thinning. Changer le statut de ce bouton provoquera le rechargement de la Soundsource.

Round Robin



Pour limiter le nombre d'échantillons Round Robin chargés, sélectionnez une option dans le menu Round Robin.

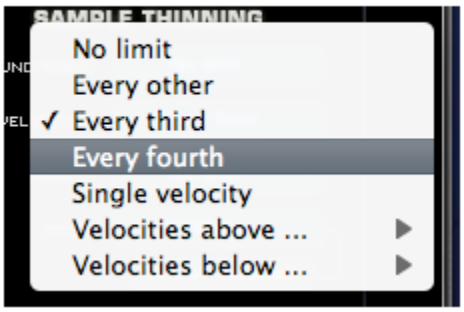
Vous pouvez choisir un paramètre allant de "No RR" à "Au plus 16 RR". Sélectionnez "No Limit" pour permettre à tous les échantillons Round Robin d'être chargés.

Ignore Release RRs



Lorsque vous activez ce bouton lors de la libération, Soundsources ignore la limite définie dans le menu Round Robin. Plusieurs fois, il est utile de limiter le nombre de Round Robins Sustain pour économiser des ressources. Les échantillons de version ne prennent pas autant de mémoire, ce qui permet de charger tous les échantillons Release Round Robin peut vous aider à fournir beaucoup de caractère et des résultats réalistes.

Velocities



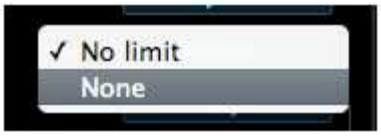
Les sources sonores peuvent inclure un très grand nombre d'échantillons commutés par Velocity, ce qui est idéal pour un jeu très réaliste et expressif. Cependant, si vous avez besoin de conserver les ressources système, vous pouvez choisir de réduire la quantité de vélocité en utilisant ce menu.

No Limit
Permet de charger tous les échantillons à commutation de vitesse
Every other
Charge tous les autres échantillons à commutation de vitesse.
Every third
Charge seulement un échantillon sur un tiers.
Every fourth
Charge seulement un échantillon sur un quart de la vitesse.
Velocities above
La sélection d'une valeur à partir de ce menu, par exemple, 64, chargera uniquement des échantillons à commutation de vélocité mappés à une vélocité de 64 et plus.
Velocities below

La sélection d'une valeur à partir de ce menu, par exemple 100, chargera uniquement des échantillons à commutation de vélocité mappés à une vélocité de 100 et moins.

REMARQUE: Lorsque vous affinez les vélocités, il n'y a pas d'espace dans le son. Les échantillons restants à commutation de vélocité s'ajusteront pour être déclenchés sur toute la plage de vélocité.

Legato



Ce menu a deux options, No Limit et None, qui déterminent si Legato Soundsources sera chargé avec le son.

Si No Limit est sélectionné, Legos Soundsources sera chargé si SoundSource est associé à Legos Soundsources. Si aucun n'est sélectionné, les sources sonores

Legato seront déchargées.

ASTUCE: Si vous choisissez de charger les Soundsources Legato, vous devez également activer le bouton Use Legato SS pour les déclencher lors de la lecture.

REMARQUE: Si vous n'utilisez pas Legato Soundsurces (le bouton "Utiliser Legato SS" est désactivé), il est conseillé de les décharger en sélectionnant "Aucun" dans le menu afin de préserver les ressources du système.

NOTE: Vous pouvez penser à la différence entre le menu Legato Thinning et le bouton Use Legato SS de cette manière: Le menu Legato contrôle si les Soundsources Legato seront chargées ou non, tandis que le bouton Use Legato SS détermine le comportement de la Part. (si ce sera "solo" notes jouées Legato qui sont à mi-pas ou à un pas de distance).

Pitch Thinning



Une source sonore peut contenir des milliers d'échantillons mappés sur toute la gamme de clavier. Pitch Thinning vous permet de limiter les échantillons chargés pour correspondre à une gamme "entraînée" de notes jouées, ou à une échelle ou un intervalle sélectionné. L'utilisation de Pitch Thinning permet de réduire considérablement le nombre d'échantillons chargés avec la Soundsource.

REMARQUE: Bien que seul un nombre limité d'échantillons sera chargé, cela n'entraînera pas de "zones silencieuses" sur le clavier. Toutes les notes continueront de jouer car les zones restantes seront étirées sur l'échantillon de carte.

Trained Pitch Thinning



Avec l'atténuation de la hauteur, vous ne pouvez charger que les échantillons utilisés pendant une performance.

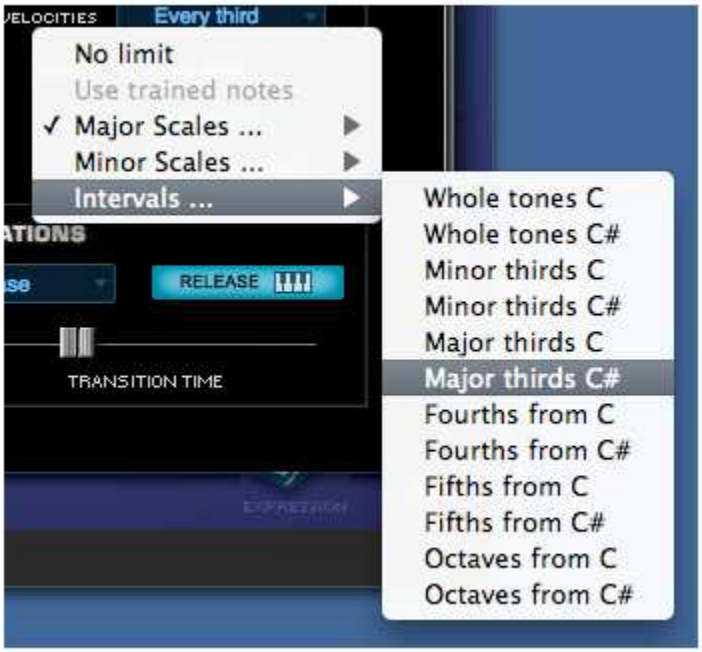
Par exemple, si vous travaillez sur une phrase mélodique simple qui a des notes limitées, disons de C2 à C4, en utilisant Thinning Thinning, vous pouvez accélérer les temps de chargement et réduire l'utilisation de la mémoire en chargeant uniquement les échantillons utilisés. cette gamme.

Si vous avez enregistré une partie Omnisphere dans un morceau et souhaitez accélérer les temps de chargement et économiser de la mémoire, vous pouvez appliquer Thinning Thinning en lisant le clip MIDI dans l'hôte. Omnisphere ne

chargera alors que les échantillons utilisés dans la phrase actuelle.

Pour utiliser la fonction Thinning Thinning, sélectionnez le bouton Begin Training. Jouez une plage de notes (ou un clip MIDI dans l'hôte), puis sélectionnez le bouton Terminer l'entraînement. Cela limitera les échantillons chargés aux emplacements de note joués pendant l'entraînement.

Pitch Thinning Using Scales & Intervals



Pour limiter les échantillons chargés à une échelle ou un intervalle spécifique, sélectionnez le menu déroulant Pitch Thinning et sélectionnez une option dans les sous-menus disponibles. Vous pouvez choisir parmi les échelles majeures ou mineures, ou parmi une variété d'intervalles.

REMARQUE: Les options Pitch Thinning de la vue d'édition du zoom Soundsource sont les mêmes que celles du zoom «Lite Version» de Patch & Multi Browser. Cependant, la fonctionnalité Version Lite du navigateur affecte l'intégralité du Patch ou du Multi, tandis que les options Zoom du Soundsource n'affectent que la source sonore individuelle. À l'aide des options d'amincissement du zoom Soundsource, vous pouvez appliquer différentes options d'amincissement à chaque couche d'un correctif.

Limit Key Range



Si vous activez ce bouton, la plage de touches de certaines sources audio sera limitée. Cette fonctionnalité fonctionne actuellement sur certains Soundsources kalimba de la bibliothèque principale. L'activation de cette option limite la plage de lecture de ces sources sonores aux plages réelles des instruments à partir desquels elles ont été échantillonnées. Lorsque cette option est désactivée, la plage de touches s'étend sur tout le clavier.

REMARQUE: Toutes les options d'éclaircissement appliquées ici sont enregistrées avec le Patch ou Multi, et sont rappelées la prochaine fois que vous les chargez.

LAYER PAGES - User Audio



Omnisphere est un synthétiseur extrêmement puissant qui vous permet d'importer votre propre audio à utiliser en tant que Soundsources pour créer vos propres Patches et Multis. Cela vous permet de créer, de fusionner et de découper de manière créative votre propre son de la même manière que vous le pouvez avec les Soundsources d'usine incluses. Chaque fichier audio importé deviendra une source sonore utilisateur dans Omnisphere.

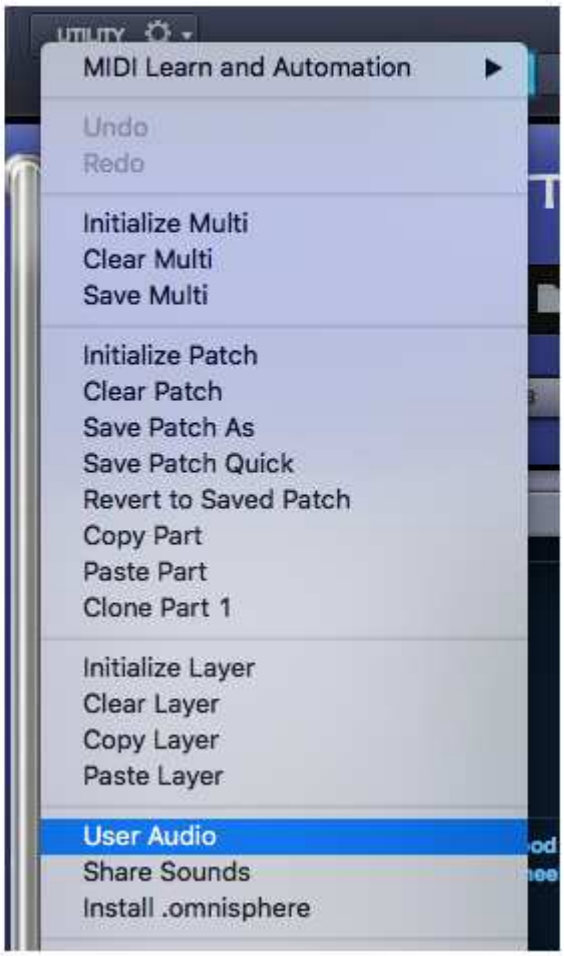
Vous pourriez vouloir importer une piste de guitare, une voix, ou même un mix entier et les transformer en quelque chose de complètement différent: une texture cinématique, un son percussif ou une avance de synthé. Vous pouvez ensuite les enregistrer en tant que Patches et les partager facilement avec d'autres utilisateurs.

REMARQUE: La fonction d'importation audio utilisateur ne prend pas en charge les cartes de zones, les round-robins ou les vélocités multiples, etc. Rappelez-vous, Omnisphere n'est pas un échantillonneur, c'est un synthétiseur. User Audio vous permet de transformer votre propre audio de manière créative avec toute la puissance de traitement qu'Omnisphere a à offrir.

IMPORTANT: Veuillez respecter tous les droits d'auteur et importer uniquement le matériel pour lequel vous êtes autorisé à utiliser.

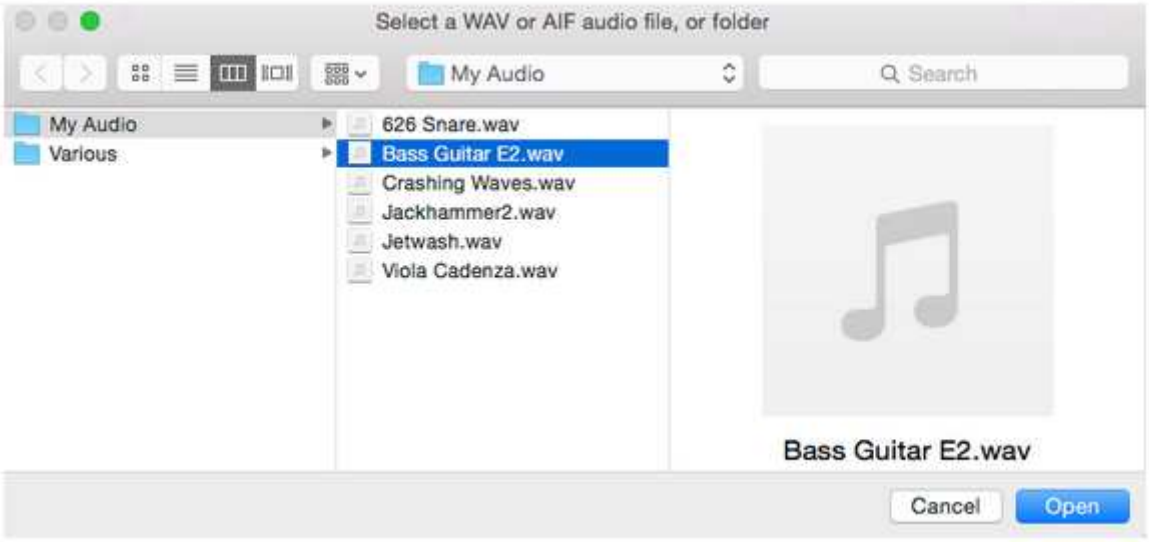
Il existe deux emplacements pour importer l'audio utilisateur dans Omnisphere: à partir du menu Utility et du navigateur Soundsource.

Utility Menu Shortcut



La sélection de "Audio utilisateur" dans le menu Utilitaires affichera une boîte de dialogue de fichier vous invitant à naviguer vers le fichier audio ou le répertoire.

Accédez au dossier ou fichier que vous souhaitez importer et cliquez sur "Ouvrir". Le processus d'importation commencera et ils seront ajoutés au répertoire User Soundsources dans Omnisphere.



Une fois l'audio importé, vous recevrez un avis de confirmation.



Une fois le processus d'importation terminé, le navigateur Soundsource s'affiche et votre audio (maintenant une source sonore utilisateur Omnisphere) est automatiquement sélectionné et reproduit à la note et à la durée définies par les paramètres de la fonction Audition Note.



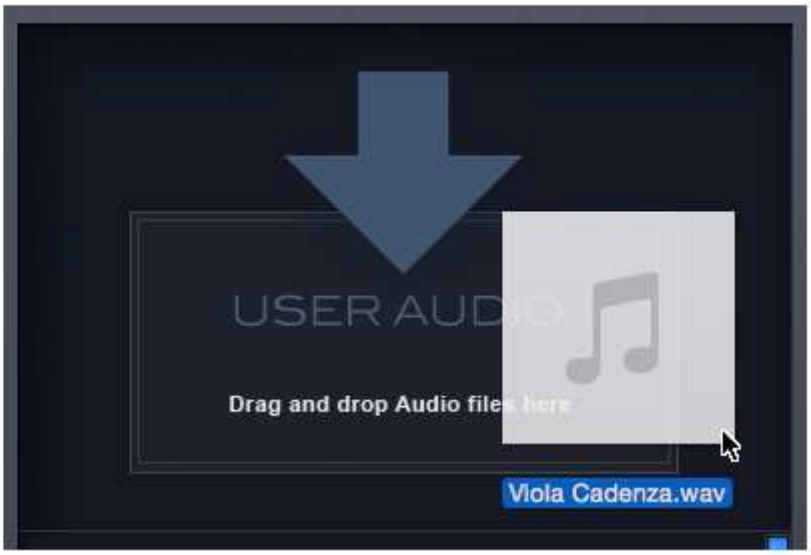
Pour supprimer l'audio que vous avez importé, vous pouvez le faire en le localisant sur votre disque dur dans le répertoire suivant:

STEAM / Omnipshere / Soundsources / Utilisateur /

Après l'avoir supprimé, vous devez cliquer sur le bouton "Actualiser" dans votre navigateur Soundsource pour refléter les changements.

REMARQUE: Si vous convertissez par lots un groupe de fichiers audio, seul le premier fichier importé sera sélectionné et lu.

Soundsource Browser



L'audio peut être importé via le navigateur Soundsource. Vous pouvez faire glisser et déposer des fichiers audio ou des dossiers dans cette zone pour démarrer automatiquement le processus d'importation. Vous pouvez également cliquer sur le volet pour ouvrir une boîte de dialogue de fichier vous invitant à naviguer vers le fichier audio ou le répertoire. En cliquant sur "Ouvrir" va commencer le processus d'importation.

LAYER PAGES - Oscillator Synth Mode



Voir Audio utilisateur pour plus de détails.

Lorsque l'oscillateur est en mode Synth, Omnisphere utilise des tables d'ondes DSP générées en temps réel par le moteur STEAM. Un wavetable est une collection de formes d'onde à cycle unique qui peuvent être balayées en douceur (en utilisant le curseur SHAPE), créant des changements de timbre dynamiques. Ces changements peuvent être subtils ou dramatiques, selon la variété timbrale des formes d'onde dans une table d'onde.

Omnisphere dispose de plus de 400 tables d'ondes disponibles, allant des formes d'ondes de synthétiseur vintage classiques aux formes d'ondes numériques agressives. L'affichage de forme d'onde du mode SYNTH présente une représentation graphique de la forme d'onde. Les modifications apportées aux trois curseurs unidirectionnels de la section MAIN ci-dessous modifient dynamiquement et visuellement le contour de la forme d'onde.

LAYER PAGES – Wavetables

ARPEGGIATOR - Introduction



Un arpégiateur reçoit des notes MIDI entrantes et génère un modèle séquentiel de notes basé sur un ensemble de règles défini. Similaire dans le concept à un séquenceur pas à pas, un arpégiateur a un certain nombre de différences qui le distinguent. Comme un séquenceur pas à pas, un arpégiateur vous permet de créer et de transposer un motif, mais il interagit également directement avec les accords et les intervalles que vous jouez depuis le clavier.

L'arpégiateur d'Omnisphere possède plusieurs modes, types de déclencheurs et fréquences d'horloge, un Pattern Patternmer à 32 niveaux de longueur variable et la fonction innovante Groove Lock ™ qui synchronise l'arpégiateur avec les grooves Stylus RMX (ou n'importe quel fichier MIDI standard).

Chaque partie d'Omnisphere peut avoir son propre arpégiateur, chacune avec ses propres paramètres de motif. Cela signifie que jusqu'à huit arpégiateurs peuvent

être exécutés simultanément, ce qui est particulièrement efficace lorsque vous utilisez les modes Stack et Live.

De nombreux préréglages d'arpégiateurs sont disponibles pour vous aider à commencer à explorer les capacités de l'arpégiateur. La sélection des différents préréglages de l'arpégiateur vous permettra de vérifier quelques exemples des types de motifs d'arpèges qui peuvent être créés. Les motifs d'arpèges que vous créez ou modifiez peuvent être enregistrés en tant que préréglages pour une utilisation ultérieure.

POWER BUTTON



Pour engager l'arpégiateur, sélectionnez le bouton d'alimentation.

ARPEGGIATOR - Presets



Sélectionner la flèche vers le bas sur le côté droit de l'étiquette ARPEGGIATOR va révéler le menu Presets, qui a des options de sauvegarde / copier / coller et un menu de motifs prédéfinis Arpeggiator. Tous les arpèges personnalisés peuvent être enregistrés en tant que préréglages Vous pouvez également copier et coller des motifs entre les parties d'Omnisphere avec les fonctions Copier / Coller.

ARPEGGIATOR - Modes



Il y a onze modes d'arpégiateur différents qui déterminent la manière dont l'arpégiateur produit des notes. Cliquer sur le champ MODE révèlera les modes disponibles.

Chord - toutes les notes contenues dans un accord seront déclenchées en même temps, en fonction de la valeur de vélocité de chaque pas.

Up - toutes les notes jouées seront jouées dans un arpège ascendant.

Down - toutes les notes jouées seront jouées dans un arpège descendant.

Up/Down - toutes les notes jouées seront d'abord jouées ascendantes, puis descendantes.

Up / Down + - similaire à Up / Down, Up / Down + répète la note supérieure et la note inférieure, au lieu de les jouer une seule fois.

Down / Up - toutes les notes maintenues seront jouées dans un arpège descendant, puis un arpège ascendant.

Down / Up + - similaire à Down / Up, Down / Up + répète les notes les plus basses et les plus hautes quand il inverse la direction.

Random - Toutes les notes jouées seront jouées dans un ordre aléatoire dans l'arpège.

As Played - Les notes sont jouées dans l'ordre où elles sont déclenchées.

Repeat X2 - Chaque note de l'arpège sera répétée deux fois, dans l'ordre croissant.

Repeat X4 - Chaque note de l'arpège sera répétée quatre fois, dans l'ordre croissant.

ARPEGGIATOR - Trigger



Legato

L'arpégiateur continuera à travers toutes les étapes du pattern tant que les notes sont jouées legato. Si vous retirez la main des touches avant la fin du motif, l'arpégiateur redémarre à partir du début du motif.

Position du morceau

L'arpégiateur suivra la position de la chanson (barre et battements) de l'hôte.

Remarque

Chaque fois qu'une nouvelle note est déclenchée, l'arpégiateur redémarre à partir de la première étape.

ARPEGGIATOR - Clock



Le réglage de l'horloge vous permet de modifier la résolution interne du motif et de déterminer la valeur temporelle de chaque pas. Par exemple, si vous sélectionnez 1/8, chaque pas de l'arpégiateur sera égal à une croche. En plus des étapes simples, des triolets et des valeurs de notes pointées sont disponibles dans le menu Horloge.

Les gammes disponibles sont:

Marches droites: 1/1 ~ 1/64

Triplets: 1/1 triplet ~ 1/64 triplet

Notes pointées: 1/1 pointillé ~ 1/64 pointillé

ARPEGGIATOR - Octave



1 OCT

L'arpégiateur reproduira un motif basé uniquement sur les notes conservées sur le contrôleur MIDI.

2 OCT

L'arpégiateur reproduira un motif basé sur des notes maintenues sur le contrôleur MIDI, suivi du même motif d'une octave plus haut.

3 OCT

L'arpégiateur reproduira un motif basé sur des notes maintenues sur le contrôleur MIDI, suivies du même motif d'une octave, puis de deux octaves plus haut - sur une plage de trois octaves.

4 OCT

L'arpégiateur reproduira un motif basé sur des notes maintenues sur le contrôleur MIDI, suivi du même motif d'une octave, puis de deux octaves, et de trois octaves de plus, sur une plage de quatre octaves.

ARPEGGIATOR - Reset



Lorsque cette option est sélectionnée, le motif est immédiatement réinitialisé à la première étape.

REMARQUE: L'utilisation de la réinitialisation démarre la lecture à partir de la première étape, quel que soit le mode de déclenchement.

ARPEGGIATOR - Speed



Le bouton Speed permet un décalage du tempo de l'hôte défini par l'utilisateur, qui donne le son d'un arpégiateur à roue libre et non synchronisé, mais est entièrement contrôlable.

Quand il est réglé sur la position centrale, la vitesse de l'arpégiateur sera la même que celle du tempo actuel. Si vous réglez tout le chemin vers la droite, la valeur maximale serait de 8 fois le tempo actuel de l'hôte et si vous le réglez entièrement vers la gauche, la valeur minimale serait de 1/8 du tempo actuel de l'hôte. Il y a une plage de haute résolution entre les deux extrêmes.

ARPEGGIATOR - Length

REMARQUE: La vitesse est modulable, MIDI apprise et Automatisable.



Permet de raccourcir ou d'allonger la durée totale de tous les événements de l'arpège. Dans l'exemple ci-dessous, la longueur de chaque événement est à la longueur maximale.



Après avoir changé le contrôle Longueur à sa valeur minimale, tous les événements sont d'une durée très courte.



REMARQUE: La modification de la longueur des événements individuels est abordée dans la section Programmation des motifs.

ARPEGGIATOR - Swing



Au minimum, tous les événements sont alignés directement sur la grille de tempo. Lorsque le réglage du contrôle est augmenté, les événements auront un plus grand groove de swing. Aux réglages élevés, le swing sera très exagéré.

REMARQUE: Si le contrôle Swing est sélectionné, le curseur Groove-Lock Strength sera forcé à la valeur maximale, ce qui correspond à la façon dont il est conçu pour fonctionner.

ARPEGGIATOR - Velocity



Ce contrôle détermine à quel point la vélocité des notes entrantes affecte la dynamique du pattern Arpeggiator. Au réglage maximum, la vélocité du clavier remplace tous les réglages de vélocité dans les étapes de l'arpégiateur. Lorsque le réglage se rapproche du minimum, les valeurs de vélocité de chaque pas déterminent la dynamique du motif d'arpégiateur. Généralement, un réglage de 50% est un bon équilibre, car il permet à la vélocité MIDI entrante d'interagir avec la dynamique du motif.

ARPEGGIATOR - Pattern Programming



L'arpégiateur d'Omnisphere peut avoir jusqu'à 32 pas dans un motif. Chaque étape peut avoir sa propre valeur de longueur et de vélocité.

Pour modifier la vélocité d'une étape, cliquez et maintenez enfoncé en haut de l'étape et faites-la glisser vers le haut ou le bas pour augmenter ou réduire la valeur de vélocité de l'étape.

Deux étapes ou plus peuvent être combinées pour créer un lien. Le moyen le plus rapide de relier les étapes est de double-cliquer sur l'étape suivante vers la droite. Ajustements plus fins La durée d'une étape individuelle peut être obtenue en maintenant SHIFT enfoncé tout en faisant glisser le bord droit de la barre horizontalement jusqu'à ce que la longueur souhaitée soit atteinte. Si l'étape suivante du motif est vide, la durée d'une étape peut être glissée dans l'étape vide pour augmenter sa valeur de note.



Il y a un décalage de transposition au-dessus de chaque pas avec une gamme de +/- 24 demi-tons. Cliquez sur le "0" pour afficher le menu et sélectionnez la transposition de demi-tons désirée.



ARPEGGIATOR - Range



La fine barre bleue sous les étapes détermine le nombre d'étapes que le motif aura. Pour modifier le nombre de pas, sélectionnez l'extrémité droite du curseur Range et faites-le glisser vers la gauche ou la droite jusqu'à ce que le nombre de pas souhaité soit défini.

NOTE - Faire glisser le curseur Range vers la gauche afin de raccourcir le motif ne supprime pas les étapes - il les masque simplement. Vous pouvez y accéder à nouveau en déplaçant le curseur vers la droite.

Plage 1-32

ARPEGGIATOR - Groove Lock™



Groove Lock ™ est l'une des nouvelles fonctionnalités les plus innovantes d'Omnisphere. Dans le passé, les arpégiateurs ont toujours eu un timing fixe, donc ils ont eu une utilité limitée dans les genres en dehors de la musique électronique. Avec Groove Lock ™, vous pouvez verrouiller le groove de l'arpégiateur à la sensation de n'importe quel fichier Stylus RMX ou Standard MIDI. Cela augmente considérablement le potentiel rythmique de l'arpégiateur Omnisphere.

Toutes les données MIDI de Stylus RMX - y compris les grooves auxquels Chaos a été appliqué - peuvent être déplacées du champ MIDI File du Stylus RMX dans le champ Groove Lock ™ d'Omnisphere. Le nom de RMX Groove est également reporté.

De même, la sensation d'un fichier MIDI standard peut être utilisée comme référence pour Groove Lock ™. Ceci est réalisé en chargeant un fichier MIDI standard dans Groove Lock ™ en utilisant le glisser-déposer ou le navigateur de fichiers MIDI. Ceci est expliqué dans la section de navigation de fichiers MIDI.

Les grooves peuvent être glissés à partir des deux champs MIDI File du Stylus RMX, situés sur la page Directory ou sur la page Chaos.

Stylus RMX Directory Page



Stylus RMX Chaos Page



Cliquez et faites glisser le nom du fichier MIDI de Stylus RMX dans le champ Groove Lock ™ sous l'écran de l'arpégiateur pour verrouiller la sensation de Omnisphere et Stylus RMX ensemble.





Groove Lock ™ n'est pas limité aux données MIDI du Stylus RMX, tout fichier MIDI standard peut être glissé dans la fonction Groove Lock ™ d'Omnisphere. Ceci est expliqué dans la section de navigation de fichiers MIDI.

GROOVE LOCK™ - Strength & Clear



Strength est un contrôle de mélange qui détermine à quel point le groove MIDI importé affectera la sensation du motif de l'arpégiateur. Au réglage minimum, Omnisphere ignorera le groove MIDI importé au profit d'une sensation de grille droite standard. Lorsque la valeur Strength est définie sur Maximum, la rainure MIDI importée remplacera complètement la grille et basera la sensation du motif de l'arpégiateur sur le groove importé.



Efface le fichier MIDI du champ Groove Lock ™.

GROOVE LOCK™ - MIDI File Browsing



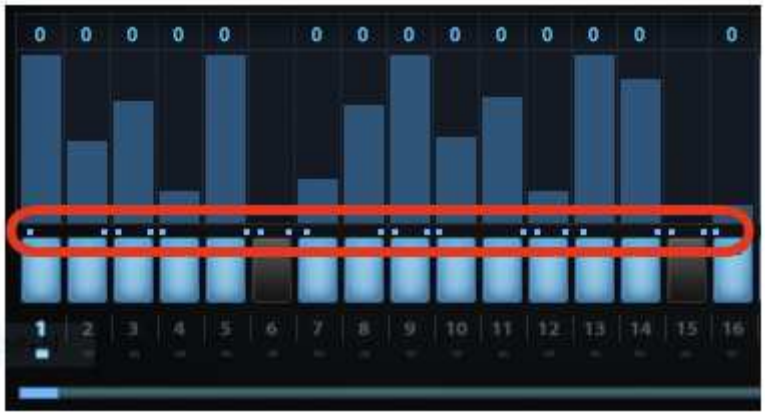
En plus du glisser-déposer, il est également possible de cliquer dans le champ Groove Lock ™ pour ouvrir une boîte de dialogue, ce qui permet de naviguer vers n'importe quel fichier .MID sur votre ordinateur que vous souhaitez importer dans l'Arpégiateur.





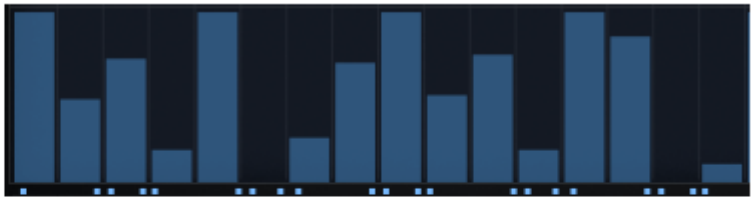
REMARQUE: Omnisphere reconnaîtra uniquement les 128 premiers événements de note MIDI dans un fichier .MID, de sorte que toutes les notes suivantes sont ignorées.

GROOVE LOCK™ - Indicator Dots

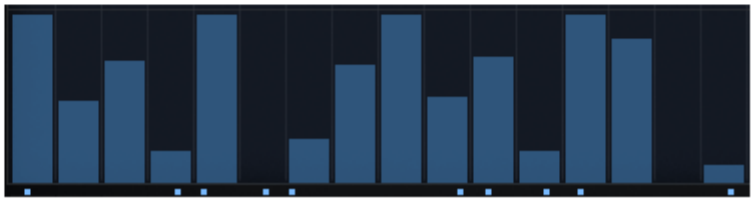


Lorsqu'un fichier MIDI a été importé ou déplacé dans le champ Groove Lock ™, une série de petits points bleus apparaît directement sous les étapes de l'arpégiateur. Ces points ont un double objectif. Ils confirment que Groove Lock ™ a reçu des données MIDI et fournit une référence visuelle pour la sensation du contenu MIDI. Changer la valeur de l'horloge de l'arpégiateur changera la résolution des points bleus.

Arpeggiator Clock set to 1/8



Arpeggiator Clock set to 1/16



La
fonction Groove Lock ™ utilise les valeurs de timing et de note du contenu MIDI, pas la valeur mélodique. Cela signifie qu'Omnisphere se verrouille à la sensation ou au groove du clip, et non au motif musical lui-même. Ceci s'applique également aux fichiers MIDI polyphoniques.

MIXER PAGE - Introduction



La page MIXER fournit une vue d'ensemble complète de toutes les parties d'un MULTI. Les huit parties sont affichées dans une disposition de mixage traditionnelle à huit canaux, chaque partie ayant les réglages suivants:

- Canal MIDI
- Canal de sortie
- Muet et Solo
- Nom du Patch (affiche le Patch chargé dans la Part, et fournit un accès direct au Patch Browser)
- Niveau de partie et panoramique
- Aux envois 1 ~ 4

MIXER - Part Number & MIDI Channel

Part Number



Chacune des huit parties d'Omnisphere est numérotée à l'extrême gauche de la page MIXER.

MIDI Channel



Par défaut, les parties 1 ~ 8 sont affectées séquentiellement aux canaux MIDI 1 ~ 8. Cependant, chaque partie d'un MULTI peut être réglée pour répondre à l'un

des 16 canaux MIDI. Sélectionnez le canal souhaité dans le menu déroulant Canal MIDI.

Plage 1 à 16

REMARQUE: Tant que LIVE MODE ou STACK MODE est activé, ces paramètres sont ignorés.

MIXER - Mute & Solo



Mute



La sélection du bouton "M"
coupe la sortie audio de cette partie. Cependant, la partie continue de jouer en arrière-plan lorsqu'elle est en sourdine et continuera d'utiliser les ressources du processeur.

Solo



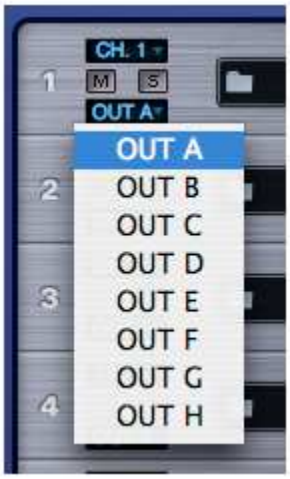
En sélectionnant le bouton "S", vous obtiendrez une partie. Lorsque le bouton Solo est sélectionné, seule cette partie sera entendue et toutes les autres parties seront mises en sourdine. Il est possible de Solo plusieurs parties en sélectionnant des boutons Solo supplémentaires.

NOTE: Les boutons Solo et Mute peuvent être MIDI appris. L'utilisation de cette fonction peut rendre très facile la mise en sourdine ou la mise en solo de plusieurs parties simultanément. Consultez le chapitre MIDI Learn pour plus d'informations.

MIXER - Output Assignment



Par défaut, les parties 1 ~ 8 sont affectées à OUT A. Cependant, chaque partie d'un MULTI peut être routée vers l'un des 8 canaux de sortie. Sélectionnez le canal souhaité dans le menu déroulant Canal de sortie.



Plage OUT A - OUT H

NOTE - Veuillez vous référer à la section FX Architecture pour plus de détails sur la manière dont les sorties et FX d'Omnisphere sont routés.

MIXER - Patch Name Display



L'affichage du nom du patch indique le patch actuellement chargé. Cliquez sur l'affichage du nom du patch pour ouvrir le navigateur de patch. Les correctifs peuvent ensuite être consultés et chargés pour cette partie. La fermeture du Patch Browser vous ramènera à la page MIXER.

REMARQUE: Veuillez vous référer à la section BROWSER du manuel pour des informations détaillées sur l'utilisation du Patch Browser d'Omnisphere.

MIXER - Level & Pan

Level



Chaque partie a un fader de niveau pièce. Déplacer le fader vers la gauche diminue le volume, déplacer le fader vers la droite augmente le volume.

Le Level Meter affiche le niveau du signal actuel de la Part. Bien que le compteur puisse entrer dans le "rouge", Omnisphere déformera rarement au niveau de la partie, de sorte que la distorsion n'est pas un problème à ce stade.

Plage -inf à + 9.54dB

NOTE: Utilisez Commande / CTRL-clic pour réinitialiser le fader à 0dB.

Pan



Chaque partie a un contrôle Pan. Déplacer le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre vers la gauche. Déplacer le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre vers la droite.

Plage 0,000 à 1,000

MIXER - Aux Sends



Chacun des quatre départs auxiliaires a son propre rack d'effets (accessible en sélectionnant le bouton FX en haut du MIXER). Les boutons AUX1 ~ AUX4 vous permettent de contrôler la quantité d'effets appliqués à la Part.

NOTE: Les effets AUX Sends sont partagés par les 8 parties du MULTI. Veuillez consulter le chapitre FX pour un diagramme de flux de signaux.

CONSERVATION DE L'UC ET MUTING

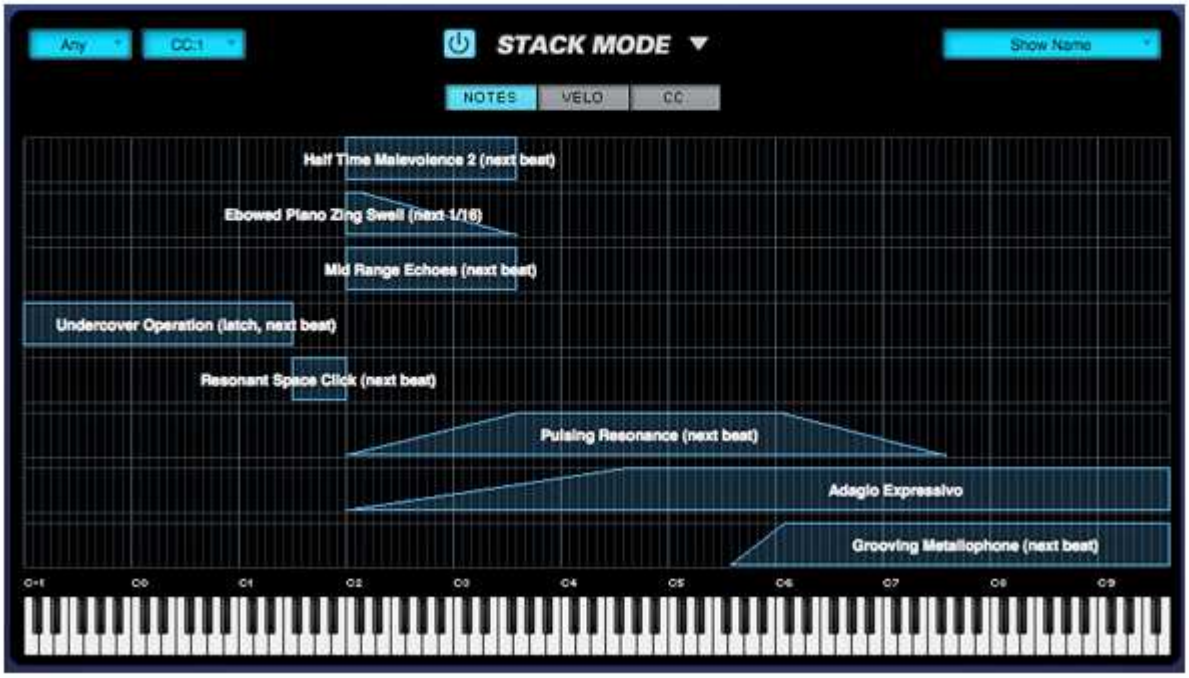
Lorsque les 32 boutons Aux Send sont tous dans la position zéro (complètement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), tous les effets auxiliaires seront exclus en interne pour économiser l'énergie du processeur.

Inversement, si l'un des boutons Aux Send n'est pas dans la position zéro, tous les effets Send Send seront activés.

Pour économiser l'énergie du processeur, assurez-vous que tous les départs Aux sur la page MIXER sont à la position zéro lorsqu'ils ne sont pas utilisés.

REMARQUE: reportez-vous à la section CONCEPTS sur l'optimisation du processeur pour plus de conseils sur l'obtention des meilleures performances de l'instrument.

STACK MODE - Introduction



STACK MODE est une fonction puissante conçue pour créer des divisions, des couches et des fondus enchaînés avec jusqu'à huit parties à la fois. STACK MODE offre un environnement flexible pour les performances live ou la composition. STACK MODE est particulièrement utile pour enregistrer une performance multi-parties en utilisant une seule piste MIDI dans votre séquenceur hôte.

L'utilisation des modes Latch et Trigger avec le mode Stack vous permet de créer des performances multi-parties complexes pouvant être superposées et quantifiées en temps réel.

Utilisez STACK MODE au lieu de LIVE MODE lorsque vous voulez créer des scissions

et des fondus enchaînés, et jouer toutes les parties en utilisant un seul canal MIDI.

Il existe trois manières différentes d'interagir avec les pièces en utilisant STACK MODE: NOTES, VELOCITY et CC. Bien qu'ils partagent tous la même disposition de la grille STACK MODE, ils sont appliqués très différemment les uns des autres.

À l'aide de NOTES, chaque région de partie est mappée à une plage de notes MIDI, ce qui vous permet de mapper des divisions, des couches et des crossfades de position sur votre clavier. En utilisant VELOCITY, chaque région de partie répond à une plage de vélocité spécifique, donc peu importe où vous jouez sur le clavier, différentes régions de parties peuvent être déclenchées en jouant plus ou moins fort. En utilisant CC, les régions de parties peuvent être commutées et transférées à l'aide de messages de changement de contrôle MIDI.

NOTE: STACK MODE fonctionne avec plusieurs patchs simultanément, il nécessite donc un ordinateur puissant pour en tirer le meilleur parti. Pour optimiser les performances, désactivez Patch FX comme Reverbs and Delays et utilisez à la place l'effet partagé Aux Sends.

Enabling Stack Mode



Pour activer STACK MODE, sélectionnez le bouton d'alimentation à gauche de l'étiquette STACK MODE.

Lorsque STACK MODE est activé, vous verrez "STACK MODE" affiché sur le côté gauche de l'en-tête Omnisphere. Cela sera visible à partir de n'importe quelle page du plug-in.



STACK MODE - Presets Menu



Tous les réglages de STACK MODE (sauf MIDI Channel, qui sera toujours par défaut "Any") sont enregistrés et rappelés avec le MULTI, ce qui signifie que vous pouvez configurer un MULTI spécifiquement pour une utilisation avec STACK MODE activé.

Outre la sauvegarde et le chargement de MULTIS complet, les préréglages de pile peuvent être enregistrés et chargés indépendamment dans le menu déroulant situé

en haut de la page STACK MODE.

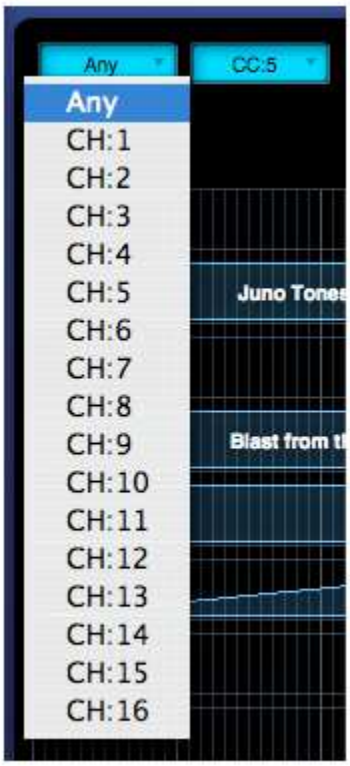
Un préréglage de pile enregistre uniquement et rappelle la disposition de la grille STACK MODE. Cela inclut les positions de toutes les régions de pièces ajoutées et les numéros de pièces d'origine associés à ces régions.

Quand un préréglage de pile est chargé, il remplacera la disposition de la grille STACK MODE. Les régions de parties seront automatiquement appariées aux mêmes numéros de pièces que celles qui leur ont été attribuées lors de l'enregistrement du préréglage.

REMARQUE: les préréglages de pile ne stockent pas les patchs, les noms de pièces, les affectations CC ou les paramètres (NOTES, VELOCITY ou CC) sélectionnés au moment de la sauvegarde du préréglage de pile.

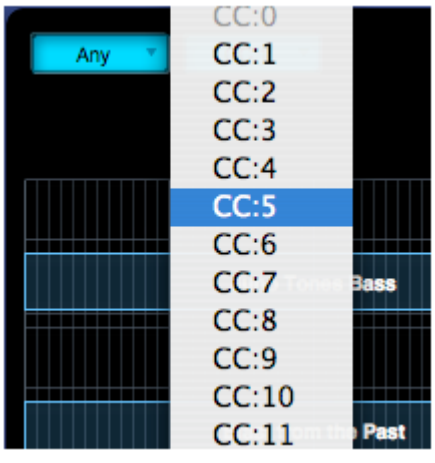
STACK MODE - MIDI Channel Menu

Toutes les parties en mode STACK répondent à un seul canal MIDI, même si les parties sont affectées à des canaux MIDI différents sur la page Mixer. Utilisez le menu MIDI Channel pour choisir le canal MIDI auquel STACK MODE répondra.



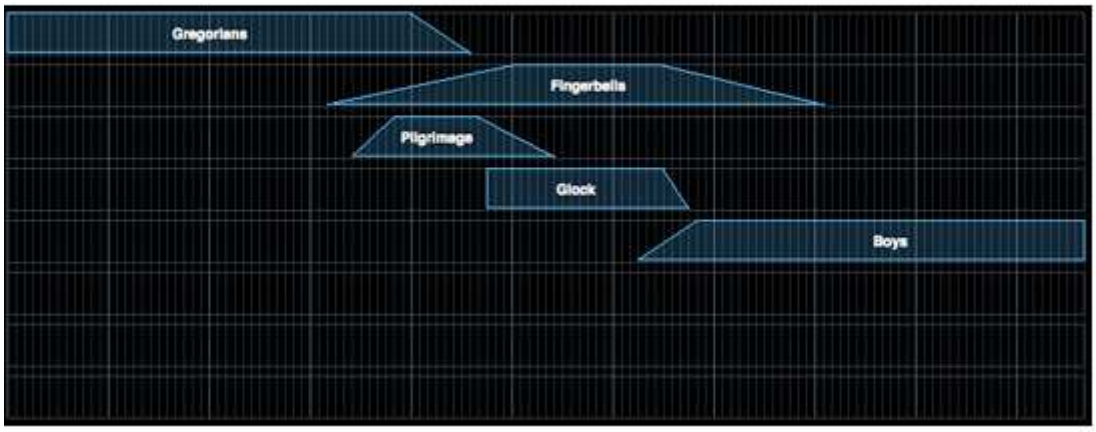
Range Any, CH: 1 - CH: 16

STACK MODE - MIDI CC Menu
Utilisez le menu MIDI CC pour choisir le numéro de changement de commande MIDI auquel STACK MODE répondra lors de l'utilisation du réglage CC.



NOTE: Lorsque vous utilisez CC, toutes les parties ajoutées à la grille du mode Stack seront déclenchées simultanément lorsque des notes sont jouées, même si leurs régions sont en dehors de la plage de valeurs CC et qu'elles ne produisent pas d'audio. Par conséquent, cette fonctionnalité peut mettre une forte demande sur le processeur.

STACK MODE - Grid



La grille de Stack Mode est composée de 8 lignes horizontales, chacune divisée par 128 lignes correspondant à la gamme complète des valeurs MIDI possibles.

Jusqu'à 8 parties peuvent être disposées sur la grille STACK MODE en tant que régions. Une région correspondra toujours à une partie et est affichée horizontalement le long d'une ligne. Une fois ajoutées à la grille, les régions peuvent être déplacées, redimensionnées ou modifiées à l'aide de la souris.

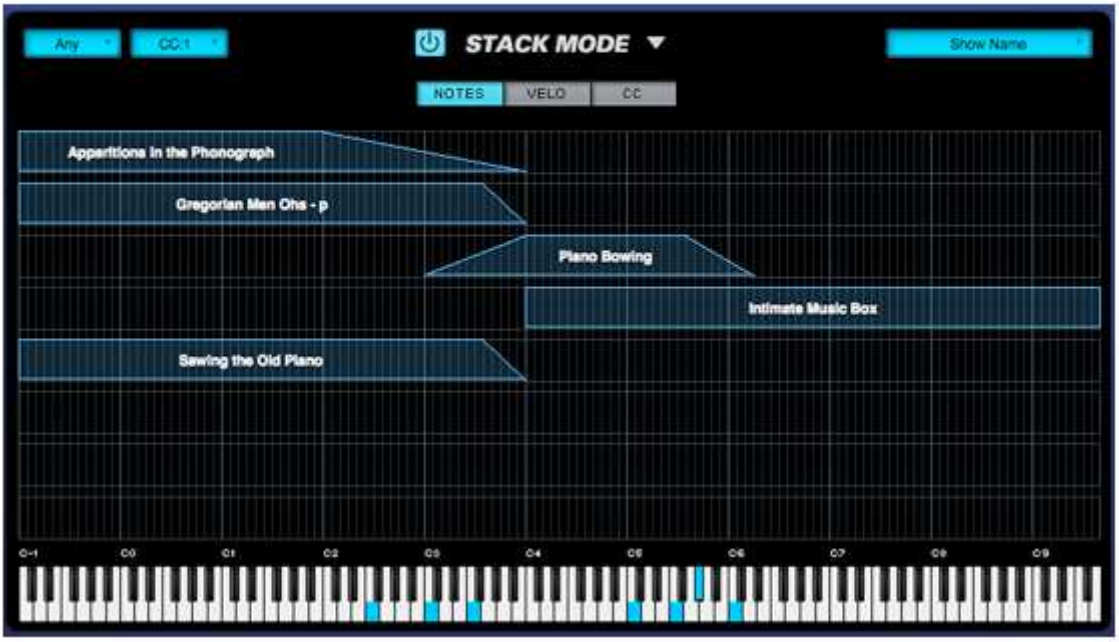
Une ligne peut contenir plusieurs régions de parties, mais chaque partie ne peut être présente que dans une seule ligne à la fois.

STACK MODE - Operation Modes



Il existe trois façons d'utiliser les régions de parties dans STACK MODE: NOTES, VELO et CC. Un seul d'entre eux peut être actif à la fois.

STACK MODE OPERATIONS MODES - Notes



Lorsque NOTES est sélectionné, les régions de parties sont mappées à une plage de notes MIDI, ce qui vous permet de mapper des divisions, des calques et des crossfades de position sur le clavier. Chacune des 128 lignes de la grille correspond à un numéro de note MIDI et les régions peuvent être mappées sur une plage de dix octaves. Lorsque NOTES est sélectionné, un mini-clavier s'affiche en bas de la grille du mode Stack



REMARQUE: Le mini-clavier met en surbrillance les notes en bleu au fur et à mesure qu'elles sont jouées. Les notes surlignées en rouge sont des notes qui ont été mémorisées en mode LIVE en mode MIDI, et sont affichées à titre de référence uniquement.

STACK MODE OPERATIONS MODES - Velocity

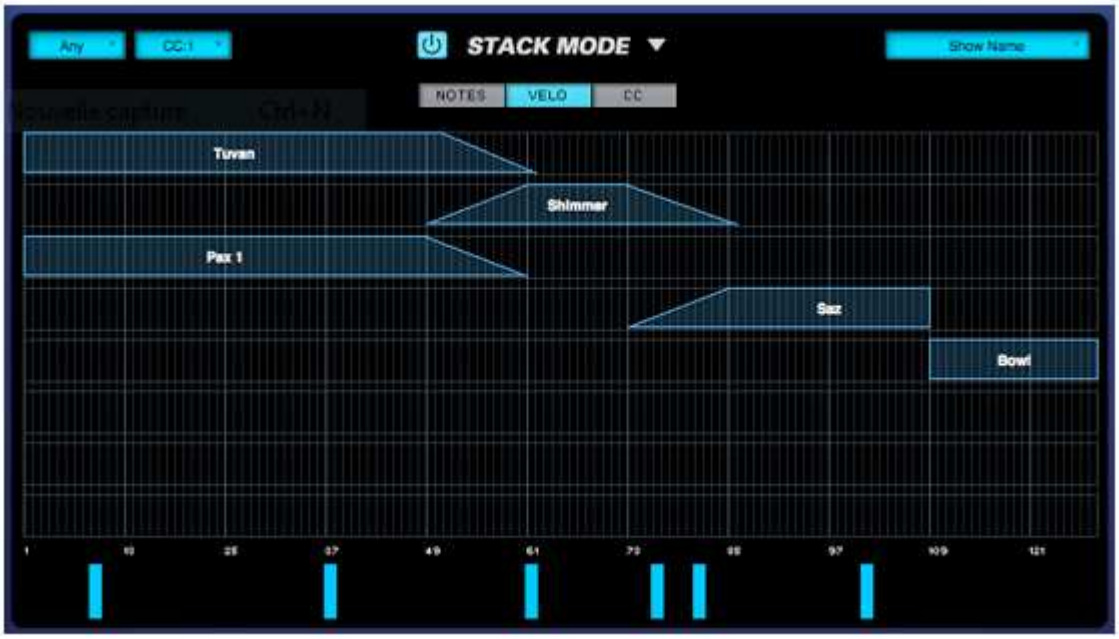
Lorsque VELO est sélectionné, les régions de parties sont mappées à une plage de vélocité spécifique. Le mini-clavier n'est pas affiché. Au lieu de cela, l'axe horizontal représente les 128 valeurs de vélocité. Cela permet la commutation de vélocité et le fondu enchaîné des parties. Par exemple, quelle partie est jouée dépend de la façon dont le clavier MIDI est joué.

L'axe horizontal affiche des numéros de référence blancs pour les valeurs de vélocité et affiche également les messages de note MIDI entrants. Les marqueurs sur l'axe horizontal vont de 1-127. Lorsque vous jouez des notes, leurs valeurs de vélocité seront affichées par des barres verticales bleues.

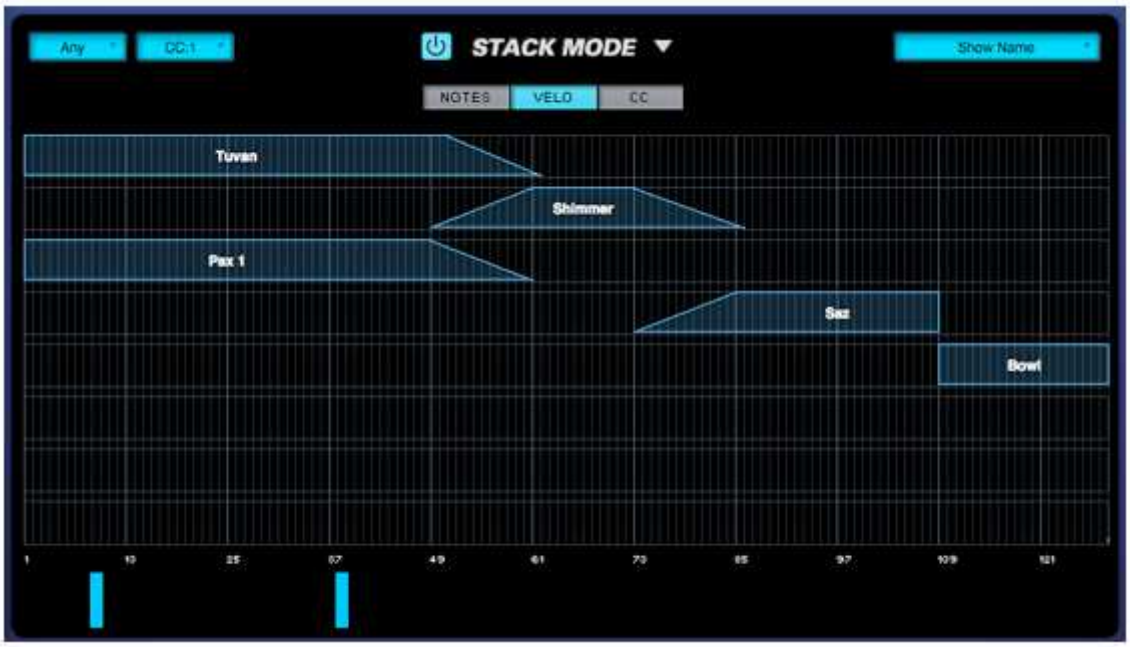


Les parties sur le côté gauche de la grille seront déclenchées à des niveaux de vélocité inférieurs, tandis qu'à une vitesse plus élevée, les parties sur le côté droit de la grille seront déclenchées.

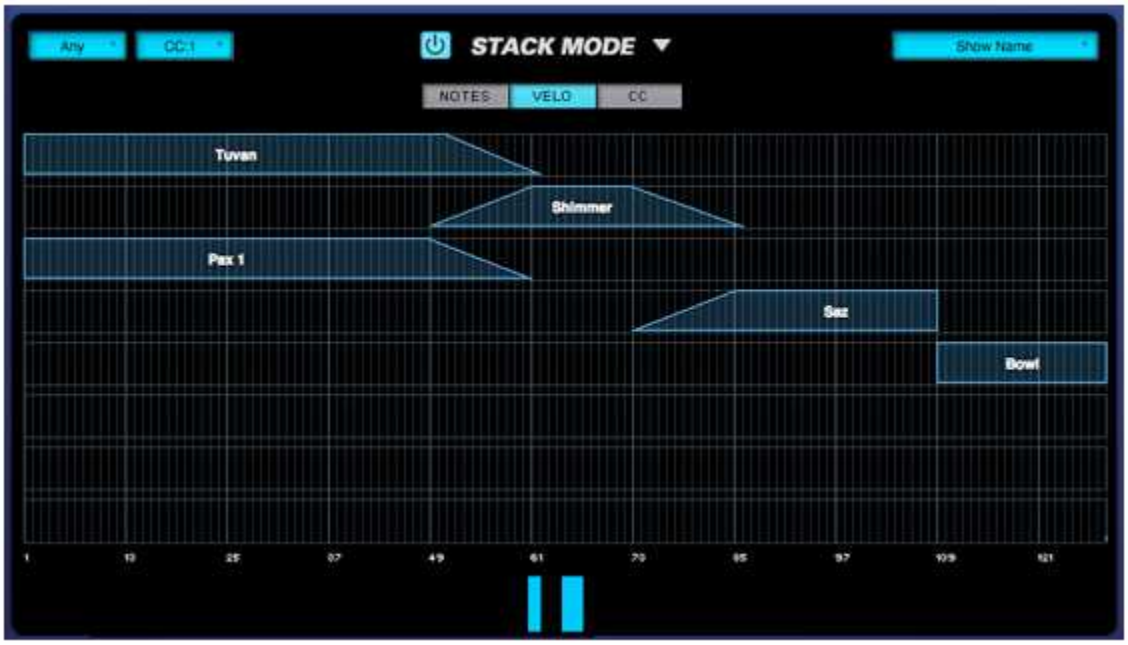
Dans l'exemple ci-dessous, toutes les parties seront déclenchées sauf la région à l'extrême droite, qui est mappée à une plage de vélocité de 109-128.



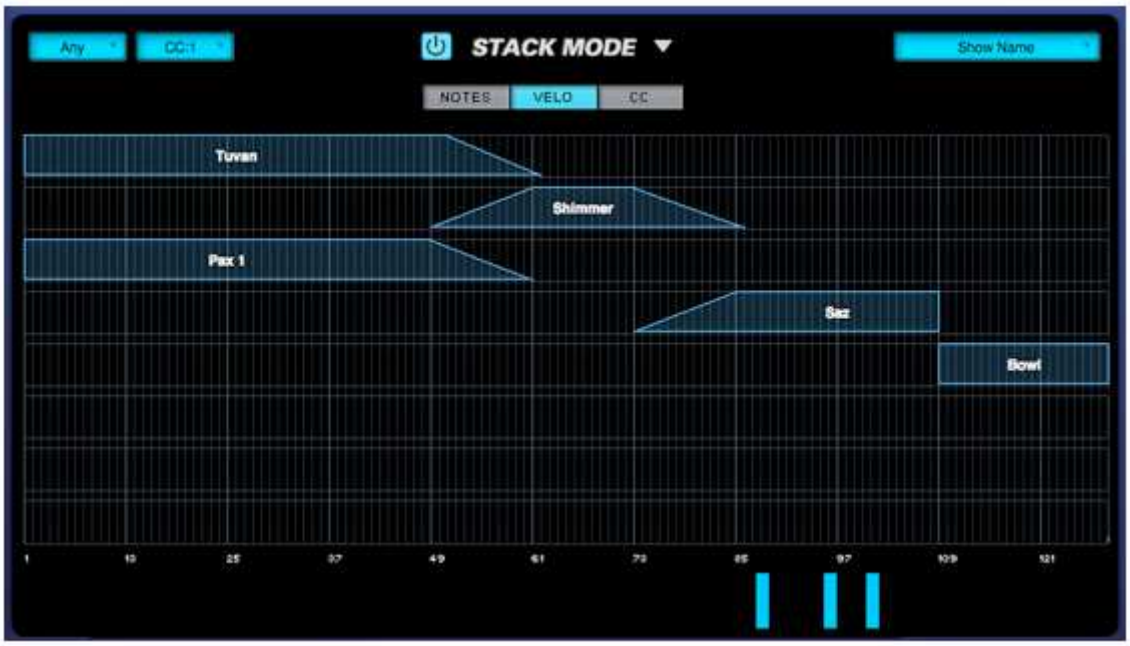
Dans cet exemple, jouer à des valeurs de vélocité inférieures déclenche les deux parties à gauche.



Dans cet exemple, jouer à des valeurs de vélocité moyennes fait des crossfades vers la région au centre de la grille.



Finalement, lorsque la vélocité augmente davantage, la région suivante vers la droite sera déclenchée par des valeurs de vélocité plus élevées.

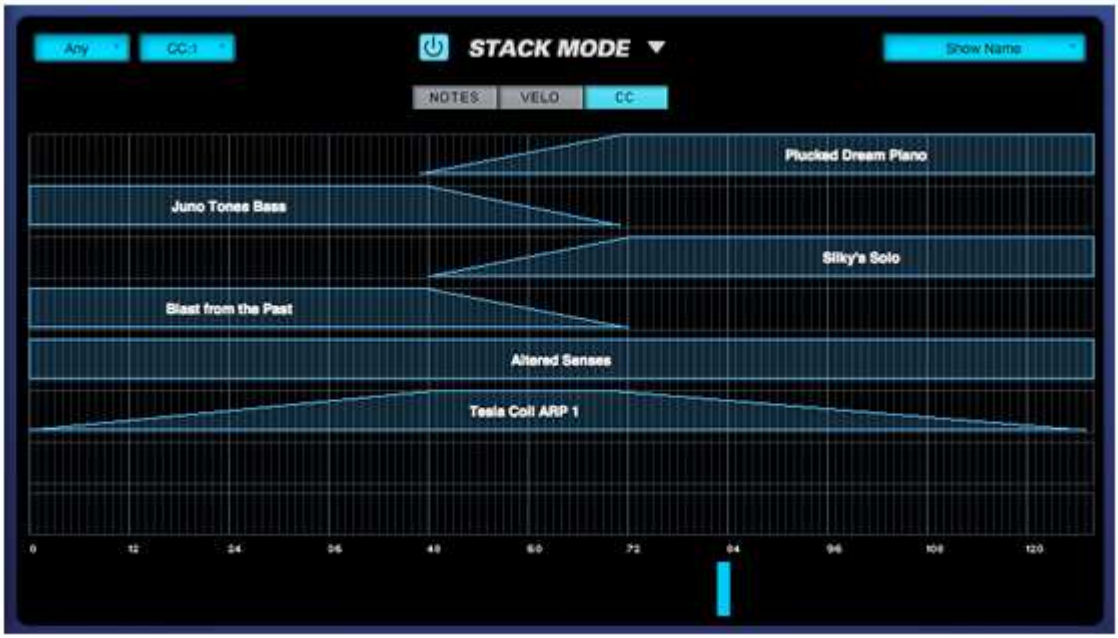


STACK MODE OPERATIONS MODES - CC

Lorsque CC est sélectionné, les régions de parties peuvent être commutées ou transférées à l'aide de messages MIDI CC. Ceci est utile pour les patches de fondu enchaînés à partir d'un curseur ou d'un potentiomètre MIDI. Chaque région peut être mappée à des valeurs spécifiques à travers la plage MIDI CC. Le numéro de changement de contrôle MIDI utilisé par STACK MODE est choisi dans le menu MIDI CC de la page STACK MODE.



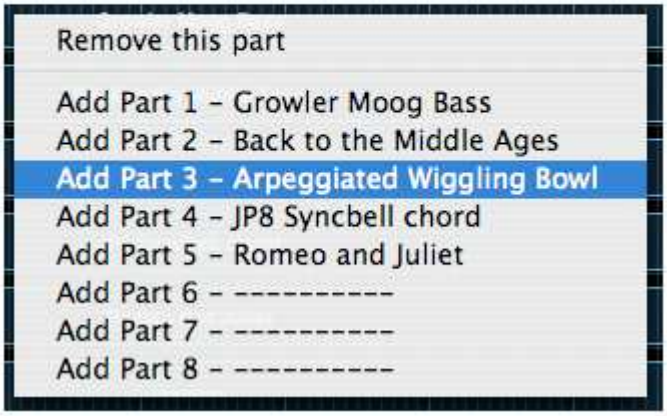
Une fois le numéro de changement de contrôle MIDI choisi, toutes les régions répondront à ce numéro CC. La valeur CC MIDI actuelle est affichée en bas de la grille du mode Stack, similaire au mode VELO, mais seule la valeur actuelle est visible. Tout en maintenant les notes enfoncées, l'affichage de la valeur se met à jour lorsque vous balayez la plage de valeurs CC.



NOTE: Lorsque vous utilisez CC, toutes les parties ajoutées à la grille du mode Stack seront déclenchées simultanément lorsque des notes sont jouées, même si leurs régions sont en dehors de la plage de valeurs CC, et ne produisent pas d'audio. Par conséquent, cette fonctionnalité peut mettre une forte demande sur le processeur.

NOTE: MIDI CC 32 (sélection de banque) n'est pas disponible.

STACK MODE - Adding & Removing Parts



Pour ajouter une partie, droite / Ctrl-clic sur la ligne désirée dans la grille du mode Stack, puis choisissez une partie dans le menu. Tous les Patches chargés dans le Multi actuel apparaîtront dans ce menu. Toutes les parties non assignées s'afficheront comme "----------".

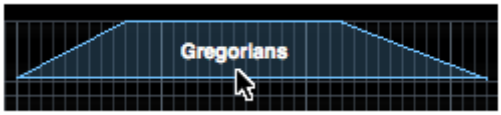
REMARQUE: Vous pouvez ajouter des parties à la grille du mode Stack qui n'a pas encore de patch chargé.

Pour placer deux (ou plusieurs) parties sur la même ligne tout simplement à droite / Ctrl-clic sur une rangée à nouveau, et sélectionnez "Ajouter une partie" pour chaque partie que vous souhaitez ajouter à cette ligne. Il est possible d'ajouter jusqu'à 8 parties à une seule ligne, mais il est généralement plus simple d'affecter chaque partie à sa propre ligne correspondante.

Pour supprimer une pièce de n'importe quelle rangée, faites un clic droit / Ctrl sur la région et sélectionnez "Supprimer cette pièce".

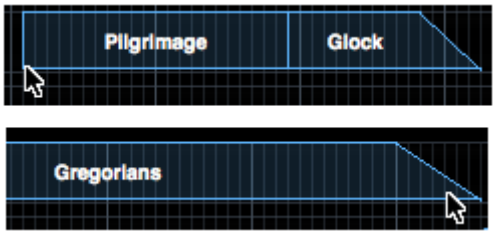
REMARQUE: Le retrait d'une partie de la grille STACK MODE ne supprime pas cette partie du Multi, elle peut donc être à nouveau ajoutée à la grille si vous le souhaitez. Lorsque vous réajoutez une pièce, toutes les modifications précédentes apportées à sa région (position, largeur et fondus) sont conservées lorsqu'elle est ajoutée à la grille.

STACK MODE - Moving, Crossfading & Resizing Regions



REMARQUE: vous pouvez uniquement faire glisser les régions horizontalement et verticalement sur les lignes. Pour déplacer une partie vers une autre ligne, ajoutez simplement la partie à la ligne souhaitée à l'aide du menu contextuel Ajouter une partie. La pièce sera déplacée, avec ses paramètres de région (position, largeur et fondus) intacts.

Redimensionnement - et faites glisser le coin inférieur droit ou inférieur gauche d'une région pour augmenter ou diminuer sa largeur. Si deux régions sont sur la même ligne et sont enchaînées ensemble, le redimensionnement ne changera que la largeur de la région sélectionnée.



Fading - Pour a-de à une région, sélectionnez le coin supérieur droit ou supérieur gauche de la région et faites glisser le coin vers l'intérieur. Plus le coin est traîné, plus la rampe est graduelle et plus le fondu est long.

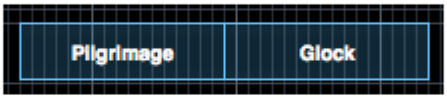
Vous pouvez raccourcir ou supprimer un fondu en faisant glisser le coin supérieur du fondu vers l'extérieur.

Fading – To a-de to a Region, select the upper-right or upper-left corner of the Region and drag the corner inward. The further the corner is dragged, the more gradual the ramp and the longer the fade will be.

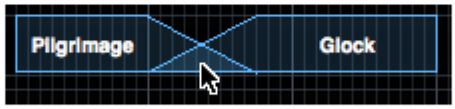
You can shorten or remove a fade by dragging the upper corner of the fade outward.



Contiguous & Crossfade – To have contiguous or crossfaded Regions, both Regions must be on the same Row. Once on the same Row, Regions can be placed side-by-side for contiguous layout.

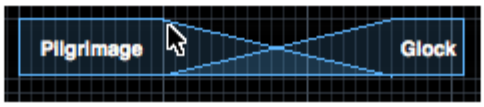


To crossfade two Regions, place two Regions on the same Row. Create a fade on one Region (on the side facing the other Region), then drag the faded Region toward the other. When the Regions touch, Omnisphere will automatically create a crossfade.



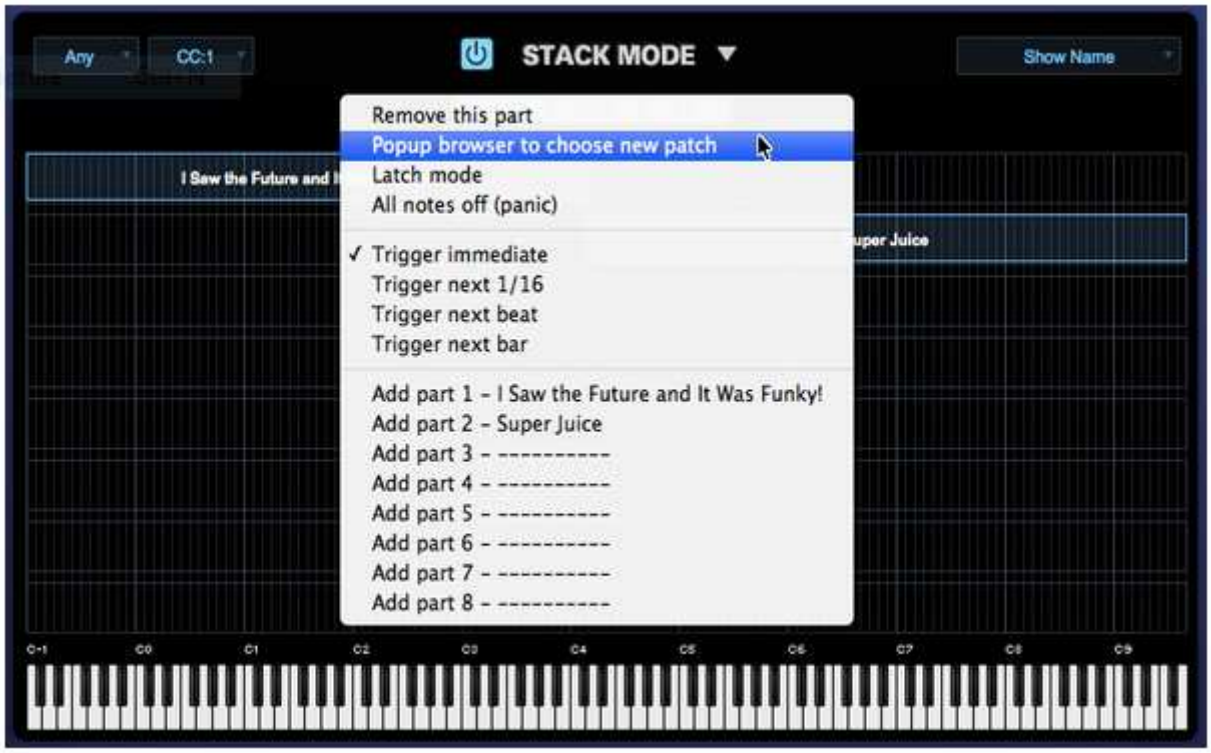
Dragging inside the crossfaded area will move the crossfade without changing its length. This will not move the Regions themselves, although the relative length of the Regions will change accordingly.

Dragging on the upper corners of the crossfade will increase or decrease the length of the crossfade, without moving either Region. Again, the relative length of the Regions will change accordingly.



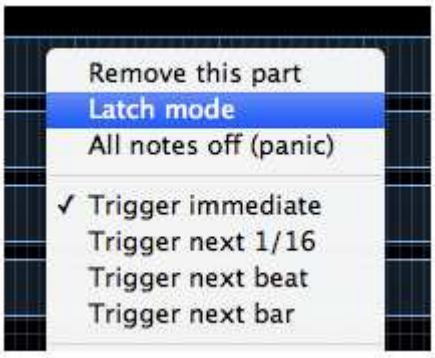
ECT…….

STACK MODE - Patch Browser Access



Pour accéder au Patch Browser pour une partie spécifique, contrôlez / cliquez avec le bouton droit de la souris sur sa région de partie et sélectionnez l'option "Navigateur contextuel pour choisir un nouveau patch" dans le menu contextuel. La fermeture du Patch Browser vous ramènera à la page Stack Mode.

STACK MODE - Latch & Trigger Modes



Les fonctions Latch Mode et Trigger Mode étendent les capacités de performance multi-timbrales de Omnisphere, en particulier lorsqu'elles sont utilisées avec le mode Live ou le mode Stack.

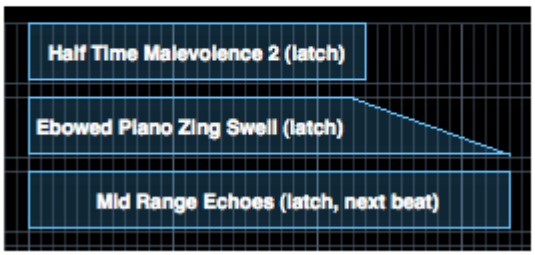
Ils permettent la création en temps réel de performances complexes en plusieurs parties avec une synchronisation complète entre les parties, et entre plusieurs instances Omnisphere, Trilian et Stylus RMX, sans recourir aux techniques de séquençage traditionnelles.

Le mode Latch fait que les notes sont maintenues lorsqu'elles sont jouées (ou désactivées), permettant de déclencher rapidement des phrases arpégées répétées ou des sons soutenus, tout en libérant les mains pour jouer des notes supplémentaires pour la superposition ou pour passer à d'autres parties en haut.

En utilisant les modes Trigger, les notes MIDI entrantes peuvent être quantifiées en temps réel, ce qui facilite grandement l'expérimentation et l'improvisation avec d'autres parties et sources synchronisées sans perte de synchronisation. Ces fonctionnalités sont très amusantes à utiliser pour le brouillage et la création rapide d'idées!

Utilisées ensemble, elles permettent de découvrir et d'explorer un large éventail de performances créatives, de remixage en direct et de techniques de composition.

STACK MODE - Latch Mode



Lorsque le mode Latch est activé pour une partie, la lecture répétée d'une note active ou désactive la note. Lorsqu'elle est activée, la note continue à être maintenue, même si la note est relâchée. Reproduire la même note la désactive.

Lorsque la page Stack Mode est ouverte, vous pouvez accéder au paramètre Latch Mode d'une partie par un clic droit / contrôle sur la région de partie. Sélectionnez "Mode de verrouillage" dans le menu contextuel pour activer ou désactiver le mode Verrou pour la pièce.

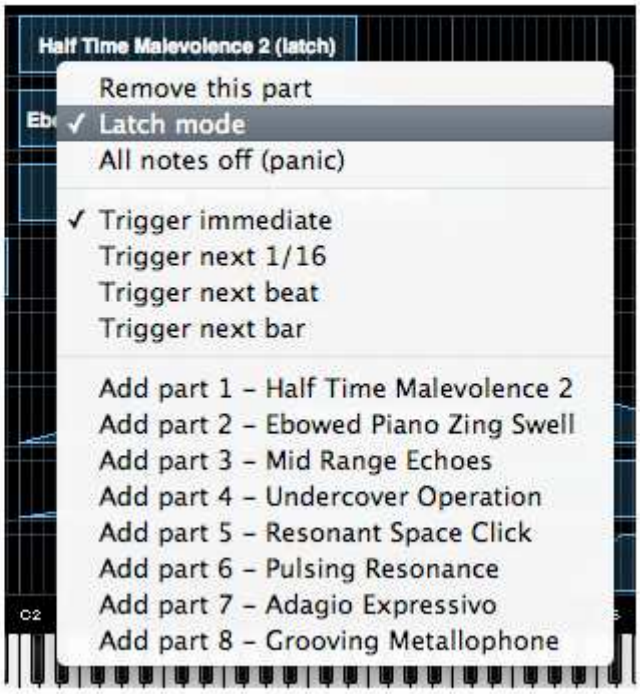
REMARQUE: L'état du mode de verrouillage d'une pièce peut également être affiché et modifié à partir de la page EDIT à l'aide des commandes du pied de page ou de la page LIVE MODE à l'aide du bouton Latch Mode View. Les icônes du mode de verrouillage peuvent être apprises par MIDI, vous pouvez donc attribuer un contrôle matériel pour activer ou désactiver à distance le mode de verrouillage

d'une partie.

Le mode Latch permet une superposition rapide et créative de plusieurs notes ou parties. En utilisant les divisions, vous pouvez également jouer en utilisant d'autres parties déverrouillées en mode Stack. Le mode Latch est extrêmement utile lorsque vous travaillez avec des sons rythmiques. Utilisé avec les modes Trigger, il permet le déclenchement en une fois des sons quantifiés en temps réel.

Le mode de verrouillage est défini indépendamment pour chacune des huit parties. Il est également indépendant du mode Stack, il n'est donc pas nécessaire d'activer le mode Stack pour que le mode Latch soit actif.

Viewing & Enabling Latch Mode



Pour activer le mode de verrouillage pour une pièce, contrôlez / cliquez avec le bouton droit de la souris sur sa région de pièce et sélectionnez l'option "Mode de verrouillage" dans le menu contextuel.

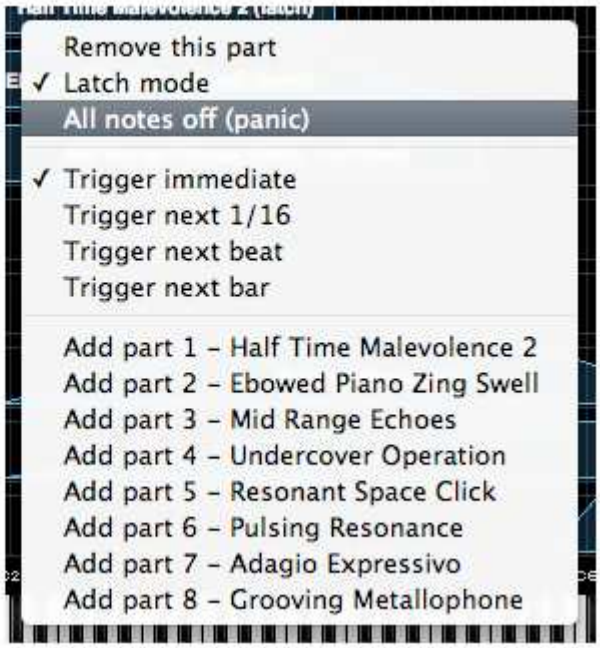
Lorsque le mode de verrouillage est activé pour une pièce, une coche apparaît à côté de l'option de menu du mode de verrouillage, et le mot «Latch» est ajouté au nom de la pièce dans la grille du mode pile.

Pour désactiver le mode de verrouillage pour une pièce, sélectionnez de nouveau "Mode de verrouillage" dans le menu contextuel de cette pièce.

Lorsque le mode de verrouillage est désactivé pour une pièce, l'option de menu du mode de verrouillage ne sera pas cochée et le mot «Latch» ne sera plus ajouté au nom de la pièce.

REMARQUE: La désactivation du mode Latch pour une partie en cours de lecture enverra immédiatement un message "All Notes Off" à la partie. Les queues de FX et les étapes de libération des enveloppes continueront à se désintégrer. La commande All Notes Off s'applique à toutes les notes jouées sur cette partie.

All Notes Off



Parfois, lorsque vous utilisez le mode Latch, il est possible de perdre la trace des notes verrouillées, ou vous pouvez avoir plusieurs parties en mode Latch que vous souhaitez arrêter simultanément.

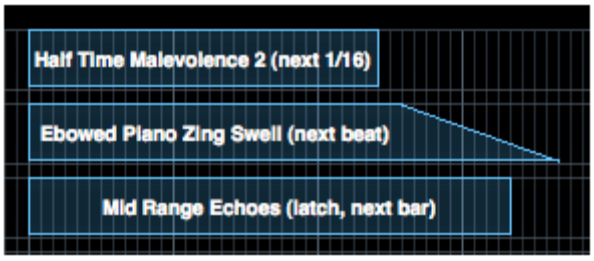
La commande All Notes Off enverra un message "All Notes Off" aux 8 parties à la fois. Toutes les parties cessent de jouer, quel que soit leur état de verrouillage. Les queues d'effets et les étapes de libération des enveloppes continueront de se désintégrer, de sorte que la coupure n'est pas anormalement abrupte.

Pour accéder à la commande All Notes Off, contrôlez / cliquez avec le bouton droit de la souris sur une région de partie et sélectionnez "All Notes Off" dans le menu contextuel.

REMARQUE: Vous pouvez également accéder à la commande All Notes Off à l'aide du bouton All Notes Off de la page LIVE MODE. Le bouton All Notes Off est MIDI-learnable, ce qui vous permet de le déclencher à l'aide d'un contrôleur matériel. Ceci est particulièrement utile lorsque vous utilisez le mode Latch avec le mode Stack.

REMARQUE: Si plusieurs parties sont jouées en mode Latch et que vous souhaitez uniquement arrêter une partie, désactivez le mode Latch uniquement pour cette partie.

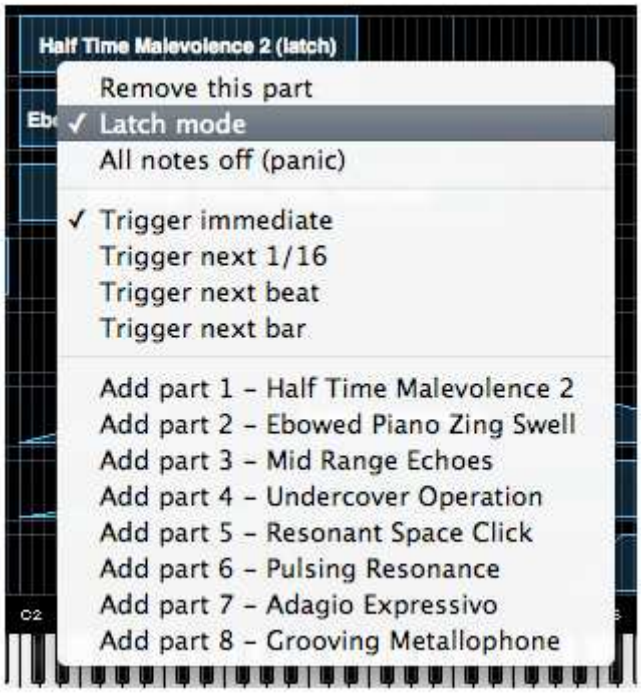
STACK MODE - Trigger Mode



Lorsque le mode Latch est activé pour une partie, la lecture répétée d'une note active ou désactive la note. Lorsqu'elle est activée, la note continue à être maintenue, même si la note est relâchée. Reproduire la même note la désactive.

Lorsque la page Stack Mode est ouverte, vous pouvez accéder au paramètre Latch Mode d'une partie par un clic droit / contrôle sur la région de partie.

Sélectionnez "Mode de verrouillage" dans le menu contextuel pour activer ou désactiver le mode Verrou pour la part.



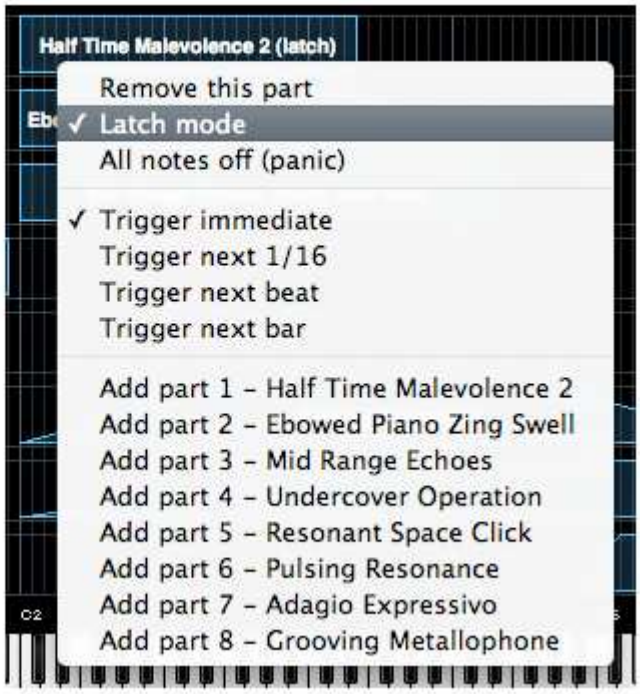
REMARQUE: L'état du mode de verrouillage d'une pièce peut également être affiché et modifié à partir de la page EDIT à l'aide des commandes du pied de page ou de la page LIVE MODE à l'aide du bouton Latch Mode View. Les icônes du mode de verrouillage peuvent être apprises par MIDI, vous pouvez donc attribuer un contrôle matériel pour activer ou désactiver à distance le mode de verrouillage d'une partie.

Le mode Latch permet une superposition rapide et créative de plusieurs notes ou parties. En utilisant les divisions, vous pouvez également jouer en utilisant d'autres parties déverrouillées en mode Stack. Le mode Latch est extrêmement utile lorsque vous travaillez avec des sons rythmiques. Utilisé avec les modes Trigger, il permet le déclenchement en une fois des sons quantifiés en temps réel.

Le mode de verrouillage est défini indépendamment pour chacune des huit parties. Il est également indépendant du mode Stack, il n'est donc pas nécessaire d'activer le mode Stack pour que le mode Latch soit actif.

Viewing & Enabling Latch Mode

Viewing & Enabling Latch Mode



Pour activer le mode de verrouillage pour une part, contrôlez / cliquez avec le bouton droit de la souris sur sa région de pièce et sélectionnez l'option "Mode de verrouillage" dans le menu contextuel.

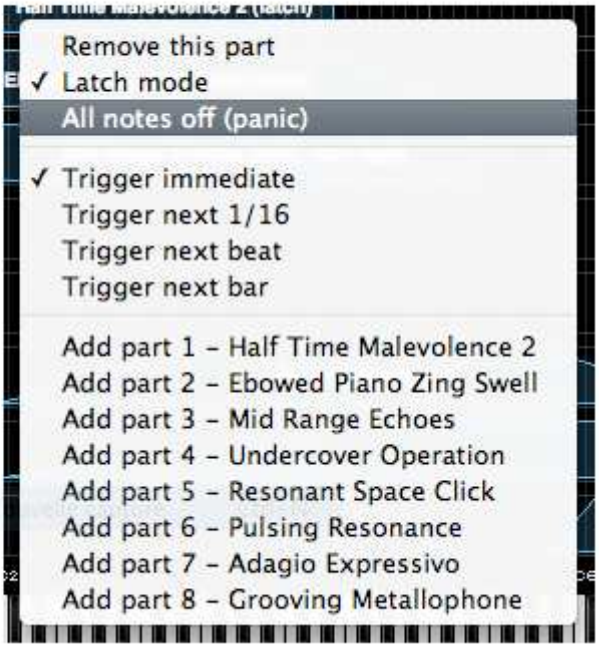
Lorsque le mode de verrouillage est activé pour une pièce, une coche apparaît à côté de l'option de menu du mode de verrouillage, et le mot «Latch» est ajouté au nom de la pièce dans la grille du mode pile.

Pour désactiver le mode de verrouillage pour une pièce, sélectionnez de nouveau "Mode de verrouillage" dans le menu contextuel de cette pièce.

Lorsque le mode de verrouillage est désactivé pour une pièce, l'option de menu du mode de verrouillage ne sera pas cochée et le mot «Latch» ne sera plus ajouté au nom de la pièce.

REMARQUE: La désactivation du mode Latch pour une partie en cours de lecture enverra immédiatement un message "All Notes Off" à la partie. Les queues de FX et les étapes de libération des enveloppes continueront à se désintégrer. La commande All Notes Off s'applique à toutes les notes jouées sur cette partie.

All Notes Off



Parfois, lorsque vous utilisez le mode Latch, il est possible de perdre la trace des notes verrouillées, ou vous pouvez avoir plusieurs parties en mode Latch que vous souhaitez arrêter simultanément.

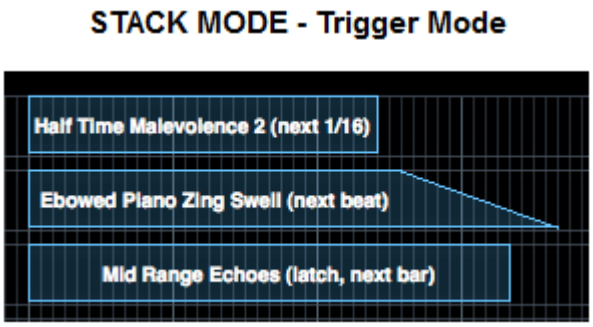
La commande All Notes Off enverra un message "All Notes Off" aux 8 parties à la fois. Toutes les parties cessent de jouer, quel que soit leur état de verrouillage. Les queues d'effets et les étapes de libération des enveloppes continueront de se désintégrer, de sorte que la coupure n'est pas anormalement abrupte.

Pour accéder à la commande All Notes Off, contrôlez / cliquez avec le bouton

droit de la souris sur une région de partie et sélectionnez "All Notes Off" dans le menu contextuel.

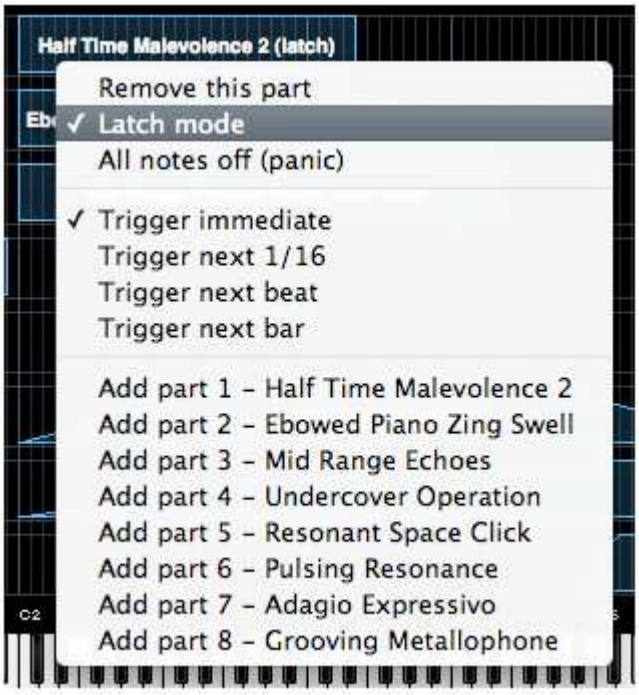
REMARQUE: Vous pouvez également accéder à la commande All Notes Off à l'aide du bouton All Notes Off de la page LIVE MODE. Le bouton All Notes Off est MIDI-learnable, ce qui vous permet de le déclencher à l'aide d'un contrôleur matériel. Ceci est particulièrement utile lorsque vous utilisez le mode Latch avec le mode Stack.

REMARQUE: Si plusieurs parties sont jouées en mode Latch et que vous souhaitez uniquement arrêter une partie, désactivez le mode Latch uniquement pour cette partie.



Le mode Trigger contrôle le timing de lecture des notes MIDI entrantes, fournissant une quantification en temps réel lors de la lecture de ces notes.

Lorsque la page Stack Mode est ouverte, vous pouvez accéder aux paramètres du mode Trigger pour une partie en effectuant un clic droit / contrôle sur la région de partie.



REMARQUE: Le mode Trigger est également accessible à partir de la page LIVE MODE à l'aide du bouton Latch Mode View ou à partir de la page EDIT à l'aide des commandes du pied de page.

Lorsque vous jouez des phrases complexes ou des sons rythmiques avec d'autres séquences, il peut être difficile de synchroniser ces performances. Le mode Trigger résout ces problèmes en quantifiant l'entrée MIDI live. Avec les modes Trigger autres que Immediate sélectionnés, la lecture de chaque note MIDI entrante est retardée jusqu'à ce que le point suivant de la grille de mesure soit atteint. Cela rend beaucoup plus facile à jouer dans un paramètre de performance en direct avec une synchronisation complète.

Le mode Trigger contrôle l'heure de début de lecture des notes MIDI jouées en direct via un contrôleur MIDI ou des notes MIDI envoyées depuis une piste MIDI dans le séquenceur hôte.

Les modes de déclenchement sont définis indépendamment pour chacune des huit parties. Les modes Trigger sont également indépendants du mode Stack, il n'est donc pas nécessaire d'activer le mode Stack pour que les modes Trigger soient actifs.

Utilisation des modes de déclenchement en mode Stack

L'utilisation des divisions, des calques et des crossfades en mode Stack ainsi que la quantification en mode Trigger permettent des possibilités de performances très complexes et intéressantes.

Un exemple simple consiste à configurer une séparation avec une basse synthé arpégée sur les touches inférieures et un autre son arpégé sur les touches supérieures. Les jouer ensemble en synchronisation peut être très difficile. Régler les modes de déclenchement sur Next 16 pour les deux parties les quantifierait ensemble en temps réel pendant que vous jouiez, ainsi vos phrases arpégées seront toujours parfaitement synchronisées.

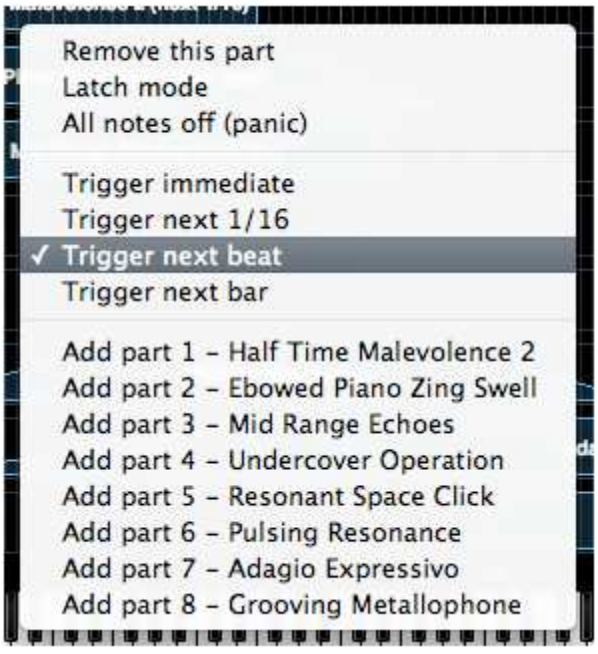
Les modes de déclenchement peuvent également être utilisés lors de la navigation et de l'écoute des sons. Si vous avez sélectionné un mode Trigger autre que Immediate pour la partie, les sons seront quantifiés en temps réel et seront lus en synchronisation avec l'hôte ou une autre source cadencée pendant que vous les auditionnez.

Affichage et sélection des modes de déclenchement

Quand un mode Trigger autre que Immediate est sélectionné pour une Part, le nom du mode Trigger sélectionné sera ajouté au nom de la Part Region.



Pour sélectionner ou modifier le mode de déclenchement d'une pièce, contrôlez / cliquez avec le bouton droit de la souris sur sa région de pièce et sélectionnez le mode de déclenchement souhaité dans le menu contextuel. Une coche apparaît à côté du mode de déclenchement sélectionné.



Trigger Modes

Immédiate: Ceci est le mode de déclenchement par défaut. L'entrée MIDI n'est pas quantifiée et la lecture des notes MIDI est immédiate.

REMARQUE: Lorsque Immédiat est sélectionné, aucun nom de mode de déclenchement ne sera ajouté au nom de la pièce.

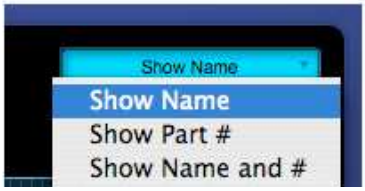
16e suivant: cette option retarde la lecture des notes MIDI entrantes sur la 16e note suivante. En d'autres termes, les notes sont quantifiées en temps réel jusqu'à la note 16 suivante. Si vous jouez avant le 16e suivant, il peut y avoir un léger retard avant que la note ne sonne. Ce délai sera au maximum d'une 16e note au rythme actuel. Ce mode facilite la lecture de phrases rapides en parfaite synchronisation avec d'autres parties ou sources synchronisées.

Next Beat: cette option retarde la lecture au prochain temps. Si les notes MIDI entrantes arrivent en avant du temps suivant, le délai est au maximum d'un temps. Le mode Next Beat rend très facile la synchronisation parfaite des patches rythmiques et, lorsqu'il est utilisé avec le mode Latch, pour la superposition en temps réel des phrases qui sont quantifiées en temps réel.

Barre suivante: retarde la lecture jusqu'à la prochaine barre. Si les messages MIDI arrivent en avant de la barre suivante, le délai est d'une barre maximum. Ce mode est particulièrement utile si vous voulez synchroniser des phrases sur le temps fort d'une mesure. Vous pouvez appuyer sur une note n'importe quand dans la barre précédente et elle attendra jusqu'à la prochaine barre à jouer.

REMARQUE: Le mode Trigger sélectionné affecte également l'arpégiateur, les LFO et les enveloppes d'une partie. Ceux-ci seront également retardés jusqu'à ce que la note elle-même soit déclenchée.

STACK MODE - Display Menu



Le menu Affichage vous permet de choisir quelle information est affichée avec chaque région dans la Stack Mode Grid .

SHOW NAME

Displays only the Part Name.



Affiche uniquement le nom de la pièce

SHOW PART #

Displays only the Part Number. This corresponds to the Part Number on the Mixer Page.



SHOW NAME and #

Displays both the Part Name and the Part Number.



Affiche uniquement le

numéro de pièce. Cela correspond au numéro de pièce sur la page de mixage.

Affiche à la fois le nom de la pièce et le numéro de pièce.
LIVE MODE est une fonctionnalité puissante qui vous permet de basculer et de superposer des patches de façon transparente. LIVE MODE a été conçu pour être utilisé dans un environnement de performance en direct, mais c'est aussi un moyen inspirant d'interagir avec les sons d'Omnisphere dans des situations de

LIVE MODE - Introduction



composition et de production. LIVE MODE est particulièrement utile pour enregistrer une performance multi-parties en utilisant une seule piste MIDI dans votre séquenceur hôte.

L'utilisation des modes Latch et Trigger avec le mode Live permet un contrôle puissant des performances multi-parties qui peuvent être commutées, superposées et quantifiées en temps réel.

Utilisez le MODE LIVE lorsque vous voulez changer et superposer des Parts à la volée, ou avoir besoin d'une meilleure visibilité de l'interface dans un environnement en direct. LIVE MODE est également idéal si vous avez deux contrôleurs matériels MIDI différents connectés à Omnisphere.

LIVE MODE propose plusieurs méthodes de sélection de parties pouvant être apprises par MIDI et utilisées pour la commutation et la superposition de parties. Les différentes méthodes de sélection peuvent toutes être utilisées en même temps. Cela fournit une méthode créative et flexible de travailler simultanément avec toutes les parties qui composent un MULTI.

En mode LIVE, il est possible de basculer entre les parties sans interrompre une partie en cours de lecture. Par exemple, les notes maintenues sur la partie 1 ne seront pas coupées ou modifiées après le passage et la lecture de notes sur la partie 2.

Lorsque vous passez d'un Patch à un temps de release long, une nouvelle Part peut être sélectionnée et jouée sans couper le son de la Release du Patch précédent.

La page LIVE MODE a huit slots, chacun correspondant à une partie omnisphere. Les noms de patch sont affichés dans un grand format, facile à lire, de sorte qu'ils sont clairement visibles sur scène.

Une partie peut être jouée lorsqu'elle est sélectionnée (une partie en surbrillance indique qu'elle est sélectionnée). Les parties non sélectionnées ne répondront pas aux notes MIDI entrantes. Les correctifs peuvent être superposés en sélectionnant plusieurs parties.

En mode LIVE, toutes les parties répondent à un seul canal MIDI (ou à deux canaux MIDI en mode Dual Live).

Toutes les parties peuvent être assourdies et mises en solo, et des contrôles sont disponibles pour chaque partie afin d'ajuster les niveaux de mixage et d'accéder au Patch Browser.

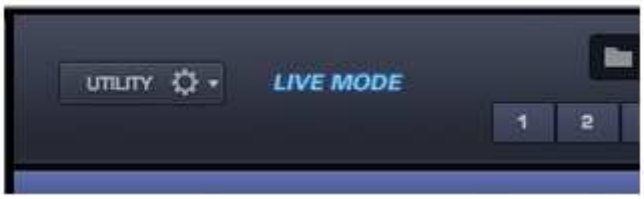
Vous pouvez également utiliser vos régions STACK MODE en mode LIVE, en activant "Stack Mode Note Regions" dans le zoom LIVE MODE. Cela vous donne la possibilité de combiner la sélection instantanée de la pièce du mode direct avec les divisions de mode pile et les capacités de superposition.

Power Button



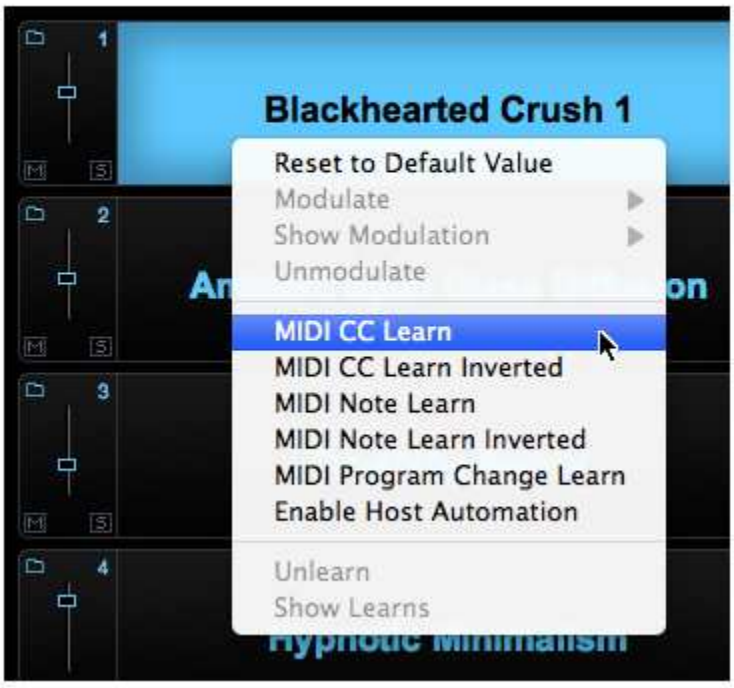
Pour activer le MODE LIVE, sélectionnez le bouton d'alimentation à gauche de l'étiquette LIVE MODE.

Lorsque le MODE LIVE est activé, vous verrez "LIVE MODE" affiché sur le côté gauche de l'en-tête Omnisphere. Cela sera visible à partir de n'importe quelle page du plug-in.



NOTE: Le mode Live peut être contrôlé à distance à partir d'un iPad en utilisant Omni TR

LIVE MODE - Selecting Parts



Pour tirer le meilleur parti de LIVE MODE, il peut souvent être plus pratique de changer de Parts à distance (plutôt qu'avec la souris), par MIDI-Learning les commutateurs de Part, ou en

utilisant Omni TR notre application de contrôle à distance pour l'iPad.

Pour apprendre une partie MIDI, faites un clic droit / Ctrl sur son emplacement pour ouvrir le menu contextuel, puis choisissez la méthode de sélection de partie que vous souhaitez apprendre par MIDI.

MIDI CC Apprendre:

Sélectionnez MIDI CC Learn dans le menu, puis déplacez physiquement un contrôle sur votre appareil MIDI. Le contrôle sur votre appareil MIDI va maintenant sélectionner la partie.

Apprentissage des notes MIDI (Key Select):

Sélectionnez MIDI Note Learn dans le menu, puis jouez une note depuis votre contrôleur MIDI. Cette note va maintenant sélectionner la partie.

REMARQUE: Les notes MIDI apprises s'affichent sous la forme de touches en surbrillance rouges sur le mini-clavier STACK MODE. Sélectionnez le paramètre Notes sur la page STACK MODE pour afficher le mini-clavier.

Changement de programme MIDI:

choisissez MIDI Program Change Learn dans le menu, puis appuyez sur un bouton Program Change de votre appareil MIDI. Ce bouton de changement de programme va maintenant sélectionner la partie.

Il y a trois modes disponibles (Touch, Latch et Switch) qui déterminent le fonctionnement des méthodes de sélection de Part. Voir la section Paramètres du LIVE MODE pour plus de détails.

REMARQUE: plusieurs affectations peuvent être effectuées pour une pièce. Par exemple, vous pouvez assigner MIDI Key Select et MIDI CC à un seul slot.

LIVE MODE - Show Menu



LIVE MODE offre cinq façons de changer ou de superposer les huit parties; via MIDI Notes, messages MIDI CC, MIDI Program Change, via la souris ou avec Omni TR. Les trois premières méthodes utilisent MIDI Learn pour configurer la réponse des parties. Bien que toutes les méthodes puissent être actives en même temps, une seule peut être affichée à la fois sur l'interface. Le menu SHOW MENU vous permet de choisir les informations de la méthode de sélection de la pièce affichées sur la page LIVE MODE.

Les numéros de pièce ou les affectations d'apprentissage MIDI sont affichés dans les cases à gauche des noms de partie, individuellement ou en groupe avec les commandes de mixage optionnelles. Lorsque les contrôles du mélangeur sont activés, ces informations sont affichées dans le coin supérieur droit de la zone

Commandes du mélangeur.

Dans les exemples ci-dessous, les parties sont illustrées avec et sans les commandes de mixage activées.

SHOW: Key Select

Displays the MIDI Note assigned to select the Part.



Affiche la note MIDI attribuée pour sélectionner la partie.

SHOW: MIDI CC

Displays the MIDI Control Change number assigned to select the Part.



Affiche le numéro de changement de contrôle MIDI attribué pour sélectionner la partie.

SHOW: Program Change

Displays the MIDI Program Change number assigned to select the Part.



SHOW: Part Number

This is the default display, which corresponds to the actual Part Number.



Affiche le numéro de changement de programme MIDI attribué pour sélectionner la partie.

C'est l'affichage par défaut, qui correspond au numéro de pièce réel.

LIVE MODE - Reordering Parts



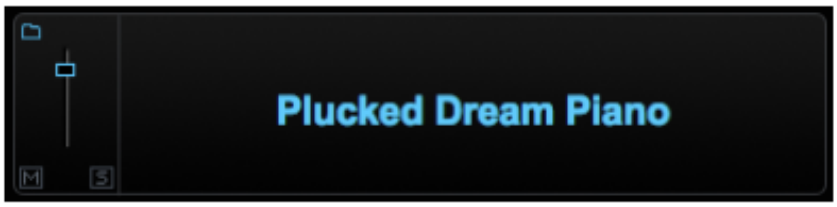
Les Parts peuvent être réorganisées en les faisant glisser entre les huit fentes. Déposer une pièce dans une fente occupée ne supprime pas la pièce existante. Au lieu de cela, toutes les parties restantes se déplaceront pour faire de la place pour la partie abandonnée.

REMARQUE: La réorganisation des parties dans l'affichage LIVE MODE ne changera pas leur position dans le MIXER. Par exemple, un Patch chargé dans la Partie 3 du MIXER restera comme Part 3, quel que soit le Slot Part qu'il occupe sur la page LIVE MODE.

REMARQUE: Les affectations d'apprentissage MIDI sont spécifiques au logement et non à la pièce. Lors de la réorganisation des Parts, les assignations MIDI Learn ne bougent pas avec elles,
mais restent avec le Slot.

LIVE MODE - Mixer Controls

Affiche les contrôles de mixage de base pour chacune des huit parties, et inclut un bouton Mute, un bouton Solo, un curseur Level et une icône de dossier pour accéder au Patch Browser. Toute modification apportée à l'aide des contrôles de mixage sur la page LIVE MODE sera reflétée sur la page MIXER, car ce sont les mêmes paramètres.



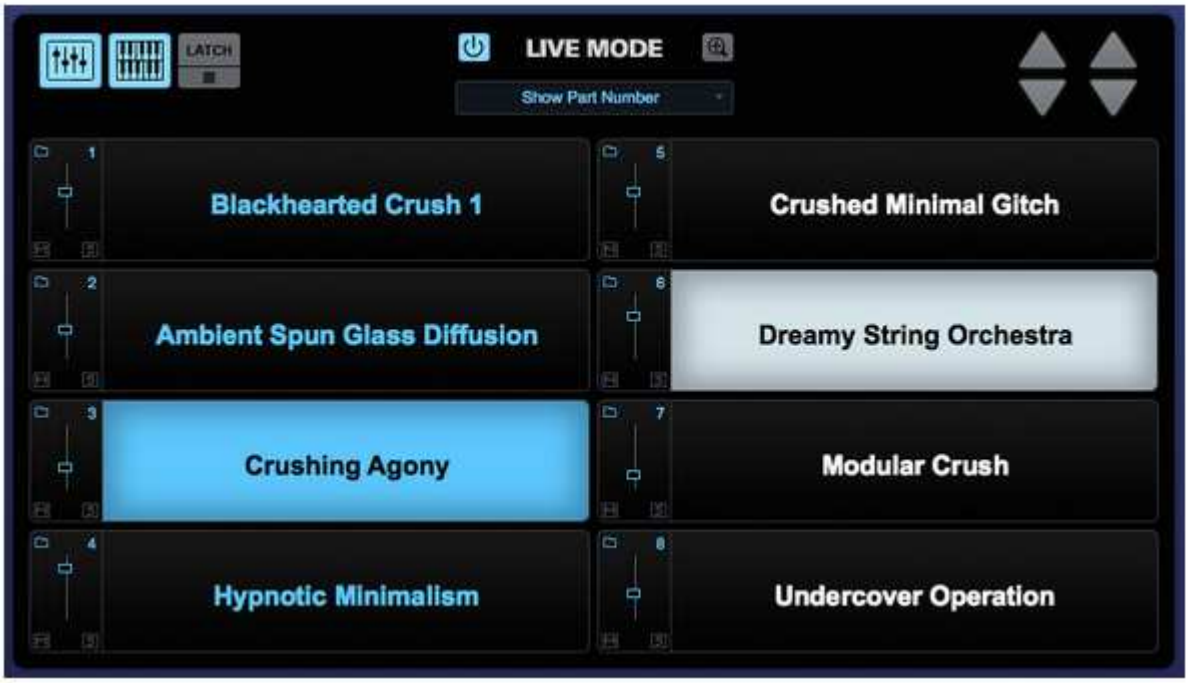
Coupe la partie. Plusieurs parties peuvent être assourdies. Ceci est une copie du bouton Mute de la page MIXER, et peut être appris par MIDI.
toutes les parties sauf celle qui a été sélectionnée. Plusieurs pièces peuvent être en solo. Ceci est une copie du bouton Solo de la page MIXER, et peut être appris par MIDI.
Ouvre le navigateur de patchs, permettant de charger les patchs dans la pièce. Fermeture du Patch Browser revient à la page LIVE MODE.
Contrôle le niveau de sortie de la partie. Ceci est une copie du curseur Level de la page MIXER, et peut être appris par MIDI.

M S	**Mute** - Mutes the Part. Multiple Parts can be Muted. This is a duplicate of the Mute button from the MIXER page, and can be MIDI Learned.
M S	**Solo** -- all Parts except the one that's been selected. Multiple Parts can be Soloed. This is a duplicate of the Solo button from the MIXER page, and can be MIDI Learned.
	Patch Browser – Opens the Patch Browser, allowing Patches to be loaded into the Part. Closing the Patch Browser returns to the LIVE MODE page.
	Level – Controls the output level of the Part. This is a duplicate of the Level slider from the MIXER page, and can be MIDI Learned.

LIVE MODE - Dual Live Mode



Le mode Dual Live ajoute un second canal MIDI au mode Live et est conçu pour être utilisé avec deux contrôleurs MIDI. Il divise les huit parties en deux colonnes de quatre parties chacune (parties 1-4 et parties 5-8). Chaque colonne peut recevoir des messages MIDI sur son propre canal MIDI. Le jeu de couleurs est modifié afin que la deuxième colonne soit surlignée en blanc au lieu de bleu.



REMARQUE: Les pièces peuvent encore être réorganisées en mode Dual Live. Les parties peuvent également être déplacées entre les deux colonnes (et donc commutées entre les canaux MIDI), simplement en les faisant glisser d'une colonne à l'autre.

ASTUCE: En utilisant le mode Dual Live avec deux contrôleurs MIDI, il est possible de configurer un contrôleur MIDI à utiliser exclusivement pour jouer les huit parties, tandis que l'autre contrôleur MIDI est dédié à la sélection de partie.

LIVE MODE - Latch & Trigger Modes



Les fonctions Latch Mode et Trigger Mode étendent les capacités de performance multi-timbrales de Omnisphere, en particulier lorsqu'elles sont utilisées avec le mode Live ou le mode Stack.

Ils permettent la création en temps réel de performances complexes en plusieurs parties avec une synchronisation complète entre les parties, et entre plusieurs instances Omnisphere, Trilian et Stylus RMX, sans recourir aux techniques de séquençage traditionnelles.

Le mode Latch fait que les notes sont maintenues lorsqu'elles sont jouées (ou désactivées), permettant de déclencher rapidement des phrases arpégées répétées ou des sons soutenus, tout en libérant les mains pour jouer des notes supplémentaires pour la superposition ou pour passer à d'autres parties en haut.

En utilisant les modes Trigger, les notes MIDI entrantes peuvent être quantifiées en temps réel, ce qui facilite grandement l'expérimentation et l'improvisation avec d'autres parties et sources synchronisées sans perte de synchronisation. Ces fonctionnalités sont très amusantes à utiliser pour le brouillage et la création rapide d'idées!

Utilisées ensemble, elles permettent de découvrir et d'explorer un large éventail de performances créatives, de remixage en direct et de techniques de composition.

LIVE MODE - Latch Mode



Lorsque le mode Latch est activé pour une partie, la lecture répétée d'une note active ou désactive la note. Lorsqu'elle est activée, la note continue à être maintenue, même si la note est relâchée. Reproduire la même note la désactive.

REMARQUE: Toutes les notes verrouillées s'arrêteront dès que le transport de l'hôte démarrera ou s'arrêtera.

Le mode Latch est accessible depuis la page LIVE MODE, en utilisant le bouton Latch Mode View.

REMARQUE: L'état du mode de verrouillage d'une pièce peut également être visualisé et modifié à partir de la page STACK MODE à l'aide des régions de pièces et de leurs menus contextuels ou à partir de la page EDIT, en utilisant les commandes du pied de page.



Le mode Latch permet une superposition rapide et créative de plusieurs notes ou parties, que vous pouvez ensuite jouer en passant à d'autres parties en mode Live. L'utilisation du mode Latch est extrêmement utile lorsque vous travaillez avec des sons rythmiques, et utilisée avec les modes Trigger, permet le déclenchement en une fois des sons quantifiés en temps réel.

Le mode de verrouillage est défini indépendamment pour chacune des huit parties. Il est également indépendant du mode Live, il n'est donc pas nécessaire d'activer le mode Live pour que le mode Latch soit actif.

Affichage et activation du mode de verrouillage

Pour afficher ou ajuster l'état du mode de verrouillage d'une pièce, ouvrez la page LIVE MODE et sélectionnez le bouton Latch Mode View pour ouvrir la vue du mode Latch.

REMARQUE: Le bouton Vue du mode Latch permet de basculer entre les modes Mode Latch et Mode Direct. La fermeture de la vue du mode Latch ne modifie ni ne désactive les réglages du mode Latch ou du mode Trigger.

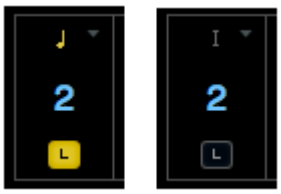


Lorsque la vue en mode Latch est
ouverte, vous verrez les commandes de la partie du mode Latch & Trigger.

La sélection de l'icône du mode de verrouillage pour une pièce active le mode de verrouillage pour cette pièce. L'icône surlignera pour indiquer que le mode de verrouillage est activé pour la pièce.

Si vous avez déjà des notes maintenues lorsque vous activez le mode Latch, ces notes seront mémorisées.

Si vous sélectionnez à nouveau l'icône du mode de verrouillage, le mode de verrouillage de la pièce sera désactivé.



REMARQUE: La désactivation du mode Latch pour une partie en cours de lecture enverra immédiatement un message "All Notes Off" à la partie. Les queues de FX et les étapes de libération des enveloppes continueront à se désintégrer. La commande All Notes Off s'applique à toutes les notes jouées sur cette partie.

Les icônes du mode de verrouillage peuvent être apprises par MIDI, vous pouvez donc attribuer un contrôle matériel pour activer ou désactiver à distance le mode de verrouillage d'une partie.

All Notes Off



Parfois, lorsque
vous utilisez le mode Latch, il est possible de perdre la trace des notes

verrouillées, ou vous pouvez avoir plusieurs parties en mode Latch que vous souhaitez arrêter simultanément.

Le bouton All Notes Off enverra un message "All Notes Off" aux 8 parties à la fois. Les queues FX et les niveaux de libération des enveloppes continueront à se désintégrer, de sorte que la coupure n'est pas anormalement abrupte. Les notes jouées sur toutes les parties seront arrêtées, quel que soit leur état de verrouillage.

Le bouton All Notes Off est MIDI-learnable, ce qui vous permet de le déclencher à l'aide d'un contrôleur matériel.

Vous pouvez également arrêter toutes les notes verrouillées en démarrant ou en arrêtant le transport de vos hôtes.

REMARQUE: Si plusieurs parties sont jouées en mode Latch et ne veulent arrêter qu'une partie, désactivez l'icône du mode Latch de cette partie pour envoyer un message All Notes Off uniquement à cette partie.

LIVE MODE - Trigger Mode



Le mode Trigger permet une quantification en temps réel des notes MIDI entrantes, de sorte que plusieurs parties soient toujours synchronisées.

Le mode Trigger est accessible à partir de la page LIVE MODE, en utilisant le bouton Latch Mode View.

REMARQUE: Les modes de déclenchement peuvent également être visualisés et accédés à partir de la page STACK MODE à l'aide des régions de parties et de leurs menus contextuels, ou à partir de la page EDIT à l'aide des commandes du pied de page.



Lorsque vous jouez des phrases complexes ou des sons rythmiques avec d'autres séquences, il peut être difficile de synchroniser ces performances. Le mode Trigger résout ces problèmes en quantifiant l'entrée MIDI live. Avec les modes Trigger autres que Immediate sélectionnés, la lecture de chaque note MIDI entrante est retardée jusqu'à ce que le point suivant de la grille de mesure soit atteint. Cela rend beaucoup plus facile à jouer dans un paramètre de performance en direct avec une synchronisation complète.

Le mode Trigger contrôle l'heure de début de lecture des notes MIDI jouées en

direct via un contrôleur MIDI ou des notes MIDI envoyées depuis une piste MIDI dans le séquenceur hôte.

Les modes de déclenchement sont définis indépendamment pour chacune des huit parties, et les modes de déclenchement sont indépendants du mode Live, il n'est donc pas nécessaire d'activer le mode Live pour que les modes de déclenchement soient actifs.

Utilisation du mode Trigger en mode Live

L'utilisation des capacités de commutation et de superposition du mode Live avec la quantification en mode Trigger permet des possibilités de performances intéressantes. Par exemple, vous pouvez facilement basculer ou mélanger deux sons d'arpèges différents, sans craindre d'être désynchronisé au cours de la lecture.

Les modes de déclenchement peuvent également être utilisés lors de la navigation et de l'écoute des sons. Si vous avez sélectionné un mode Trigger autre que Immediate pour la partie, les sons seront quantifiés en temps réel et seront lus en synchronisation avec l'hôte ou une autre source cadencée pendant que vous les auditionnez.

Viewing & Selecting Trigger Modes

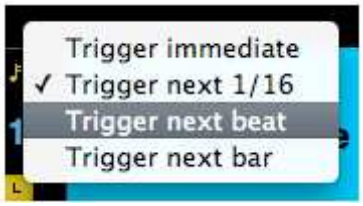


Pour afficher et sélectionner le mode Trigger pour une pièce, ouvrez la page LIVE MODE et sélectionnez le bouton Latch Mode View pour ouvrir la vue du mode Latch.

REMARQUE: Le bouton Vue du mode Latch permet de basculer entre les modes Mode Latch et Mode Direct. La fermeture de la vue du mode Latch ne modifie ni ne désactive les réglages du mode Latch ou du mode Trigger.



Lorsque la vue en mode de verrouillage est activée, vous verrez les commandes des parties du mode de verrouillage et de déclenchement. L'icône du mode de déclenchement affiche le mode de déclenchement actuellement sélectionné pour la partie, et vous permet d'accéder au menu du mode de déclenchement pour cette partie.



Sélectionnez l'icône du mode Trigger et choisissez le mode Trigger souhaité dans le menu déroulant. Une coche apparaît à côté de l'option sélectionnée et l'icône du mode de déclenchement change pour refléter le mode de déclenchement sélectionné.

Modes de déclenchement

Immédiat: c'est le mode de déclenchement par défaut. L'entrée MIDI n'est pas quantifiée et la lecture des notes MIDI est immédiate.

16e suivant: cette option retarde la lecture des notes MIDI entrantes sur la 16e note suivante. En d'autres termes, les notes sont quantifiées en temps réel jusqu'à la note 16 suivante. Si vous jouez avant le 16e suivant, il peut y avoir un léger retard avant que la note ne sonne. Ce délai sera au maximum d'une 16e note au rythme actuel. Ce mode facilite la lecture de phrases rapides en parfaite synchronisation avec d'autres parties ou sources synchronisées.

Next Beat: cette option retarde la lecture au prochain temps. Si les notes MIDI entrantes arrivent en avant du temps suivant, le délai est au maximum d'un temps. Le mode Next Beat rend très facile la synchronisation parfaite des patches rythmiques et, lorsqu'il est utilisé avec le mode Latch, pour la superposition en temps réel des phrases qui sont quantifiées en temps réel.

Barre suivante: retarde la lecture jusqu'à la prochaine barre. Si les messages MIDI arrivent en avant de la barre suivante, le délai est d'une barre maximum. Ce mode est particulièrement utile si vous voulez synchroniser des phrases sur le temps fort d'une mesure. Vous pouvez appuyer sur une note n'importe quand dans la barre précédente et elle attendra jusqu'à la prochaine barre à jouer.

REMARQUE: Le mode Trigger sélectionné affecte également l'arpégiateur, les LFO et les enveloppes d'une partie. Ceux-ci seront également retardés jusqu'à ce que la note elle-même soit déclenchée.

LIVE MODE - Previous/Next



Les flèches Précédent / Suivant parcourent les huit emplacements un à la fois, en changeant la partie sélectionnée sans arrêter les notes en cours de lecture. Les flèches Précédent / Suivant peuvent être apprises par MIDI, elles peuvent donc être déclenchées par des messages MIDI.



Lorsque le mode Dual Live est activé, deux ensembles de flèches Précédent / Suivant seront visibles. L'ensemble de gauche passera par les fentes de partie 1-4, et l'ensemble de droite passera par les fentes de partie 5-8. Les deux ensembles peuvent être appris MIDI via leurs canaux MIDI respectifs.

LIVE MODE - Stack Mode Note Regions



Omnisphere permet d'utiliser les fonctions de division de partie, de superposition et d'évanouissement de STACK MODE en combinaison avec le mode Live. Il y a des moments dans la performance en direct où des divisions sont désirées en même temps, il est nécessaire de passer instantanément d'une partie à l'autre. Cela peut être réalisé en cliquant sur le bouton d'alimentation "Mode de note de la pile" dans la page Paramètres du mode en direct.



Lorsque «Stack Mode Note Regions » est activé, les réglages de plage et de fondu actuellement définis pour chacune des régions de la page du mode pile sont également activés en mode direct. Lorsque le mode Live est activé et que l'option «Utiliser les régions de notes du mode Stack» est activée, les régions du mode Stack seront blanches au lieu de bleues.

Voici un exemple pratique de comment cela fonctionne:

La partie 1 a un son de synthé arpégé que vous aimeriez utiliser dans l'intro d'une chanson. La partie 2 a une basse de synthé, et la partie 3 a un pad, les deux pour le couplet.

En mode Stack, la zone de la partie 1 couvre la totalité de la plage du clavier, la partie 2 est définie sur le côté gauche du clavier et la partie 3 sur la partie droite.

En mode Live, activez "Stack Mode Note Regions". Maintenant, en utilisant votre ordinateur ou Omni TR, vous pouvez sélectionner la partie 1 pour l'intro et juste avant le couplet, sélectionnez les parties 2 et 3. Votre clavier sera maintenant divisé en deux parties, avec la basse sur la gauche et le pad sur la droite.

REMARQUE: L'activation du bouton d'alimentation du mode Stack permet d'activer le mode STACK et de désactiver le mode Live. Les régions du mode Stack deviennent bleues et le "Stack Mode" s'affiche dans l'en-tête

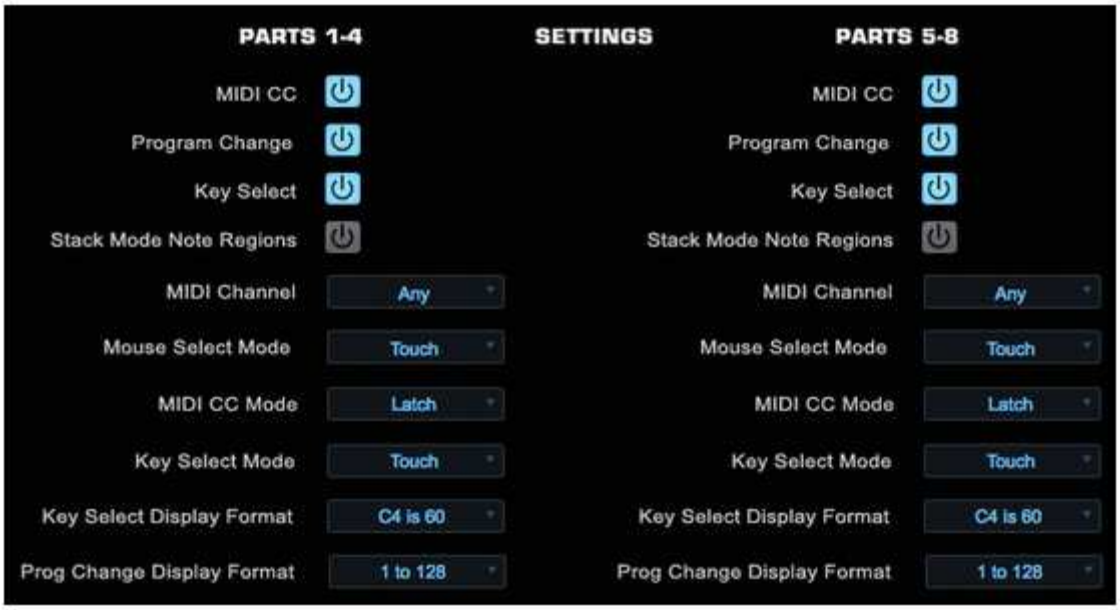
LIVE MODE - Settings Zoom



La page SETTINGS permet la configuration des paramètres LIVE MODE. Ceux-ci incluent les méthodes de sélection de parties auxquelles le MODE LIVE répondra, ainsi que les réglages pour les canaux MIDI, les modes et les formats d'affichage.

Paramètres en mode Dual Live

Lorsque le mode Dual Live est activé, les options de configuration sont dupliquées pour les deux canaux et regroupées en tant que parties 1-4 et parties 5-8 (correspondant aux deux colonnes en mode Dual Live). Cela permet de personnaliser les paramètres individuellement pour chaque périphérique MIDI.



REMARQUE: Les réglages du MODE LIVE sont sauvegardés avec le MULTI.

Key Select



Lorsque cette option est activée, les parties peuvent être sélectionnées à l'aide des messages de changement de programme MIDI appris. Lorsque cette option est désactivée, les pièces ne répondent pas aux messages de changement de programme.

Program Change



Lorsque cette option est activée, les parties peuvent être sélectionnées à l'aide des messages de changement de programme MIDI appris. Lorsque cette option est désactivée, les pièces ne répondent pas aux messages de changement de programme.

Key Select



Lorsque cette option est activée, les parties peuvent être sélectionnées à l'aide des messages MIDI Note appris. Lorsque cette option est désactivée, les parties ne répondent pas aux messages de note MIDI.

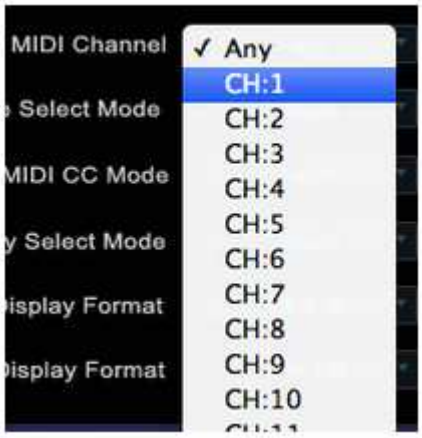
REMARQUE: Même lorsque les boutons MIDI CC, PROGRAM CHANGE ou KEY SELECT sont désactivés, vous pouvez toujours ajouter de nouvelles assignations MIDI Learn. LIVE MODE effectuera les nouvelles affectations, mais ne répondra pas à ces messages MIDI tant que le bouton d'alimentation correspondant n'est pas activé.

Stack Mode Note Regions



Lorsque cette option est activée, vous pouvez utiliser les fonctions de division, de superposition et d'évanouissement de STACK MODE en combinaison avec le mode Live.

MIDI Channel



Détermine quel canal MIDI LIVE MODE répondra.

Any - Répondra aux messages MIDI envoyés depuis n'importe quel canal MIDI.

CH: XX Répondra aux messages MIDI envoyés depuis le canal MIDI spécifié.

Mouse Select Mode



Les parts peuvent être sélectionnées (ou désélectionnées) à l'aide d'une souris.

Latch - Latch Mode (mode de verrouillage) - permet d'activer ou de désactiver une partie, de sorte qu'une partie sélectionnée avec le curseur de la souris peut être lue. Quand il est à nouveau sélectionné, la partie est désélectionnée. En utilisant le mode Latch, plusieurs parties peuvent être sélectionnées pour la lecture en couches.

Touch - Seule la partie sélectionnée avec le curseur de la souris peut être lue. La sélection d'une autre partie passe à la nouvelle pièce. Le mode tactile est utile pour changer rapidement de sons et est le mode de sélection de souris par défaut.

MIDI CC Mode



Parts peut être sélectionné ou désélectionné à l'aide des messages MIDI Control Change.

Latch - Le mode Latch agit comme une bascule «on / off». L'envoi d'un message CC MIDI appris à une partie le sélectionne. Un autre message de cette affectation MIDI CC désélectionnera la Part.

REMARQUE: Le mode Latch est conçu pour être utilisé avec des contrôleurs MIDI configurés pour utiliser le mode momentané. Si votre contrôleur MIDI est configuré pour utiliser le mode bascule, vous devez utiliser le mode Switch au lieu du mode Latch lorsque vous utilisez MIDI CC.

Touch - L'envoi d'un message CC MIDI appris à une partie le sélectionne et toutes les autres parties sont désélectionnées. Une seule partie peut être sélectionnée à la fois en utilisant le mode Touch avec MIDI CC.

REMARQUE: Si vous souhaitez utiliser le mode tactile pour sélectionner plusieurs parties à la fois, utilisez Key Select plutôt que MIDI CC. L'utilisation du mode tactile avec sélection de touche prend en charge la sélection de plusieurs parties.

Switch - Le mode par défaut. Les parties seront sélectionnées correspondant exactement aux actions des messages CC MIDI appris. Si le CC appris est à 0, la pièce est désélectionnée. Si le CC appris est à 127, la pièce est sélectionnée.

REMARQUE: Chaque partie répond aux événements CC de votre contrôleur MIDI en fonction de la programmation des boutons MIDI. Vous pouvez programmer votre contrôleur MIDI en mode bascule ou en mode momentané et les parties réagiront en conséquence.

Key Select Mode



Les parts peuvent être sélectionnées ou désélectionnées à l'aide de messages MIDI Note, tels que des notes sur votre clavier MIDI. Une fois les notes apprises, elles ne déclenchent plus les sons lorsqu'elles sont envoyées, mais choisissent et désélectionnent les parties en fonction du mode choisi.

Latch - Le mode Latch agit comme une bascule «on / off». L'envoi d'un message de note MIDI appris à une partie le sélectionne. L'envoi de la note désélectionnera la pièce.

Touchez - Envoi d'une note MIDI apprise - à une partie pour la sélectionner et toutes les autres parties seront désélectionnées. Si plusieurs messages de notes MIDI sont envoyés en même temps, n'importe quelle combinaison de parties peut être sélectionnée en même temps. Il s'agit du mode Key Select par défaut, très utile pour les performances en direct, car il permet de sélectionner instantanément n'importe quelle combinaison de parties.

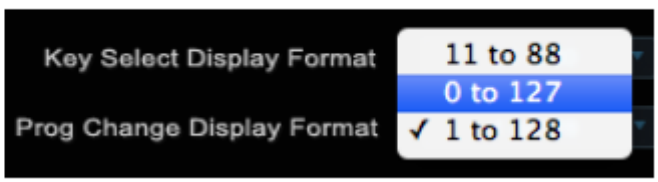
Switch - arts reste sélectionné uniquement en maintenant la note assignée sur un clavier MIDI.

Key Select Display Format



Middle-C
(note numéro 60) est appelé de deux manières différentes - en tant que C3 ou C4 - en fonction du fabricant de l'appareil MIDI. Vous pouvez choisir l'une des conventions de numérotation, en fonction de votre clavier ou de votre logiciel hôte. Veuillez vous référer au manuel de l'utilisateur de votre appareil ou de l'hôte pour déterminer quel est le réglage correct

Program Change Display Format



L'écran LIVE MODE peut accueillir différents systèmes de numérotation de changement de programme. Certains appareils MIDI disposent de systèmes de

changement de programme basés sur 8 chiffres au lieu de 10. D'autres utilisent 0-127 ou 1-128. Cette option vous permet de changer l'affichage pour correspondre à votre appareil MIDI. Veuillez consulter le manuel du propriétaire de votre appareil MIDI pour déterminer quel est le réglage correct.

SYSTEM



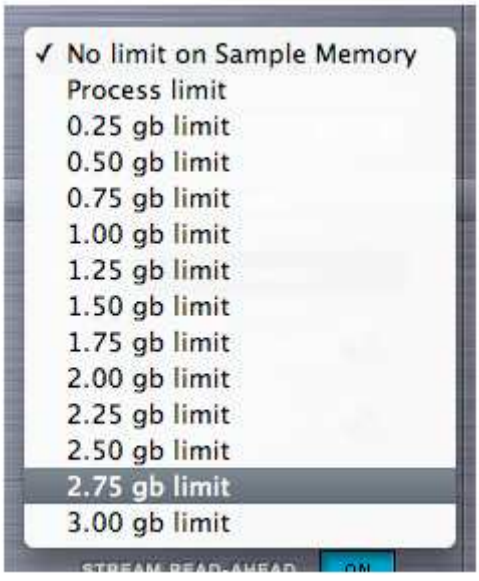
La page Système dans Omnisphere est une zone de contrôle universelle qui régit la diffusion des sons d'Omnisphere, définit certains paramètres par défaut et configure les contrôles de modulation.

SYSTEM - Memory Management



Le menu Sample Memory vous permet de limiter manuellement la quantité de mémoire virtuelle que Omnisphere peut utiliser pour Sample Memory.

La valeur par défaut est 'Limite de processus'. Pour désactiver les alertes de limite de mémoire, utilisez à la place «Pas de limite sur la mémoire d'échantillonnage».



La sélection d'une valeur dans le menu déroulant définit la quantité maximale de mémoire virtuelle disponible pour Omnisphere.

L'utilisation des steppers haut-bas va parcourir les valeurs disponibles

REMARQUE: Omnisphere Soundsources peut nécessiter beaucoup de mémoire. Lorsque vous limitez la quantité de mémoire disponible pour Omnisphere, il est judicieux d'appliquer également Sample Thinning à l'aide de la fonction Patch Browser Lite Version ou des options de réduction de la taille dans Soundsource Zoom Edit View.

Memory Meter

Le compteur de mémoire affiche la quantité de mémoire actuellement utilisée par Omnisphere, ainsi que la mémoire disponible restante. Cet affichage reflète la jauge de mémoire trouvée sur les pages du navigateur.



REMARQUE: Lorsque le mode Serveur (Mac uniquement) est activé, le menu Mémoire échantillon affiche "Aucune limite sur la mémoire échantillon" .Ceci est correct pour le mode Serveur.Le compteur mémoire affiche toujours "Mémoire utilisée 0 mb", mais continue à affichez votre mémoire disponible restante.

SYSTEM - Streaming



La première colonne contient des contrôles pour la fonction de diffusion dans Omnisphere. Le streaming permet aux échantillons de résider en grande partie sur le disque. De cette manière, vous pouvez utiliser de grands échantillons avec une quantité de mémoire relativement faible.

Streaming Mode



Le mode Streaming active ou désactive le streaming de disque dans Omnisphere. Si vous désactivez la diffusion de disque en sélectionnant "Not Streamed", vos sons prendront plus de temps à charger, prendront plus de RAM et Omnisphere vous avertira avec un message:



Lorsque vous utilisez Omnisphere sur un PC, il est recommandé de laisser STREAMING MODE sur "Streamed" sauf si, pour une raison quelconque, vous devez désactiver le streaming du disque dur et avoir beaucoup de mémoire physique.

Sur Mac il y a un mode supplémentaire appelé "Serveur", qui est un raccourci pour Sample File Server. Reportez-vous à la page Sample File Server pour plus de détails.



REMARQUE: sur la version Mac d'Omnisphere, le serveur est activé par défaut. Ne le changez pas en "Streamed" à moins d'être dirigé par le support de Spectrasonics.

Pre-Load Memory Size

Détermine la quantité de mémoire allouée au pré-chargement de l'échantillon. Plus les paramètres sont élevés, moins il est probable que des problèmes surviennent en raison de problèmes de diffusion. Cependant, l'augmenter nécessite plus de mémoire et augmentera le temps de chargement de Soundsources.

Les valeurs recommandées sont comprises entre 22 000 et 66 000, avec 60 000 comme valeur par défaut standard. Si les correctifs utilisent Timbre ou Sample-Start, ce paramètre peut nécessiter une valeur supérieure à 40 000.

NOTE - Les sources sonores doivent être rechargées lors de la modification de ce paramètre avant que la nouvelle valeur ne prenne effet.

Stream Brake

Le contrôle équilibre les ressources système entre le streaming et les autres opérations. C'est le deuxième paramètre de streaming le plus important, après la taille de la mémoire de préchargement. Il devrait généralement être réglé sur une valeur modérée autour de 0,1. Des valeurs supérieures à 0,5 peuvent entraîner des problèmes de transmission en continu dus au décalage des lectures de flux afin de donner la priorité aux autres opérations de traitement dans l'application. Le réduire à zéro peut provoquer des problèmes dans d'autres opérations en raison de la monopolisation de la CPU. Il existe une relation entre ce paramètre et le paramètre Num Bytes Per Read. Lorsque ce paramètre est activé, ce paramètre doit généralement également être activé.

Plage - 0,00 seconde à 1,00 seconde

Stream Display
Les chiffres de ce numéro sont des numéros de diagnostic utilisés à des fins de support client.

SYSTEM - Sample File Server



Sur la version Mac d'Omnisphere, le commutateur de diffusion est remplacé par le menu Mode et fournit un mode serveur supplémentaire pour le chargement des données d'échantillon.

REMARQUE: le mode Serveur ne fonctionne que sur Mac, vous ne verrez donc pas le menu Mode sous Windows. Sous Windows, utilisez plutôt un hôte 64 bits.

Le mode serveur permet de résoudre le problème de «manque de mémoire» qui peut survenir lors de l'utilisation de grands ensembles d'échantillons avec des hôtes 32 bits et constitue une alternative à l'utilisation d'hôtes 64 bits. Le mode Serveur doit être utilisé lorsque vous exécutez un hôte 32 bits sur Mac et que vous chargez des échantillons volumineux. Si vous utilisez un hôte Mac 64 bits (tel que Logic 9.1 ou supérieur), il n'est pas nécessaire d'activer le mode Serveur.

REMARQUE: Le serveur de fichiers d'échantillons utilise de la RAM physique pour charger les échantillons et un minimum de 6 Go de RAM est recommandé lors de l'utilisation du mode serveur, en particulier lors du chargement de Keyswitch Multis plus volumineux.

Le menu Streaming Mode contient trois éléments: Streamed, Not Streamed et Server. Streamed et Not Streamed permettent et désactivent le streaming. Sélectionnez l'option Serveur pour activer le serveur de fichiers d'exemple.



Lorsque le serveur est activé, un nouveau processus système est créé (en plus du processus hôte) appelé SpectrasonicsServer. Il apparaîtra dans le moniteur d'activité Mac. Omnisphere démarre et arrête automatiquement ce processus, donc vous ne devriez jamais avoir à vous en soucier.

REMARQUE: Le mode Serveur utilise la diffusion en continu de manière interne, de sorte que les contrôles restants liés au flux dans la section Streaming sont toujours appliqués et utiles en mode Serveur.

SYSTEM - Miscellaneous Introduction

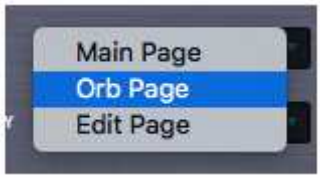


Cette zone détermine les paramètres de réglage principal, la page de démarrage de l'instrument et les préférences relatives au comportement des calques dans l'interface.

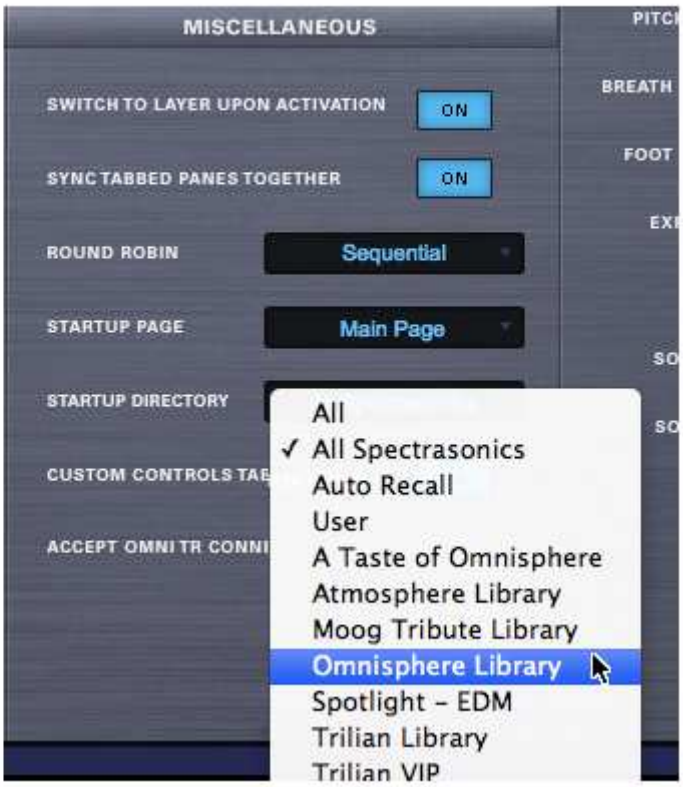
Startup Page Preference



La page de démarrage par défaut d'Omnisphere est la page principale. Ce menu vous permet de sélectionner soit la page Orb, Mail ou Edit par défaut.



Startup Directory Preference



Depuis ce menu, il est possible de sélectionner le répertoire Patch qui sera sélectionné au démarrage. Il est possible de spécifier Spectrasonics, User ou des bibliothèques tierces.

Depuis ce menu, il est possible de sélectionner le répertoire Patch chargé au démarrage. Ici vous pouvez spécifier et limiter le répertoire de démarrage à des choix tels que "Tous", "Tous Spectrasonics", "Projets", "Utilisateur", l'un des Instruments Satellite et des bibliothèques héritées, ainsi que l'une de vos bibliothèques tierces.

Par exemple, l'option "All Spectrasonics" vous permet de parcourir uniquement les Patches Spectrasonics, y compris ceux provenant d'un instrument satellite comme Keyscape ou Trilian, et omet tous les sons d'utilisateurs et de tiers.

L'option "Auto Recall" est conçue pour une utilisation en direct, en chargeant un ensemble de Patches présélectionnés et de filtres Browser au démarrage. Avoir les filtres du navigateur chargés au démarrage est particulièrement utile lorsque vous naviguez depuis Omni TR, car chaque partie affichera une liste de sons pré-filtrés - prêts pour la navigation à distance immédiate.

Switch To Layer Upon Activation Preference



Les curseurs Layer MIX sur le pied de page des PAGES de LAYER ont des boutons d'activation. Si Commuter sur calque lors de l'activation est réglé sur "ON", chaque fois que vous activez un calque, il bascule automatiquement la vue de la page EDIT sur ce calque.



Par exemple, si le calque A est activé, mais que le calque B ne l'est pas et que vous sélectionnez le bouton d'activation du calque B, la vue passe au calque B.

C'est le comportement par défaut et la façon dont Atmosphère a fonctionné. Si vous préférez ne pas avoir le changement automatique de couche, vous pouvez désactiver ce comportement ici.

Si l'option Activer le calque lors de l'activation est désactivée, l'activation du calque n'entraînera pas la modification de la page Calque sur le calque activé.

Sync Tabbed Panes Together



Lorsqu'elle est activée, cette fonction garantit que lorsque vous passez d'une partie à une partie différente, la vue sera la même.

Par exemple, si Part1 a la page FX sélectionnée, puis Part2 est sélectionné, elle affichera également la page FX. Si l'option Synchroniser les volets à onglets est désactivée, les vues ne seront pas synchronisées. Elles changeront en fonction de la partie sur laquelle vous vous trouvez.

Round Robin



Des notes répétées sur un instrument basé sur un échantillon peuvent généralement provoquer un effet de "mitrailleuse", avec des notes répétées de façon monotone. Round Robin est une technique d'échantillonnage qui permet à une note répétée de déclencher une "prise" échantillonnée différente chaque fois qu'elle est jouée. Cela rend les notes répétées très naturelles et élimine l'effet de mitrailleuse.

Certaines sources sonores incluent des échantillons de Round Robin multi-échantillonnés, ce qui signifie que nous avons enregistré plusieurs prises pour chaque note et vélocité. En fait, une seule Soundsource peut contenir un très grand nombre d'échantillons Round Robin! C'est particulièrement vrai pour les claviers de Keyscape et pour les basses de Trilian. Si vous chargez des sons Keyscape et / ou Trilian dans Omnisphere à l'aide d'Omnisphere Library Integration, ce paramètre peut être particulièrement utile.



Le menu Round Robin vous permet de sélectionner comment les échantillons Round Robin seront commandés lorsque deux échantillons Round Robin ou plus sont chargés en mémoire.

Quatre options de lecture sont disponibles dans le menu déroulant: Aucune variation, Aléatoire, Cycle complet aléatoire et Séquentiel.

REMARQUE: Les paramètres Sample Thinning situés dans Soundsource Zoom du navigateur de correctifs déterminent le nombre d'échantillons Round Robin chargés avec le Patch ou la Soundsource.

Accept Omni TR Connections



L'activation de cette option permet à Omnisphere de communiquer avec l'application iPad Omni TR. Lorsque Accepter les connexions Omni TR est activé, Omni TR sera en mesure de se connecter automatiquement à Omnisphere lorsqu'il sera lancé.

Pour obtenir des instructions complètes sur la configuration d'Omni TR, visitez notre site Web à l'adresse suivante: http://www.spectrasonics.net/omni_tr_app/

Custom Controls Tab Reset



Lorsqu'elle est activée, cette fonction garantit que lorsque vous passez d'un onglet de contrôles personnalisés Keyscape à un onglet différent, la vue sera la même. Par exemple, si un Patch a l'onglet FX sélectionné, Keyscape continuera à

afficher l'onglet FX lorsqu'un autre Patch est sélectionné. Si la réinitialisation de l'onglet Contrôles personnalisés est désactivée, les vues ne seront pas synchronisées. Elles changeront en fonction du patch.

SYSTEM - Modulation



La section affectations MODULATION vous permet de remplacer et de remapper les messages MIDI standard utilisés par les sources de la matrice de modulation dans Omnisphere. Il suffit de sélectionner le menu déroulant à côté de l'un des quatorze types de modulation et une fenêtre pop-up apparaîtra disant "Move MIDI Controller". Ensuite sur votre contrôleur MIDI, déplacez le bouton, le curseur ou la molette que vous souhaitez utiliser pour cette modulation. la source.

La source de modulation 'User CC' est particulièrement utile pour ajouter un contrôleur MIDI non standard supplémentaire dans la matrice de modulation Omnisphere - sans perturber les affectations standard.

SYSTEM - MIDI Controller

Les choix pour la source de modulation MIDI dans Omnisphere incluent une variété de contrôleurs MIDI standard tels que Wheel, Expression, Soft Pedal, etc. Vous pouvez utiliser ces options sur la page System pour faire correspondre ces sources à d'autres contrôles MIDI. Cela peut être utile si vous n'avez pas de contrôleur physique particulier tel qu'une pédale d'expression. Par exemple, si vous mappez Wheel to Breath Control, vous pouvez utiliser un contrôleur de souffle dans les patchs utilisant la molette comme source de modulation.



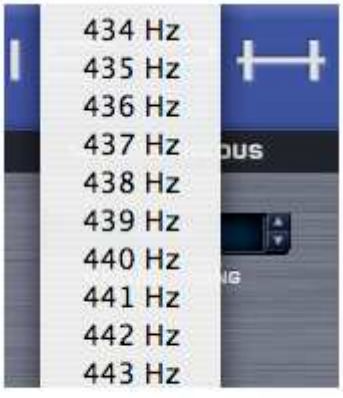
Pour recadrer l'un de ces contrôleurs, sélectionnez un menu dans la colonne MODULATION et déplacez le contrôleur que vous souhaitez affecter au type de modulation.

Remarque: le contrôle remappé sera uniquement visible sur la page système. Dans le menu Modulation Matrix et Modulation Source de la page Edit, le nom original de la source de modulation apparaît. Pour cette raison, il est recommandé d'utiliser la source 'User CC', car elle n'est utilisée dans aucun patch d'usine.

SYSTEM - Master Tuning



C'est le paramètre de réglage global d'Omnisphere. Cela signifie que toute modification de réglage que vous effectuez sur MASTER TUNING affecte tous les autres paramètres de réglage de l'instrument. La valeur par défaut est 440Hz, ce qui est la norme pour la plupart des musiques occidentales. Pour d'autres standards d'accord, le master pitch d'Omnisphere peut être modifié pour s'adapter à n'importe lequel d'entre eux.



Range - 420Hz-460Hz

SYSTEM - Memory Management



GLOSSARY OF TERMS

Unité audio
Apple a introduit la spécification du plug-in Audio Unit (AU) sous Mac OS X. Comme cette norme de plugin est native à OS X - et non à un hôte ou une plateforme spécifique (comme TDM ou VST) - Apple a encouragé les entreprises à l'adopter comme standard pour toutes les applications audio Mac. Bien qu'il ne soit pas multi-plateforme, de nombreuses applications hôtes comme Logic, GarageBand, Digital Performer, Abelton Live et d'autres ont adopté la norme plugin Audio Unit.

AU
Abréviation de Audio Unit

AUX SEND
Une sortie audio variable alternative utilisée pour envoyer un signal à un rack d'effets dédié pour un traitement supplémentaire des effets. Dans Omnisphere, il y a quatre départs AUX par partie sur la page Mixer. Ils acheminent l'audio vers les racks AUX FX correspondants. Par exemple, le bouton Aux Send 1 achemine l'audio vers le rack AUX FX 1, etc. Les boutons AUX Send contrôlent le volume envoyé aux racks AUX FX.

AUX RETURN
Un retour AUX achemine l'audio d'un rack AUX FX vers la sortie A - le fader principal.

Automatisation
Lorsque vous manipulez les commandes de l'interface Omnisphere, l'automatisation de l'hôte enregistre ces mouvements et les rejoue. Ces mouvements enregistrés peuvent également être modifiés depuis l'intérieur de l'application hôte. Vous pouvez également utiliser une surface de contrôle du matériel pour manipuler certains paramètres d'Omnisphere.

Bar
Une ligne verticale sur une portée musicale qui indique le début ou la fin d'une mesure. Synonyme de mesure.

Contrôle bipolaire
Ce type de contrôle a plus d'une fonction dans sa gamme de mouvement. Habituellement, il y a une position de détente centrale où le contrôle est désactivé. Le déplacement d'une direction à partir de la position d'arrêt active une fonction et l'éloignement de la position d'arrêt active une fonction différente. Le filtre principal sur la page d'édition en est un exemple: en position centrale, le filtre est désactivé. Le déplacement du curseur vers la gauche de la position de détente centrale active un filtre passe-bas. Le déplacement du même curseur vers la droite de la détente du centre active un filtre passe-haut.

Browser Navigateur
La zone dynamique et consultable d'Omnisphere qui offre un accès à la bibliothèque de base de Soundsources, Patches et Multis.

Buss
Un chemin qui achemine l'audio d'une ou de plusieurs sources vers une destination particulière.

BYPASS Contourne

Désengager une unité FX pour qu'elle n'affecte plus le son. Cela permet d'économiser la puissance du processeur.

Cloner
CLONE Pour dupliquer - Utilisé dans la terminologie d'apprentissage MIDI. Duplique l'ensemble actuel de paramètres d'apprentissage MIDI de la partie 1 aux parties 2 à 8. C'est un gain de temps considérable lors de la configuration d'un contrôleur MIDI matériel externe. Vous pouvez configurer la partie 1 avec tous les paramètres d'apprentissage MIDI que vous aimez, puis cloner la première partie à toutes les autres parties. Plus...

Cycle
Un cycle a été complété lorsque quelque chose va de son point de départ à son point final. Cela peut se rapporter à des choses comme des rainures ou des formes d'onde LFO.

COLUMN Colonne
Une liste verticale des choix disponibles dans le navigateur. Les colonnes d'Omnisphere peuvent être changées pour énumérer une variété d'attributs.

Compresseur / Limiteur
Un dispositif pour réduire la plage dynamique effective d'un signal d'entrée en l'empêchant de dépasser rapidement ou de tomber au-dessous d'un seuil d'amplitude sélectionné. La première partie d'un compander, il est utilisé pour rendre les parties bruyantes d'un signal plus douces et les parties douces plus fort. Au-delà du seuil, le rapport entre le niveau d'entrée du signal et son niveau de sortie (par exemple, 2: 1, 4: 1) est sélectionnable par l'utilisateur. Un compresseur est couramment utilisé pour maintenir les niveaux dans une plage acceptable, mais comme il peut ralentir le taux de décroissance du signal en dessous du seuil, les compresseurs sont également utilisés pour ajouter du sustain aux instruments tels que la guitare électrique et la basse. Le limiteur agit comme un compresseur mais ne fonctionne que dans la partie supérieure de la plage dynamique. Le limiteur a un temps d'attaque plus rapide (1µs à 1ms) que le compresseur seul (1ms à 10ms). Un compresseur / limiteur est traditionnellement inséré entre les sorties d'un appareil et les entrées du mélangeur ou de l'enregistreur de mastering. Plus...

Center detent Centre de détente
C'est la position neutre du bouton ou du curseur d'un paramètre, en particulier en référence aux commandes bipolaires. Dans cette position, la fonction est désengagée et n'affecte rien.

Défaults
Ces paramètres sont prédéfinis et rappelés par Omnisphere lors de la première instanciation, de l'effacement, de l'annulation ou de la modification d'un mode global. Spectrasonics fournit les paramètres par défaut, mais vous pouvez les remplacer par vos propres paramètres.

DIRECTORY Annuaire
Utilisé en référence à un dossier sur le lecteur de l'ordinateur.

Drop-down menu Menu déroulant
Une de ces listes de menu apparaît lorsque vous cliquez sur une fenêtre d'affichage Omnisphere avec une flèche vers le bas. Une fois que vous cliquez sur la fenêtre appropriée, un menu apparaît pour "dérouler". Une fois la liste des menus affichée, vous pouvez sélectionner une option dans le menu avec la souris. Synonyme de menu contextuel.

DSP
Traitement du signal numérique - se réfère à la manipulation de l'audio numérique dans un ordinateur. Le plus de traitement que vous souhaitez faire, l'ordinateur plus rapide et plus puissant dont vous avez besoin.

Engine Moteur
Le code logiciel de base qui structure le fonctionnement des fonctions audio dans un plugin. Le moteur développé par Spectrasonics qui est responsable de la course est Omnisphere est STEAM (Spectrasonics-Team), et le moteur de Stylus RMXs est S.A.G.E (Spectrasonics Advanced Groove Engine)

Expander

(1) Un dispositif de traitement de signal qui est l'inverse d'un compresseur, fournissant l'atténuation progressive des signaux qui tombent en dessous d'un seuil défini par l'utilisateur. Ce processus, connu sous le nom d'expansion, réduit le bruit de fond et augmente en même temps la plage dynamique du signal d'entrée.

Fader
Un contrôleur sous la forme d'un curseur qui affecte généralement le volume / la douceur des niveaux audio. Placer un fader sur Unity ou 0 gain signifie que le canal audio reproduit le même niveau audio que celui qui a été entré dans le canal. La plupart des faders vous permettent de rendre le volume plus fort et plus doux que le signal d'entrée original. Aussi utilisé pour désigner n'importe quel type de curseur. Synonyme de Slider.

Folders/Sub-Folders Dossiers / sous-dossiers
Un outil organisationnel sur un ordinateur qui permet le regroupement de fichiers. Aussi connu comme un répertoire. Un sous-dossier est un dossier dans un autre dossier. Aussi connu comme un sous-répertoire.

Footer Bas de page
La section située en bas de l'interface graphique d'Omnisphere qui change en fonction de la page que vous consultez actuellement.

FX Slot
Une zone où une unité FX peut être chargée. Il y a trois slots FX par rack d'effets.

Unité FX
Une unité FX est un plugin interne de traitement de signal logiciel Omnisphere qui est chargé dans un slot FX. Chaque FX Unit est un processeur de son en temps réel. Actuellement, il y a 33 unités FX dans Omnisphere.

FX Rack
La zone désignée pour charger les unités FX. Un rack d'effets se compose de quatre slots FX.

Paramètre FX
Tout bouton, curseur, menu déroulant ou bouton qu'un utilisateur peut sélectionner et ajuster. Le résultat est une modification du son passant à travers l'unité FX (sauf si elle est contournée).

FX Preset / Patch
La sauvegarde de tous les paramètres actuels d'une seule unité FX crée un Patch FX. Les utilisateurs peuvent enregistrer des patchs d'effets personnalisés. Ces patchs d'effets seront disponibles plus tard dans n'importe quelle session. Patch est synonyme de Preset.

FX Rack Preset / Patch
La sauvegarde de tous les paramètres actuels d'un rack d'effets entier crée un patch de rack d'effets. Un Patch FX Rack peut être n'importe quelle combinaison de trois FX Units avec n'importe quel réglage. Les utilisateurs peuvent enregistrer des Patches de rack d'effets personnalisés avec des noms personnalisés. Ces correctifs FX Rack seront disponibles plus tard dans n'importe quelle session. Patch est synonyme de Preset.

Global
Tout ce qui affecte le statut de l'ensemble du plugin.

Groove Lock
L'Arpeggiator d'Omnisphere peut importer les grooves du Stylus RMX en tant que données MIDI pour synchroniser les grooves RMX avec l'Arpeggiator.

GUI
Interface utilisateur graphique - Dans Omnisphere, il s'agit de la fenêtre du plugin et de toutes les pages que vous voyez et manipulez.

Application hôte / hôte
Une application informatique ou un périphérique matériel capable de charger des plugins de logiciel Virtual Instrument. Aussi connu sous le nom de séquenceur ou DAW (Digital Audio Workstation). Logic, Digital Performer, Pro Tools, Cubase,

Nuendo, Sonar, GarageBand, Live, Traktion, Fruity Loops, Metro et Acid Pro sont autant d'exemples d'hébergeurs logiciels compatibles avec Omnisphere. MUSE Receptor et Neko sont des exemples d'hôtes matériels fonctionnant avec Omnisphere.

Instance Exemple
Lorsque vous ouvrez un plugin Omnisphere sur votre hôte, il existe une instance dans votre session. Si votre ordinateur est assez puissant, vous pouvez exécuter plusieurs instances d'Omnisphere à la fois.

Instanciation / désinstanciation
Le processus d'ouverture / fermeture des plugins de votre hôte. Synonyme de chargement / déchargement, ouverture / fermeture, chargement / suppression, etc.

Inverted Inversé
Modulation de polarité inversée ou négative.

Keyboard Clavier
1) Un contrôleur MIDI externe capable de déclencher des notes via des touches de piano.
2) Egalement un clavier d'ordinateur ASCII à entrée de texte. Plusieurs combinaisons clavier-souris permettent d'accéder aux fonctions d'Omnisphere.

Knob Bouton
Un contrôle qui peut être tourné dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Un bouton peut être utilisé pour contrôler une grande variété de paramètres.

Learn Apprendre
MIDI Learn est capable d'accoupler un contrôleur physique externe avec pratiquement n'importe quel paramètre dans Omnisphere pour le contrôle de la performance à distance et les applications d'automatisation.

LFO
Oscillateur basse fréquence - un modulateur cyclique continu qui peut être utilisé pour affecter un son de plusieurs façons. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour «faire un panoramique automatique» de l'audio, produire des trémolos ou des balayages de filtres.

Limiteur
Voir Compresseur / Limiteur

List Liste
Un menu d'affichage des options disponibles. Habituellement, ils sont présentés verticalement.

Menu
Deux significations différentes:

1. Fait référence à une collection de sons ou de grooves qui sont mappés sur une disposition de clavier unique pour un accès facile.
2. Fait référence à une liste déroulante d'options du logiciel d'interface utilisateur.

Menu Item Élément du menu
Fait référence aux éléments de la liste d'un menu déroulant / déroulant dans l'interface du logiciel.

MIDI CC
Contrôleur continu MIDI. Le MIDI a 128 contrôleurs possibles. Omnisphere peut répondre à n'importe lequel d'entre eux en utilisant la fonction MIDI Learn.

Multi patch
Omnisphere est multi-timbral en huit parties et les réglages pour tous les Patches qui composent un Multi peuvent être sauvegardés en 'Multi Patch'.

Multitimbral
La possibilité de fonctionner sur plus d'un canal MIDI à la fois. Omnisphere est 8 Part Multitimbral.

Omni
Grâce à la fonction MIDI Learn, Omnisphere peut être configuré pour répondre aux messages MIDI CC entrants sur n'importe quel canal.

Paramètre
Un contrôle Omnisphere qui peut être manipulé pour affecter l'audio.

Part Partie
Chaque partie Omnisphere peut charger son propre patch et fonctionner indépendamment de toutes les autres parties. Il y a 8 parties dans Omnisphere. Chacun a son propre bouton numéroté dans l'en-tête. Les parties 1-8 correspondent aux canaux MIDI 1-8.

Patch Pièce
Un ensemble de paramètres préenregistrés. Aussi connu comme un préréglage. Un patch d'usine est un patch créé par Spectrasonics. Un correctif utilisateur est un correctif que vous pouvez enregistrer et nommer vous-même. Le nom vient des anciens jours de synthétiseur où de nombreux cordons de brassage physiques étaient utilisés pour créer des sons en connectant des parties du synthétiseur avec les cordons de brassage.

Peak De pointe
La valeur maximale est l'excursion instantanée maximale à partir d'une forme d'onde audio, mesurée par un compteur de crête (PPM). La valeur de crête d'un son est aussi l'excursion de pression instantanée maximale du son

Pitch Shift Changer de frequence
Le processus de changement de la fréquence d'un son. Il peut être changé de sorte qu'il soit plus haut ou plus bas.

Plugin Brancher
Une application logicielle qui s'exécute depuis une application hôte pour fournir des fonctionnalités supplémentaires.

Pôle
La pente d'atténuation des filtres est mesurée en dB. Pour chaque 6 dB de coupure, le filtre a un pôle supplémentaire. Un filtre bipolaire a une pente de 12 dB et un filtre quadripolaire a une pente de 24 dB. Omnisphere a des filtres avec des pentes de 6db, 12db, 18db et 24db.

Pop-up Menu Menu contextuel
Une de ces listes de menu apparaît lorsque vous cliquez sur une fenêtre d'affichage Keyscape avec une flèche vers le bas. Une fois que vous cliquez sur la fenêtre appropriée, un menu apparaît pour "dérouler". Une fois la liste de menu apparaît, vous pouvez sélectionner une option dans le menu avec la souris. Synonyme de menu déroulant.

Power Filter Filtre de puissance
Un excellent filtre sonore développé en collaboration avec Gmedia à partir de leur célèbre synthétiseur impOSCar. Soyez prudent lorsque vous l'utilisez, car le filtre d'alimentation peut être très fort et nécessite une bonne quantité de puissance DSP de votre ordinateur.

Preset Préréglé
Un ensemble de paramètres qui a été précédemment enregistré et est disponible pour rappel. Sysnonymous avec Patch.

Retrigger
Lorsque ce paramètre est activé, Omnisphere réinitialise une forme d'onde du LFO à sa position de début de phase au début de chaque mesure.

Reverse Sens inverse
Joue un échantillon en arrière.

Compression RMS
Root Mean Square. Une formule pour décrire le niveau d'un signal. RMS est dérivé en mettant au carré toutes les tensions instantanées le long d'une forme d'onde, en faisant la moyenne des valeurs au carré, et en prenant la racine carrée de ce nombre. Pour les signaux sinusoïdaux, puissance moyenne = RMS (tension) RMS (courant)

Round Robin
Terme se référant à une technique d'échantillonnage qui permet à une note répétée de déclencher une prise différente à chaque fois qu'elle est jouée, donnant un résultat sonore naturel et éliminant l'effet "mitraillette".

RTAS
Real Time Audio Suite - un format de plugin multi-plateforme exclusif à Digidesign pour Pro Tools.

S.A.G.E.
Spectrasonics Advanced Groove Engine - lorsque Spectrasonics a créé sa propre équipe de développement de logiciels internes, SAGE a été la technologie développée qui est devenue la base de Stylus RMX.

Sample Start Exemple de démarrage
Paramètre qui contrôle, d'un point de vue temporel, à quelle distance du début un échantillon sera déclenché. Lorsque Reverse est engagé, cela contrôle le point final.

Séquence
Un fichier informatique enregistré par un séquenceur / DAW qui contient des pistes de notes MIDI et des fichiers audio.

Séquenceur
Une application informatique qui permet l'enregistrement, la saisie et l'édition de notes MIDI et de fichiers audio. Aussi connu comme un hôte si le séquenceur est compatible avec les plugins.

Slider
Un contrôle que vous déplacez d'avant en arrière ou de haut en bas en fonction de son orientation. Le déplacement d'un curseur peut contrôler une grande variété de paramètres. Synonyme de Fader.

Sound Directory Annuaire sonore
Un répertoire qui contient des suites. C'est le sous-répertoire d'un répertoire Master.

Standalone Autonome
Un logiciel capable de fonctionner seul sans application hôte.

STEAM VAPEUR
STEAM est synonyme de SpectrasonicsTEAM et est le moteur pour Omnisphere et de nombreux futurs instruments passionnants.

Sub-Page Sous-page
Ce sont des pages dans une page d'édition principale. Par exemple, sur la page FX, il y a 6 sous-pages FX.

Sync Synchronisation
Abréviation de Synchronisation. Lorsque cette fonction est activée, Omnisphere verrouille les paramètres correspondants au tempo de l'hôte, puis les ajustements peuvent être effectués en utilisant des valeurs rythmiques telles que 1/4 notes, 1/8 notes et 1/16 notes. Sinon, le paramètre est contrôlé par Cycles par seconde.

Tube
Dispositif électronique constitué de différents types d'électrodes (anode, cathode, etc.) et d'un élément chauffant, tous sous vide. Sa forme la plus simple, la diode, est utilisée comme redresseur. La triode est fonctionnellement similaire à un transistor. Les tubes sont appelés valves au Royaume-Uni.

Unity Unité
Lorsqu'un paramètre est défini pour ne pas modifier le signal de passage.

Unity gain Gain d'unité
L'attribut d'un dispositif qui n'atténue ni n'amplifie un signal. La plupart des dispositifs de traitement du signal ont un gain unitaire, ce qui signifie qu'ils n'amplifient pas le son ni ne causent de perte d'insertion, et peuvent donc être ajoutés dans un système audio à divers endroits sans changer le gain global du

système.

Unlearn Désapprendre
Les paramètres qui ont été associés à un contrôleur physique peuvent être détachés via cette fonction de la section MIDI Learn.

Value Definitions Définitions de valeur
• 8x - cette valeur étire un cycle d'un paramètre tel qu'un LFO sur 8 mesures.
• 1/8 - cette valeur active un paramètre tel qu'un LFO toutes les 1/8 de note.
• 1 / 8D - cette valeur fait défiler un paramètre tel qu'un LFO toutes les notes 1/8 pointées.
• 1 / 8T - cette valeur fait défiler un paramètre tel qu'un LFO pour chaque triolet de note 1/8.

Valve Soupape
Voir Tube.

VST
Virtual Studio Technology - une plate-forme de plug-in multi-plateforme créée par Steinberg.



Welcome To Omnisphere 2

GETTING STARTED - Using Omnisphere Stand-Alone on a Computer



Omnisphere a été conçu pour fonctionner comme un plug-in qui s'intègre étroitement dans votre application de séquençage principale et votre ordinateur. Nous recommandons de l'utiliser de cette façon pour de meilleurs résultats.

Alternativement, Omnisphere peut également être utilisé avec une application hôte simple pour fonctionner comme un module de son pour une performance en direct. Omnisphere a des modes spéciaux qui sont conçus pour en faire un instrument idéal pour une utilisation en situation réelle.

Troisièmement, vous pouvez également utiliser Omnisphere sur des ordinateurs dédiés tels que MUSE Receptor et NEKO Keyboards, qui sont essentiellement des PC dédiés à la performance musicale.

Cependant, il y a quelques choses à garder à l'esprit en utilisant Omnisphere sur un système autonome:

1. Omnisphere doit résider dans une application hôte sur l'autre ordinateur

2. Omnisphere est un plug-in et ne fonctionne pas comme une application autonome. Il doit fonctionner comme un plug-in Virtual Instrument au sein d'un hôte, quel que soit l'ordinateur sur lequel il se trouve. Il existe de nombreuses applications hôtes VST et Audio Unit gratuites et peu onéreuses qui exécuteront Omnisphere.

Vous pouvez obtenir une liste complète des hôtes sur www.kvraudio.com

Latence et précision de synchronisation

Du fait de la présence sur un ordinateur autonome, la latence entre les interfaces MIDI et Audio entraînera la lecture d'Omnisphere plus tard que sur l'ordinateur de séquençage principal, vous devrez donc compenser la latence. En outre, lorsque Omnisphere est utilisé sur l'ordinateur principal, le moment de la lecture est extrêmement serré - précis dans la plupart des cas. Sur un système esclave, ce type de précision n'est actuellement pas possible.



System Status

	Your System	Latest Version	Status
Software	2.3.0e	2.3.0e	●
Soundsources	2.0c	2.0c	●
Patches	2.3.0c	2.3.0f	●

At least one of the components needs to be updated in your system.

Get Updates

CONCEPTS - Common Parameters



Chaque couche possède un ensemble indépendant de contrôles de synthèse, et de nombreux paramètres n'affectent que le calque individuel. Cependant, il existe également un certain nombre de paramètres communs partagés par les deux calques d'une pièce. La plupart de ces paramètres communs sont accessibles depuis la page principale.

Si un paramètre est numéroté, c'est un paramètre commun qui peut être utilisé par les deux calques (ex: LFO 1 ~ 6, Mod Env 1 ~ 4). S'il n'est pas numéroté, il est spécifique au calque (ex: Amp Env., Filter Env.)

Les paramètres communs incluent les six LFO (LFO1 ~ LFO6), le filtre maître et

les quatre enveloppes de modulation (MOD 1 ~ MOD 4).

De plus, chaque partie dispose de quatre racks d'effets: un rack d'effets commun, un rack d'effets auxiliaires et un rack d'effets pour chaque couche. Pour plus de détails, reportez-vous à l'architecture FX

CONCEPTS - The Header

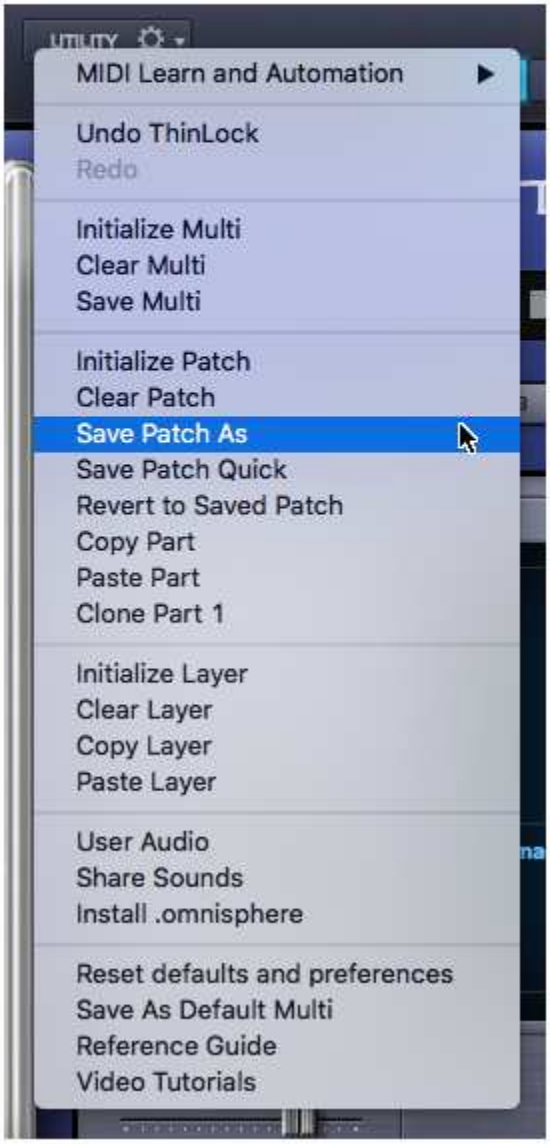
La partie supérieure de l'interface Omnisphere est l'en-tête. L'en-tête est visible depuis n'importe quelle page d'Omnisphere (sauf si un navigateur complet est ouvert) et constitue la zone de navigation principale de l'interface.



L'en-tête contient le menu utilitaire, les informations multiples y compris l'affichage multi-nom et l'accès au navigateur MULTI, les indicateurs pour le mode LIVE ou STACK MODE et les boutons de navigation pour sélectionner l'une des 8 parties, la section MULTI ou la page SYSTEM . Enfin, il existe un contrôle de volume principal pour ajuster le niveau de sortie global.

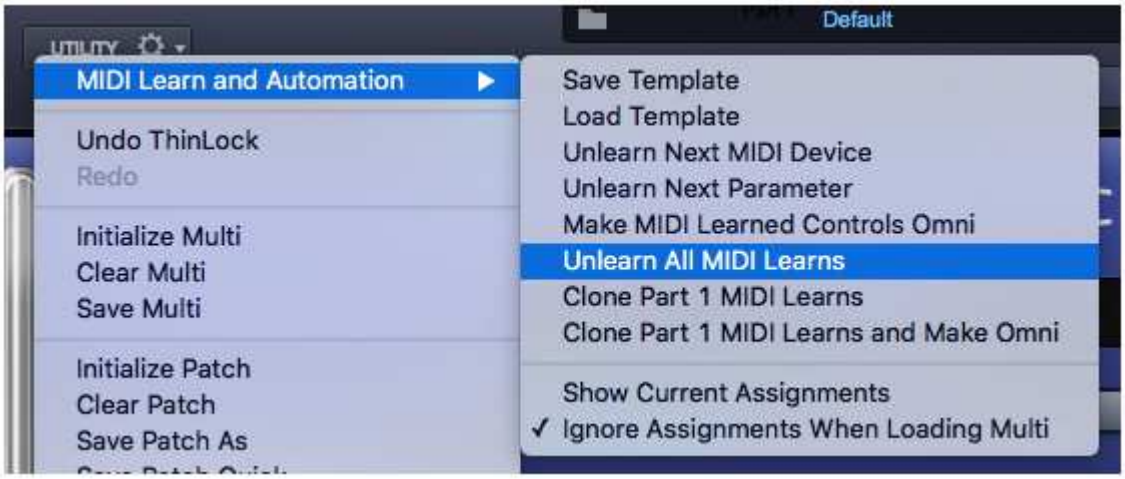
CONCEPTS - Utility Menu



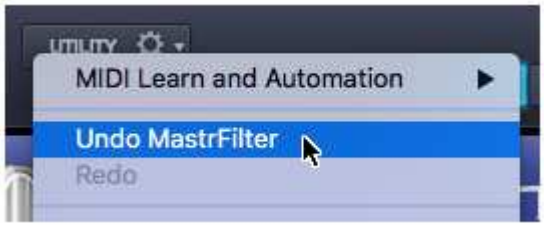


Le menu Utility peut être divisé en plusieurs sections.

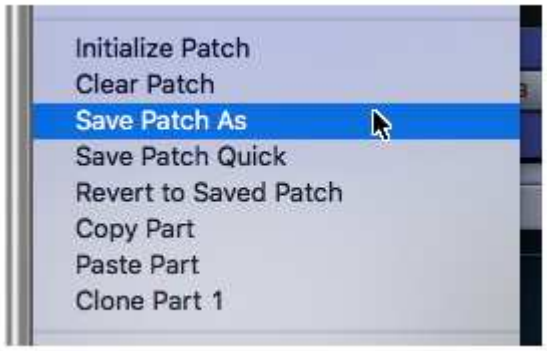
La première section contient un sous-menu MIDI Learn and Automation.



La seconde fournit des commandes UNDO et REDO.



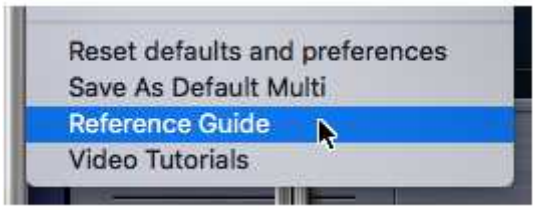
La troisième section fournit diverses fonctions Initialiser, Effacer, Enregistrer, Copier et Coller pour Multis, Patches, Parts et Layers.



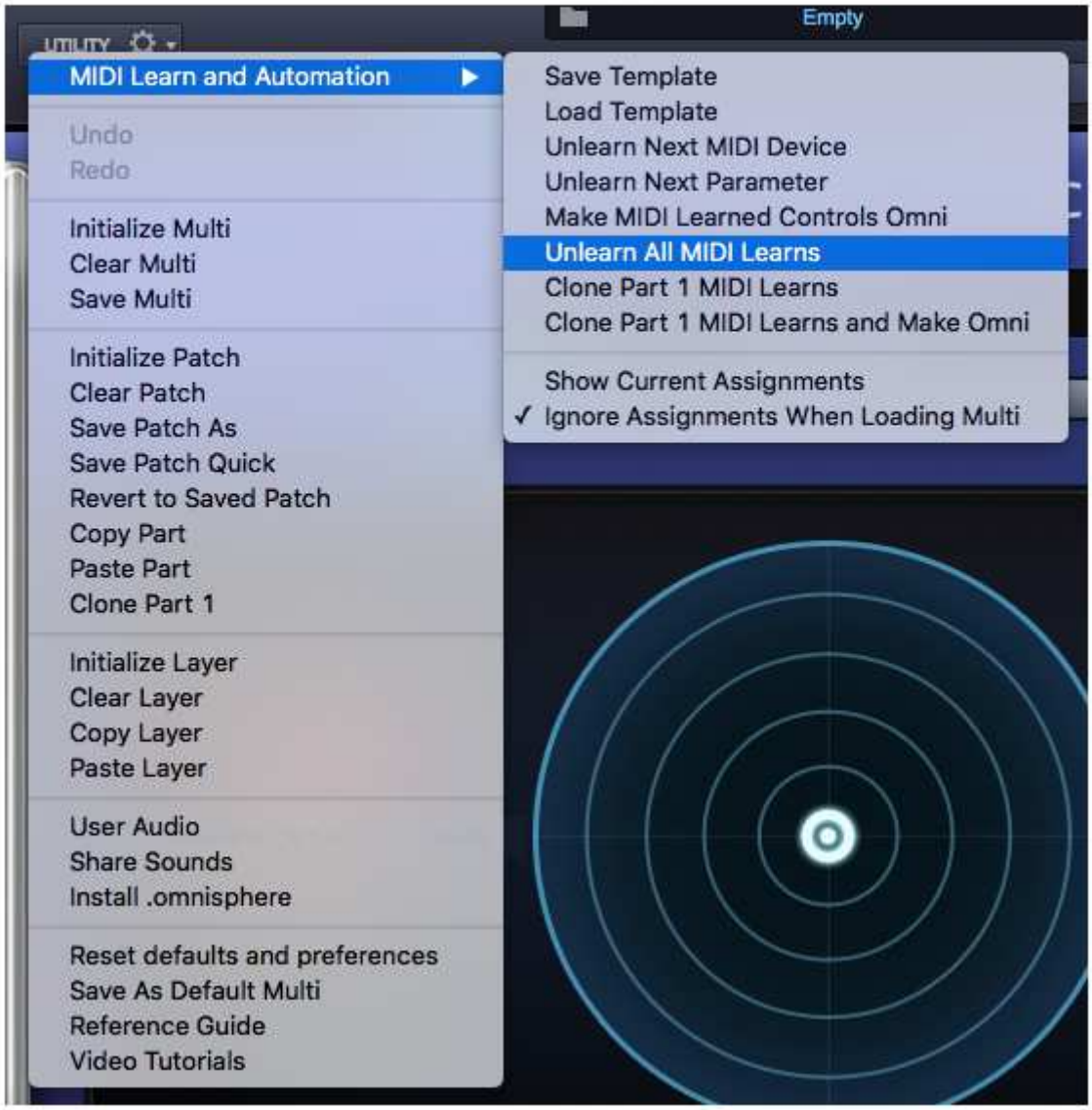
La quatrième section est pour l'importation de l'audio de l'utilisateur, le partage et l'ajout de sons.



La cinquième section fournit une option de «réinitialisation d'usine», la possibilité d'enregistrer vos paramètres globaux en tant que Multi par défaut et vous donne un accès direct au Guide de référence Omnisphere et aux didacticiels.

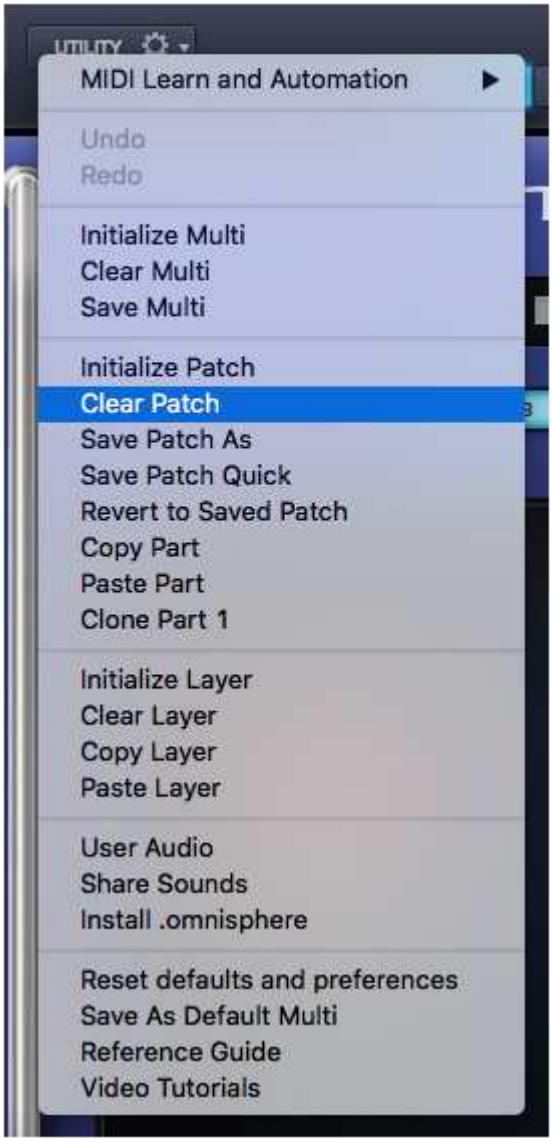


CONCEPTS - MIDI Learn



Le menu Utility fournit les options MIDI Learn et Automation qui s'appliquent à l'ensemble du plug-in. Ceux-ci incluent des modèles d'apprentissage MIDI, Unlearn All, et l'accès à un rapport 'Current Assignments'. Voir la section MIDI Learn & Automation pour plus de détails.

CONCEPTS - Clear, Save, Copy & Paste



Le menu Utility propose des options pour initialiser ou effacer les multis, les patches et les calques, et pour sauvegarder les multis et les patches. Il existe également des fonctions qui permettent de copier et de coller les paramètres Part et Layer.

Initialize vs Clear (Multi, Patch & Layer) Initialiser vs Effacer (Multi, Patch & Layer)

Lorsque vous sélectionnez Initialiser (Initialiser Multi, Initialiser le patch ou Initialiser le calque), tous les paramètres de synthèse pour Multi, Patch ou Layer sont restaurés dans un état «par défaut» non modifié, y compris une forme d'onde par défaut chargée comme point de départ.

Lorsque vous sélectionnez Effacer (Effacer multi, Effacer le patch ou Effacer le calque), tous les paramètres existants pour le Multi, Patch ou Layer seront complètement effacés, sans aucun son ou mémoire.

Lorsque vous effacez ou initialisez un patch ou un calque, les paramètres du mixeur sont conservés.d

NOTE: Lorsque vous utilisez la fonction Clear, aucun son n'est chargé, donc

aucun son ne sera entendu depuis le Multi, Patch ou Layer jusqu'à ce qu'une Soundsource soit chargée.

Initialiser Multi

Initialise tous les paramètres Multi actuels, y compris toutes les parties et les effets. Le Multi est renvoyé à un état 'par défaut' non édité, y compris les sons par défaut.

Clear Multi

Efface tous les paramètres Multi actuels, y compris toutes les sources de son, les parties et les effets. Cela se traduira par un Multi complètement vide.

Save Multi Enregistrer Multi

La sélection de l'option Save Multi ouvre une boîte de dialogue File Save. Après avoir nommé et sauvegardé le MULTI, l'interface EDIT TAGS s'ouvrira, vous permettant d'assigner divers types d'attributs et affectations, d'ajouter des assignations personnalisées et d'ajouter vos propres mots-clés et notes au MULTI.

Une fois que vous avez fini d'éditer les tags, cliquez sur le bouton SAVE pour terminer l'enregistrement du MULTI. Vous pouvez également annuler le processus de sauvegarde en cliquant sur le bouton ANNULER.

Lors de la sauvegarde d'un MULTI, tout l'état du plug-in est sauvegardé. Cela inclut les réglages MIXER, LIVE MODE et STACK MODE, Multi FX, MIDI Learn, ainsi que tous les réglages de Part. Même si une Part a été modifiée mais pas encore enregistrée en tant que Patch individuel, ses réglages seront également sauvegardés avec le MULTI.

Initialize Patch Initialiser le correctif

Initialise tous les paramètres de Patch actuels, y compris tous les routages de modulation et FX. Le Patch est renvoyé à un état 'par défaut' non édité, y compris le son par défaut

Save Patch Enregistrer le correctif

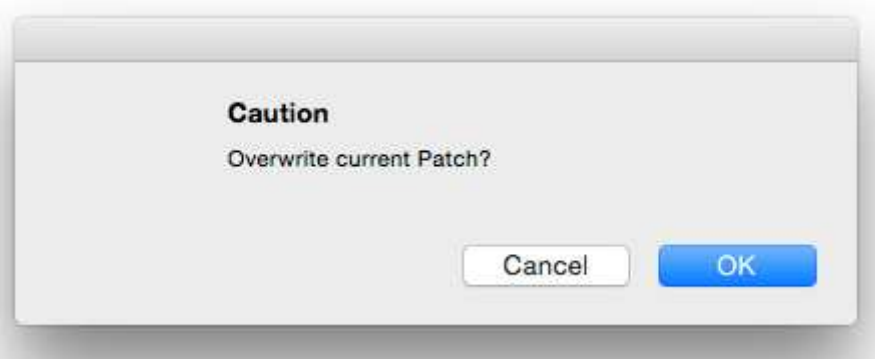
La sélection de l'option Enregistrer le correctif ouvre une boîte de dialogue Enregistrer le fichier. Après avoir nommé et sauvegardé le Patch, l'interface EDIT TAGS s'ouvrira, vous permettant d'assigner divers Types et Attributs d'Attributs, d'ajouter des Assignations personnalisées et d'ajouter vos propres Mots-clés et Notes au Patch.

REMARQUE: les correctifs doivent être enregistrés dans un dossier de catégorie dans le dossier STEAM. Cela peut être un dossier existant ou un dossier créé par l'utilisateur dans le dossier Patches

Une fois que vous avez terminé d'éditer les tags, cliquez sur le bouton SAVE pour terminer l'enregistrement du Patch. Vous pouvez également annuler le processus de sauvegarde en cliquant sur le bouton ANNULER.

Save Patch Quick Enregistrer le correctif rapide

Lors de l'édition d'un Patch déjà sauvegardé, les nouvelles modifications peuvent être sauvegardées sans avoir à ouvrir le dialogue de sauvegarde et l'éditeur de variables. Enregistrer Patch Quick écrasera simplement la version précédente. Une boîte de dialogue de confirmation apparaîtra pour confirmer la sauvegarde.



Revert to Saved Patch Revenir au patch enregistré
Rétablit le Patch sur les paramètres sauvegardés.

Copy Part Copier la pièce

Cette commande est utilisée pour copier les paramètres d'une seule pièce. Ces paramètres peuvent ensuite être collés dans une autre pièce à l'aide de la commande Coller une pièce. Pour copier une pièce, sélectionnez la pièce à l'aide des boutons de navigation dans l'en-tête, puis sélectionnez la commande Copier pièce dans le menu Utilitaire.

Paste Part Coller la partie

Une fois qu'une pièce a été copiée à l'aide de la commande Copier la pièce, elle peut être collée sur une autre pièce. Pour coller une pièce copiée, sélectionnez la pièce de destination à l'aide des boutons de navigation dans l'en-tête, puis sélectionnez la commande Coller la pièce dans le menu Utilitaire.

Clone Part 1 Cloner la partie 1

Sélectionnez "Cloner la partie 1" pour copier la partie 1 aux parties 2-8. Cela permet de faire des modifications dans la partie 1, puis de la copier facilement dans les autres parties afin que toutes les parties aient le même Patch.

"Clone Part 1" facilite l'utilisation d'Omnisphere avec des contrôleurs MIDI avancés comme une guitare MIDI, Haken Continuum, EigenHarp, MorphWhiz MIDI, etc., qui ont la capacité d'envoyer des messages MIDI de manière non traditionnelle. Par exemple, sur une guitare MIDI, chaque chaîne est généralement réglée sur son propre canal, et sur le Continuum de Haken et le Eigenharp, un nouveau canal est sélectionné pour chaque note jouée successivement.

L'utilisation de cette fonction avec des contrôleurs avancés tels que ceux-ci étend les capacités de performance d'Omnisphere en autorisant le pitch-bend et d'autres messages MIDI Continuous Controller sur des notes individuelles. Ceci est rendu possible en envoyant des notes consécutives sur différents canaux MIDI.

NOTE: Assurez-vous de vérifier la section Clones Part 1 MIDI Learns & Make Omni

Initialize Layer

Initialise tous les paramètres du calque sélectionné, restaure tous les paramètres de synthèse dans un état "par défaut" non modifié et inclut le son par défaut.

REMARQUE: Étant donné que les routages de modulation peuvent transcender une seule couche, la matrice de Mod est une propriété de la pièce et non du calque. Pour cette raison, l'initialisation d'un calque n'affecte pas les routages de modulation existants.

Clear Layer Effacer le calque

Efface tous les paramètres du calque sélectionné, y compris toutes les sources de son, le routage de modulation et les effets. Cela entraînera un calque complètement vide.

Copy Layer Copier le calque

Cette commande est utilisée pour copier les paramètres d'un seul calque. Ces paramètres peuvent ensuite être collés sur un autre calque à l'aide de la commande Coller la couche. Pour copier un calque, sélectionnez-le à l'aide des onglets Calques de la page Modifier, puis sélectionnez la commande Copier calque dans le menu Utilitaire.

Paste Layer Coller le calque

Une fois qu'un calque a été copié à l'aide de la commande Copier le calque, il peut être collé sur un autre calque. Pour coller un calque copié, sélectionnez le calque de destination à l'aide des onglets Calque de la page Modifier, puis sélectionnez la commande Coller le calque dans le menu Utilitaire.

REMARQUE: Les routages de modulation ne sont pas inclus avec les paramètres copiés et collés à l'aide des commandes Copier / Coller la couche.

CONCEPTS - Add Sounds & User Audio

Installez .omnisphere

Ajouter des sons à votre bibliothèque qui ont été partagés par d'autres utilisateurs d'Omnisphere est simple!

Les sons omnispires qui ont été partagés à l'aide des fonctionnalités de partage sont facilement collectés dans un seul package .omnisphere. Les fichiers avec l'extension .omnipshere peuvent être ajoutés à votre bibliothèque en une seule opération, qui installe automatiquement tous les composants nécessaires (Multis, Patches et User Soundsources) pour lire ces sons dans votre bibliothèque Omnisphere.

Cette fonctionnalité gère la gestion des fichiers pour vous - vous ne devez jamais quitter Omnisphere.

Une fois que vous avez reçu le fichier .omnisphere partagé, sélectionnez "Add Sounds" dans le menu Utility et suivez les instructions.

Une fois le processus terminé, les patchs ajoutés se trouvent dans le répertoire "Partage" du navigateur de patchs, Multis se trouve dans le répertoire "Partage" du navigateur multiple, et Soundsources se trouve dans le répertoire "Utilisateur" de le navigateur Soundsource.

Audio de l'utilisateur

Omnisphere vous permet d'importer votre propre audio à utiliser en tant que Soundsources et de créer vos propres Patches et Multis. Vous pouvez traiter et manipuler votre propre audio de manière créative en utilisant les capacités de synthèse puissantes d'Omnisphere. Chaque fichier audio importé deviendra une source sonore utilisateur dans Omnisphere.

Sélectionnez "User Audio" dans le menu Utility et suivez les instructions. Une fois le processus d'importation terminé, le navigateur Soundsource s'affiche et votre audio (maintenant une source sonore utilisateur Omnisphere) est automatiquement sélectionné et reproduit à la note et à la durée définies par les paramètres de la fonction Audition Note.



Pour supprimer l'audio que vous avez importé, vous pouvez le faire en le localisant sur votre disque dur dans le répertoire suivant:

STEAM / Omnipshere / Soundsources / Utilisateur /

Après l'avoir supprimé, vous devez cliquer sur le bouton "Actualiser" dans votre navigateur Soundsource pour refléter les changements.

REMARQUE: Chaque fichier audio importé deviendra une source audio utilisateur dans Omnisphere. La fonction d'importation audio utilisateur ne prend pas en charge les cartes de zone, les round-robins, les vélocités multiples, etc. Rappelez-vous, Omnisphere n'est pas un échantillonneur, c'est un synthétiseur. L'objectif n'est pas de jouer des instruments multi-échantillonnés comme un sampler, mais d'être créatif dans la transformation de votre propre son.

CONCEPTS - Save As Default Multi

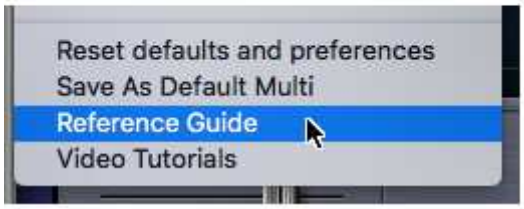


Sauvegarder un multi, c'est comme enregistrer l'état complet du plug-in pour un rappel ultérieur. Un multi stocke tous les paramètres de la page MIXER, des pages Multi FX, LIVE MODE et STACK MODE, de toutes les affectations MIDI Learn et de l'automation, ainsi que de tous les paramètres (y compris les modifications non enregistrées) pour chacune des huit parties. .

En enregistrant un Multi par défaut, vous pouvez personnaliser Omnisphere pour charger tous vos paramètres préférés chaque fois que vous ouvrez une nouvelle

instance.

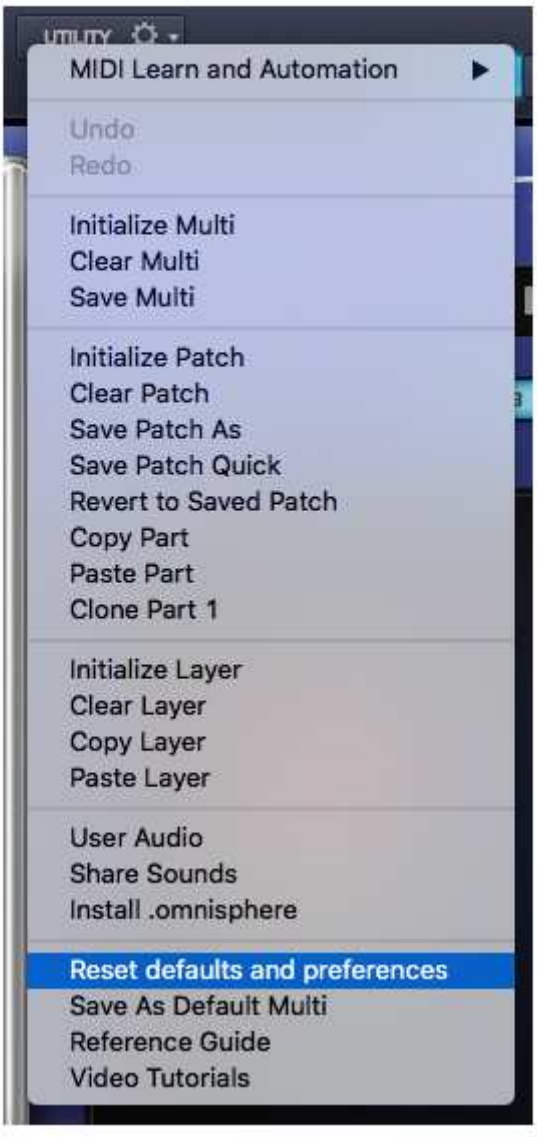
CONCEPTS - Reference Guide



Sélectionnez cette option dans le menu Utility pour ouvrir le Guide de référence Omnisphere en ligne. Le Guide de référence sera affiché en utilisant votre navigateur Web par défaut.

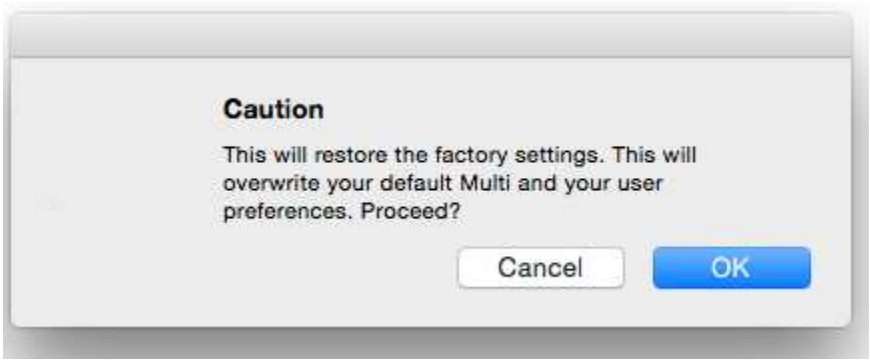
Le Guide de référence est indexé, vous pouvez donc faire une recherche dans le Guide, imprimer des chapitres (cliquer sur l'icône Imprimer à côté de n'importe quel chapitre pour charger des pages imprimables) qui peut être sauvegardé au format PDF. Le Guide de référence Omnisphere 2 complet est également disponible en format PDF téléchargeable.

CONCEPTS - Reset Defaults and Preferences

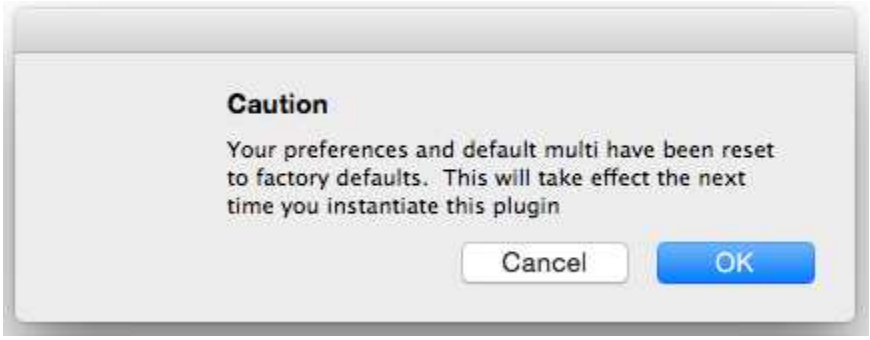


Le menu Utility permet de faire une "réinitialisation d'usine" en sélectionnant "Reset Defaults and Preferences".

Après avoir sélectionné cette option, un message s'affiche pour vous avertir que cette action écrase vos préférences Multi et utilisateur par défaut.

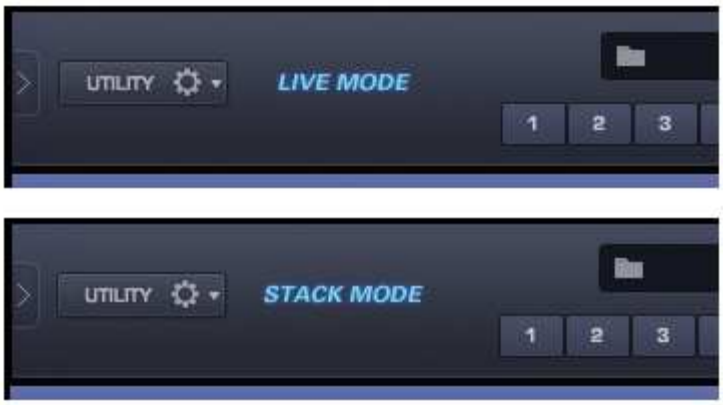


Une boîte de dialogue de confirmation s'affiche après le Multi par défaut et les préférences sont réinitialisées.



CONCEPTS - LIVE/STACK MODE Indicators

Lorsque le mode LIVE ou STACK MODE est activé, vous verrez "LIVE MODE" ou "STACK MODE" affiché sur le côté gauche de l'en-tête Omnisphere.



CONCEPTS - Multi Display



Cette partie de l'en-tête contient l'affichage multi-nom, Multi Steppers et une icône de dossier pour accéder au multi-navigateur.

La sélection de l'icône de dossier, ou n'importe où dans l'affichage de nom multi, ouvrira le navigateur multiple. Après le chargement d'un MULTI, le nom du MULTI s'affiche sur l'affichage multi-nom.

Les boutons Multi Stepper (flèches haut / bas) chargeront le MULTI précédent ou suivant à partir de la bibliothèque, en fonction des résultats filtrés actuels dans le navigateur multiple. Les boutons passent à travers le MULTIS disponible un à la fois.

CONCEPTS - Navigation Buttons

Les boutons de navigation de l'en-tête permettent de sélectionner et d'afficher l'une des huit parties, la section multi ou la page système. Un seul bouton peut être sélectionné à la fois.

Part Select Buttons (1 ~ 8)



Les boutons 1-8 sont des boutons de sélection de partie. La sélection d'une partie vous permet d'accéder à toutes les pages de cette partie, y compris les pages Orb, Main, Layer A, Layer B, Patch FX et la page Arpeggiator.

MULTI Button



La sélection du bouton MULTI vous permet d'accéder à l'une des pages de la section multi, y compris les pages MIXER, Aux / Master FX et les pages LIVE MODE et STACK MODE.

SYSTEM Button



La sélection du bouton SYSTEM ouvre la page System, qui contient les préférences et les paramètres pour l'ensemble du plugin.

REMARQUE: Cliquez avec le bouton droit sur un bouton de sélection de partie pour entendre le son actuellement chargé. Il jouera tant que le bouton est pressé (ou jusqu'à ce que le son se désintègre). Le paramètre "Audition Note" dans le menu Browser Zoom détermine la hauteur.

CONCEPTS - Master Volume Control



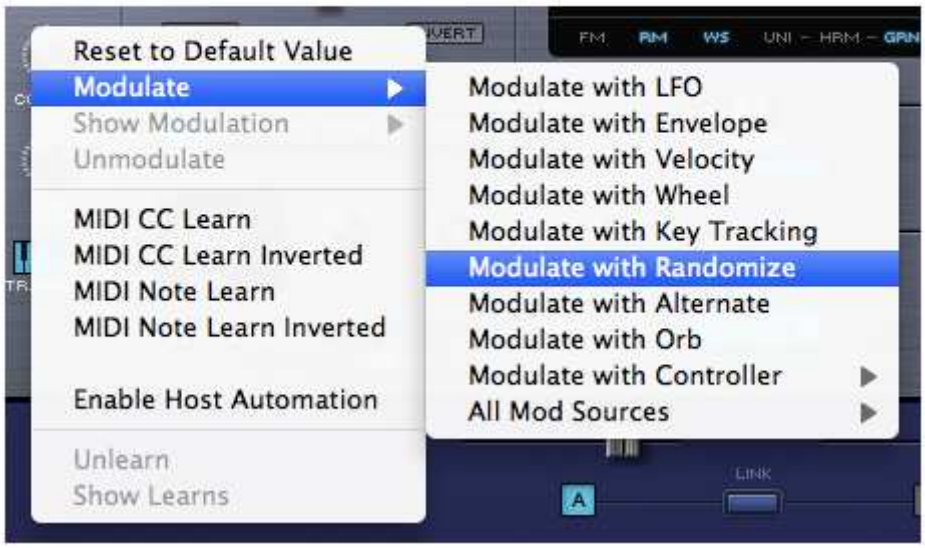
Le curseur Master Volume contrôle la sortie de l'ensemble du plug-in et inclut un indicateur qui fournit une référence au signal de sortie. La plage du curseur Master Volume est de -inf dB ~ 9,54 Db.

CONCEPTS - Drop-down Menus (Down Arrows)



Une flèche orientée vers le bas indique qu'un menu déroulant est disponible. Il existe de nombreux menus déroulants dans l'interface Omnisphere, qui permettent d'accéder aux paramètres, aux préréglages, à l'apprentissage MIDI, à l'automatisation et à d'autres fonction

CONCEPTS - Contextual Menus (Right/Control-Click)



Les menus contextuels constituent une partie importante de l'interface Omnisphere et offrent un accès pratique à de nombreuses fonctions importantes.

Right / Control-cliquant presque n'importe où dans l'interface Omnisphere fera apparaître un menu contextuel. Le contenu du menu dépendra de l'endroit où le curseur est placé lorsque le menu contextuel est ouvert.

Par exemple, un clic droit / contrôle sur une zone vide de l'en-tête Omnisphere révèlera le menu Utility. Un clic droit ou un contrôle sur un bouton ou un curseur révèle généralement un menu d'options d'apprentissage, de modulation et d'automatisation MIDI.

CONCEPTS - Up/Down Steppers



Les Steppers (flèches haut / bas) se trouvent dans l'interface Omnisphere et servent à parcourir les valeurs ou à charger les paramètres enregistrés, en les incrémentant ou en les décrémentant un à la fois. Dans l'image ci-dessus, cliquez sur les flèches pour parcourir les différentes formes d'onde du LFO disponibles.

CONCEPTS - Zoom Icon Buttons



L'une des caractéristiques de la conception de l'interface d'Omnisphere est qu'elle ne révèle que sa profondeur et sa complexité au besoin. Les boutons de l'icône Zoom donnent accès aux vues agrandies, où vous pouvez afficher des

informations étendues ou interagir avec les fonctions plus avancées d'Omnisphere.

Une icône en forme de loupe à côté d'une fonction indique qu'une vue Zoom est disponible. La sélection de l'icône avec un '+' à l'intérieur ouvre la vue Zoom pour cette fonction. Lorsqu'une vue Zoom est ouverte, la sélection de l'icône de la loupe avec un '-' à l'intérieur ferme la vue Zoom.

Les vues Zoom sont disponibles pour les paramètres Modulation, Filtres, Enveloppes, Courbes de vélocité, Informations sur la source sonore, Infos sur les patchs, Infos MULTI et MODE LIVE.

Il existe également des boutons Zoom dans les navigateurs qui accèdent aux paramètres du navigateur, à l'éditeur de balise et aux informations Multi, Patch ou Soundsource.

CONCEPTS - Folder Icon Buttons (Browser Access)



Outre le mini-navigateur, il existe trois navigateurs complets intégrés dans Omnisphere, un pour chaque Multis, Patches et Soundsources. Les trois navigateurs complets ont des fonctions identiques, mais accèdent à différentes parties de la bibliothèque principale.

Partout où vous voyez une icône de dossier, vous serez en mesure d'accéder à ce navigateur en cliquant sur le dossier. S'il y a un affichage de nom à côté de l'icône de dossier, vous pouvez également cliquer dans l'affichage de nom pour ouvrir le navigateur.

Navigateur multiple

Lorsque l'une des pages Multi est sélectionnée (Mixer, FX, Live ou Stack), le Mini Multi Browser s'affiche à gauche. Le navigateur complet est accessible à partir de l'en-tête ou en sélectionnant l'icône en forme de loupe à côté de l'affichage du nom du mini-navigateur.

Navigateur de correctifs

Le Mini Patch Browser est automatiquement affiché dans la partie gauche de l'interface lorsqu'une page Part est sélectionnée.

Le navigateur Full Patch est accessible depuis n'importe quel affichage de nom de patch (y compris ceux de la page Mixer) depuis la page LIVE MODE lorsque les contrôles Mixer sont activés et depuis la page STACK MODE en cliquant avec le bouton droit sur une région. Vous pouvez également y accéder en sélectionnant l'icône en forme de loupe à côté de l'affichage du nom du Mini Patch Browser.

Navigateur de Soundsource

Le navigateur Soundsource est accessible en cliquant sur l'image Soundsource au centre des pages de calque lorsque l'oscillateur est en mode SAMPLE. Vous pouvez également y accéder en cliquant sur l'image Soundsource dans la page principale sous l'onglet Calques.

Pour en savoir plus sur les navigateurs dans Omnisphere, consultez la section Navigateur du Guide de référence.

CONCEPTS - Knobs & Sliders

À l'aide d'une souris, les boutons et les curseurs (verticaux et horizontaux) sont ajustés en cliquant et en faisant glisser. Maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser pour des ajustements plus précis. La plupart des potentiomètres et curseurs d'Omnisphere peuvent être MIDI Learned pour un contrôle direct depuis un périphérique MIDI.

Knobs



Vertical Sliders



Horizontal Unidirectional Slider



Horizontal Bidirectional Slider



Mini Sliders



CONCEPTS - Floating Parameter Values



Les boutons de réglage et les curseurs affichent leur réglage ou valeur actuel dans un affichage flottant au-dessus des contrôles. Maintenez la touche SHIFT enfoncée tout en réglant les boutons et les curseurs pour des réglages plus précis.

CONCEPTS - Buttons

Les boutons sont utilisés pour choisir des sections ou sélectionner parmi des multiples d'un même type. Lorsque cette option est sélectionnée, les boutons seront surlignés en bleu. Par exemple, il y a 6 boutons LFO. Lorsque l'un d'entre eux est en surbrillance, cela signifie qu'il est sélectionné et que les réglages du LFO sont affichés.

bouton en relief



Page Buttons (raised button)



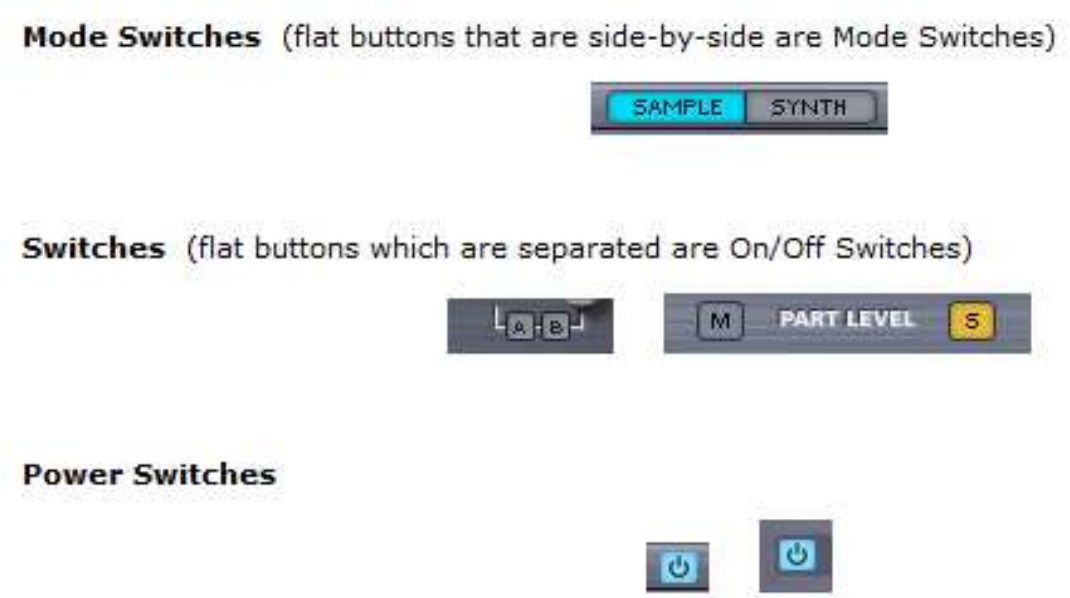
Sub-Page Buttons (smaller raised buttons select sub-pages)

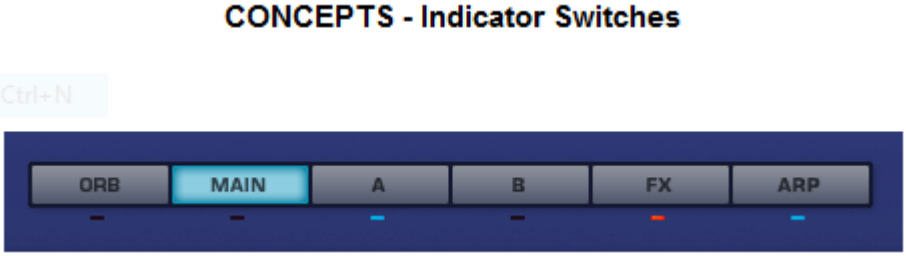
boutons plus petits surélevés sélectionnent les sous-pages



CONCEPTS - Switches (Toggles)

Les commutateurs vous permettent d'activer et de désactiver certains paramètres ou de basculer entre plusieurs options. Lorsqu'un paramètre est activé ou sélectionné, le commutateur sera mis en surbrillance. Par exemple, sur les pages de calque, les commutateurs basculent entre le mode SAMPLE et le mode SYNTH, activent et désactivent la synchronisation du LFO ou sélectionnent les paramètres de courbe de vélocité. Les boutons d'alimentation sont également un type de commutateur, par exemple le bouton FILTERS On / Off.





Les voyants de l'indicateur peuvent être à la fois un indicateur d'état et une bascule et se trouvent sous les boutons Page.

Les voyants bleus situés en dessous de ORB, A, B et ARP indiquent si la fonction est activée ou non, et doublent comme une bascule pour les activer / désactiver.

La LED sous MAIN est uniquement un indicateur et s'allume lorsqu'un paramètre change de sa position par défaut.

Lorsque la LED en dessous de FX est bleue, cela indique que les unités d'effets sont utilisées. En cliquant dessus, il devient rouge, ce qui provoque le contournement de toutes les unités FX d'une partie. Si le voyant est éteint, cela signifie qu'aucune unité FX n'est activée dans cette partie.

CONCEPTS - Key Modifiers



Il y a un certain nombre de fonctions Omnisphere qui sont modifiées en combinant un clic de souris (ou cliquez et faites glisser) avec l'un des trois modificateurs de clé; la touche Commande / Contrôle, la touche Maj ou la touche Option / Alt. Dans le manuel, on les appelle:

Ctrl-Clic (utilisateurs Mac, utilisez Commande + clic) - Affiche les menus contextuels.

Sliders & Knobs: réinitialise le curseur ou le bouton sur une position neutre ou par défaut.
Navigateurs: permet la sélection de plusieurs attributs.
Enveloppes (édition): maintenez la touche Contrôle enfoncée et faites glisser pour activer la fonction de verrouillage.

Maj-clic

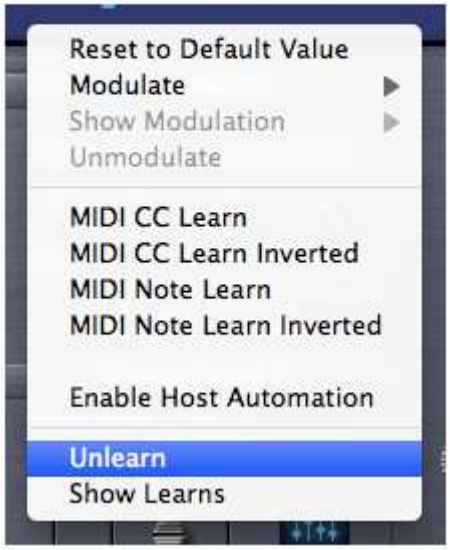
Sliders & Knobs: Shift-clic et glisser permet des ajustements plus fins et plus précis aux valeurs.

Enveloppes (édition): maintenez la touche Maj enfoncée et faites glisser pour activer la fonction Zoom X / Y

Option-Click (utilisateurs PC, utilisez Alt-clic)

Enveloppes (édition): Cliquez sur Option pour activer la fonction d'accrochage.

CONCEPTS – Parameter Control



Boutons: Option-cliquez sur un paramètre pour afficher sa valeur sans la modifier.

REMARQUE: Omnisphere utilise par défaut le mode linéaire. Votre hôte peut déterminer un autre mode par défaut, mais vous pouvez toujours passer temporairement en mode alternatif en utilisant Option-clic.

Comprendre le contrôle des paramètres

Il existe trois façons de contrôler les paramètres dans Omnisphere: Modulation, MIDI Learn et Automation.

Le choix du type de contrôle de paramètre à utiliser dépend d'un certain nombre de facteurs, notamment l'hôte que vous utilisez, les paramètres que vous souhaitez automatiser et le type de contrôleur physique (le cas échéant) que vous souhaitez utiliser pour contrôler les paramètres. Voici quelques lignes directrices:

Modulation

La modulation offre la méthode la plus sophistiquée pour contrôler les paramètres d'Omnisphere. Cette méthode permet la mise à l'échelle, peut utiliser presque n'importe quel message MIDI (Wheel, Pitch Bend, Aftertouch, Notes, etc.), et est sauvegardé / rappelé avec chaque Patch.

Pour en savoir plus sur la modulation, veuillez vous référer à la section Modulation.

Automatisation

Avec les messages Automation, les modifications apportées aux paramètres à l'aide de la souris peuvent être enregistrées dans le logiciel hôte. Les ajustements de paramètres sont généralement écrits sur une piste d'automatisation, et dans certains hôtes, vous pouvez dessiner les courbes d'automatisation directement dans la piste. Cette méthode est très utile pour mélanger et affiner les changements de paramètres dans le temps sur une performance existante dans votre hôte.

Pour en savoir plus sur l'automatisation, reportez-vous à la section Automation.

Apprentissage MIDI

MIDI Learn permet le contrôle total à distance des paramètres d'Omnisphere à partir de périphériques MIDI. Presque n'importe quel paramètre dans Omnisphere peut être appris par MIDI. Les affectations MIDI Learn sont enregistrées avec le Multi ou avec votre projet. Cette méthode est idéale pour les performances en direct ou pour enregistrer des changements contrôlés par MIDI dans votre hôte à la volée. Les réglages de paramètres utilisant MIDI Learn sont généralement écrits sur une piste MIDI dans le logiciel hôte. Les affectations

d'apprentissage MIDI pour le plugin peuvent également être enregistrées séparément et chargées en tant que préréglages de modèle.

Droite / Contrôle-cliquant sur un paramètre dans Omnisphere ouvre un menu contextuel qui offre des options pour les trois méthodes d'automatisation: Modulation, MIDI Learn et Host Automation.

Host Automation et MIDI Learn vous permettent de contrôler presque tous les paramètres d'Omnisphere et d'enregistrer et de modifier les réglages de votre hôte.

Pour en savoir plus sur MIDI Learn, veuillez vous reporter à la section MIDI Learn

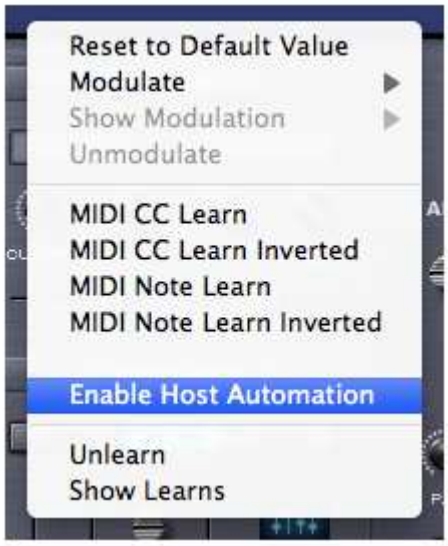
REMARQUE: Après la configuration de toutes vos affectations MIDI Learn et Host Automation, vous pouvez enregistrer un Multi par défaut, qui chargera toutes vos assignations personnalisées chaque fois que vous ouvrirez une nouvelle instance d'Omnisphere.

CONCEPTS - Host Automation

Tous les paramètres pouvant être appris via MIDI dans Omnisphere peuvent également être automatisés à l'aide de la fonctionnalité Host Automation. Chaque hôte gère différemment Host Automation, il est donc important de comprendre comment votre logiciel interagira avec Omnisphere.

Activation de l'automatisation d'hôte

Pour effectuer une affectation Host Automation pour un paramètre dans Omnisphere, cliquez avec le bouton droit de la souris ou en maintenant la touche Contrôle sur un paramètre pour ouvrir son menu contextuel, puis sélectionnez l'option Activer l'automatisation de l'hôte.



Le paramètre se verra attribuer le prochain numéro ID d'automatisation hôte disponible, du plus bas au plus élevé. Une fois affectées, les modifications apportées au paramètre à l'aide de l'interface Omnisphere peuvent être enregistrées en temps réel dans le logiciel hôte.

REMARQUE: Si votre hôte n'affiche pas les affectations Host Automation par nom, utilisez Afficher les affectations en cours pour afficher les noms des paramètres avec leurs numéros ID d'automatisation hôte correspondants.

Toutes les affectations Host Automation sont stockées avec le Multi,

enregistrées avec le fichier de projet hôte et peuvent également être enregistrées avec un modèle d'apprentissage MIDI.

REMARQUE: Vous pouvez activer jusqu'à 512 paramètres Host Automation. Si vous avez besoin de plus de 512 affectations, envisagez d'utiliser MIDI Learn avec Host Automation.

Considérations techniques

Il y a 512 emplacements de paramètres dans Omnisphere qui peuvent être automatisés. Chaque emplacement reçoit un ID Automation unique, numéroté de 0 à 511, qui correspond à la liste des paramètres qui peuvent être automatisés dans l'hôte ou sur votre surface de contrôle. Par exemple, l'emplacement 0 est le premier paramètre dans l'hôte ou sur la surface de contrôle, le suivant est le numéro 1, etc. Vous pouvez assigner n'importe quel paramètre dans Omnisphere à l'un de ces emplacements en utilisant "Activer Host Automation". Le paramètre sera assigné à l'emplacement disponible suivant et peut ensuite être automatisé.

L'automatisation des paramètres est capable d'une communication bidirectionnelle. Si votre hôte et votre surface de contrôle le prennent en charge, votre surface de contrôle peut afficher les noms des paramètres contrôlés par chaque potentiomètre ou potentiomètre, et chaque contrôle peut automatiquement se mettre à jour pour afficher la valeur actuelle d'un paramètre. Par exemple, de nombreuses surfaces de contrôle avec des faders motorisés affichent automatiquement et mettent à jour les noms des paramètres en temps réel, ce qui est très utile lors de l'ouverture de morceaux contenant des plugins contrôlés par la surface.

Certains hôtes ont une limite sur le nombre de paramètres pouvant être automatisés par l'hôte. Par exemple, certains permettent seulement d'automatiser les 128 premiers paramètres d'un plugin. Dans d'autres, la limite est de 1024 paramètres. En comparaison, Omnisphere a près de 20 000 paramètres!

Si vous travaillez dans un hôte qui limite le nombre de paramètres d'automatisation, vous pouvez également utiliser la fonction MIDI Learn d'Omnisphere pour automatiser ses paramètres. La combinaison de Host Automation et MIDI Learn vous donne un contrôle puissant en temps réel de pratiquement tous les paramètres d'Omnisphere.

Notes spécifiques à l'hôte

• Ableton Live - Après avoir activé Host Automation pour un paramètre spécifique, il est également nécessaire de déplacer ce paramètre dans l'interface Omnisphere pour terminer l'affectation.

• Logique - Après avoir configuré toutes vos affectations MIDI Learn et Host Automation, vous pouvez enregistrer un Multi par défaut, qui chargera toutes vos assignations personnalisées chaque fois que vous ouvrirez une nouvelle instance d'Omnisphere. Les utilisateurs logiques verront tous les paramètres apprises de Host Automation par leur nom lors du chargement.

CONCEPTS - MIDI Learn



MIDI Learn est une fonctionnalité extrêmement puissante qui vous permet de contrôler virtuellement n'importe quel paramètre à l'écran avec un contrôleur MIDI. C'est un système très flexible qui peut s'adapter à l'appareil MIDI que vous utilisez et qui permet d'enregistrer les modifications apportées à tout paramètre appris par l'application hôte.

Bien que la prise en charge de Host Automation varie considérablement entre les hôtes, presque tous les hôtes ont la possibilité d'enregistrer et d'éditer les messages MIDI reçus d'un contrôleur MIDI.

Le processus de base d'appariement d'un contrôle physique à un paramètre Omnisphere à l'aide de MIDI Learn est extrêmement simple:

- Droite / Contrôle-cliquez sur un paramètre Omnisphere.

- Sélectionnez MIDI CC Learn (ou MIDI Note Learn) dans le menu contextuel.

- Déplacez un contrôle physique (ou jouez une note) sur le périphérique MIDI connecté à Omnisphere.

Le paramètre Omnisphere sera instantanément associé et peut ensuite être contrôlé à l'aide de ce contrôle physique. Toutes les affectations MIDI Learn sont stockées avec le MULTI, sauvegardées avec le fichier de projet hôte, et peuvent également être sauvegardées en tant que Template d'apprentissage MIDI.

Key MIDI Learn Concepts

Il existe quelques concepts clés d'apprentissage MIDI qui vous aideront à comprendre la souplesse du système:

- Tous les paramètres apprenables peuvent être contrôlés à l'aide de MIDI Learn et peuvent également être utilisés avec Host Automation.

- Un seul contrôle physique peut être associé à plusieurs paramètres dans Omnisphere. Par exemple, un seul bouton physique peut être configuré pour contrôler Cutoff et Resonance.

- Un seul paramètre dans Omnisphere peut être contrôlé par plusieurs contrôles physiques. Une façon utile d'utiliser ceci est de créer des sous-mixages en

utilisant le Mixer. Vous pouvez "grouper" différents groupes de niveaux de Part dans le Mixer, chacun contrôlé par un seul fader physique. Par exemple, les parties 1 ~ 4 contrôlées par un fader et les parties 3 ~ 6 contrôlées par un second fader. Dans cet exemple, deux faders physiques différents contrôlent les parties 3 et 4.

- Un périphérique MIDI envoyant sur n'importe quel canal MIDI peut contrôler les paramètres MIDI appris sur l'une des parties / canaux MIDI d'Omnisphere. Cela signifie que vous pouvez utiliser un périphérique MIDI avec tous ses contrôles assignés à un seul canal, mais contrôler tout paramètre sur l'une des huit parties d'Omnisphere.

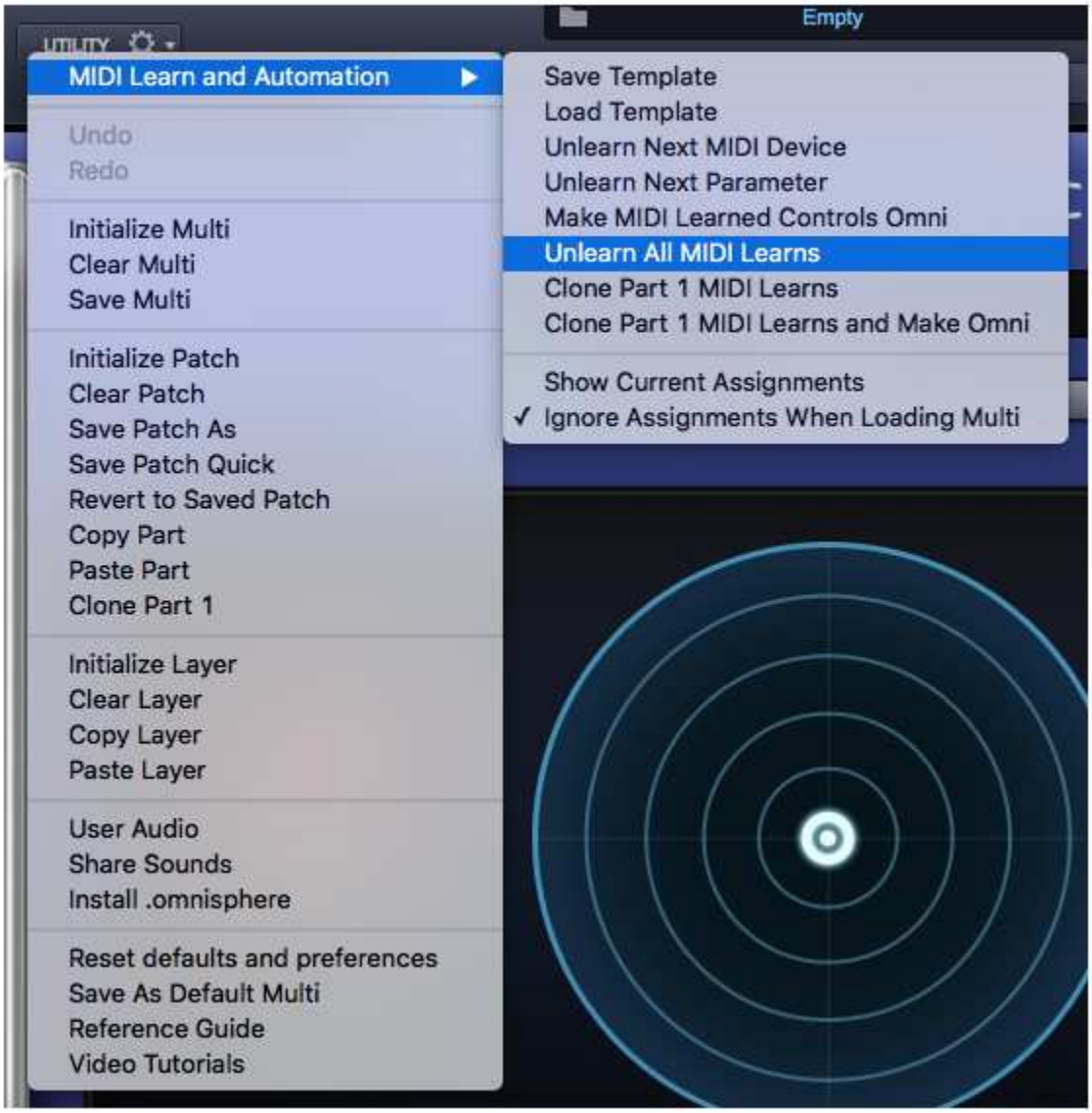
- Les assignations peuvent être faites pour recevoir en "mode Omni" de sorte que lorsque la piste d'un séquenceur est changée, toutes les commandes sont toujours actives quelle que soit l'affectation des canaux MIDI entrants.

- Les messages MIDI Control Change, Notes et Program Change sont pris en charge, mais les messages Pitch Bend et Aftertouch ne sont actuellement pas pris en charge par le système MIDI Learn.

CONCEPTS - MIDI Learn Menus

Menu utilitaire

La première section du menu Utility a plusieurs options MIDI Learn.



Modèle d'apprentissage MIDI

Toutes les affectations MIDI Learn & Automation sont enregistrées avec un MULTI, mais il est parfois judicieux d'enregistrer une configuration MIDI Learn & Automation pour l'utiliser avec un autre projet ou environnement.

Les modèles d'apprentissage et d'automatisation MIDI permettent d'enregistrer des configurations personnalisées et de les rappeler facilement en cas de besoin.

Sélectionnez 'Save Template' dans le sous-menu MIDI Learn & Automation, pour stocker toutes les affectations MIDI Learn & Automation en cours pour un rappel ultérieur. La sélection de cette option ouvrira une boîte de dialogue Enregistrer le fichier, permettant de nommer et d'enregistrer le modèle.

Sélectionnez 'Load MIDI Learn Template' pour charger un Template précédemment sauvegardé. Toutes les affectations MIDI Learn existantes seront remplacées par les affectations stockées dans le modèle. La sélection de cette option ouvre une boîte de dialogue Chargement de fichier, permettant le chargement d'un modèle enregistré.

REMARQUE: Avant d'enregistrer un modèle d'apprentissage MIDI, vous pouvez utiliser le rapport d'apprentissage MIDI (voir ci-dessous) pour prévisualiser les affectations qui seront enregistrées avec le modèle. C'est également un moyen pratique de vérifier les affectations après le chargement d'un modèle d'apprentissage MIDI.

Désapprendre le prochain périphérique MIDI

Lorsqu'un contrôleur physique a été appris par MIDI, vous pouvez utiliser cette option pour le désapprendre. Pour ce faire, sélectionnez Unlearn Next MIDI Device dans le menu, puis déplacez le contrôleur physique sur votre périphérique MIDI.

En utilisant MIDI Learn, un seul contrôleur peut avoir plusieurs paramètres qui lui sont assignés. Cette option est particulièrement pratique si vous contrôlez plus d'un paramètre avec un seul contrôleur physique. Il vous permet d'effacer toutes les affectations pour le contrôleur spécifique, sans avoir à désapprendre chaque paramètre individuellement.

Désapprendre le paramètre suivant

Lorsqu'un paramètre de l'interface Omnisphere a été appris par MIDI, vous pouvez utiliser cette option pour le désapprendre. Pour ce faire, sélectionnez Supprimer le paramètre suivant dans le menu, puis sélectionnez et déplacez le paramètre que vous souhaitez désapprendre.

C'est une fonctionnalité utile lorsque vous avez plus d'un paramètre assigné à un seul contrôleur physique. Un seul paramètre peut être non lu, tandis que le reste restera assigné au contrôleur physique.

Faire des contrôles Omni

Les assignations peuvent être effectuées pour recevoir en mode Omni MIDI de sorte que lorsque la piste d'un séquenceur est modifiée, toutes les commandes sont toujours actives quelle que soit l'affectation des canaux MIDI entrants.

Omnisphere est un canal d'entrée MIDI sensible lors de l'apprentissage MIDI. Cela signifie qu'il peut distinguer entre un bouton transmettant Ch 1 et le même bouton transmettant Ch 2.

La sélection de cette option permet à tous les réglages d'apprentissage MIDI non clonés de répondre à un canal MIDI entrant (par exemple, la réception du mode MIDI Omni). Ceci est très utile lorsque vous voulez qu'Omnisphere réponde à un contrôle externe quel que soit le canal MIDI entrant actuel.

Tout désapprendre

La sélection de cette option effacera toutes les affectations MIDI Learn et Automation existantes.

Clone Part 1 MIDI apprend

Utilisez cette option pour cloner toutes les assignations d'apprentissage MIDI non-omni Part 1 à toutes les autres parties du Multi, et à tous les autres canaux MIDI.

Clone Part 1 MIDI apprend et crée Omni

Cette option clone toutes les assignations d'apprentissage MIDI non-omni Part 1 à toutes les autres parties du Multi à travers tous les autres canaux MIDI et les rend Omni. Utilisez cette option lorsque vous souhaitez que vos assignations suivent les sélections de parties effectuées en mode Live.

Afficher les affectations en cours

Afficher les affectations actuelles affiche toutes les affectations MIDI Learn & Automation existantes sous forme de rapport formaté. Les informations seront affichées en utilisant votre navigateur Web par défaut.
Cela est particulièrement utile pour vérifier les affectations MIDI Learn & Automation existantes avant d'enregistrer un modèle MULTI ou MIDI Learn &

Automation, ou pour vérifier les affectations après le chargement d'un modèle MIDI Learn & Automation.

Rapport d'apprentissage MIDI

Le rapport d'apprentissage MIDI affiche toutes les affectations d'apprentissage MIDI existantes et inclut les affectations d'automatisation d'hôte. Le rapport sera affiché en utilisant votre navigateur Web par défaut.

Le rapport d'apprentissage MIDI est particulièrement utile pour vérifier les affectations d'apprentissage MIDI existantes avant d'enregistrer un modèle d'apprentissage MULTI ou MIDI, ou pour vérifier les affectations après le chargement d'un modèle d'apprentissage MIDI.

REMARQUE: Si votre hôte n'affiche pas les affectations Host Automation par nom, utilisez Afficher les affectations actuelles pour afficher les noms des paramètres avec leurs numéros ID d'automatisation hôte correspondants.

Ignorer les affectations lors du chargement de Multi (Toggle)

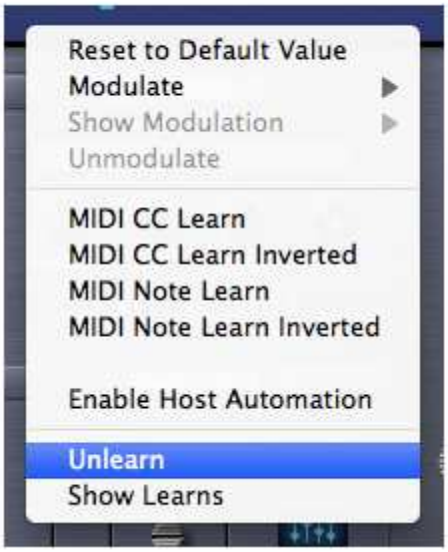
Lors du chargement d'un MULTI, cette option détermine si Omnisphere ignorera ou chargera les assignations MIDI Learn enregistrées avec le MULTI.

Lorsque l'option Ignorer les affectations est activée (indiquée par une coche affichée à côté dans le menu), Omnisphere ignore toutes les affectations d'apprentissage MIDI sauvegardées avec le MULTI. Au lieu de cela, toutes les affectations existantes seront conservées.

Lorsque l'option Ignorer les affectations est désactivée (aucune case n'est cochée dans le menu), Omnisphere remplacera toutes les affectations existantes par les affectations MIDI Learn enregistrées avec le MULTI.

Remarque: l'option Ignorer les affectations conserve son paramètre à travers les sessions. Si vous constatez que les affectations MIDI Learn ne se comportent pas comme prévu après le chargement d'un MULTI, vérifiez que l'option Ignorer les affectations est correctement définie.

CONTEXTUAL MENU



Les menus contextuels offrent des options d'apprentissage MIDI spécifiques aux paramètres et incluent également des options de modulation et d'automatisation de l'hôte.

Si un paramètre peut être appris par MIDI, les options MIDI Learn suivantes seront disponibles lorsque vous faites un clic droit / Ctrl directement sur le paramètre:

MIDI CC en savoir

Sélectionnez cette option, puis déplacez ou appuyez sur une commande de votre contrôleur MIDI. Le contrôle sera ensuite associé au paramètre Omnisphere.

MIDI CC Learn Inverted

Lorsque vous sélectionnez cette option, puis déplacez ou appuyez sur un contrôle sur votre contrôleur MIDI, le contrôle sera couplé avec le paramètre Omnisphere. Cependant, les valeurs seront inversées. Par exemple, lorsque vous augmentez la valeur du contrôle physique, la valeur du paramètre Omnisphere diminue.

Note MIDI en savoir

Sélectionnez cette option puis jouez une note sur votre contrôleur MIDI. Cette note contrôlera alors le paramètre Omnisphere assigné. Une fois qu'une note a été apprise par MIDI, elle ne déclenchera plus de son lorsque Omnisphere recevra des messages Note On de cette note, elle ne contrôlera que le paramètre assigné.

Note MIDI Learn Inverted

Lorsque vous sélectionnez cette option, puis jouez une note sur votre contrôleur MIDI, cette note contrôlera alors le paramètre Omnisphere assigné. Cependant, les valeurs seront inversées. Une fois qu'une note a été apprise par MIDI, elle ne déclenchera plus de son lorsque Omnisphere recevra des messages Note On de cette note, elle ne contrôlera que le paramètre assigné.

REMARQUE: Lorsque vous apprenez un paramètre de gamme variable (tel qu'un potentiomètre ou un curseur) à l'aide de MIDI Note Learn, les messages Note On / Off basculent respectivement le paramètre vers ses positions maximum et minimum. Lorsque vous utilisez MIDI Note Learn Inverted, les valeurs sont inversées, donc Note On bascule à la valeur minimum, Note Off passera à la valeur maximum.

Désapprendre

Sélectionnez cette option pour effacer toutes les affectations MIDI Learn, y compris les affectations Host Automation, pour ce paramètre.

Afficher les informations

Utilisez cette option pour afficher toutes les affectations MIDI Learn pour ce paramètre. Une boîte de dialogue s'ouvrira affichant tous les numéros de CC et / ou de notes attribués, ou vous informera s'il n'y a pas d'assignation en cours.

CPU Optimization & Conservation

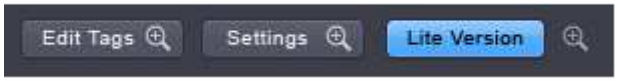
La grande majorité des patchs Omnisphere jouera confortablement au sein de votre

hôte, sans stresser le processeur ou la mémoire de l'ordinateur. Mais certains patchs utilisent des effets sophistiqués ou un grand nombre d'échantillons diffusés en continu, et ceux-ci peuvent nécessiter une attention particulière. Si votre système n'est pas configuré correctement, le streaming de certains Patches peut ne pas être assez rapide et peut produire des problèmes audio. De plus, certains Patches utilisent des unités d'effets gourmandes en ressources CPU, ce qui peut entraîner une surcharge du processeur, ce qui peut provoquer des problèmes audio.

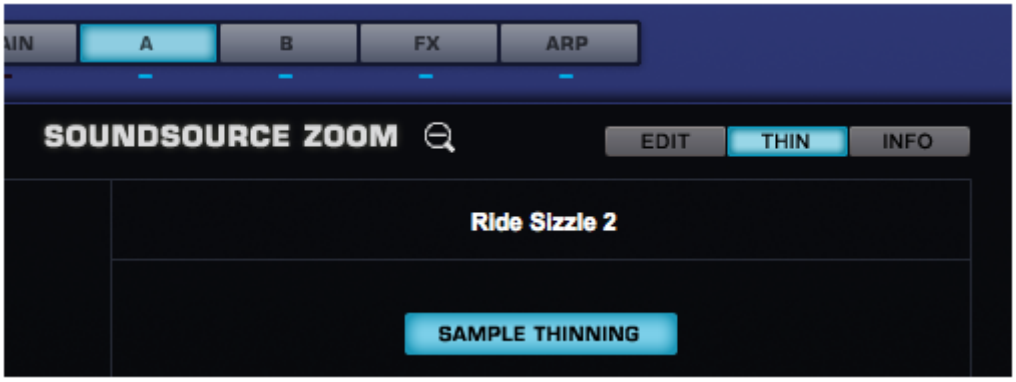
Cette section décrit les actions que vous pouvez entreprendre pour minimiser les problèmes audio et la surcharge du processeur. Vous devriez considérer toutes les actions énumérées, mais notez que certaines actions peuvent ne pas convenir à votre situation. Les actions sont listées dans l'ordre dans lequel vous devriez les considérer: en commençant par les actions les plus faciles et les plus rentables. Dans certaines situations, vous devrez peut-être effectuer plusieurs de ces actions pour remédier aux problèmes de surcharge du processeur.

Activer l'amincissement des échantillons

Lorsque Omnisphere est chargé avec un grand nombre d'échantillons, des problèmes de surcharge ou de diffusion du processeur peuvent survenir. Cela est plus susceptible de se produire lorsque plusieurs Patches basés sur des échantillons volumineux ont été chargés dans plusieurs parties Omnisphere ou lors de l'utilisation de patches provenant de l'instrument Keyscape. Dans ces situations, si vous rencontrez des problèmes audio liés au streaming, la première étape consiste à affiner les échantillons. L'atténuation ne permet que les patchs basés sur des échantillons: il n'a aucun effet sur les patchs basés sur des synthés. L'amincissement est activé en activant le bouton Version Lite en bas de la fenêtre du navigateur de correctifs. Vous devrez peut-être d'abord développer la fenêtre du navigateur pour révéler ces boutons:



Un autre moyen de réduire les patchs basés sur des échantillons est le bouton SAMPLE THINNING de la page Soundsource Zoom. Cette page vous donne un contrôle détaillé de la façon exacte dont les échantillons sont éclaircis.



Sinon, si vous utilisez des patchs Keyscape dans Omnisphere, vous pouvez utiliser le bouton THINNING de la page des paramètres. Cela rechargera le patch avec un nombre réduit d'échantillons. Les versions amincies des Patches ont été optimisées pour maintenir la qualité la plus élevée possible pour chaque son. Le bouton THINNING peut également être verrouillé, ce qui garantit que tous les patchs Keyscape chargent automatiquement la version éclaircie



Limiter les voix



Omnisphere permet de jouer jusqu'à 64 notes simultanément. Vous pouvez ajuster le nombre maximum de notes avec le menu Voices de la page principale. Des valeurs élevées peuvent entraîner une forte demande sur le processeur. La réduction de la limite des voix peut donc réduire considérablement l'utilisation du processeur. Réduire les «voix» à 16, 10 ou même moins est une action rapide que vous devriez prendre pour éliminer la surcharge du processeur.

Mettre fin à d'autres applications

Lorsque vous utilisez Omnisphere, il est prudent de mettre fin à toutes les applications non essentielles, à l'exception de votre application hôte. Chaque application consomme de l'énergie CPU et de la mémoire RAM, et réduit indirectement les capacités de l'hôte. Mettez fin à autant d'applications que vous le pouvez, y compris les navigateurs, les outils de messagerie, etc. Votre ordinateur peut également exécuter plusieurs applications en arrière-plan, telles que des utilitaires de sauvegarde de disque et des utilitaires antivirus. Ces applications d'arrière-plan consomment également du CPU et de la RAM. Les applications d'arrière-plan peuvent être découvertes en utilisant le Moniteur d'activité (Mac) ou le Gestionnaire des tâches (Windows). Recherchez les applications d'arrière-plan et désactivez-les ou fermez-les lorsque vous exécutez votre hôte.

Augmenter la taille du tampon de l'hôte

Si votre morceau surcharge le processeur, le compteur du CPU de l'hôte devrait indiquer une condition de surcharge et l'hôte devrait vous avertir via un message. Dans ce cas, des problèmes audio se produiront probablement. Une solution consiste à augmenter la taille du tampon audio de l'hôte. L'augmentation de la taille de la mémoire tampon diminue la charge du processeur et réduit les problèmes audio, mais au prix d'une latence croissante. Une taille de tampon de 256 est généralement un bon compromis entre une bonne performance et une latence acceptable, mais une plus grande valeur peut être nécessaire si vous avez besoin de plus de puissance CPU. Vous définissez la taille du tampon hôte dans l'hôte, pas dans l'instrument Omnisphere. Chaque hôte dispose d'un processus unique pour définir la taille du tampon, consultez donc la documentation de votre hôte pour plus de détails. Par exemple, l'hôte Logic utilise la page Preferences-Audio-Devices, et le menu de la taille du tampon apparaît comme suit:



L'hôte Ableton Live utilise la page Préférences-Audio pour définir sa taille de tampon, qui ressemble à ceci:



Vérifier le taux d'échantillonnage de l'hôte

Omnisphere a été conçu pour une lecture optimale à une fréquence d'échantillonnage de 44,1k ou 48k. Si le taux d'échantillonnage d'un hôte est plus élevé que celui-ci (88,2k, 96k, 192k, etc.), il peut réduire considérablement les performances d'Omnisphere, sans véritable avantage sonore. En fait, certains correctifs peuvent ne pas être lus correctement à des fréquences d'échantillonnage plus élevées. Nous vous recommandons de conserver la fréquence d'échantillonnage de votre hôte à 44,1 kHz ou 48 kHz pour une expérience optimale avec Omnisphere. Chaque hôte dispose d'un processus unique pour définir la fréquence d'échantillonnage, consultez donc la documentation de votre hôte pour plus de détails - généralement sur la page Préférences de

l'hôte.

Vérifier les paramètres de diffusion

Affichez la page Système et assurez-vous que la taille de la mémoire de pré-chargement est d'environ 50 000 et que le frein de flux est d'environ 0,1.



Désactiver les effets

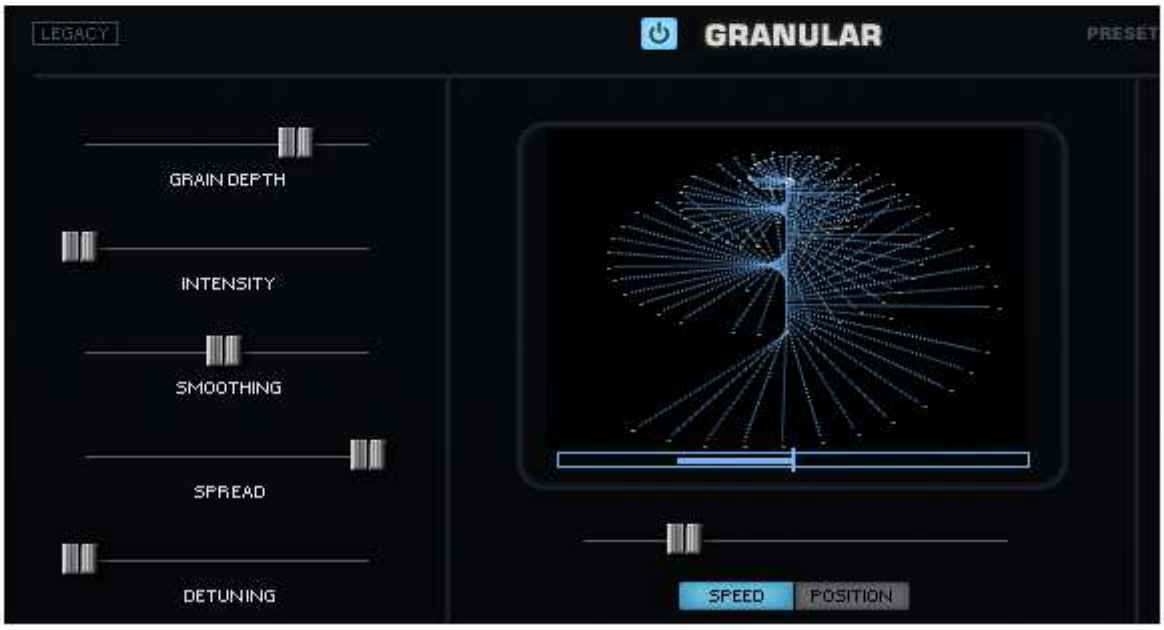
La désactivation de certains effets, notamment les effets de réverbération, peut réduire considérablement la charge du processeur. Les effets sont désactivés dans les pages FX en cliquant sur l'ovale bleu qui contient le nom de l'effet. Dans l'exemple ci-dessous, l'effet PRO-VERB est désactivé et les effets PRO-PHASER et RETROPLEX sont activés.



Ajuster Unison et Granulaire

Lorsque vous utilisez Unison et Granular, les curseurs Depth contrôlent le nombre de voix simultanées en cours de lecture et peuvent avoir un impact important sur l'utilisation du processeur. Vous pouvez souvent obtenir l'effet désiré en utilisant un réglage de profondeur inférieur.





Examiner les sous-pages de l'oscillateur (FM, RING, WS, UNI, HARM, GRN)

Il est facile (et amusant!) D'utiliser toutes les sous-pages de l'oscillateur en même temps, mais utilisées ensemble, elles peuvent nécessiter une quantité importante de puissance du processeur. Les utiliser avec parcimonie conduira souvent à de meilleurs résultats sonores et sera plus facile sur la charge du processeur.



Réduire deux
couches à une

Il y a beaucoup de choses qui peuvent être faites avec un seul calque. Si vous pouvez obtenir le son ou la complexité souhaitée en utilisant un calque au lieu de deux, il est probable qu'une quantité importante de puissance du processeur puisse être conservée.



Préférer le rack d'effets commun sur les racks A / B

L'utilisation de racks Common ou Aux FX est un excellent moyen d'économiser l'énergie du processeur. Au lieu de charger des unités de retard séparées dans chaque rack d'effets de couche, essayez de partager une seule unité dans le rack d'effets Common ou Aux.



Ajuster Waveshaper

Le Waveshaper est une fonctionnalité géniale, mais il peut être très gourmand en CPU, car il est polyphonique. Pour économiser du CPU, vous pouvez essayer d'autres approches pour obtenir le son désiré. Par exemple, essayez d'abord d'expérimenter avec l'unité d'effet Toxic Smasher. Vous pourriez obtenir des résultats similaires sans mettre autant de demande sur le CPU.



Ajuster le mod FM / Ring

FM et Ring Mod ont tous deux des oscillateurs dédiés, utilisant ainsi une puissance CPU supplémentaire. En les combinant avec des fonctionnalités d'oscillateur supplémentaires comme Waveshaping ou Unison, vous pouvez ajouter beaucoup de traitement requis.



Supprimer les routages de modulation inutilisés

Les routages de modulation utilisent parfois la puissance du processeur. Veillez donc à supprimer tous les routages inutilisés. Par exemple, si vous modulez FM Depth avec une enveloppe Mod, mais décidez ensuite de désactiver la fonction FM, supprimez le routage de modulation pour réduire davantage la demande sur le processeur.



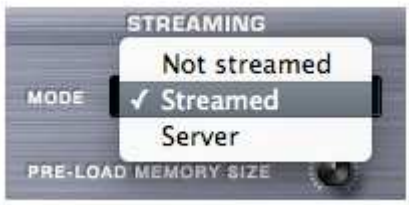
Désactiver les départs auxiliaires inutilisés

Si vous n'utilisez pas les départs AUX sur la page de mixage, assurez-vous qu'ils sont tous éteints (tous les boutons sont complètement tournés dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Lorsque tous les départs auxiliaires sont désactivés, l'ensemble du système AUX est désactivé, ce qui économise l'énergie du processeur. Si l'un des départs auxiliaires est activé, l'ensemble du système Aux Send de tous les racks et de toutes les parties est activé, même si aucun son n'est transmis. Voir les départs auxiliaires sur la page MULTI MIXER. Si vous n'utilisez pas d'effets auxiliaires, les boutons doivent ressembler à ceci:



Désactiver le streaming

Si vous disposez de 16 Go de RAM ou plus et que vous rencontrez des problèmes de diffusion, envisagez de définir le menu Mode diffusion sur "Non diffusé" sur la page Système. Cela prendra beaucoup plus de temps pour charger les Patches (car cela chargera tous les samples dans la mémoire), mais cela éliminera le besoin de streaming. Le mode "Not streamed" ne doit être utilisé que lorsque cela est nécessaire.



Déplacez les données STEAM vers un lecteur plus rapide

Les performances d'Omnisphere dépendent de la vitesse du lecteur sur lequel les

données STEAM sont stockées. Les lecteurs les plus rapides sont les SSD (Solid State Drives), qui sont préférés aux lecteurs de disque HD qui utilisent un plateau rotatif. En outre, il est fortement recommandé que les données STEAM soient placées sur un lecteur interne, en utilisant un bus interne tel que PCIe ou SATA. Si vous devez placer STEAM sur un lecteur externe, nous vous recommandons une connexion rapide telle que Thunderbolt ou USB3. Si vous utilisez USB3, assurez-vous que l'ordinateur prend en charge l'interface USB3.

Ajouter plus de RAM

La RAM minimale requise pour Omnisphere est de 4 Go. Augmenter la RAM à 8 Go ou plus améliorera généralement les performances de streaming et est recommandé si vous rencontrez fréquemment des problèmes audio.

Rebondir / geler la piste

Si vous avez fini d'organiser une piste avec Omnisphere et que vous rencontrez toujours des problèmes audio, une solution que vous pouvez envisager est la capacité de rebond / de blocage de l'hôte. Bouncing / freezing convertira la piste MIDI contenant Omnisphere en une piste audio (WAV ou AIFF). Si vous avez besoin de modifier la piste après avoir rebondi / gelé, les hôtes ont généralement une capacité "unbounce" ou "unfreeze". Chaque hôte dispose d'un processus unique pour faire rebondir ou geler une piste, consultez donc la documentation de votre hébergeur pour plus de détails. Par exemple, la fonction de rebond de l'hôte Logic se trouve dans le menu Fichier> Bounce; Dans Ableton Live, utilisez le menu File> Export Audio / Video. Si l'hôte fournit deux modes de report / congélation (hors ligne et temps réel), essayez-les tous les deux. Le rebond hors ligne donne généralement de meilleurs résultats pour les échantillons diffusés, mais le mode temps réel peut également être satisfaisant.

Consolider les correctifs en une instance ou non

Si vous avez plusieurs pistes MIDI avec une instance dédiée d'Omnisphere, il peut être plus efficace d'utiliser une seule instance d'Omnisphere en mode multitimbral. Chargez les différents Patches dans les parties d'Omnisphere et acheminez les multiples pistes MIDI dans l'instance Omnisphere unique en utilisant des canaux distincts. C'est une technique avancée, et les instructions varient d'un hôte à l'autre. Consultez la documentation de votre hôte pour plus de détails.

D'un autre côté, si votre hôte prend en charge le traitement multicœur, il peut être avantageux d'utiliser plusieurs instances d'Omnisphere et de répartir des correctifs sur plusieurs instances. L'hôte peut allouer chaque instance de l'instrument à son propre noyau, ce qui pourrait améliorer les performances du logiciel. La distribution d'instruments sur plusieurs cœurs est gérée par l'hôte (pas l'instrument). Consultez la documentation de votre hébergeur pour obtenir des conseils.

CONCEPTS - Remote Control



Spectrasonics a développé une application pour l'iPad d'Apple qui en fait une surface de contrôle à distance orientée performance pour Omnisphere: Omni TR.

CONCEPTS - Omni TR

Omni TR (Touch Remote) est conçu pour transformer un iPad en une surface de contrôle à distance orientée vers les performances pour Omnisphere, fonctionnant sur Mac ou Windows. Omni TR offre une communication bidirectionnelle sans fil, une sélection de patchs multi-touch, la navigation à distance et l'édition de Patches et Multis, et la possibilité de contrôler à distance l'Orb.

Omni TR est une application de quatre pages. Les pages peuvent être consultées en sélectionnant les icônes en haut à gauche.



Main



La page principale est conçue pour donner un aperçu rapide des 8 parties d'Omnisphere. Touchez les icônes de dossier à gauche des noms de patch pour sélectionner Patches ou touchez le dossier à gauche de l'écran "Browse Multis" pour sélectionner Multis. Les menus du dossier reflètent ce qui est actuellement affiché dans le navigateur respectif dans Omnisphere. Contrôlez le mixage avec les curseurs de niveau et les boutons Mute / Solo sur le côté droit. Le curseur en haut à droite de chaque page est le curseur Master Volume. Si vous avez Omnisphere dans "Live Mode", vous pouvez sélectionner la partie à jouer en touchant le nom du patch, et il est facile de sélectionner plusieurs parties simultanément. Chaque partie peut être verrouillée individuellement et vous pouvez définir le mode de déclenchement à partir des boutons directement à gauche des curseurs.

Orb



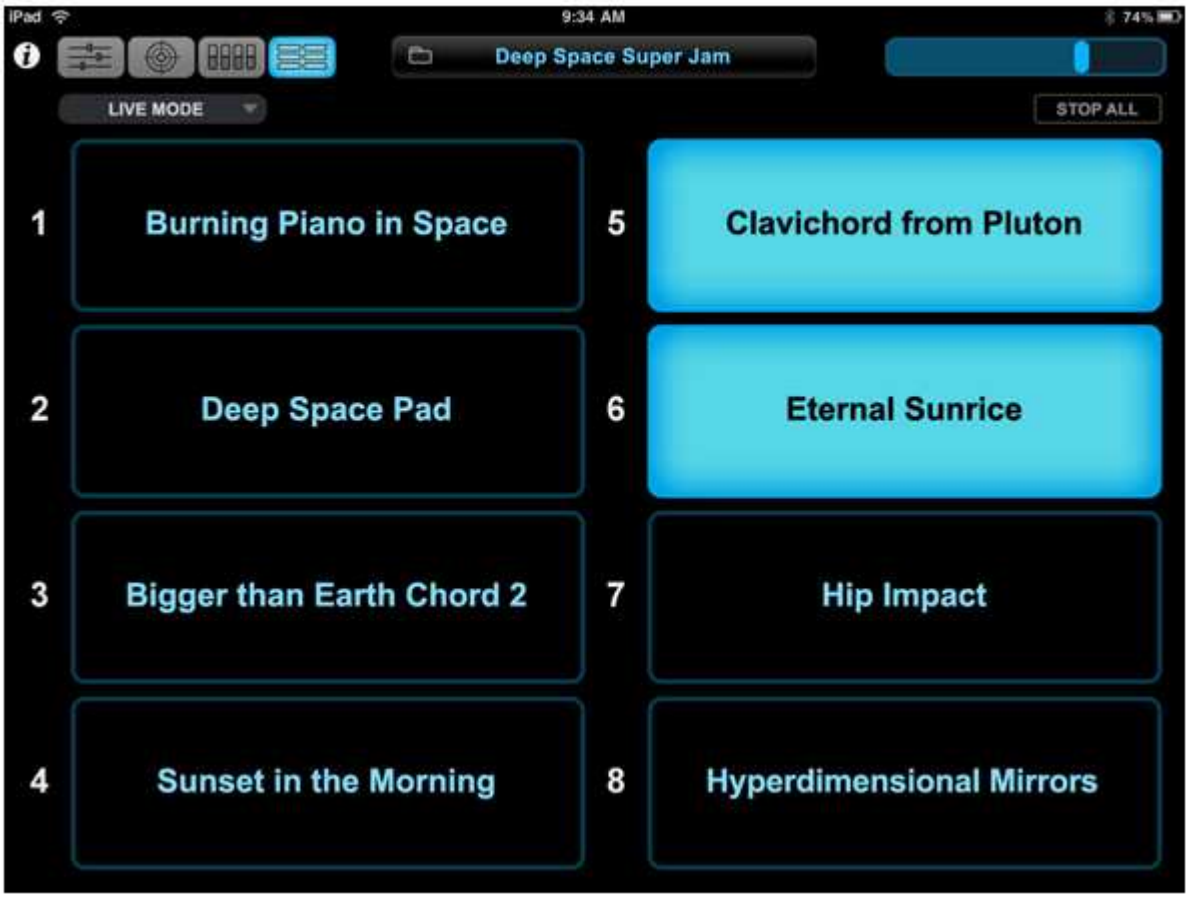
L'Orb est un contrôleur circulaire unique qui modifie intelligemment les sons Omnisphere en temps réel. Pour créer de nouvelles modifications à vos Patchs, il vous suffit de toucher l'Orbe et de bouger votre doigt. Le bouton DICE donnera de nombreuses variantes intéressantes sur les paramètres contrôlés. Modifiez la quantité d'inertie pour contrôler la vitesse et la durée du contrôleur après l'avoir mis en mouvement et relâché. Utilisez le curseur de profondeur pour contrôler l'intensité de l'effet. Vous pouvez également capturer des mouvements avec le bouton Enregistrer et les mouvements deviendront une partie du Patch quand il sera sauvegardé.

Controls



La page Controls offre un accès rapide à certains des paramètres de performance les plus utiles dans Omnisphere et à un sympathique Pitch Ribbon. Sélectionnez la partie souhaitée dans les onglets à gauche. Choisissez parmi les modèles de contrôle dans le menu déroulant au-dessus des faders pour modifier les paramètres Omnisphere affichés. Les boutons A / B / Link au bas de la page fonctionnent de la même manière que sur la page EDIT d'Omnisphere, déterminant les paramètres de la couche qui sont affichés / édités. Pliez la hauteur depuis le contrôleur de ruban Pitch le long du bas. Utilisez le menu Octave Shift en haut à droite pour décaler la plage du clavier

Jumbo



Parfois, sur scène, il peut être utile d'avoir de grands boutons de sélection de Patch faciles à lire. Tout comme sur la page principale, vous pouvez sélectionner n'importe quelle combinaison de patchs à la volée et il est facile de voir les noms des patchs. Assurez-vous que "Live Mode" est sélectionné dans le menu déroulant dans la zone supérieure gauche.

Installer

L'installation est très simple. Avec Omnisphere fonctionnant sur l'ordinateur et l'iPad connecté au même réseau sans fil, lancez l'application Omni TR sur l'iPad et appuyez sur "Connect". Omni TR reconnaît l'ordinateur hôte et permet un contrôle sans fil et tactile de Omnisphere.

Exigences

L'application iPad Omni TR nécessite iOS 4.2 et fonctionne avec Omnisphere 1.5 ou plus récent sur les systèmes Mac OSX ou Windows. Les utilisateurs Windows doivent installer Bonjour depuis Apple.

Pour des instructions complètes, s'il vous plaît visitez notre site Web à: http://www.spectrasonics.net/omni_tr_app/

BROWSER - Introduction



Omnisphere est livré avec une bibliothèque massive de sons et nécessite un moyen sophistiqué pour les rechercher, les filtrer et les parcourir. Les navigateurs dans Omnisphere ont été conçus pour fournir un moyen intuitif et pratique de trouver rapidement ce dont vous avez besoin dans une bibliothèque contenant des milliers de sons.

À l'aide de catégories, d'attributs interrogeables (appelés balises), de projets et de partage, les navigateurs ajoutent une fonctionnalité puissante et importante au flux de travail dans Omnisphere. Plus vous comprendrez le fonctionnement du navigateur, mieux vous pourrez profiter de la bibliothèque sonore Omnisphere.

Les Multis, les Patches et les Soundsources ont leurs propres navigateurs avec la même disposition et des fonctions identiques, mais ils interagissent avec différentes parties de la Core Library. Par exemple, lorsque Multi Browser est ouvert, seul Multis sera accessible dans le Browser.

Il existe deux types de navigateurs dans Omnisphere: le navigateur complet et le mini-navigateur. Le navigateur complet utilise l'intégralité de l'interface utilisateur Omnisphere, ce qui permet des recherches plus raffinées, affichant plus de résultats. Le mini-navigateur n'utilise que la partie la plus à gauche de l'interface, ce qui rend les commandes encore accessibles - pratique pour éditer les sons pendant la navigation.

Il y a deux façons de distinguer rapidement quel navigateur est ouvert:

1. Le titre en haut du navigateur.



2. The image in the Info Area.



Alors que les images Multi et Patch sont nommées respectivement, certains Patches affichent des images uniques. Dans le navigateur Soundsource, vous trouverez des images uniques pour chaque Soundsource, ce qui vous donne une représentation visuelle de ce à quoi vous attendre du son.

MINI-BROWSER - Layout

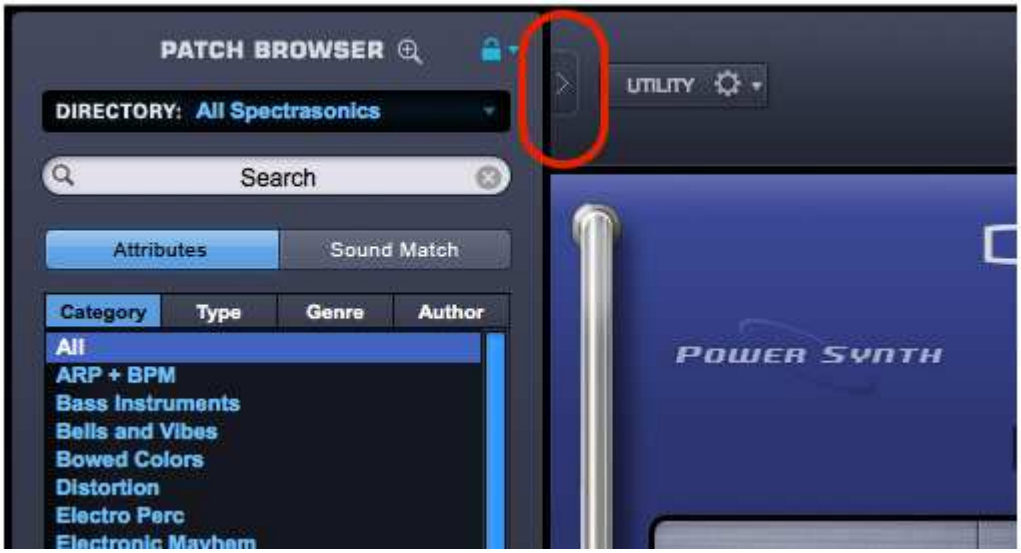


Le mini-navigateur vous permet de parcourir et d'éditer des sons sans changer de page. Il est affiché dans la partie la plus à gauche de l'interface Omnisphere et permet une navigation pratique en mode Patch et Multi avec les commandes Omnisphere toujours facilement accessibles.

Les mini-navigateurs sont disponibles pour les correctifs et les multis. Le Mini-navigateur de patch s'affiche lorsque les pages de pièces sont

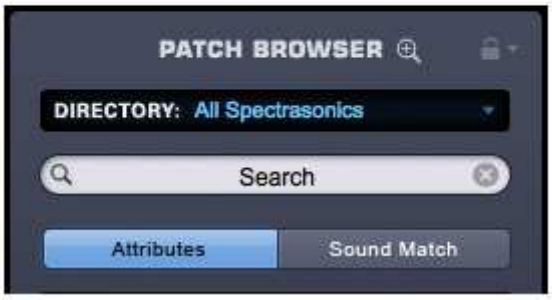
sélectionnées et que le mini-navigateur est affiché lorsque des pages Multi ou Système sont sélectionnées.

Le navigateur peut être fermé pour économiser de l'espace en cliquant sur la flèche à gauche du menu Utilitaire:



En cliquant à nouveau sur la flèche, vous rouvrez le navigateur.

MINI-BROWSER - Header



L'en-tête du mini-navigateur contient le titre du navigateur, l'accès au navigateur complet via la loupe, le verrouillage audio, le menu Répertoire, le champ de recherche et les onglets permettant de sélectionner la navigation par attributs ou Sound Match.

MINI-BROWSER - Filters

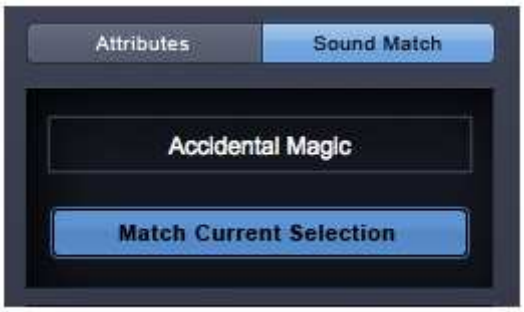


En mode Attributs, il existe quatre filtres de navigateur sélectionnables, qui affichent la catégorie et trois attributs contextuels pour les recherches basées sur les étiquettes qui ont été ajoutées aux sons. Quand une catégorie ou un attribut a été modifié à partir de Tout, le titre devient bleu, pour vous informer qu'il est filtré.

Vous pouvez faire un clic droit sur les types d'attributs pour faire une sélection différente de la liste.

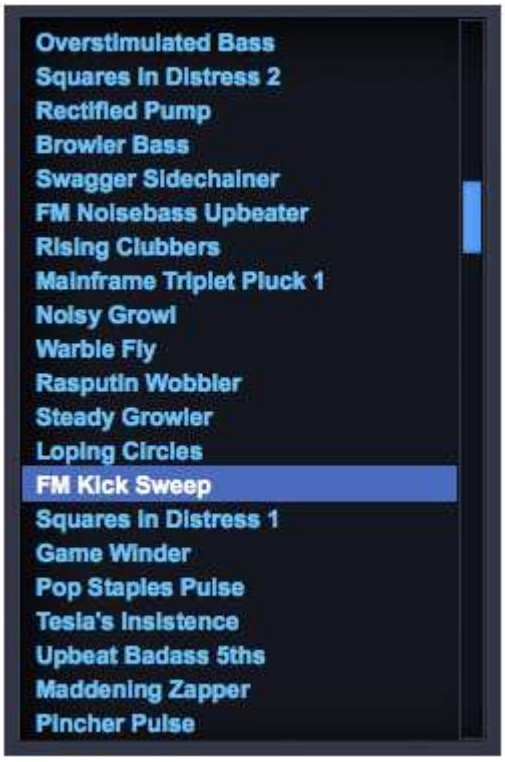


Sound Match, d'autre part, vous permet de trouver des sons qui sont similaires avec un simple clic. Sound Match analyse les étiquettes de chaque son et en trouve d'autres avec des caractéristiques similaires à celles qui sont actuellement chargées.



MINI-BROWSER - Results & Info

Après avoir filtré en utilisant le mode Attributs ou en utilisant Sound Match pour trouver des sons similaires, la liste des résultats s'affiche dans la partie inférieure du mini-navigateur.



Informations sur le correctif chargé et affichées dans la zone centrale de la page principale.

- Lorsque cette zone est définie sur Vue des notes, une représentation visuelle du patch s'affiche avec des informations utiles, des suggestions de performances et un accès au zoom de correctifs.



Lorsque cette zone est définie sur Vue des couches, elle fournit les noms et une représentation visuelle des formes d'onde ou des sources sonores constituant le correctif. Il affiche également d'autres contrôles de couche de base, tels que Steppers Soundsource / Wavetable, Layer On / Off et curseurs Layer Level.



MINI-BROWSER - Footer

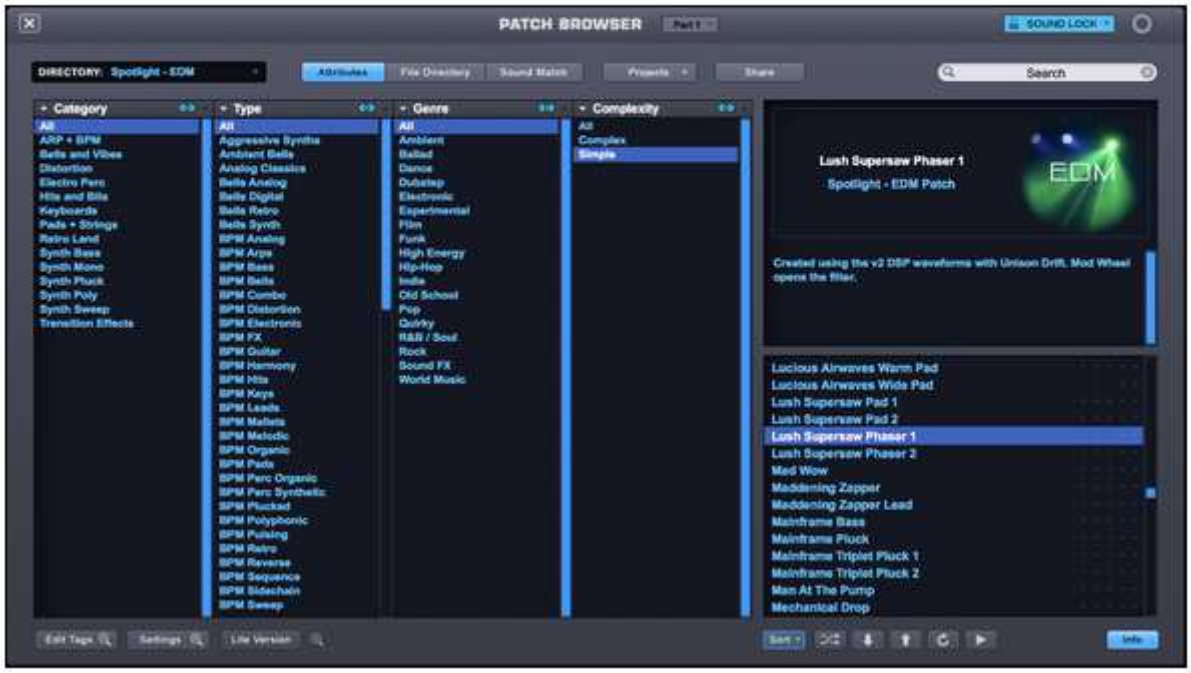


Le pied de page du mini-navigateur fournit des options de tri supplémentaires, un bouton de lecture aléatoire, des flèches de déplacement vers le haut et vers le bas et un bouton Audition.

Touches fléchées vers le haut / bas du mini-navigateur

Lorsque cette option est activée, vous pouvez utiliser les touches fléchées de votre clavier ASCII pour parcourir les Patches ou les Multis dans le mini-navigateur. Parfois, il est préférable d'avoir cette désactivation afin que vous puissiez utiliser les touches fléchées pour parcourir les pistes de votre hôte.

BROWSER - Layout



La disposition est très similaire pour les trois navigateurs complets. Une fois que vous vous serez familiarisé avec la configuration et le fonctionnement communs de tout navigateur complet, vous serez à l'aise avec chacun d'entre eux.

REMARQUE: Lorsque vous utilisez des instruments satellites dans Omnisphere, ses Soundsources, Patches et Multis affichent également des images uniques qui identifient l'instrument ou la sensation du son sélectionné. Lorsque vous ouvrez un patch Keyscape ou Trilian dans Omnisphere, les contrôles personnalisés deviennent disponibles.

REMARQUE: Le navigateur Soundsource ne contient pas le bouton de version Lite et l'icône de zoom Lite Version.

BROWSER - Header



L'en-tête du navigateur de correctifs contient le titre du navigateur, le menu déroulant Sélecteur de pièces, un compteur de mémoire, des contrôles permettant d'appliquer des options de filtrage à l'aide du menu Annuaire, des boutons permettant de sélectionner les trois modes de navigation. Match), le menu Projets, le menu Partage et le verrouillage du son, ainsi que le champ Rechercher.



L'en-tête multi-navigateur complet contient le titre du navigateur, un compteur de mémoire, des contrôles permettant d'appliquer des options de filtrage à l'aide du menu Répertoire, des boutons permettant de sélectionner les trois modes de navigation (Attributs, Répertoire de fichiers ou Sound Match). Menu de partage, et Sound Lock, ainsi que le champ de recherche.



L'en-tête complet du navigateur Soundsource contient le titre du navigateur, un compteur de mémoire, des contrôles permettant d'appliquer des options de filtrage à l'aide du menu Répertoire, des boutons permettant de sélectionner les trois modes de navigation (Attributs, Répertoire de fichiers ou Sound Match). Menu Partage, Sound Lock, le champ de recherche et le bouton User Audio, qui ouvre la section d'importation

BROWSER - Filters

La disposition en quatre colonnes des filtres du navigateur complet fournit à la fois des fonctions de filtrage hiérarchiques et basées sur les attributs, et fonctionne dans deux modes distincts.

En mode Attributs, les filtres du navigateur complet affichent les colonnes Catégorie et Attributs contextuels sélectionnables en fonction des balises qui ont été ajoutées aux Multis, Patches ou Soundsources.

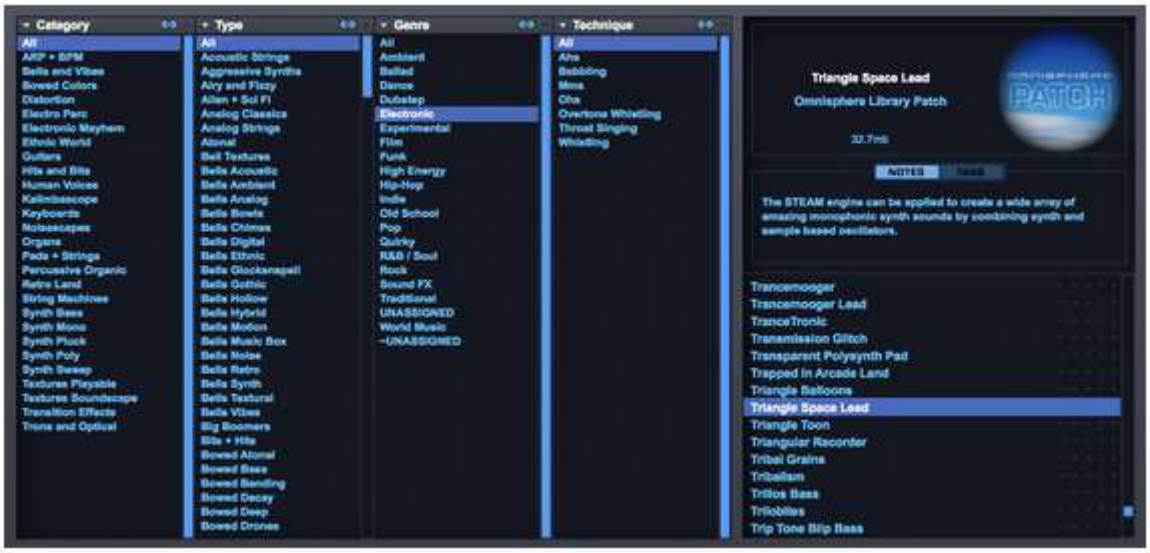


En mode Répertoire de fichiers, les filtres du navigateur complet affichent les dossiers et fichiers tels qu'ils sont stockés dans le répertoire du disque dur de votre ordinateur.



BROWSER - Results and Info

Les navigateurs complets ont 4 colonnes pour les critères de recherche et les résultats sont affichés dans la 5e colonne sur la droite.



Lorsque la vue Infos est sélectionnée, la zone d'informations fournit des informations détaillées sur le son sélectionné dans la colonne de droite. L'image dans la colonne de droite permet également de distinguer quel navigateur vous utilisez. C'est le mode d'affichage par défaut pour tous les navigateurs.

BROWSER - Footer



Le pied de page du navigateur permet d'accéder aux paramètres de l'éditeur de balise et du navigateur, aux options de version Lite, aux options de tri multiples, aux boutons de lecture aléatoire, aux commandes de montée et de descente et aux boutons d'actualisation et d'audition. des informations détaillées sur le son sélectionné.

BROWSER - Access





Partout où vous voyez un bouton d'icône de dossier, vous serez en mesure d'accéder au navigateur complet d'Omnisphere en cliquant sur le dossier. S'il y a un affichage de nom à côté du dossier, vous pouvez également cliquer dans l'affichage de nom pour ouvrir le navigateur complet.

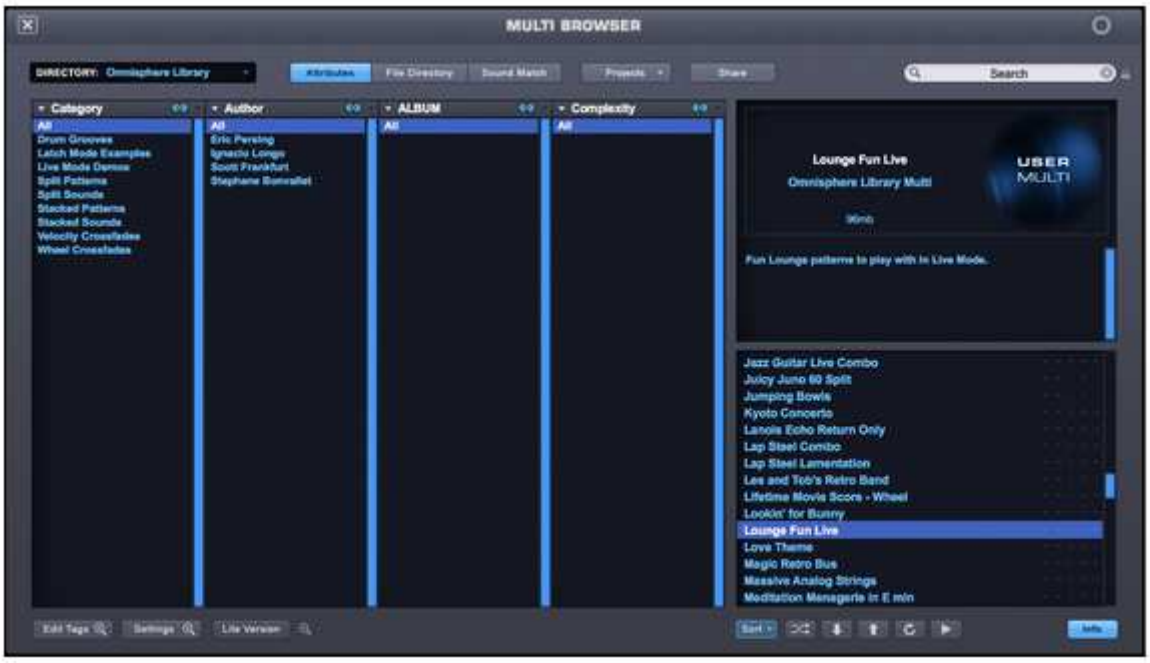
BROWSER - Multi Browser

Le multi-navigateur complet est accessible à l'aide du multi-affichage de l'en-tête, visible et accessible depuis la plupart des pages d'Omnisphere (il n'est pas accessible depuis les pages Full Patch ou Soundsource Browser). Sélectionnez le bouton Icône de dossier ou cliquez dans l'affichage multi-nom pour ouvrir le multi-navigateur complet.



Lorsque le mini-navigateur est ouvert à gauche, cliquez sur la loupe en haut du navigateur pour ouvrir le navigateur complet.

REMARQUE: Il n'est pas nécessaire de sélectionner le bouton Multi pour accéder au navigateur complet. Vous pouvez accéder au Full Multi Browser depuis la plupart des pages du plugin.



The Multi Browser

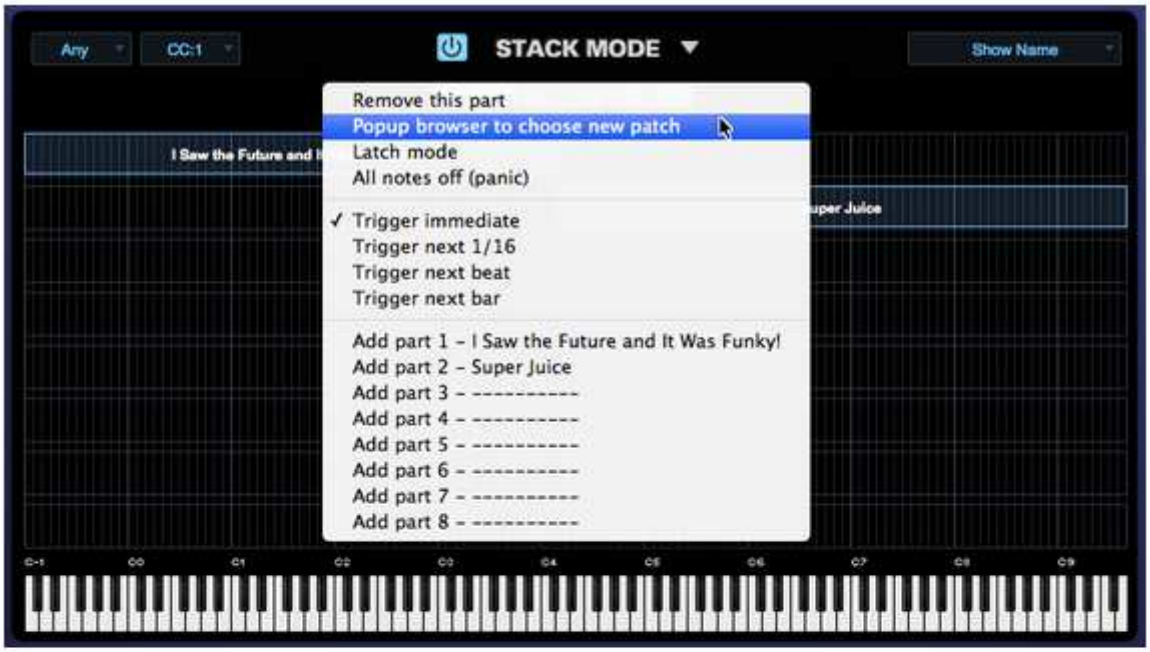
BROWSER - Patch Browser

Le navigateur de correctifs complets est accessible à partir de l'affichage du nom de correctif, qui est toujours visible et disponible à partir de l'une des pages de la pièce. Sélectionnez le bouton Icône du dossier ou cliquez sur l'affichage du nom du patch pour ouvrir le navigateur de patch complet.

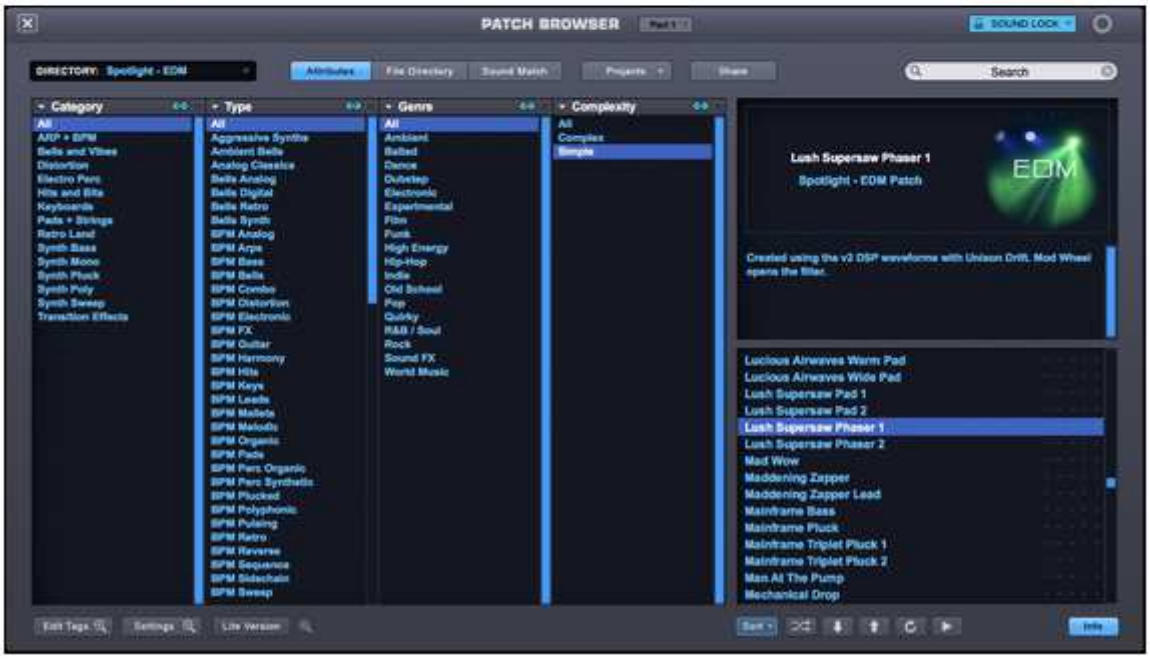


Le Patch Browser est également accessible à partir de la page Mixer (Patch Name Displays), de la page Live Mode lorsque les contrôles Mixer sont activés et du mode Stack par contrôle / clic droit sur sa partie Part et en sélectionnant le "Popup browser" pour choisir patch "dans le menu contextuel.

Patch Browser Access from Stack Mode



The Patch Browser



Vous pouvez également accéder à Full Patch Browser à partir de la page Stack Mode en cliquant avec le bouton droit de la souris et en cliquant avec le bouton droit de la souris sur sa région de partie, puis en sélectionnant l'option "Navigateur contextuel pour choisir un nouveau patch".

BROWSER - Soundsource Browser

Le navigateur Soundsource est accessible à partir des pages de la couche A et de la couche B, ainsi que de la page principale.



Sur la page principale, sélectionnez LAYERS dans la section Info centrale, puis cliquez sur l'image ou l'icône du dossier pour ouvrir le navigateur Soundsource.



Sur les pages Layer, sélectionnez l'onglet SAMPLE dans la section OSCILLATOR, puis cliquez sur dans l'affichage du nom de la source de son pour ouvrir le navigateur Soundsource



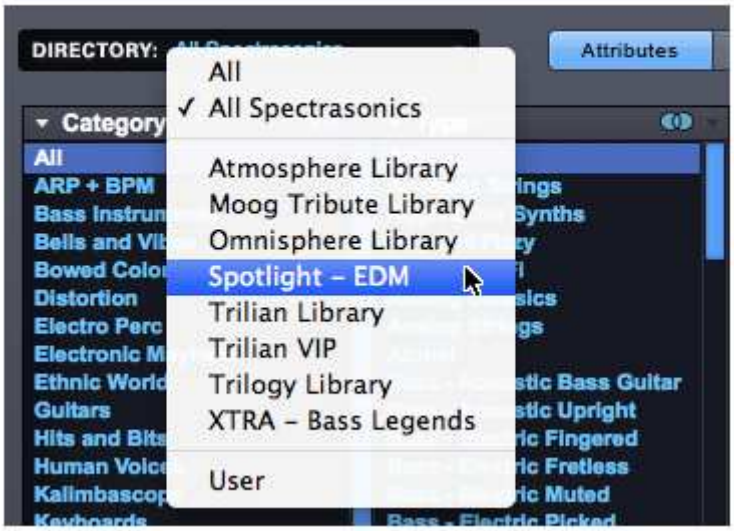
BROWSER - Search and Filtering

La recherche et le filtrage sont effectués à partir du mini-navigateur et de l'en-tête du navigateur complet, à l'aide du menu Répertoire, du champ de recherche et des colonnes Filtre du navigateur. Plusieurs options sont disponibles pour filtrer les résultats (y compris les expressions booléennes) et choisir comment les sons sont parcourus, affichés et prévisualisés.



Le menu Répertoire, le champ de recherche et les filtres du navigateur fonctionnent en combinaison les uns avec les autres pour affiner les résultats. L'ordre dans lequel ils sont appliqués n'est pas important, vous pouvez appliquer des sélections et des critères dans n'importe quel ordre.

BROWSER - Directory Menu



Le menu Répertoire vous permet de filtrer par bibliothèques. Sélectionnez la flèche vers le bas ou l'affichage du nom du menu Répertoire pour ouvrir le menu. Après avoir sélectionné une bibliothèque, seuls les sons de cette bibliothèque s'afficheront dans les navigateurs complets ou miniatures.

Vous pouvez affiner la recherche en utilisant le champ de recherche et les filtres du navigateur. La sélection de 'Tout' supprimera tout filtrage du menu

Annuaire et affichera toutes les bibliothèques simultanément. La sélection de 'All Spectrasonics' n'affiche que les sons de Spectrasonics, filtrant les bibliothèques tierces et les sons de l'utilisateur.

La recherche booléenne, en utilisant "Ou, Et, et Non", affinera davantage votre recherche.

Après avoir enregistré des Patches ou des Multis personnalisés, la bibliothèque User sera disponible dans le menu. La sélection de cette bibliothèque n'affiche que les User Patches ou Multis personnalisés dans les navigateurs.

Pour plus de détails, reportez-vous à la section Sauvegarde et gestion des sons.

NOTE: Si vous avez également Keyscape ou Trilian, ses bibliothèques apparaîtront également dans le menu DIRECTORY.

BROWSER - Search Field

Cliquez n'importe où dans le champ de recherche pour entrer le texte de recherche. Appuyez sur la touche Entrée / Retour pour rechercher et afficher les résultats filtrés.



La fonction de recherche vérifie les noms, les balises, les mots-clés et même les notes pour déterminer les résultats de la recherche.

La sélection d'attributs dans les filtres du navigateur peut affiner encore la recherche. Plus les sélections effectuées sont nombreuses, plus les attributs de recherche et la fonction de recherche booléenne sont étroits, plus les résultats de la recherche seront étroits. Pour effectuer une recherche dans l'ensemble de la bibliothèque principale, assurez-vous de sélectionner «Tous» dans chacune des colonnes du filtre du navigateur.

Search Lock



Par défaut, lorsque le navigateur complet est fermé, le texte de recherche sera effacé. Le verrouillage de recherche permet de conserver les entrées de recherche (et les résultats filtrés) après la fermeture et la réouverture du navigateur.

Vous pouvez verrouiller et conserver le texte de recherche dans les navigateurs de correctifs via le menu Verrouillage du son.



Dans les navigateurs Soundsurce et Multi, le verrouillage de recherche est activé avec l'icône de verrouillage de recherche dédiée.



Pour des informations détaillées sur l'étendue des capacités de verrouillage, veuillez consulter la section Verrouillage du son.

REMARQUE: Le paramètre Verrou de recherche est enregistré en tant que paramètre utilisateur global. Par exemple, si vous activez Verrou de recherche, il restera activé la prochaine fois que vous ouvrirez une instance du plug-in.

REMARQUE: lorsque vous modifiez le paramètre Verrou de recherche, cette modification est appliquée à tous les navigateurs. Par exemple, activer ou désactiver le verrouillage de recherche dans le navigateur de patchs l'active ou le désactive également dans les navigateurs Multi et SoundSource.

Search Clear



Sélectionnez le bouton Rechercher Effacer pour effacer le champ de recherche. Lorsque vous cliquez sur le bouton Search Clear, les sons affichés seront mis à jour en conséquence.

REMARQUE: vous pouvez appliquer le bouton Rechercher Effacer avec le verrouillage de recherche activé. Cela vous permet d'apporter des modifications à vos critères de recherche sans modifier l'état du verrou de recherche.

Expressions booléennes

La recherche booléenne utilise les critères "Ou, Et, et Non" et vous permet d'inclure ou d'exclure certains Attributs pour affiner votre recherche. Vous pouvez taper des expressions dans le champ Rechercher pour filtrer vos résultats.

Par exemple:

Typing Film and Electronic comprendra des patchs qui correspondent aux deux genres.

Taper un film ou électronique inclura des patches avec l'un ou l'autre attribut.

Typing Film et non électronique comprendra des patches adaptés au film, mais pas à ceux qui sont électroniques.

La parenthèse peut également être utilisée pour la sélection de plusieurs critères:

(Film ou électronique) et (Dramatique et non dérangeant)

BROWSER - Browser Filters

Lorsque vous utilisez le navigateur complet, les filtres du navigateur peuvent être utilisés dans deux modes: Attributs et Répertoire de fichiers. Lors de l'utilisation du mini-navigateur, seul le mode Attributs est disponible.

REMARQUE: La sélection de Sound Match masque les filtres du navigateur et trouve automatiquement les sons similaires à ceux qui sont chargés.



Mode Attributs

En utilisant le mode Attributs, le filtrage est réalisé en sélectionnant Catégories et Attributs pour affiner la liste des sons. Le menu déroulant de la première colonne vous permet de choisir entre "Catégorie" et "Projet" tandis que les colonnes d'attributs restantes peuvent changer leurs étiquettes en fonction de la catégorie sélectionnée.

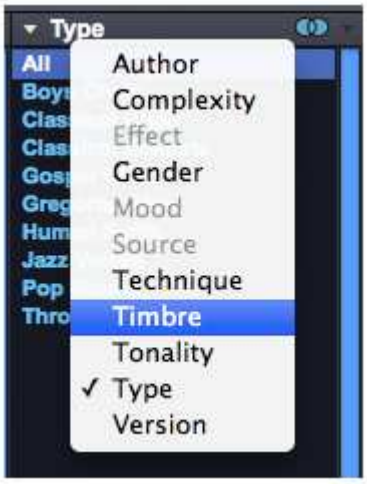
Par exemple, dans le navigateur Soundsource, si la catégorie "Tous" est sélectionnée, les colonnes Attribut affichent automatiquement Type, Genre et Auteur.



Si la catégorie "ARP + BPM" est sélectionnée, les colonnes Attribut deviendront Type, Mood et Genre.



Ces modifications sont destinées à refléter les attributs qui ont plus de sens dans le contexte de la sélection de catégorie. Ces attributs sont recommandés, mais vous pouvez toujours sélectionner manuellement différents attributs dans les menus déroulants des colonnes.



Lorsque vous utilisez le mini-navigateur, les filtres d'attributs sont affichés un à la fois. Si une affectation est sélectionnée dans l'un des filtres, les lettres dans l'en-tête du filtre seront bleues. Si rien n'est sélectionné, ils seront blancs.



Dans le mini-navigateur, vous pouvez faire un clic droit sur les types d'attributs pour faire une sélection différente dans la liste.

REMARQUE: les modifications d'attributs automatiques ne se produiront que si les attributs sensibles à la catégorie dans les paramètres du navigateur sont activés (l'état par défaut). Si le paramètre est désactivé, les étiquettes resteront statiques lors du changement de catégories.

Mode répertoire de fichiers (navigateurs complets uniquement)

En utilisant le mode Répertoire de fichiers, les filtres du navigateur affichent une hiérarchie de dossiers de fichiers qui correspond à la façon dont ils sont stockés sur le disque dur de votre ordinateur.



Lorsque vous sélectionnez un dossier dans une colonne, la liste des sons sera filtrée pour inclure uniquement les sons qui se trouvent dans les dossiers situés en dessous dans la hiérarchie des fichiers.

Cette méthode traditionnelle de navigation de fichiers peut être plus naturelle pour certains utilisateurs, et est utile lors de la création d'une grande collection personnalisée de Multis et de Patches. Vous pouvez créer une hiérarchie de répertoires de fichiers personnalisés dans le dossier STEAM et organiser vos Patches personnalisés en fonction de vos besoins.

REMARQUE: La plupart des bibliothèques d'usine d'Omnisphere ne reposent pas sur des dossiers ou des sous-répertoires. Le mode Répertoire de fichiers n'est donc pas particulièrement utile pour parcourir les sons d'usine.

BROWSER - Operation - Boolean Filtering

Boolean Filtering



Le filtrage booléen utilise les critères "Ou, Et et Non" pour inclure ou exclure certains Attributs afin de restreindre votre recherche.

En plus de saisir l'expression dans le champ Recherche, vous pouvez filtrer les résultats de recherche en combinant des clics de souris et des raccourcis clavier ou en accédant aux menus booléens en cliquant sur les icônes situées dans le coin supérieur droit de chaque filtre (les icônes sont uniquement disponibles dans les navigateurs complets).

Selon l'expression booléenne choisie, les affectations d'attribut sélectionnées seront affichées avec des couleurs et des contours différents.

OR



Cette option indique "Afficher les résultats associés à l'un de ces attributs".

Exemple: Dans la colonne Genre, appuyez sur Commande (Mac) ou Contrôle-clic (PC) "Film" et "Electronique" pour n'afficher que les sons marqués avec des étiquettes Film ou Électroniques.

Pour choisir OU, sélectionnez simplement l'attribut (OR est l'état de filtre par défaut).

Pour effectuer plusieurs sélections, cliquez sur la touche Commande (Mac) et cliquez en maintenant la touche Ctrl enfoncée (PC).

Les sélections de la colonne seront surlignées en bleu et les deux cercles de l'icône seront remplis.



AND



Cette option dit, "Montrez-moi les résultats qui sont seulement étiquetés avec les deux de ces attributs."

Exemple: Dans la colonne Genre, Commande-Clic-Droit / Commande-Contrôle-Clic (Mac) et Ctrl-Clic Droit (PC) "Film" et "Electronique" n'affichera que les sons marqués avec les deux étiquettes Film et Électronique .

Les sélections de la colonne seront entourées de bleu et seule l'intersection des cercles de l'icône sera remplie.



NOT



Cette option dit, "Afficher uniquement les résultats qui ne sont pas étiquetés avec ces attributs."

Exemple: Dans la colonne Genre, Option-clic / Alt-clic sur "Danse" pour supprimer tous les sons des résultats marqués comme danse.

Pour choisir NON, utilisez Option-clic / Alt-clic et sélectionnez un attribut.

Pour effectuer plusieurs sélections, utilisez Commande-Option-clic (Mac) et Contrôle-Alt Cliquez sur (PC).

Les sélections dans la colonne seront encadrées en rouge et seul le cercle gauche de l'icône sera rempli.



ASTUCE: vous ne pouvez choisir qu'une seule expression à la fois dans chaque filtre du navigateur. Pour utiliser plusieurs expressions dans le même type d'attribut, vous pouvez saisir les critères dans le champ de recherche (par exemple, Film et NOT Ambient).

REMARQUE: Un clic gauche standard désélectionne les sélections bleues ou rouges et revient à la sélection OU par défaut dans une colonne.

BROWSER - Displaying and Navigating Results



De nombreuses options sont disponibles pour naviguer dans le son et changer la façon dont elles sont organisées et affichées.

Ces outils vous permettent de trier les sons de différentes manières, y compris les notes, et comme il existe des milliers de sons à explorer, ces contrôles vous aident à approfondir la bibliothèque. Ces contrôles du navigateur fonctionneront également sur les résultats filtrés.

Sort Menu



Le menu Trier comprend quatre façons de trier la liste des sons.

Featured



Nous ajoutons continuellement de nouveaux sons à Omnisphere et le nombre de sons disponibles est plutôt énorme! Afin de faciliter la recherche des meilleurs exemples de sons les plus récents de la bibliothèque, les sons en vedette sont affichés par défaut en haut de votre liste. Cette liste est mise à jour avec chaque mise à jour de correctif.

La sélection de l'option de tri "Sélection" affichera les sons en vedette en haut de la liste des sons.

Vous trouverez également une sélection spéciale de sons en vedette lorsque vous naviguez dans la bibliothèque par catégorie. Par exemple, avec l'option Sélection triée sélectionnée, si vous sélectionnez Synth Bass dans la colonne Catégorie, vous verrez une liste de sons Synth Synth Bass spécialement sélectionnés, affichés en haut de la liste.

A-Z et Z-A

Les options A-Z et Z-A offrent un moyen simple d'inverser l'alphabétisation des sons. Sélectionnez Z-A pour inverser l'ordre, et A-Z pour le restaurer.



Évaluations

Tous les sons de la bibliothèque peuvent recevoir des notes de 1 à 5 étoiles en utilisant le système de classification. La sélection des classements dans le menu Trier affiche les sons classés en haut de la liste du navigateur, dans l'ordre de leurs classements. Les sons 5 étoiles sont listés en premier, suivis des sons 4 étoiles, etc.



Marqué

Vous pouvez utiliser Maj + clic pour marquer les sons dans le navigateur afin de les partager ou de les ajouter à Projets. Cette option de tri place les sons marqués en haut de la liste triés par ordre alphabétique.



Utilisateur récent

Cette fonctionnalité n'est utile que lorsque le répertoire est défini sur "Utilisateur". Lorsque cette option est sélectionnée, les sons utilisateur les plus récents s'affichent en premier.



REMARQUE: Cette fonctionnalité n'affiche pas les correctifs les plus récemment ajoutés à la bibliothèque d'usine, seulement la bibliothèque d'utilisateurs. Si vous souhaitez afficher les derniers correctifs ajoutés à la bibliothèque d'usine, entrez le numéro de version de la bibliothèque de correctifs actuelle dans le champ Rechercher (c'est-à-dire 2.0).

Shuffle Button



C'est une erreur courante que de parcourir les sons près du début de la liste alphabétique. Chaque fois que le bouton Shuffle est sélectionné, l'ordre des sons sera aléatoire. Ce bouton est utile pour garder la liste des sons fraîche et inspirante, au lieu de toujours montrer les mêmes sons en haut de la liste.

Browser Stepper Buttons Navigateur Stepper Badges publicitaires

Les boutons Stepper parcourent les sons dans le navigateur un à la fois. Lorsque vous passerez au son suivant, il sera sélectionné et chargé



Les boutons du navigateur Stepper sont contrôlés à partir des flèches haut et bas de votre clavier. Ils peuvent également être appris par MIDI, et ces affectations s'appliqueront aux boutons Stepper dans les trois navigateurs complets, ainsi que dans les mini-navigateurs.

Les Steppers sont particulièrement utiles pour parcourir rapidement les sons avec les fonctions Preview Load et Audition Auto-Play activées, ou pour passer facilement d'une sélection de sons filtrée.

Parfois, il est préférable d'avoir cette désactivation afin que vous puissiez utiliser les touches fléchées pour parcourir les pistes de votre hôte. Ce comportement peut être désactivé à partir des paramètres du navigateur.

ASTUCE: Utilisation des flèches de votre clavier ou MIDI-Apprendre les commandes du navigateur pour allumer votre contrôleur MIDI est un excellent moyen d'accélérer le processus d'audition, en particulier avec les options "Auto-Play" et "Preview Load" activées.

Info View (Full Browsers only)



Lorsque Info View est sélectionné, la partie supérieure de la grande 5ème colonne affiche une image et des informations détaillées sur le son sélectionné. Il vous indique la taille du disque du son, fournit des notes sur le son particulier, y compris les auteurs Soundsource et Patch, et vous pouvez voir les balises de recherche pour ce son.

Refresh Button



Cliquez sur ce bouton pour actualiser l'affichage des sons dans n'importe quel navigateur complet. Lorsque des modifications sont apportées à la bibliothèque en dehors du navigateur (par exemple, installation d'une bibliothèque tierce ou déplacement manuel de Patches ou de Multis personnalisés), utilisez le bouton Actualiser pour mettre à jour l'affichage du navigateur.

BROWSER - Loading Sounds

La sélection d'un son dans le navigateur le charge également. La rapidité de chargement dépend de la quantité d'échantillons que le son contient et de la manière dont ils sont mappés, et si le chargement progressif ou la version Lite sont activés.

Auditionner les sons

Lorsque vous parcourez une bibliothèque importante, il est important d'avoir des moyens pratiques d'auditionner rapidement les sons. Le navigateur propose un bouton Audition et un bouton Version Lite avec plusieurs paramètres d'amincissement disponibles dans le zoom des options de version Lite. Les options pour configurer Audition et le chargement progressif sont accessibles en appuyant sur le bouton Paramètres.



Si Audition Auto-Play est activé dans les Paramètres du navigateur, la sélection d'un son l'auditionne automatiquement. Les paramètres Audition Note et Audition Note Length déterminent la hauteur et la durée de la note auditionnée.



Sélectionnez le bouton Audition dans le pied de navigateur pour entendre une note jouée avec le son actuellement chargé. Le son sera joué tant que le bouton est sélectionné (ou jusqu'à ce qu'il se désintègre).

Le paramètre "Audition Note" dans les paramètres du navigateur Zoom détermine la hauteur de la note.

Chargement progressif

Le système de chargement progressif d'Omnisphere fonctionne en vous permettant de jouer et d'entendre le son dès que les premiers échantillons sont chargés. Lorsque de nouveaux échantillons sont chargés, ils deviennent immédiatement disponibles pour la lecture.

L'état de chargement progressif est indiqué dans la partie supérieure gauche du navigateur:

Rouge - Le chargement est dans les premières phases. Pas encore d'audio

Jaune - Extrait audio disponible; audio encore en cours de chargement

Vert - Le chargement est terminé.

Le chargement progressif est activé par défaut et vous pouvez le désactiver à partir du zoom des paramètres du navigateur.

BROWSER - Operation - Marking Sounds



Les sons peuvent être marqués avec deux objectifs: pour les partager et les ajouter aux projets.

- Pour marquer un son, déplacez-le + cliquez dessus dans le navigateur. Le son sera mis en évidence avec une barre bleu pâle et un point.

- Pour annuler le son, déplacez-le de nouveau et cliquez à nouveau dessus.

- Pour effacer toutes les marques, option + clic / alt + clic sur un son.

REMARQUE: Le chargement des sons fonctionne séparément des sons de marquage. Le chargement d'un son n'affecte pas les sons marqués, et le marquage d'un son n'affecte pas le son chargé.

Si vous souhaitez partager les sons sélectionnés, sélectionnez "Partager les sons" dans le menu Utilitaire ou appuyez sur le bouton "Partager" dans les navigateurs complets. Une fois le processus de partage terminé, les marques seront effacées.

REMARQUE: Cette méthode vous permet de partager uniquement un type de son (Multis, Patchs ou User Soundsources), selon le navigateur avec lequel vous travaillez. Cela dit, si un patch ou un multi que vous partagez utilise des sources sonores utilisateur, celles-ci seront incluses dans le package .omnisphere.

Si vous voulez ajouter des sons marqués à un projet allez dans les navigateurs complets et dans le menu Projets, sélectionnez "Ajouter des sons marqués au projet". Lorsqu'un sous-menu affiche la liste de vos projets, sélectionnez le projet auquel vous souhaitez ajouter des sons. Après cela, les marques seront effacées.

BROWSER - Operation - Memory Meter



Mémoire

Le Memory Meter est une jauge qui indique la quantité de mémoire virtuelle utilisée par l'instance du plug-in.



Si le compteur de mémoire s'approche complètement, vous verrez un avertissement contextuel et devrez peut-être prendre des mesures pour réduire l'utilisation de la mémoire, par exemple activer la version Lite des correctifs ou réduire le paramètre Mémoire de pré-chargement sur la page système.

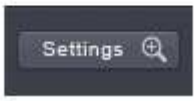


Le compteur circulaire est une version plus petite des compteurs linéaires qui se trouvent sur la page Système et la page de zoom Lite Version dans les navigateurs Patch et Multi.

REMARQUE: Si vous définissez une limite de mémoire sur la page système, cette jauge indique la quantité de mémoire utilisée par rapport à la limite sélectionnée. Par exemple, si vous définissez la limite à 0,5 Gb et chargez 0,4 Gb de données d'exemple, la jauge affichera environ 80% de pleine capacité, même si vous avez beaucoup plus de mémoire système disponible.

REMARQUE (Mac uniquement): Si vous avez sélectionné Sample File Server à l'aide des paramètres du mode Streaming de la page système, le multimètre n'affiche pas l'utilisation de la mémoire.

BROWSER - Settings



Sélectionnez le bouton Paramètres pour ouvrir la vue Zoom des paramètres du navigateur. Les paramètres sont enregistrés entre les sessions et restaurés la prochaine fois que vous chargez Omnisphere.



Audition Auto Play

Lorsqu'elle est activée, chaque fois qu'un multi, un patch ou une source sonore est sélectionné dans le navigateur, la note d'audition retentit pendant la durée déterminée par la longueur de la note d'audition.

Ceci est utile pour parcourir les sons en utilisant les Browser Steppers, car il permet une audition rapide de plusieurs sons.

REMARQUE: Audition Auto Play se réinitialisera chaque fois qu'Omnisphere est chargé.

Audition Auto-Play Note

Détermine la hauteur de la note unique qui sera jouée avec Audition Auto-Play activé.

Plage C-1 à B8

REMARQUE: Ce paramètre affecte également la hauteur des boutons Audition dans le navigateur et sur les pages de partie.

Audition Auto-Play Note Longueur

Lorsque Audition Auto-Play est activé et qu'un son est sélectionné, il sera lu pendant une durée limitée. Ce réglage détermine la durée de lecture du son audible.

Plage de 1 à 9 secondes

Chargement progressif

Le chargement progressif d'Omnisphere permet de lire et d'auditionner des sons (même ceux avec des milliers d'échantillons!) Pendant leur chargement.

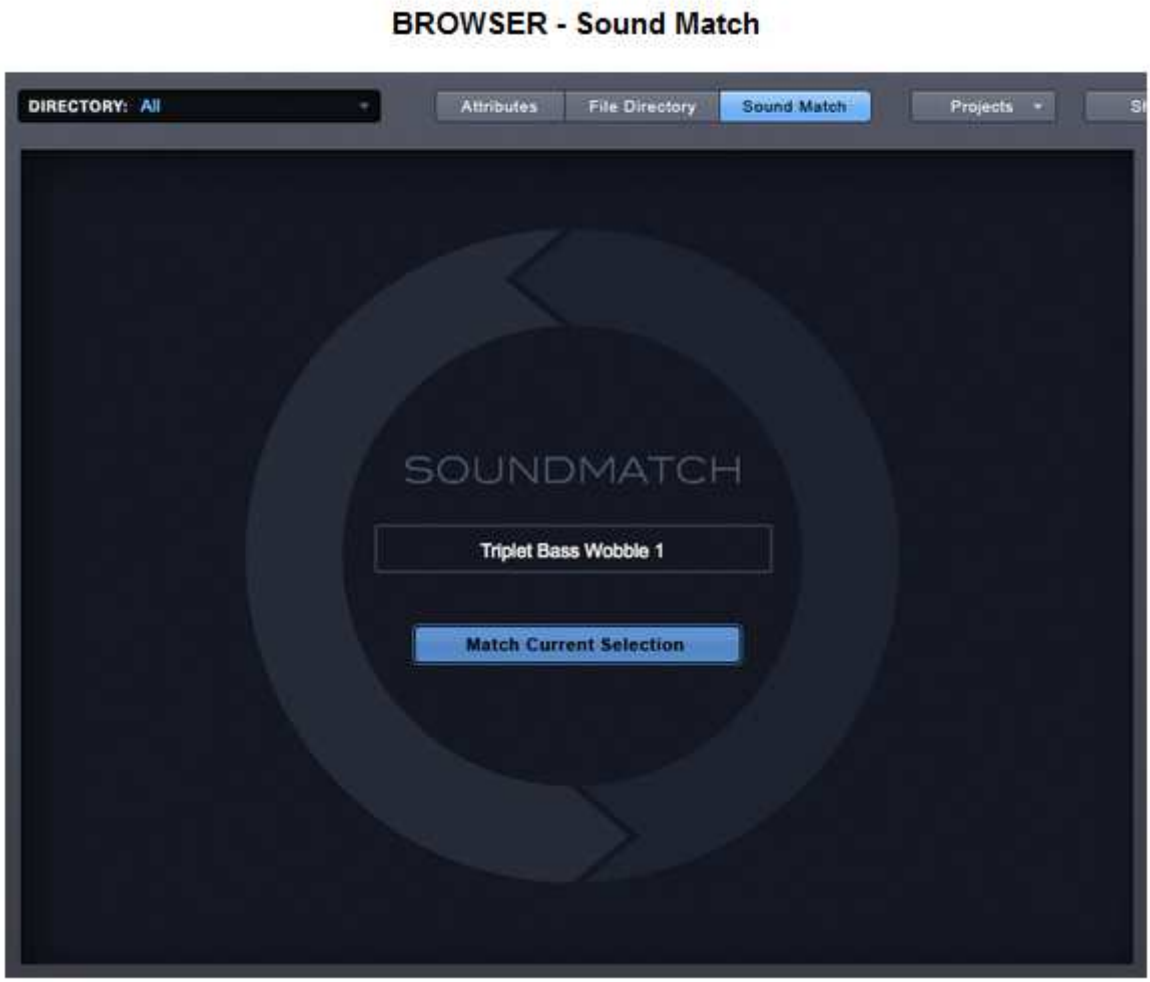
Synchronisation du navigateur

Lorsque cette option est activée, les filtres du navigateur conservent leurs sélections d'attribut actuelles lorsqu'une autre partie ou couche est sélectionnée. Ceci est utile lorsque vous parcourez un grand nombre de sources sonores - les sélections d'attributs pour le calque A et le calque B restent les mêmes lorsque vous déplacez entre les calques et entre les différentes parties.

Par exemple, si vous avez besoin de créer un Multi et que vous souhaitez uniquement vérifier Soundsources dans la catégorie "Textures", définissez la première partie pour afficher uniquement la catégorie Textures. Toutes les parties suivantes s'ouvriront avec la catégorie Textures sélectionnée.

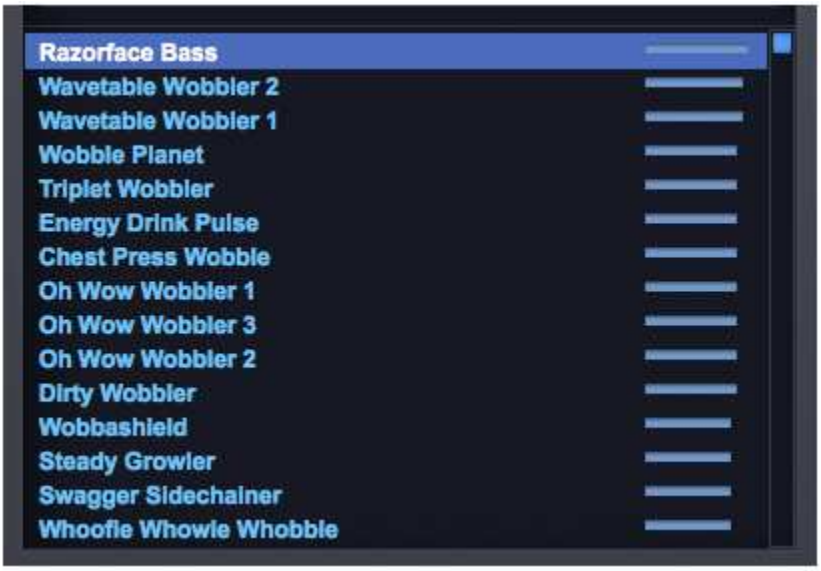
Catégorie Attributs sensibles

Si les attributs sensibles à la catégorie sont activés (l'état par défaut), les différentes colonnes d'attributs peuvent changer lorsqu'une nouvelle catégorie est sélectionnée. Cela garantit que le contexte des attributs correspond à la catégorie. Si ce paramètre est désactivé, les colonnes Attributs resteront statiques lorsque vous modifierez les catégories.



Sound Match est une fonction de navigation puissante qui vous permet d'explorer la bibliothèque d'une toute nouvelle manière. Sound Match vous permet de trouver des sons similaires en un simple clic.

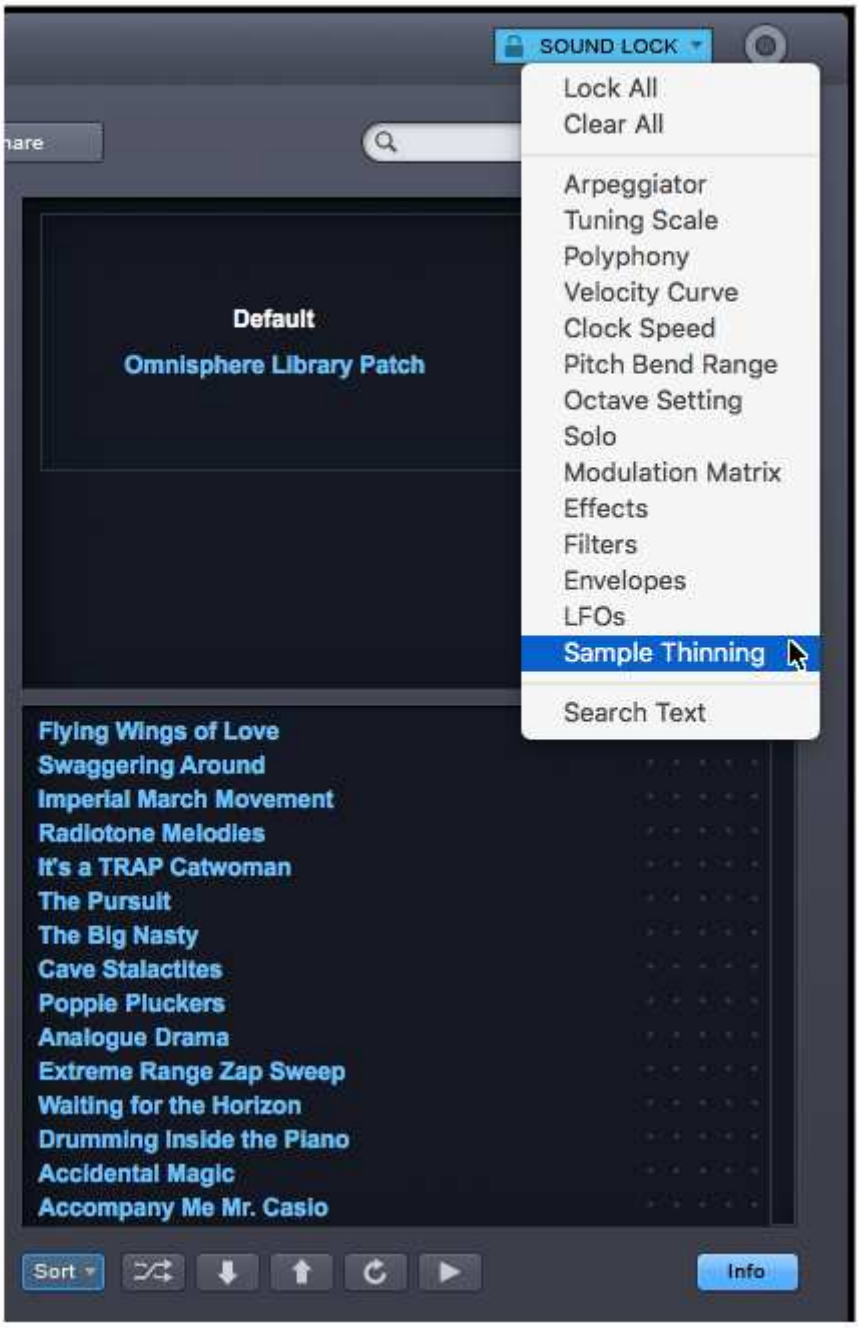
Après avoir chargé un son, il est courant de vouloir rechercher des sons associés pour voir s'ils peuvent mieux fonctionner dans une piste. Lorsque vous avez chargé un son que vous aimez, la sélection de Sound Match vous donne instantanément tous les sons similaires. Sound Match analyse les balises de chaque son et en trouve des avec des caractéristiques similaires.



Appuyez sur le bouton Sound Match pour masquer les filtres du navigateur et afficher le nom du son sélectionné. Tous les sons similaires dans vos bibliothèques apparaîtront dans la liste des résultats. Plus haut dans la liste, plus le son est étroitement lié. La correspondance "force" est affichée à droite du nom du Patch avec une barre pleine. Au fur et à mesure que vous sélectionnez d'autres sons, vous pouvez leur trouver des correspondances en appuyant sur "Match Current Selection" pour mettre à jour vos résultats.

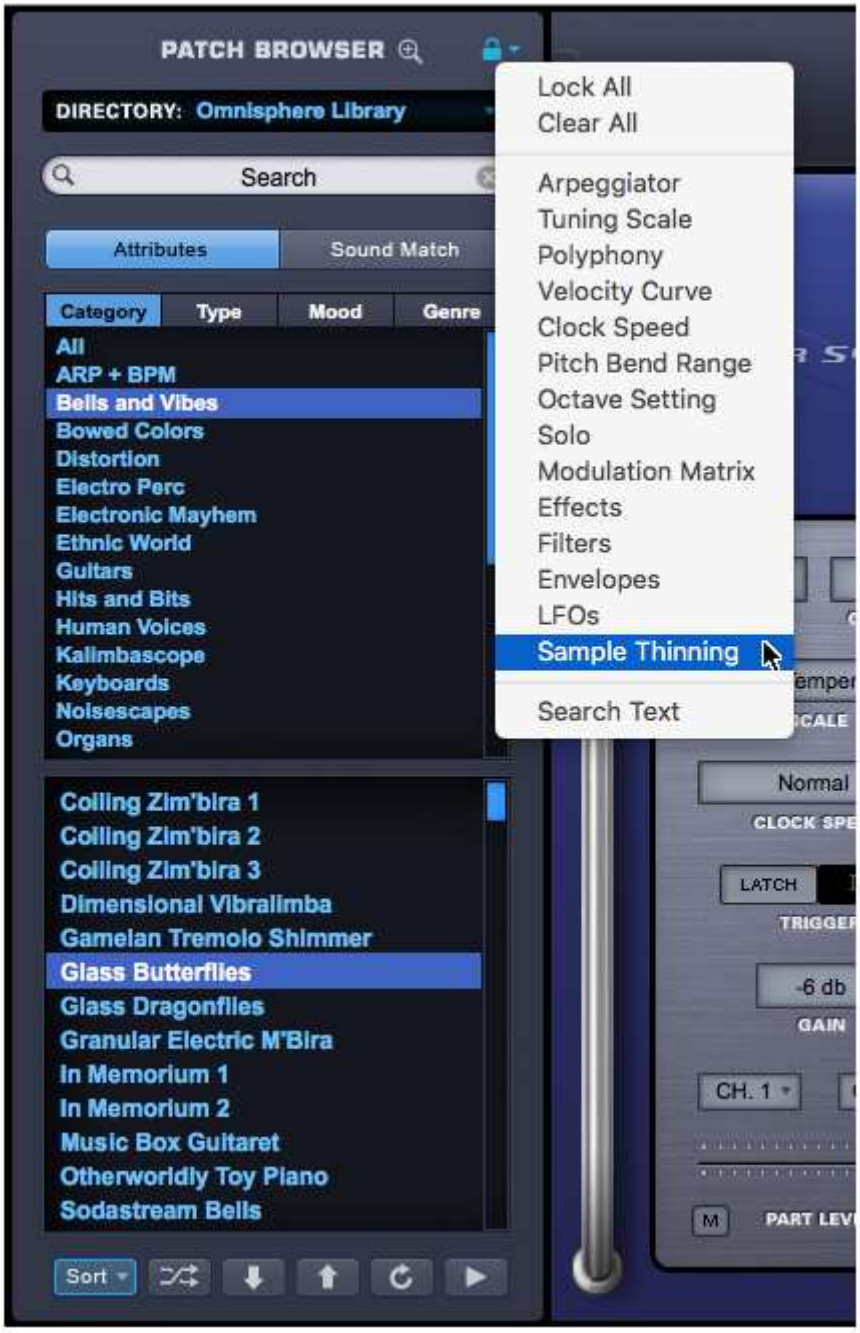


BROWSER - Sound Lock



Sound Lock vous permet de verrouiller des paramètres spécifiques d'un Patch et de les appliquer à d'autres Patches pendant que vous naviguez. Vous pouvez utiliser la section FX d'un patch, le pattern Arpeggiator d'un autre et la matrice de modulation d'un troisième. Cette approche mix-and-match rend la navigation une expérience amusante et créative. Il est si facile d'essayer différentes combinaisons que cette approche peut être extrêmement utile pour créer de nouveaux sons qui sont loin de ce que vous auriez normalement. Vous pouvez les enregistrer en tant que vos propres correctifs utilisateur lorsque vous trouvez des combinaisons que vous aimez.

Le menu Sound Lock est affiché en cliquant sur l'icône de cadenas dans le coin supérieur droit de Full Patch Browser et Patch Mini-Browser. Le menu affiche toutes les sections pouvant être verrouillées.



Par exemple, si vous parcourez les Patches dans la section Arp + BPM et sélectionnez un son qui a un motif arpégé intéressant que vous souhaitez appliquer à d'autres Patches, sélectionnez Arpeggiator dans le menu Sound Lock. Maintenant, n'importe quel Patch de n'importe quelle catégorie (y compris les Patches non rythmés!) Aura le même rythme arpégé. Si le prochain Patch que vous sélectionnez a des effets intéressants, vous pouvez également verrouiller la section Effets du menu Sound Lock. Tout Patch que vous sélectionnez après cela aura le motif arpégé du premier Patch et la section Effets du second. Verrouiller d'autres sections de différents Patches pendant que vous naviguez (Filtre, Mod Matrice, LFO, Enveloppes, etc.) produira de nouveaux Patches. Toute combinaison que vous créez en cours de navigation peut être enregistrée en tant que nouveau patch. Sound Lock vous aide à développer vos bibliothèques de patch de manière créative et inspirante.

ASTUCE: Travailler sur une piste de tempo rapide et vouloir parcourir chaque Patch à mi-vitesse? Réglez la VITESSE D'HORLOGE sur "Half" à partir de la page principale et verrouillez-la à partir du menu Sound Lock. Vous voulez parcourir les Patches sans aucun effet activé? Assurez-vous que toutes les unités FX des racks d'effets de la Part sont désactivées et verrouillez «Effects» dans le menu Sound Lock.

NOTE: Omnisphere est capable de créer des sons rythmiques en utilisant une variété de sources, y compris l'arpégiateur, les LFO, les enveloppes, etc., donc si vous voulez verrouiller le rythme d'un patch, il est parfois nécessaire de regarder la matrice de modulation pour voir comment il est créé.

LAYER PAGES - User Audio



Omnisphere est un synthétiseur extrêmement puissant qui vous permet d'importer votre propre audio à utiliser en tant que Soundsources pour créer vos propres Patches et Multis. Cela vous permet de créer, de fusionner et de découper de manière créative votre propre son de la même manière que vous le pouvez avec les Soundsources d'usine incluses. Chaque fichier audio importé deviendra une source sonore utilisateur dans Omnisphere.

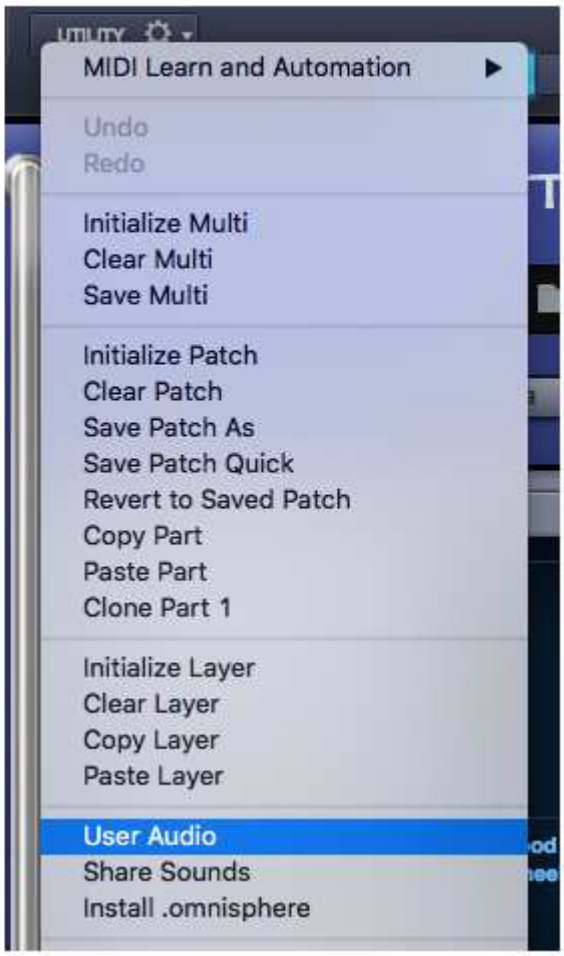
Vous pourriez vouloir importer une piste de guitare, une voix, ou même un mix entier et les transformer en quelque chose de complètement différent: une texture cinématique, un son percussif ou une avance de synthé. Vous pouvez ensuite les enregistrer en tant que Patches et les partager facilement avec d'autres utilisateurs.

REMARQUE: La fonction d'importation audio utilisateur ne prend pas en charge les cartes de zones, les round-robins ou les vélocités multiples, etc. Rappelez-vous, Omnisphere n'est pas un échantillonneur, c'est un synthétiseur. User Audio vous permet de transformer votre propre audio de manière créative avec toute la puissance de traitement qu'Omnisphere a à offrir.

IMPORTANT: Veuillez respecter tous les droits d'auteur et importer uniquement le matériel pour lequel vous êtes autorisé à utiliser.

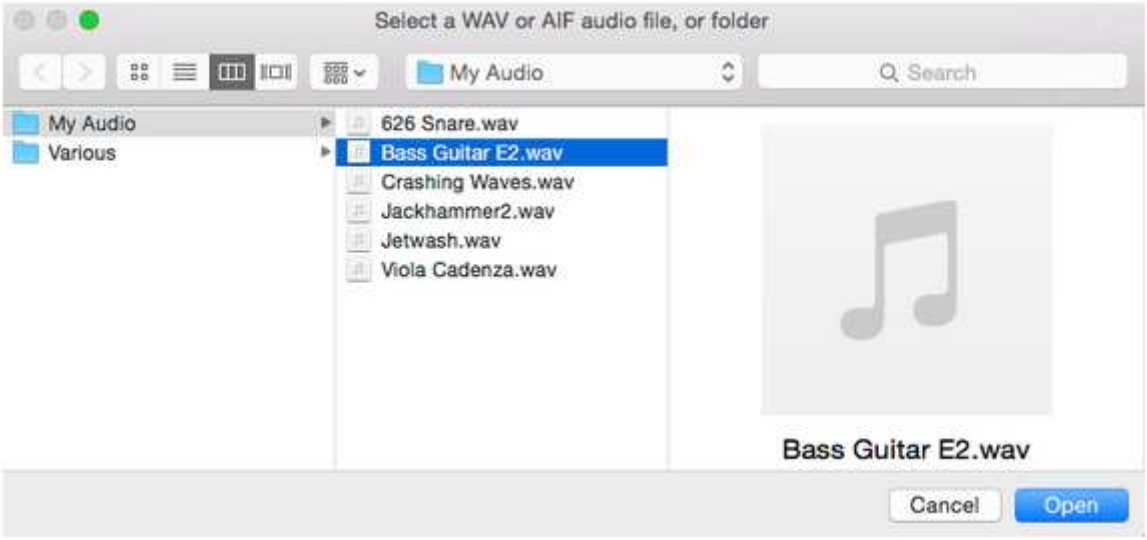
Il existe deux emplacements pour importer l'audio utilisateur dans Omnisphere: à partir du menu Utility et du navigateur Soundsource.

Utility Menu Shortcut



La sélection de "Audio utilisateur" dans le menu Utilitaires affichera une boîte de dialogue de fichier vous invitant à naviguer vers le fichier audio ou le répertoire.

Accédez au dossier ou fichier que vous souhaitez importer et cliquez sur "Ouvrir". Le processus d'importation commencera et ils seront ajoutés au répertoire User Soundsources dans Omnisphere.



Une fois l'audio importé, vous recevrez un avis de confirmation.



Une fois le processus d'importation terminé, le navigateur Soundsource s'affiche et votre audio (maintenant une source sonore utilisateur Omnisphere) est automatiquement sélectionné et reproduit à la note et à la durée définies par les paramètres de la fonction Audition Note.



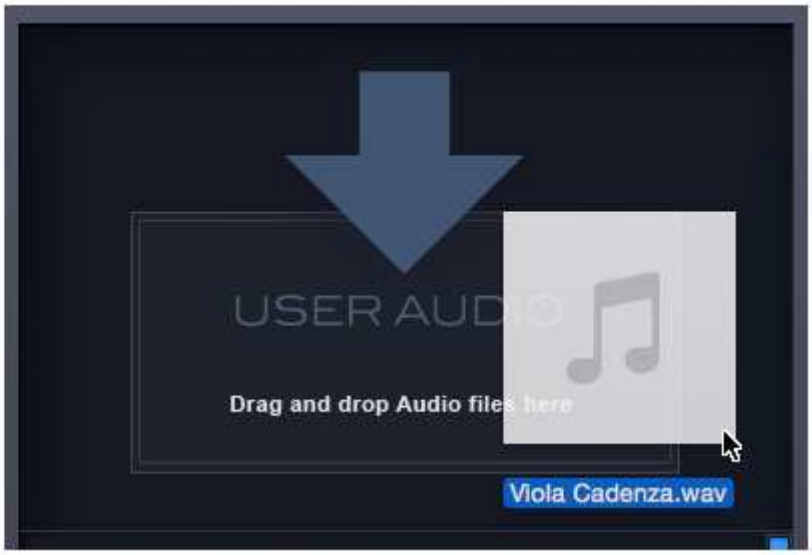
Pour supprimer l'audio que vous avez importé, vous pouvez le faire en le localisant sur votre disque dur dans le répertoire suivant:

STEAM / Omnipshere / Soundsources / Utilisateur /

Après l'avoir supprimé, vous devez cliquer sur le bouton "Actualiser" dans votre navigateur Soundsource pour refléter les changements.

REMARQUE: Si vous convertissez par lots un groupe de fichiers audio, seul le premier fichier importé sera sélectionné et lu.

Soundsource Browser



L'audio peut être importé via le navigateur Soundsource. Vous pouvez faire glisser et déposer des fichiers audio ou des dossiers dans cette zone pour démarrer automatiquement le processus d'importation. Vous pouvez également cliquer sur le volet pour ouvrir une boîte de dialogue de fichier vous invitant à naviguer vers le fichier audio ou le répertoire. En cliquant sur "Ouvrir" va commencer le processus d'importation.

Voir Audio utilisateur pour plus de détails.

LAYER PAGES - Oscillator Synth Mode



Lorsque l'oscillateur est en mode Synth, Omnisphere utilise des tables d'ondes DSP générées en temps réel par le moteur STEAM. Un wavetable est une collection de formes d'onde à cycle unique qui peuvent être balayées en douceur (en utilisant le curseur SHAPE), créant des changements de timbre dynamiques. Ces changements peuvent être subtils ou dramatiques, selon la variété timbrale des formes d'onde dans une table d'onde.

Omnisphere dispose de plus de 400 tables d'ondes disponibles, allant des formes d'ondes de synthétiseur vintage classiques aux formes d'ondes numériques agressives. L'affichage de forme d'onde du mode SYNTH présente une représentation graphique de la forme d'onde. Les modifications apportées aux trois curseurs unidirectionnels de la section MAIN ci-dessous modifient dynamiquement et visuellement le contour de la forme d'onde.

LAYER PAGES – Wavetables

Cliquez sur la flèche vers le bas à gauche de l'affichage de la forme d'onde pour afficher un menu déroulant répertoriant les tables d'ondes DSP d'Omnisphere. Les premiers dans la liste proviennent de la version originale d'Omnisphere, avec les 400 ajoutés dans la version 2.0 listés dans les répertoires ci-dessous. Utilisez le curseur SHAPE pour avoir une idée des résultats sonores que chaque wavetable peut produire.



SawSquare Fat

SawSquare Bright



Ces deux vagues peuvent être des ondes de dents de scie traditionnelles ou carrées - et tout ce qui se trouve entre les deux, c'est pourquoi elles s'appellent toutes les deux SawSquare. Le déplacement du curseur SHAPE dans la sous-page MAIN montre le changement continu de contour d'une dent de scie à un carré.

Les versions Bright et Fat de la forme d'onde SawSquare sont similaires, mais avec un caractère différent. Le SawSquare Bright a un timbre un peu plus maigre

et buzzier et est excellent pour les applications polyphoniques. Le SawSquare Fat a un son plus épais, surtout dans les basses fréquences et est idéal pour les sons lead monophoniques.

Triangle Waveform



Une onde triangulaire est plus symétrique que les formes d'onde SawSquare et a un caractère plus doux, car elle contient moins d'harmoniques. En déplaçant le curseur SHAPE vers le maximum, il semblera plus riche et ressemblera plus à une onde carrée.

Sine Waveform



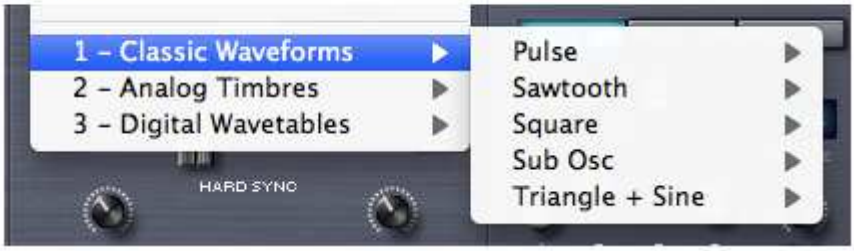
L'onde sinusoïdale est la plus symétrique et comme elle n'a pas d'harmoniques, elle a l'air très pure. Mais avec les commandes SHAPE, SYMMETRY et HARD SYNC, des harmoniques peuvent être ajoutées pour modifier son caractère.

Noise Waveform



White Noise contient toutes les fréquences, donc c'est du bruit pur. Puisque le changement du contour de l'onde avec le contrôle SHAPE ne ferait normalement aucune différence sur le bruit, les trois curseurs de la section MAIN ont des fonctions différentes lorsque la forme d'onde Noise est sélectionnée.

Classic Waveforms



Ce répertoire contient des formes d'onde traditionnelles (Pulse, Sawtooth, Square, Triangle, Sine, et une variété de sous-oscillateurs) modélisées d'après des synthés vintage et modernes. Il est intéressant d'entendre comment le caractère de ces formes d'onde simples change en fonction du synthé dont elles ont été modélisées. La plupart de ces tables d'ondes contiennent deux formes d'onde provenant du même synthé afin de conserver le caractère du synthé modélisé quand SHAPE est utilisé.

Analog Timbres



Les tables d'ondes dans "Analog Timbres" sont modélisées après des sons créés avec des synthétiseurs analogiques plus complexes que ceux trouvés dans "Waveforms classiques". Ils varient de agressif à chaud et la quantité de formes d'onde par table d'ondes varie, et SHAPE produit de nombreux timbres intéressants.

Digital Wavetables



Le répertoire "Digital Wavetables" contient des sons modélisés d'après une grande variété de synthétiseurs numériques - à la fois matériels et logiciels. En raison de la nature de ces sources, ce répertoire contient la variété la plus sonore, allant de l'énervé, au chaud, à la cloche. Vous trouverez des sons classiques de type PPG et des sources modernes et agressives pour les nouveaux Patches. La quantité de formes d'onde par table d'onde varie et les plus dramatiques (en utilisant SHAPE) sont dans le sous-répertoire "Sweepers".

LAYER PAGES - Oscillator Synth Shape



Ce contrôle est unique à l'oscillateur SYNTH d'Omnisphere. Le déplacement de ce curseur balaie les formes d'onde sur la table d'onde sélectionnée et, en fonction de la table d'ondes, peut créer des changements subtils ou spectaculaires. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur SHAPE est déplacé. Le curseur SHAPE est modulable.



Forme d'onde NOISE uniquement - SHAPE devient un contrôle de filtre complexe, qui varie du bruit blanc (toutes les fréquences) au réglage minimum, au bruit rose (hautes fréquences réduites) au réglage maximum.

LAYER PAGES - Oscillator Synth Symmetry



La symétrie varie l'étendue de la forme d'onde et est le plus couramment utilisée pour la modulation de largeur d'impulsion. Ceci est particulièrement utile lorsque SYMMETRY est utilisé comme destination de modulation, car il ajoute une couleur de tonalité et un mouvement au son. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur SYMMETRY est déplacé.

Forme d'onde NOISE uniquement - Le curseur SYMMETRY devient un filtre de morphing qui parcourt quatre types de filtres différents. Commençant au réglage minimum avec passe-bas à un filtre coupe-bande, puis à un passe-haut et enfin à la bande passent au réglage maximum.

LAYER PAGES – Oscillator Synth Hard-Sync



Hard Sync était une caractéristique de certains synthétiseurs analogiques qui donnaient au timbre un son de type diphthong de type "throaty" lorsqu'il était balayé. Hard Sync a été popularisé sur des synthétiseurs comme le Prophet 5 et les premiers synthétiseurs Oberheim pour un timbre plus métallique et agressif, et est particulièrement utile pour les sons de plomb. Hard Sync est réalisé en utilisant deux oscillateurs, l'un qui est le «maître» et l'autre «l'esclave». L'esclave est obligé de redémarrer sa forme d'onde lorsqu'il est synchronisé avec l'oscillateur maître et le maître contrôle la hauteur. Tout changement dans la hauteur de l'oscillateur esclave ne changera pas la hauteur du master - ils changent les harmoniques et la structure harmonique à la place.

Dans le passé, un oscillateur devait être sacrifié pour obtenir l'effet de synchronisation physique, mais Omnisphere a un oscillateur dédié et caché juste pour la synchronisation dure. L'oscillateur de synchronisation dure devient l'esclave et la forme d'onde de l'oscillateur est le maître. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur HARD SYNC est déplacé. HARD SYNC est modulable.

Forme d'onde NOISE uniquement - La commande HARD SYNC agit comme une commande de largeur stéréo qui est mono au réglage minimum et répartit graduellement le bruit dans les canaux droit et gauche vers le réglage maximum.

LAYER PAGES – Oscillator Synth Analog



Le contrôle Analog permet d'introduire une incohérence dans le pitch et la phase de l'oscillateur, ce qui fait qu'Omnisphere sonne et se comporte plus comme un instrument analogique vintage. Lorsque la commande Analog est réglée à 50% et moins, elle déstabilise la phase de l'oscillateur. Après 50%, cela déstabilisera également le terrain. Lorsque le contrôle Analog est passé au-delà de 75%, le pitch devient fortement désaccordé.

Le contrôle analogique se trouve dans les pages de calques, le zoom de l'oscillateur principal et dans le zoom de l'oscillateur Unison.

REMARQUE: La commande analogique a également un effet sur les voix Unison, donc si le désaccord d'Unison est trop radical, il peut être souhaitable de réduire le contrôle analogique.

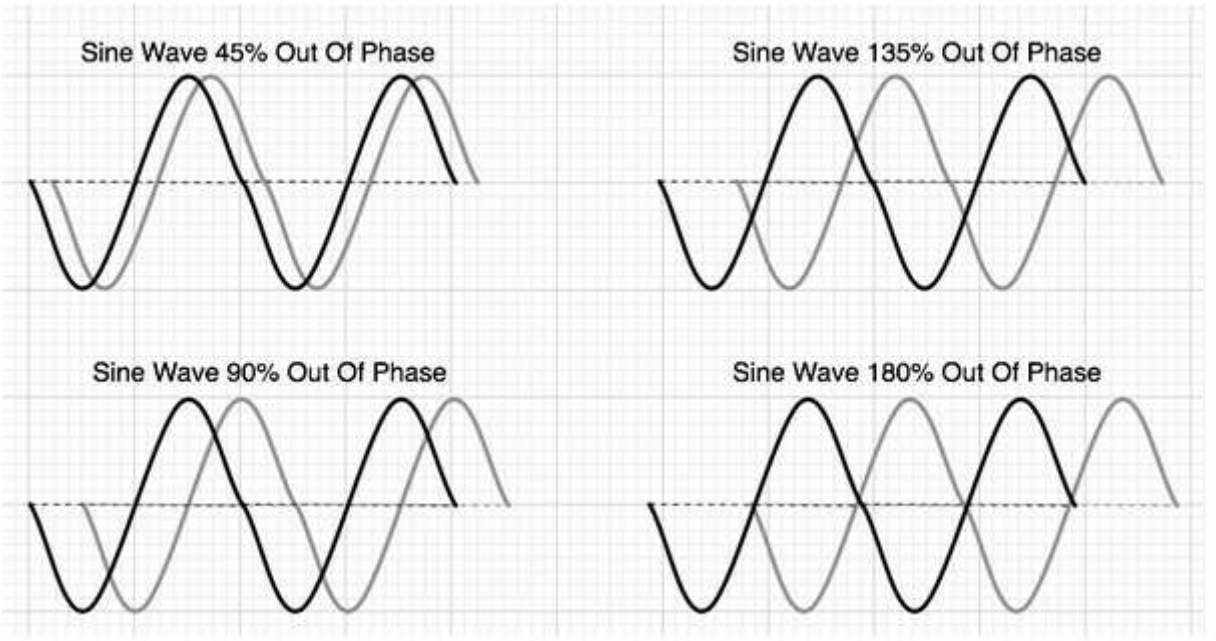
LAYER PAGES - Oscillator Synth Phase Control



La commande PHASE n'aura un effet audible que si elle est combinée avec une autre couche, car les changements de phase ne peuvent être perçus que lorsqu'ils sont en relation avec un autre signal audio.

La meilleure façon de comprendre le contrôle PHASE est de configurer un son SYNTH sur le calque A (avec le contrôle ANALOG à zéro). Ensuite, dans le menu UTILITY, sélectionnez l'option Copy Layer et sélectionnez Layer B et sélectionnez l'option Coller la couche dans le menu UTILITY. De cette façon, deux couches d'oscillateur identiques retentiront et des changements dans la phase peuvent être facilement entendus.

Si la commande PHASE est au minimum, l'oscillateur sera déclenché au début de la forme d'onde. Lorsque la valeur est augmentée, le point de la forme d'onde que l'oscillateur va déclencher sera déplacé et sera déphasé par rapport à l'autre couche. Lorsque le curseur horizontal est réglé au maximum, il sera déphasé de 180 degrés par rapport à l'oscillateur de l'autre couche.



De nombreuses formes d'ondes composites intéressantes peuvent être créées avec le contrôle Phase de cette façon, et cette technique est particulièrement utile pour les sons de synthé basse.

REMARQUE: La PHASE est mieux utilisée lorsque le contrôle ANALOG, également dans la section MAIN, est réglé sur une valeur minimum.

LAYER PAGES - Oscillator Zoom : Introduction



Pour accéder à la page Oscillator Zoom, cliquez sur la loupe à côté du mot OSCILLATOR.



La page Oscillator Zoom contient les commandes des différents types de synthèse d'Omnisphere et comporte six sous-pages: Main, FM, Ring, Waveshaper. Unison, Harmonia et Granular. L'Oscillator Zoom est le centre des vastes capacités de conception sonore d'Omnisphere.

Pour fermer le zoom de l'oscillateur, cliquez sur l'icône de la loupe dans l'en-tête.

LAYER PAGES - Oscillator Zoom



La sous-page Zoom de l'oscillateur principal contient de nombreux contrôles déjà présents dans la page des calques, avec quelques ajouts et une disposition différente. Certaines commandes changeront en fonction du mode Oscillateur sélectionné.

TRANSPOSE



Transpose fonctionne comme la transposition MIDI et les changements de hauteur sont effectués en demi-tons. Les changements de hauteur n'affectent pas la qualité sonore de l'oscillateur. Ce contrôle est le plus souvent utilisé pour régler les oscillateurs à différentes valeurs de demi-tons, telles que des octaves ou des intervalles différents. Transpose offre la meilleure qualité sonore disponible mais n'est pas modulable.

Plage -24 demi-tons à +24 demi-tons

COARSE



Coarse fonctionne de la même manière qu'une commande de hauteur fine, mais avec une gamme beaucoup plus large. Contrairement à la transposition, l'utilisation d'un réglage grossier affecte la qualité sonore de l'oscillateur, mais il s'agit d'un contrôle modulable. COARSE est très utile pour les effets de modulation de hauteur à large spectre.

Gamme -4800 cents à +4800 cents

FINE



Les commandes de hauteur fine sont les plus précises, changeant la hauteur par incréments de 1 cent. Les commandes Fine peuvent déplacer la hauteur de 100 centièmes (un demi-ton) vers le haut ou vers le bas.

L'utilisation la plus courante des commandes à pas fin est de désaccorder les oscillateurs une petite quantité (moins de 15 cents) les uns des autres, ce qui les rend plus riches.

Gamme -100 centimes à +100 centimes

TRACKING



Si le commutateur TRACKING (également appelé Keyboard Tracking) est activé, la hauteur de l'oscillateur suivra le clavier, ce qui signifie que la hauteur de la racine sera modifiée à chaque touche. Lorsque TRACKING est désactivé, l'oscillateur ne suit pas le clavier.

Si une Soundsource est chargée, selon la carte, certaines touches peuvent avoir des hauteurs statiques.

Échantillon unique

Toutes les touches joueront le même emplacement

Multi-échantillon

La portée de chaque échantillon aura le même pas. Par exemple, s'il y a un échantillon différent assigné à chaque octave, alors chaque octave ne jouera qu'un seul ton.

Échantillon chromatique

Chaque clé ayant un échantillon, il n'y a pas de changement apparent lorsque le suivi du clavier est désactivé.

Désactiver le suivi du clavier peut être utile pour les drones, les effets sonores inhabituels ou les combinaisons de sons étranges.

SAMPLE/SYNTH MODE SELECTOR



La sélection de l'un ou l'autre commutateur de mode déterminera si le calque sera en mesure de charger une source sonore (SAMPLE) ou utilisera une table d'ondes DSP (SYNTH).

SAMPLE MODE ne charge pas une Soundsource par défaut. Une source sonore doit être sélectionnée dans le navigateur Soundsource.

SYNTH MODE utilise par défaut la forme d'onde "SawSquare Fat".

SOUNDSOURCE/WAVEFORM DISPLAY



Selon l'onglet sélectionné, la zone Soundsource / Waveform Display affiche une image de la Soundsource (SAMPLE) ou de la forme d'onde (SYNTH) chargée. Les steppers sur la droite vous permettent de parcourir Soundsources (SAMPLE) ou wavetables (SYNTH). Un clic sur l'affichage fait apparaître le navigateur Soundsource (SAMPLE) ou le menu wavetable (SYNTH).

REVERSE (SAMPLE ONLY)



Le bouton REVERSE apparaît en bas au centre des Pages de calque et de l'Oscillateur Zoom lorsque l'onglet SAMPLE est sélectionné. Lorsqu'il est engagé, il inverse la lecture de la source sonore sélectionnée pour ce calque. Le bouton est surligné en bleu lorsqu'il est en position "ON".

Lorsque REVERSE est activé, les points de boucle deviennent inactifs pour les raisons suivantes:

- Normalement, vous voulez entendre l'attaque lorsque vous jouez un sample à l'envers, et il ne sera pas lu si les boucles sont actives.

- Plusieurs fois la section en boucle se produit à la fin du son, c'est tout ce que vous entendrez si les boucles sont actives.

- Les échantillons qui jouent quelque chose qui vaut la peine lorsqu'ils sont mis en boucle ne sonnent généralement pas très bien lorsqu'ils sont joués en avant / en arrière.

TIMBRE (SAMPLE ONLY)



Le curseur TIMBRE modifie les caractéristiques tonales de la Soundsource de différentes manières. Il y a deux modes TIMBRE, CRUSH et SHIFT. Le point central de ce curseur bidirectionnel est null, ce qui signifie qu'aucun changement TIMBRE ne se produira.

CRUSH - L'effet d'écrêtage polyphonique (distorsion) et le filtrage sont appliqués à la source sonore. L'écrasement des bits avec un filtre passe-bas est appliqué à gauche du point central. À droite du point central, l'écrasement de bits avec un filtre passe-haut est appliqué. Timbre Crushing fonctionne efficacement avec n'importe quelle Soundsource.

SHIFT - Transpose le mappage des échantillons dans une direction et change la hauteur dans le sens opposé. Cela entraîne des changements harmoniques significatifs dans la source sonore. En déplaçant le curseur TIMBRE vers la droite, vous transposez le mappage d'échantillons vers le bas et les hauteurs vers le haut et vice versa lorsque vous le déplacez vers la gauche. Lorsque SHIFT est appliqué dans l'une ou l'autre direction, le caractère de la source sonore peut changer de manière significative. Lorsque SHIFT est utilisé comme cible de modulation, le caractère de la source de son peut changer dynamiquement. Plus les échantillons sont mappés sur le clavier, plus l'effet TIMBRE SHIFT sera prononcé. Inversement, avec une texture ou une autre Soundsource qui ne contient qu'un seul échantillon, SHIFT n'aura aucun effet.

ASTUCE: Pour voir combien d'échantillons la Soundsource utilise, sélectionnez l'icône Soundsource Zoom en haut de l'en-tête OSCILLATOR et reportez-vous aux SPECS.

NOTE: En raison du fonctionnement de TIMBRE SHIFT, les modifications de la modulation du curseur TIMBRE doivent être re-déclenchées pour entendre l'effet. Les changements de TIMBRE ne peuvent pas être entendus sur une note soutenue.

START (SAMPLE ONLY)



La commande START détermine à quel point de la lecture de l'échantillon commencera lorsque l'oscillateur est déclenché. Entre autres choses, il peut être utile de supprimer les attaques ou les clics au début d'un échantillon. Ce paramètre varie en fonction du nombre d'échantillons dans la source audio.

Les sources sonores peuvent avoir un seul échantillon mappé sur l'ensemble du clavier (les textures en sont un exemple typique). D'autres types de sources audio ont souvent de nombreux échantillons mappés sur différentes plages du clavier. Ces plages sont appelées «zones».

Le nombre de zones détermine la portée maximale du curseur Démarrer. Si la Soundsource a plus de 12 zones mappées (y compris les round robins), la plage du curseur START est de 1 seconde. S'il a moins de 12 zones, la plage du curseur START peut aller jusqu'à 90 secondes. La plage de .60 est particulièrement utile lors de la modulation de textures de texture longues et évolutives et de l'utilisation de l'arpégiateur.

START FADE



Ce sont des commutateurs de mode qui contrôlent la forme du point de départ. Cela peut être utile pour éliminer les clics susceptibles de se produire lors de certains décalages de début. Ces trois commutateurs de mode définissent la durée du fondu entrant:



No Fade-in

Medium Fade-In

Maximum Fade-In

ANALOG (SYNTH ONLY)



Le contrôle Analog permet d'introduire une incohérence dans le pitch et la phase de l'oscillateur, ce qui fait qu'Omnisphere sonne et se comporte plus comme un instrument analogique vintage. Lorsque la commande Analog est réglée à 50% et moins, elle déstabilise la phase de l'oscillateur. Après 50%, cela déstabilisera également le terrain. Lorsque le contrôle Analog passe au-delà de 75%, le pitch devient fortement désaccordé.

Le contrôle analogique se trouve dans les pages de calques, le zoom de l'oscillateur principal et dans le zoom de l'oscillateur Unison.

NOTE: La commande Analog affecte également les voix Unison, donc si le désaccord d'Unison est trop radical, vous pouvez vouloir baisser le contrôle Analog.

PHASE (SYNTH ONLY)



La commande PHASE n'aura d'effet audible que si elle est combinée avec une autre couche, car les changements de phase ne peuvent être perçus que par rapport à un autre signal audio.

La meilleure façon de comprendre le contrôle PHASE est de configurer un son SYNTH sur le calque A (avec le contrôle ANALOG à zéro). Ensuite, dans le menu UTILITY, sélectionnez l'option Copy Layer et sélectionnez Layer B et sélectionnez l'option Coller la couche dans le menu UTILITY. Avec deux couches Oscillator identiques, les changements dans la phase peuvent être facilement entendus.

Si la commande PHASE est au minimum, l'oscillateur sera déclenché au début de la forme d'onde. Lorsque la valeur est augmentée, le point dans la forme d'onde où l'oscillateur sera déclenché sera déplacé et sera déphasé par rapport à l'autre calque. Lorsque le curseur horizontal est réglé au maximum, il sera déphasé de 180 ° par rapport à l'oscillateur de l'autre couche.

De nombreuses formes d'ondes composites intéressantes peuvent être créées avec le contrôle Phase de cette façon, et cette technique est particulièrement utile pour les sons de synthé basse.

SHAPE (SYNTH ONLY)



Le déplacement de ce curseur balaie les formes d'onde sur la table d'onde sélectionnée et, en fonction de la table d'ondes, peut créer des changements subtils ou spectaculaires. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur SHAPE est déplacé. Le curseur SHAPE est modulable. Lorsque l'oscillateur est réglé sur Noise, SHAPE devient un contrôle de filtre complexe, qui varie du bruit blanc (toutes les fréquences) au réglage minimum, au bruit rose (hautes fréquences réduites) au réglage maximum.

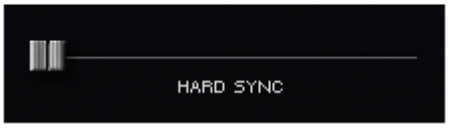
SYMMETRY (SYNTH ONLY)



La symétrie varie l'étendue de la forme d'onde et est le plus couramment utilisée pour la modulation de largeur d'impulsion. Ceci est particulièrement utile lorsque SYMMETRY est utilisé comme destination de modulation, car il ajoute une couleur de tonalité et un mouvement au son. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur SYMMETRY est déplacé. Lorsque l'oscillateur est réglé sur Noise, SYMMETRY devient un filtre de morphing qui balaie quatre types de filtres différents, en commençant par le

paramètre minimum avec passe-bas à un filtre notch, puis à un passe-haut et finalement à passe-bande au maximum.

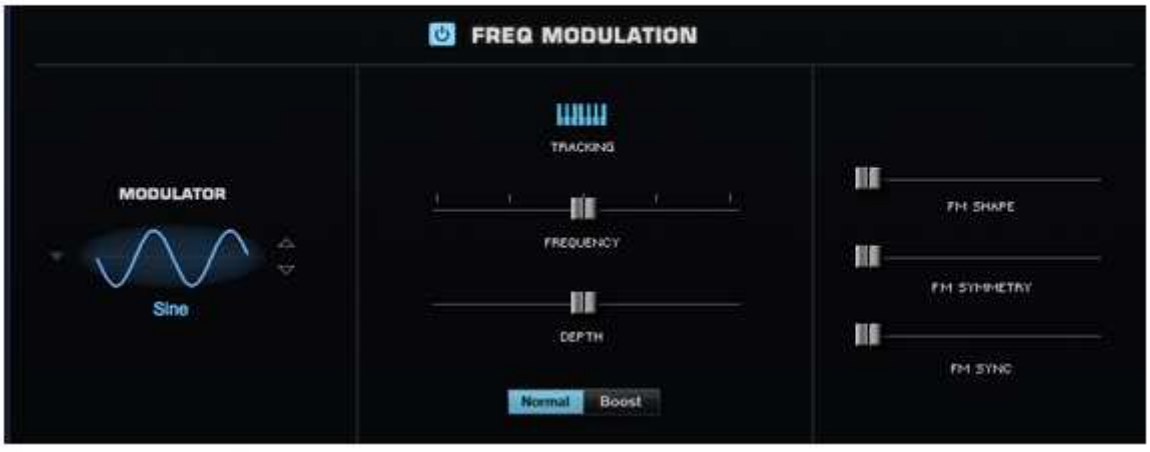
HARD SYNC (SYNTH ONLY)



Hard Sync était une caractéristique de certains synthétiseurs analogiques qui donnaient au timbre un son de type diphthong de type "throaty" lorsqu'il était balayé. Hard Sync a été popularisé sur des synthétiseurs comme le Prophet 5 et les premiers synthétiseurs Oberheim pour un timbre plus métallique et agressif, et est particulièrement utile pour les sons de plomb. Hard Sync est réalisé en utilisant deux oscillateurs, l'un qui est le «maître» et l'autre «l'esclave». L'esclave est obligé de redémarrer sa forme d'onde lorsqu'il est synchronisé avec l'oscillateur maître et le maître contrôle la hauteur. Tout changement dans la hauteur de l'oscillateur esclave ne changera pas la hauteur du master - ils changent les harmoniques et la structure harmonique à la place.

Dans le passé, un oscillateur devait être sacrifié pour obtenir l'effet de synchronisation physique, mais Omnisphere a un oscillateur dédié et caché juste pour la synchronisation dure. L'oscillateur de synchronisation dure devient l'esclave et la forme d'onde de l'oscillateur est le maître. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur HARD SYNC est déplacé. HARD SYNC est modulable. Lorsque l'oscillateur est réglé sur Noise, HARD SYNC agit comme un contrôle de largeur stéréo qui est mono au minimum et répartit progressivement le bruit dans les canaux droit et gauche vers le réglage maximum.

LAYER PAGES - Oscillator Frequency Modulation



FM est synonyme de modulation de fréquence. FM a été une caractéristique sur les synthétiseurs depuis les années 1960, mais il a été popularisé dans la série de synthétiseurs numériques Yamaha DX / TX dans les années 1980. Il était bien connu pour produire des sons métalliques et vitreux et pour créer des sons plus harmoniquement complexes.

FM est une forme de synthèse audio où le timbre d'une forme d'onde, appelée «porteuse», est modifié en la modulant avec la fréquence d'une autre forme d'onde, appelée «modulateur» - d'où la synthèse par modulation de fréquence.

Le FM peut prendre des formes d'ondes simples, comme des ondes sinusoïdales, et les rendre très complexes. Dans Omnisphere, le plus intéressant est que n'importe quelle source d'ondes SoundSource ou DSP peut être modulée avec FM.

Chaque couche dans Omnisphere a un oscillateur FM dédié, qui agit comme le modulateur. Cet oscillateur dédié peut utiliser différentes formes d'onde et sa fréquence, sa profondeur, sa forme, sa symétrie et sa synchronisation dure

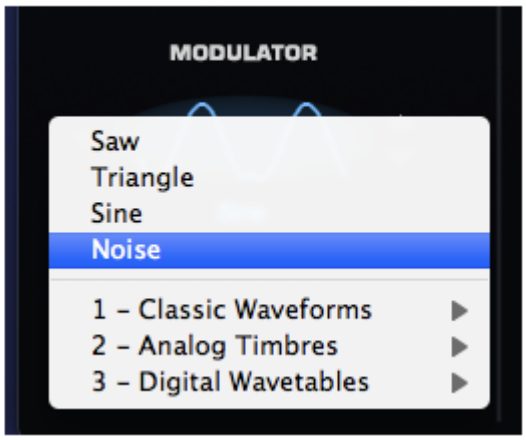
peuvent être modulées.

FM POWER SWITCH



Active ou désactive l'oscillateur modulateur FM.

FM MODULATOR



Alors que de nombreux synthétiseurs FM n'utilisent que des ondes sinusoïdales comme modulateurs, Omnisphere peut utiliser n'importe lequel de ses plus de 400 tables d'ondes. Vous pouvez les sélectionner dans le menu en cliquant sur l'affichage de la forme d'onde ou en utilisant les flèches de pas à droite de l'image.

FM KEYBOARD TRACKING



Le petit commutateur de clavier musical active ou désactive le suivi du clavier. Le bouton Keyboard Tracking détermine si l'oscillateur du modulateur suit le clavier.

Si le suivi du clavier est activé, l'oscillateur du modulateur suivra le clavier, ce qui signifie qu'il changera de hauteur avec chaque touche. Si Keyboard Tracking est désactivé, le modulateur ne changera pas de hauteur avec le clavier, il restera sur la même hauteur, quelle que soit la touche jouée. Cela peut être utile pour des sons plus clangeurs et plus bruyants.

FM FREQUENCY



Contrôle la fréquence de l'oscillateur du modulateur. Comme le modulateur n'est pas entendu, il ne modifie pas la hauteur de l'oscillateur d'origine, mais modifie les caractéristiques du timbre de la forme d'onde de l'oscillateur.

Lorsque ce curseur horizontal est réglé juste au-dessus du minimum, il peut produire des effets de hauteur de type LFO. Déplacer le curseur vers le maximum augmente la fréquence et commence à osciller assez vite pour qu'il introduise des changements de timbre.

Les encoches le long du curseur FREQUENCY sont des marqueurs pour les rapports de fréquence qui produiront les résultats les plus utiles musicalement.

Ces valeurs utiles musicalement aux encoches sont des versions décimales des rapports suivants:

0,5, 1: 1, 1: 1,5, 1: 2, représenté par 0,250, 0,500. 0,750 et 1,00.

Plage 0,000 à 1,000

FM DEPTH



Contrôle la profondeur du modulateur. Plus le curseur DEPTH est haut, plus le modulateur dédié affecte le timbre de l'OSCILLATOR.

Plage 0,000 à 1,000

FM DEPTH RANGE



Lorsqu'il est réglé sur NORMAL, la plage DEPTH est étroite mais avec plus de résolution et est utile pour ajouter une subtile couleur FM aux sons. Lorsqu'il est réglé sur BOOST, la plage DEPTH est beaucoup plus élevée, ce qui vous permet de produire des sons FM plus spectaculaires.

FM SHAPE



Le déplacement de ce curseur parcourt la table d'onde sélectionnée en tant que modulateur et, en fonction de la table d'ondes, peut créer des changements subtils ou spectaculaires. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur FM SHAPE est déplacé

FM SYMMETRY



SYMMETRY FM varie la durée de l'onde sélectionnée comme modulateur et est le plus souvent utilisé pour la modulation de largeur d'impulsion. Ceci est particulièrement utile lorsque FM SYMMETRY est utilisé comme destination de modulation, car il ajoute la couleur de tonalité de décalage et le mouvement au son. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur FM SYMMETRY est déplacé.

FM HARD SYNC



Hard Sync était une caractéristique de certains synthétiseurs analogiques qui donnaient au timbre un son de type diphthong de type "throaty" lorsqu'il était balayé. Hard Sync a été popularisé sur des synthétiseurs comme le Prophet 5 et les premiers synthétiseurs Oberheim pour un timbre plus métallique et agressif, et est particulièrement utile pour les sons de plomb. Hard Sync est réalisé en utilisant deux oscillateurs, l'un qui est le «maître» et l'autre «l'esclave». L'esclave est obligé de redémarrer sa forme d'onde lorsqu'il est synchronisé avec l'oscillateur maître et le maître contrôle la hauteur. Tout changement dans la hauteur de l'oscillateur esclave ne changera pas la hauteur du master - ils changent les harmoniques et la structure harmonique à la place. L'affichage de

la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur FM HARD SYNC est déplacé.

Dans le passé, un oscillateur devait être sacrifié pour obtenir l'effet de synchronisation physique, mais Omnisphere a un oscillateur dédié et caché juste pour la synchronisation dure. L'oscillateur de synchronisation dure devient l'esclave et la forme d'onde de l'oscillateur est le maître.

LAYER PAGES - Oscillator Ring Modulation

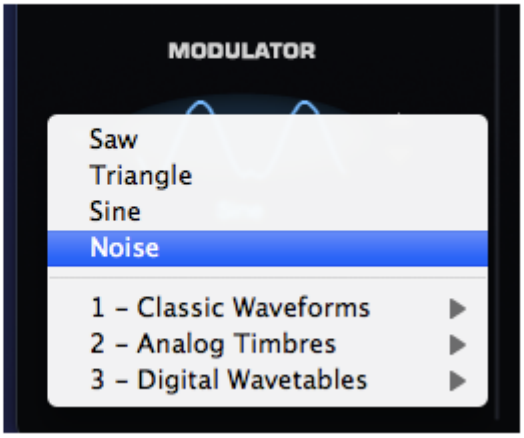


RING est l'abréviation de Ring Modulation, qui est similaire dans son concept à FM (et les paramètres sont exactement les mêmes que ceux de la sous-page FM). Dans la modulation en anneau, les fréquences des deux oscillateurs sont multipliées, ce qui change leur amplitude globale, donc on peut aussi parler de modulation d'amplitude.

Traditionnellement, la modulation en anneau est utilisée comme effet pour créer des harmoniques de haute fréquence et de claquage. Cependant, le Ring Modulator d'Omnisphere est polyphonique et peut suivre le clavier - ce qui signifie que le pitch ne doit pas être réparé: il peut suivre la hauteur du clavier. Le résultat est quelque chose de beaucoup plus musical et utile qu'un Ring Modulator traditionnel.

Chaque couche dans Omnisphere a un oscillateur de modulation en anneau dédié. Cet oscillateur dédié peut utiliser différentes formes d'onde et sa fréquence, sa profondeur, sa forme, sa symétrie et sa synchronisation dure peuvent être modulées.

RING MODULATOR



Vous pouvez sélectionner l'un des plus de 400 formes d'onde ou tables d'onde pour agir en tant que modulateur. Vous pouvez les sélectionner dans le menu en cliquant sur l'affichage de la forme d'onde ou en utilisant les flèches de pas à droite de l'image.

RING MOD POWER SWITCH



Active ou désactive l'oscillateur du modulateur.

RING MOD KEYBOARD TRACKING



Le petit commutateur de clavier musical active ou désactive le suivi du clavier. Le bouton Keyboard Tracking détermine si l'oscillateur du modulateur suit le clavier. La plupart des modulateurs de sonnerie ne suivent pas le clavier, ce qui fait partie du caractère de leur son, mais Omnisphere offre la possibilité d'activer le suivi du clavier si nécessaire.

Si le suivi du clavier est activé, l'oscillateur du Ring Modulator change de hauteur avec le clavier. Si le suivi du clavier est désactivé, l'oscillateur de modulation conservera la même hauteur quelle que soit la touche jouée.

RING MOD FREQUENCY



Contrôle la fréquence de l'oscillateur de modulation. Lorsque le curseur FREQUENCY est réglé sur la valeur minimale, une modulation très lente est entendue. Balayer à travers les différentes valeurs fera que différentes harmoniques deviennent plus prononcées, parce que le modulateur est dans la gamme audio.

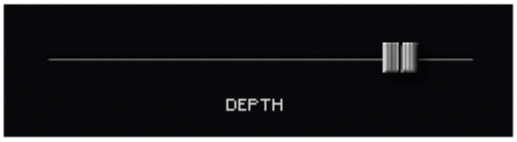
Les encoches le long du curseur FREQUENCY sont des marqueurs pour les rapports de fréquence qui produiront les résultats les plus utiles.

Les valeurs aux encoches sont des versions décimales des ratios suivants:

1: 0,5, 1: 1, 1: 1,5, 1: 2, représenté par 0,250, 0,500. 0,750 et 1,00.

Plage 0,000 à 1,000

RING MOD DEPTH



Ce curseur horizontal contrôle la profondeur de la modulation en anneau, c'est-à-dire la quantité d'interaction entre l'oscillateur et l'oscillateur de modulation.

Plage 0,000 à 1,000

RING MOD DEPTH RANGE



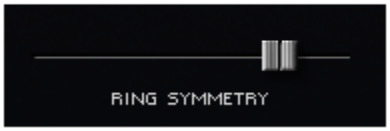
Ce curseur horizontal contrôle la profondeur de la modulation en anneau, ce qui signifie la quantité d'interaction entre le modulateur et le support.

RING SHAPE



Le déplacement de ce curseur parcourt la table d'onde sélectionnée en tant que modulateur et, en fonction de la table d'ondes, peut créer des changements subtils ou spectaculaires. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur RING SHAPE est déplacé.

RING SYMMETRY



SYMMETRY RING fait varier la durée de la table d'onde sélectionnée en tant que modulateur et est le plus souvent utilisée pour la modulation Pulse-Width. Ceci est particulièrement utile lorsque RING SYMMETRY est utilisé comme destination de modulation, car il ajoute une couleur de tonalité et un mouvement au son. L'affichage de forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur RING SYMMETRY est déplacé.

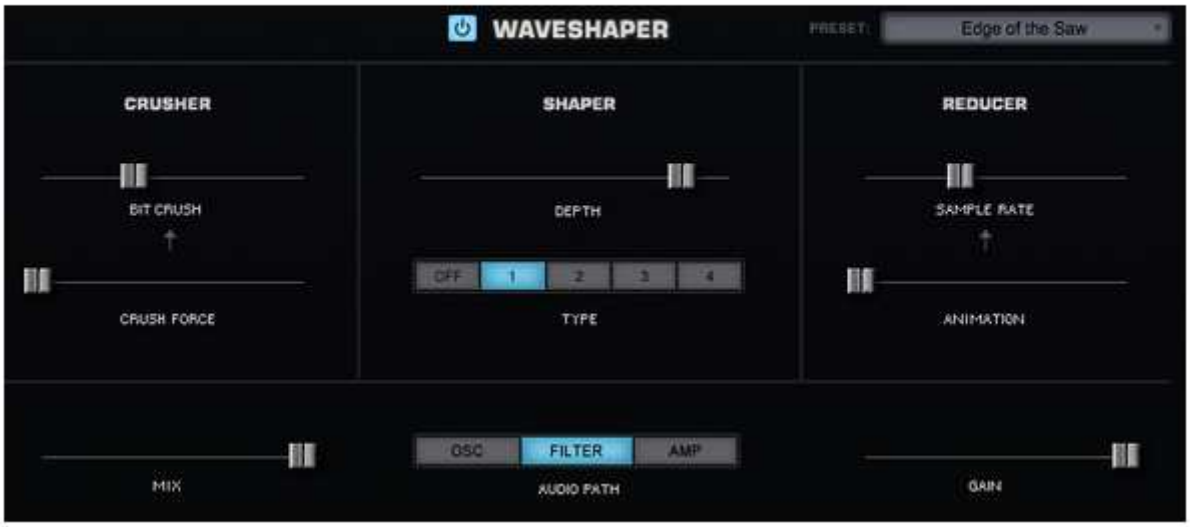
RING HARD SYNC



Hard Sync était une caractéristique de certains synthétiseurs analogiques qui donnaient au timbre un son de type diphthong de type "throaty" lorsqu'il était balayé. Hard Sync a été popularisé sur des synthétiseurs comme le Prophet 5 et les premiers synthétiseurs Oberheim pour un timbre plus métallique et agressif, et est particulièrement utile pour les sons de plomb. Hard Sync est réalisé en utilisant deux oscillateurs, l'un qui est le «maître» et l'autre «l'esclave». L'esclave est obligé de redémarrer sa forme d'onde lorsqu'il est synchronisé avec l'oscillateur maître et le maître contrôle la hauteur. Tout changement dans la hauteur de l'oscillateur esclave ne changera pas la hauteur du master - ils changent les harmoniques et la structure harmonique à la place. L'affichage de la forme d'onde change dynamiquement la forme d'onde lorsque le curseur RING HARD SYNC est déplacé.

Dans le passé, un oscillateur devait être sacrifié pour obtenir l'effet de synchronisation physique, mais Omnisphere a un oscillateur dédié et caché juste pour la synchronisation dure. L'oscillateur de synchronisation dure devient l'esclave et la forme d'onde de l'oscillateur est le maître.

LAYER PAGES - Oscillator Waveshaper



Le Waveshaper d'Omnisphere prend la forme d'onde de l'oscillateur et la transmet à travers des courbes générées mathématiquement qui ajoutent divers types de distorsion, ce qui modifie le contenu harmonique de la forme d'onde.

Au lieu d'être un effet autonome, Waveshaper d'Omnisphere fait partie de l'oscillateur et est polyphonique, ce qui en fait une fonction de synthèse et pas seulement un effet. Cela signifie que les oscillateurs peuvent avoir plus de richesse harmonique sans le bruit de choc entendu lors de la lecture d'accords à travers une distorsion monophonique (comme une boîte de fuzz). La distorsion polyphonique est beaucoup plus polyvalente musicalement.

La page Waveshaper est divisée en trois sections: CRUSHER, SHAPER et REDUCER.

Dans la section CRUSHER, vous pouvez réduire la profondeur de bits en utilisant le curseur BIT CRUSH pour créer une distorsion numérique et vous pouvez le rendre plus ou moins agressif en utilisant le curseur CRUSH FORCE.

Dans la section SHAPER, vous pouvez contrôler la quantité de Wave-Shaping appliquée à votre son à l'aide du curseur DEPTH. Vous pouvez également changer le type de Wave-Shaping en sélectionnant l'un des quatre algorithmes, qui vont de plus doux à plus agressif.

Dans la section REDUCER, vous pouvez réduire la fréquence d'échantillonnage en déplaçant le curseur SAMPLE RATE pour créer des modifications intéressantes de la qualité du son. En utilisant le curseur ANIMATION, vous pouvez ajouter un caractère dynamique qui change avec le temps.

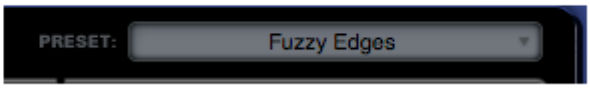
Les commandes Mix, Audio Path et Gain s'appliquent aux trois sections.

WAVESHAPER POWER SWITCH



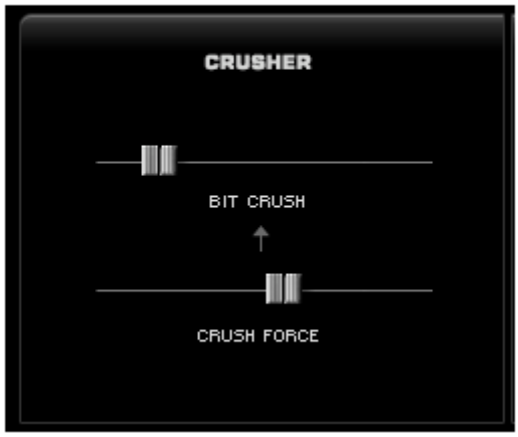
Ceci active ou désactive l'effet Wave-Shaping.

WAVESHAPER PRESETS



Les Presets Waveshaper peuvent être copiés, collés ou sauvegardés depuis ce menu.

LAYER PAGES - Waveshaper - Crusher



La section CRUSHER propose des paramètres pour contrôler la profondeur de bit de l'oscillateur.

BIT CRUSH



L'écrasement des bits introduit une distorsion en réduisant la résolution de l'audio numérique. Cela réduit la plage dynamique et augmente le bruit de fond. Utilisez-le pour obtenir des sons granuleux ou lo-fi - cela ajoute du caractère à votre son. L'effet peut varier de légèrement déformé à très dur, selon le réglage du curseur.

BIT CRUSH est modulable.

Plage 0,000 à 1,000

CRUSH FORCE

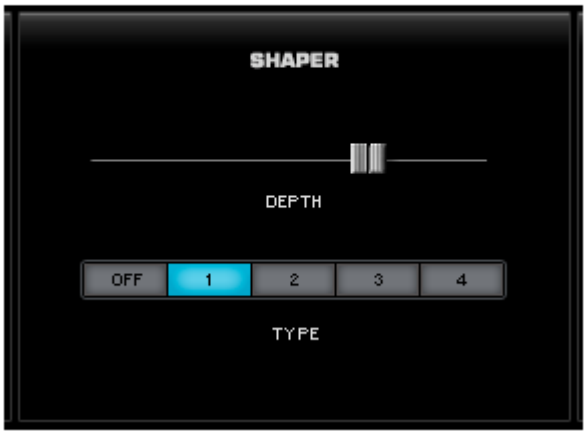


Le curseur Crush Force vous permet d'ajouter une distorsion unique pour un son plus agressif. Ce paramètre n'aura aucun effet si le curseur BIT CRUSH est réglé sur zéro.

CRUSH FORCE est modulable.

Plage 0,000 à 1,000

LAYER PAGES - Waveshaper - Shaper



La section SHAPER propose des commandes pour l'introduction de Wave-Shaping dans l'oscillateur.

DEPTH

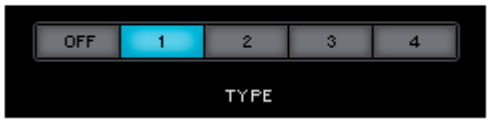


Dans la section SHAPER, vous pouvez contrôler la quantité de Wave-Shaping appliquée à votre son à l'aide du curseur DEPTH. Plus le réglage est à droite, plus l'effet du Waveshaper sera prononcé.

PROFONDEUR est modulable.

Plage 0,000 à 1,000

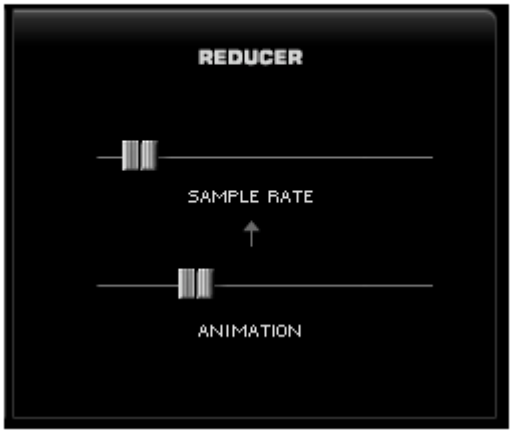
TYPE



Vous pouvez changer le type de Wave-Shaping en sélectionnant l'un des quatre algorithmes prédéfinis Wave-Shaping. Ceux-ci vont de plus doux à plus agressif - 1 étant le plus subtil et 4 le plus extrême.

REMARQUE: Même si le curseur Profondeur est réglé sur zéro, une certaine quantité de couleur sera ajoutée au son, alors assurez-vous de cliquer sur le bouton OFF lorsque le Wave-Shaping n'est pas utilisé.

LAYER PAGES - Waveshaper - Reducer



La section REDUCER offre des paramètres pour contrôler la fréquence d'échantillonnage de l'oscillateur.

SAMPLE RATE



Ceci contrôle la quantité de réduction de la fréquence d'échantillonnage qui est introduite dans l'oscillateur. En réduisant la fréquence d'échantillonnage, la distorsion et les artefacts appelés "aliasing" sont introduits dans le son. Généralement, l'aliasing est évité dans l'audio numérique, mais ici, il peut être utilisé de manière contrôlée pour ajouter des qualités sonores très différentes. Plus ce curseur est élevé, plus la fréquence d'échantillonnage est basse et plus l'effet sera prononcé.

SAMPLE RATE est modulable.

Plage 0,000 à 1,000

ANIMATION



Le curseur Animation ajoute un caractère dynamique variant dans le temps au son. Ce paramètre n'aura aucun effet si le curseur SAMPLE RATE est défini sur zéro.

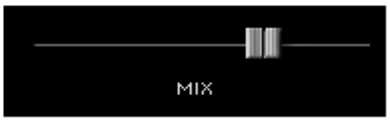
L'ANIMATION est modulable

Plage 0,000 à 1,000

LAYER PAGES - Waveshaper - Mix, Path and Gain



MIX



Le curseur MIX contrôle la balance entre le signal original de l'oscillateur et le son en forme d'onde. Si le mixage est réglé au minimum, l'effet du Waveshaper n'est pas entendu. Lorsqu'il est réglé au maximum, seul le signal Wave-Shaped est entendu.

MIX est modulable.

Plage 0,000 à 1,000

AUDIO PATH



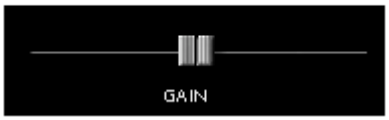
Ces trois commutateurs de mode déterminent à quel point dans le chemin audio d'Omnisphere le Waveshaper est placé. Il peut être placé après l'oscillateur, le filtre ou l'amplificateur;

OSC (Oscillator) - Le Waveshaper est placé après la sortie de l'oscillateur, avant la section Filter.

FILTER (Filtre) - Le Waveshaper est placé après la sortie du filtre, avant l'amplificateur.

AMP (amplificateur) - Le Waveshaper est placé après l'amplificateur d'Omnisphere.

GAIN



Le curseur GAIN contrôle la quantité de gain appliquée à la sortie.

Plage 0,000 à 1,000

LAYER PAGES - Oscillator Zoom - Unison



Dans les synthétiseurs polyphoniques analogiques vintage, Unison était utilisé pour déclencher toutes les cartes de voix du synthétiseur en même temps pour un son monophonique riche et désaccordé. Omnisphere emmène Unison au niveau supérieur en offrant Unison polyphonique, avec de nombreuses améliorations et contrôles. Seules quelques voix ou plusieurs voix à l'unisson peuvent être ajoutées, de sorte que chaque note jouée déclenche plusieurs voix, chacune avec un désaccord, une propagation et une octave différents.

UNISON POWER SWITCH



Ceci active et désactive l'effet Unison pour rapidement modifier vos changements A / B.

UNISON DEPTH



Le curseur DEPTH contrôle le nombre de voix UNISON ajoutées. L'augmentation du réglage de ce curseur augmente le nombre de voix UNISON. Plus vous utilisez de voix Unison, plus le son est riche, mais plus la demande est élevée sur le processeur.

Le nombre maximum de voix Unison est de 8.

UNISON DEPTH est modulable.

UNISON SPREAD



Les voix UNISON peuvent être réparties sur l'image stéréo. Spread contrôle l'étendue de l'imagerie stéréo. Lorsque le curseur est au minimum, toutes les voix UNISON sont au centre de l'image stéréo. Lorsqu'elles sont réglées sur la valeur maximale, les voix UNISON sont réparties sur le champ stéréo.

UNISON OCTAVE



Le menu OCTAVE spécifie à quelle octave les notes d'unisson vont sonner: jusqu'à deux octaves au-dessus ou en dessous de l'oscillateur principal. Ce n'est pas un contrôle de transposition traditionnel, car il ne fait que déplacer les voix UNISON vers le haut ou vers le bas - la hauteur de l'oscillateur restera la même.

UNISON DETUNE



Ceci détermine dans quelle mesure les notes d'unisson seront désaccordées de l'OSCILLATOR original. Ce réglage n'affecte pas la hauteur de l'OSCILLATOR d'origine, juste les voix à l'unisson.

UNISON DETUNE est modulable.

UNISON DETUNE FINE/COARSE



Ces commutateurs de mode déterminent la plage du curseur DETUNE. Si FINE est sélectionné, le curseur DETUNE désaccordera seulement les voix UNISON jusqu'à un demi-pas (99 cents). Cela fonctionne pour les types de sons Unison et "SuperSaw" classiques.

Lorsque COARSE est sélectionné, la plage du curseur DETUNE est augmentée jusqu'à un cinquième ou une octave au-dessus de la note, en fonction du nombre ajouté. Lorsque la diapositive DETUNE est utilisée en mode COARSE, les voix Unison glissent progressivement vers l'accord final, produisant l'effet de logo "THX" classique.

UNISON DRIFT



DRIFT simule le mouvement de hauteur qui se produit naturellement dans les synthétiseurs analogiques. Le curseur DRIFT contrôle la dérive de la hauteur des voix UNISON par rapport à l'oscillateur principal.

ANALOG



Le contrôle Analog permet d'introduire une incohérence dans le pitch et la phase de l'oscillateur, ce qui fait qu'Omnisphere sonne et se comporte plus comme un instrument analogique vintage. Lorsque la commande Analog est réglée à 50% et moins, elle déstabilise la phase de l'oscillateur. Après 50%, cela déstabilisera également le terrain. Lorsque le contrôle Analog passe au-delà de 75%, le pitch devient fortement désaccordé.

Ce paramètre est également présent dans les pages Layer et dans la page principale Zoom Oscillator.

UNISON PHASE CONTROL (mode SYNTH seulement)

L'option Contrôle de phase est unique au mode SYNTH. Le contrôle de phase signifie que les phases initiales des voix Unison peuvent être réparties de manière aléatoire sur une gamme. La largeur de la plage est contrôlée en passant par les cinq options de contrôle de phase, qui vont de la phase à la propagation sur 180 °. Parfaitement en phase produit des résultats comme les synthétiseurs numériques. Les paramètres déphasés produisent des résultats analogiques classiques.



LAYER PAGES - Oscillator Harmonia



HARMONIA ™ est l'une des fonctionnalités les plus excitantes et uniques d'Omnisphere. Bien qu'il puisse sembler qu'il partage la même fonctionnalité de l'effet Harmonizer traditionnel, il est en réalité beaucoup plus puissant car il est intégré dans l'OSCILLATOR d'Omnisphere en tant que composant de synthèse polyphonique, et pas seulement en tant qu'effet audio.

HARMONIA ™ ajoute quatre oscillateurs supplémentaires à la couche. Comme chaque couche possède sa propre section HARMONIA, elle peut ajouter jusqu'à huit oscillateurs supplémentaires par patch, pour un total de dix!

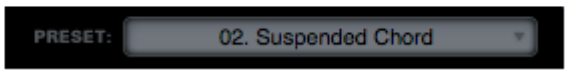
LAYER PAGES - Oscillator Harmonia - Controls

HARMONIA POWER SWITCH



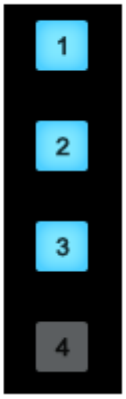
Cela active et désactive HARMONIA et est utile pour comparer le son avec les voix ajoutées au son original.

HARMONIA PRESETS



Vous pouvez accéder à un ensemble complet de préréglages HARMONIA en sélectionnant la flèche du menu. Tous les préréglages d'usine ou les paramètres personnalisés peuvent être copiés, collés ou sauvegardés

HARMONIA VOICES 1-4



Jusqu'à quatre voix HARMONIA peuvent être superposées à la voix d'origine en sélectionnant les touches numérotées dans HARMONIA.

Gardez à l'esprit que l'ajout de plusieurs voix crée une demande plus élevée sur le processeur.

HARMONIA LEVEL



Contrôle le niveau de sortie des voix HARMONIA, de sorte que l'effet de chaque voix Harmonia peut être subtile ou prononcé.

Les contrôles HARMONIA LEVEL sont modulables.

Plage 0,000 à 1,000

HARMONIA PAN



Chacune des voix HARMONIA peut être positionnée dans le champ stéréo avec les commandes PAN.

Plage 0,000 à 1,000

HARMONIA DETUNE



Chacune des voix HARMONIA peut être désaccordée de +/- 100 cents. Lorsque les boutons sont centrés, il n'y a pas de désaccord.

Les contrôles HARMONIA DETUNE sont modulables.

Plage 0,000 à 1,000

HARMONIA INTERVAL



Chacune des voix HARMONIA peut être transposée sur une plage de quatre octaves. La sélection du commutateur INTERVAL fera apparaître un menu déroulant de transpositions en demi-pas, allant jusqu'à deux octaves vers le haut ou vers le bas.

Plage -24 à +24

HARMONIA MIX



Ce paramètre contrôle le mélange des voix Harmonia avec la voix principale.

Le paramètre HARMONIA MIX est modulable.

Plage 0,000 à 1,000

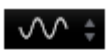
LAYERS PAGES - Oscillator - Harmonia - Synth Controls



Lorsque l'OSCILLATOR est en mode SYNTH, toutes les fonctions HARMONIA en mode SAMPLE sont disponibles, ainsi qu'un second jeu d'options unique au mode SYNTH. Cet ensemble spécial de contrôles permet un contrôle indépendant de la forme d'onde sur chaque voix HARMONIA.

PHASE D'HARMONIE

Comme l'option Contrôle de phase dans UNISON, elle est unique aux oscillateurs SYNTH. Le contrôle de phase permet de répartir la phase des voix HARMONIA sur une plage de 180 °. La largeur de la plage est contrôlée en passant par les cinq options de contrôle de phase, qui vont de la phase à la propagation sur 180 °.











HARMONIA SHAPE



Ce contrôle est unique aux oscillateurs SYNTH. C'est un décalage du contrôle SHAPE sur la page MAIN OSCILLATOR. Chacune des quatre voix d'HARMONIA peut avoir son propre décalage SHAPE. La position centrale indique que le SHAPE de la voix d'HARMONIA est identique au SHAPE de l'oscillateur de synthé principal.

REMARQUE: Pour en savoir plus sur la fonctionnalité SHAPE, consultez la description du chapitre OSC MAIN.

Plage 0,000 à 1,000

HARMONIA SYMMETRY



Ce contrôle est unique aux oscillateurs SYNTH. C'est un décalage du contrôle SYMMETRY sur la page MAIN OSCILLATOR. Chacune des quatre voix d'HARMONIA peut avoir son propre décalage SYMMETRY. La position centrale indique que la SYMMETRY de la voix de HARMONIA est identique à la SYMMETRY de l'oscillateur de synthé principal.

REMARQUE: Pour en savoir plus sur la fonctionnalité SYMMETRY, consultez la description du chapitre SYMMETRY OSC.

Plage 0,000 à 1,000

HARMONIA SYNC



Ce contrôle est unique aux oscillateurs SYNTH. C'est un décalage du contrôle HARD SYNC sur la page MAIN OSCILLATOR. Chacune des quatre voix d'HARMONIA peut avoir son propre décalage SYNC. La position centrale indique que le SYNC de la voix de HARMONIA est identique au HARD SYNC de l'oscillateur de synthé principal.

NOTE: Pour en savoir plus sur la fonctionnalité HARD SYNC, consultez la description du chapitre OSC HARD SYNC

Plage 0,000 à 1,000

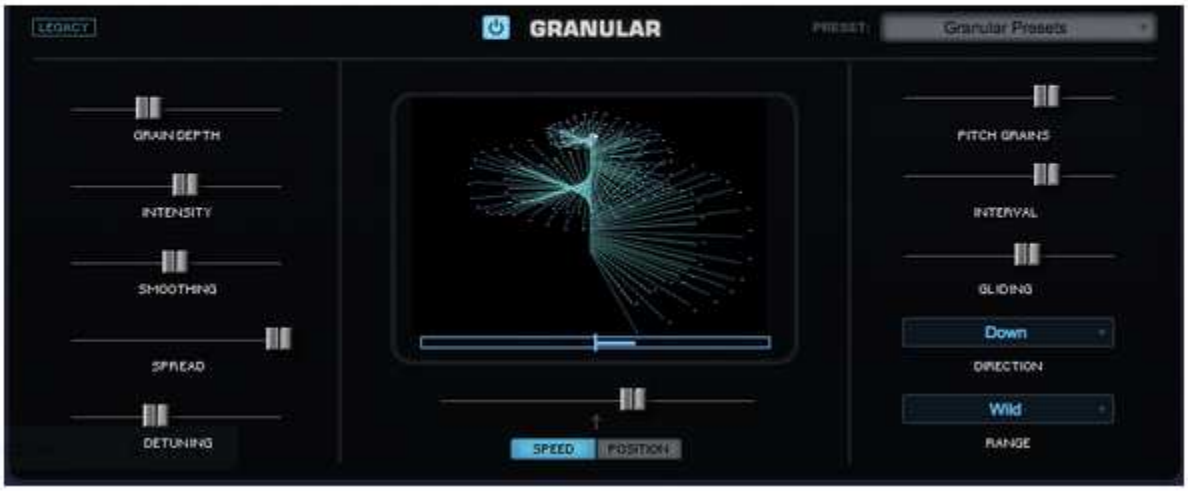
HARMONIA WAVETABLE



Ce contrôle est unique aux oscillateurs SYNTH. La table d'onde de chacune des quatre voix d'HARMONIA peut être réglée en cliquant sur cet affichage, ce qui fera apparaître le menu des tables d'ondes, ou en passant par les steppers. Toutes les tables d'ondes disponibles pour l'oscillateur principal peuvent être utilisées dans chacune des voix Harmonia (le bruit n'est pas disponible). Lorsque l'affichage est réglé sur OSC, cela signifie que la table d'onde HARMONIA suivra la sélection actuelle de l'oscillateur principal.

REMARQUE: pour en savoir plus sur la fonctionnalité des tables d'ondes, reportez-vous à la page Wavetables.

LAYER PAGES - Oscillator - Granular



La synthèse granulaire est un type puissant de synthèse qui fragmente des morceaux d'audio en très petits morceaux appelés "grains". Comme chaque grain peut avoir sa propre durée, amplitude et enveloppe, il peut créer un «paysage sonore» superposé de tons superposés. Le compositeur Innas Xenakis a d'abord conceptualisé la synthèse granulaire dans les années 1970.

Omnisphere contient un ensemble de contrôles granulaires entièrement mis en œuvre. Soundsources et DSP-Wavetables transformés en grains peuvent être manipulés en modifiant leur hauteur, leur durée, leur enveloppe et leur position dans le champ stéréo. Jusqu'à huit voix de granularité sont disponibles par calque.

La synthèse granulaire est une technique utile pour créer une grande variété de sons évolutifs (commandes Grain et Pitch), d'étirement temporel (en mode Speed), d'effets "gel" (en mode Position) ou d'effets anguleux, granuleux et glitchy (en utilisant l'intensité).

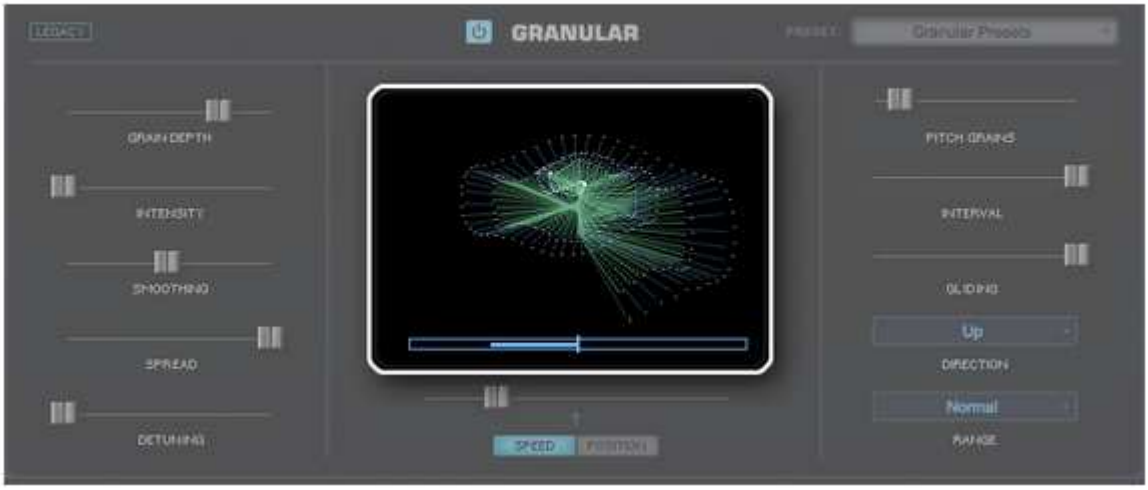
Les contrôles granulaires se trouvent sur la page Oscillator Zoom Granular. Les contrôles dans cette page sont améliorés avec un visualiseur granulaire dynamique, un modèle 3D qui représente comment les grains sont manipulés dans le moteur STEAM.

GRANULAR POWER SWITCH



Cela active et désactive la fonction Granular et est utile pour comparer le son granulé avec l'original.

GRANULAR VISUALIZER



Le visualiseur granulaire est un modèle 3D dynamique qui représente la façon dont les grains sont manipulés dans le moteur STEAM. Il fournit un retour visuel des paramètres granulaires en changeant les couleurs, en augmentant la densité et la taille des rayons, en ajoutant de l'ondulation à la spirale et en lui ajoutant une apparence 3D. Cette rétroaction peut être très utile pendant le processus de conception sonore.

REMARQUE: La synthèse granulaire peut exiger beaucoup de puissance de traitement.

LEGACY



Omnisphere 2.0 utilise un nouvel algorithme granulaire qui permet des résultats sonores plus larges. Le bouton LEGACY active l'algorithme granulaire utilisé dans Omnisphere 1.x, dans lequel les grains étaient plus gros et les résultats étaient souvent plus lents et plus sains. Les patches créés en version 1.x seront automatiquement chargés avec le bouton LEGACY engagé pour assurer la rétrocompatibilité. Tournez le bouton LEGACY sur ON si vous souhaitez programmer des Patches avec cet algorithme.

REMARQUE: Le mode WILD ne fonctionnera pas en mode LEGACY.

LAYER PAGES - Oscillator - Granular Grain Controls

GRAIN DEPTH



Le déplacement de ce curseur vers la droite augmente le nombre de grains créés à partir de la source audio. Plus le nombre de grains est élevé, plus la demande sur le processeur est élevée. D'excellents résultats peuvent généralement être obtenus sans utiliser beaucoup de GRAIN DEPTH, donc utilisez-le soigneusement. Dans le visualiseur granulaire, GRAIN DEPTH ajoute plus de boucles à la spirale, qui représentent plus de grains se chevauchant les uns les autres.

Plage 0,000 à 1,000

INTENSITY



Lorsque le son est coupé en grains, la taille du grain peut être modifiée, ce qui modifie la vitesse et l'intensité de l'effet. Lorsque le curseur INTENSITY est plus bas, les grains sont plus longs et la transition vers le grain suivant est plus lente. Lorsque le curseur INTENSITY est plus haut, les grains sont plus courts et accélèrent la transition. Dans le visualiseur granulaire, INTENSITY augmente la densité des rayons, pour montrer des intervalles plus courts.

GRAIN INTENSITY est un paramètre modulable.

Plage 0,000 à 1,000

SMOOTHING



Comme les grains peuvent varier en hauteur et en amplitude, le passage du grain au grain peut être brusque et discordant. L'augmentation de la valeur de ce curseur adoucit les transitions nettes. Pensez à SMOOTHING comme un fondu enchaîné entre les grains. Dans le visualiseur granulaire, SMOOTHING change la luminosité des lignes bleues.

Plage 0,000 à 1,000

SPREAD



Ce curseur contrôle le placement des grains dans l'image stéréo - plus le SPREAD est élevé, plus les grains sont répartis sur le champ stéréo. Dans le visualiseur granulaire, SPREAD ajoute une apparence 3D pour représenter la dimension ajoutée.

Plage 0,000 à 1,000

DETUNING



Les grains peuvent être désaccordés en augmentant la valeur de ce contrôle. Plus la valeur DETUNING est élevée, plus la variation de hauteur sera audible dans les grains. Dans le visualiseur granulaire, DETUNING ajoute une ondulation à la spirale.

Plage 0,000 à 1,000

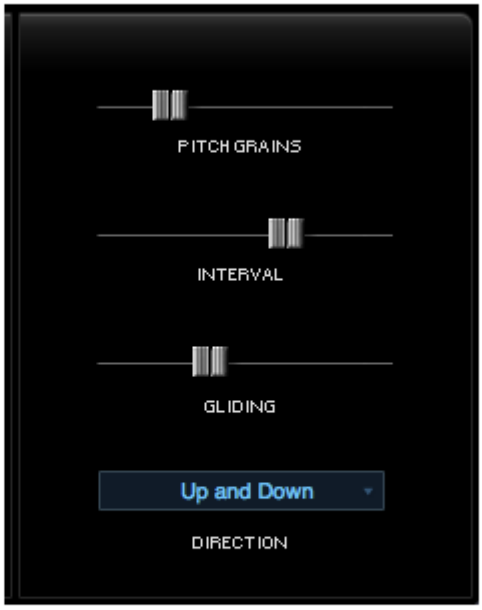
GRANULAR TRIGGER (MOD MATRIX TARGET ONLY)



Granular Trigger est une fonctionnalité avancée accessible uniquement à partir de la matrice de modulation. Il permet de déclencher des grains uniques à des intervalles de temps spécifiques sans affecter leur taille.

Par exemple, activez Granular ON et créez un routage de modulation avec LFO 1 défini sur une forme d'onde carrée comme Source et Granular Trigger comme cible. Lorsque vous jouez une note sur votre clavier, un grain unique est déclenché chaque fois que le LFO transmet une valeur supérieure à zéro. Augmentez le taux de LFO et les grains seront déclenchés plus souvent. Augmentez la valeur Intensité dans la page Granularité du zoom de l'oscillateur et les grains seront plus petits mais toujours déclenchés au même rythme. Pour le rendre plus intéressant, essayez de moduler l'intensité avec une source différente (par exemple un LFO ou une enveloppe différente) à une vitesse différente. Des sons fluctuant constamment peuvent être créés en utilisant cette technique. Lorsque les modulations sont synchronisées sur le tempo de l'hôte, il est possible d'obtenir des effets de bégaiement intéressants qui sont synchronisés avec votre musique.

LAYER PAGES - Oscillator - Granular - Pitch Controls



PITCH GRAINS



Ce curseur définit la fréquence à laquelle les grains seront transposés en hauteur. Le paramètre PITCH GRAINS et ceux en dessous, INTERVAL, GLIDING et DIRECTION, sont interdépendants. Lorsque le paramètre PITCH GRAINS est défini sur 0, les paramètres INTERVAL, GLIDING et DIRECTION n'auront aucun effet. Dans le visualiseur granulaire, PITCH GRAINS détermine le pourcentage de lignes ayant une autre couleur en fonction du paramètre INTERVAL.

Le paramètre PITCH GRAINS est modulable.

INTERVAL



L'INTERVAL peut être réglé entre un et douze demi-tons. Ce paramètre n'aura aucun effet si le curseur PITCH GRAINS est défini sur zéro ou si le curseur INTENSITY est défini sur zéro. Dans le visualiseur granulaire, INTERVAL sélectionne une couleur alternative pour un pourcentage de lignes déterminé par PITCH GRAINS.

Plage de 1 à 12 demi-tons

GLIDING



GLIDING détermine la fréquence à laquelle les grains glissent entre la note jouée et l'intervalle transposé d'un grain de tangage. Ce paramètre n'aura aucun effet si le curseur PITCH GRAINS est défini sur zéro. Dans le visualiseur granulaire, GLIDING raccourcit un pourcentage de lignes déterminé par PITCH GRAINS.
Plage 0,000 à 1,000

DIRECTION



Les éléments du menu DIRECTION déterminent dans quelle direction les GRAINS DE PITCH sont transposés.
Il y a quatre DIRECTIONS DE GRAIN DE PITCH disponibles:



Les GRAINS DE PITCH seront uniquement transposés vers le haut.



Les GRAINS DE PITCH seront uniquement transposés vers le bas.



Les PITCH GRAINS seront transposés uniquement vers le haut ou le bas - ils ne seront jamais transposés de haut en bas sur la même note.



Les PITCH GRAINS seront transposés aléatoirement de haut en bas sur la même note.

RANGE



Le menu RANGE vous permet de choisir entre les modes NORMAL et WILD. Le mode WILD produit des résultats plus spectaculaires lorsque les curseurs DETUNING ou PITCH GRAINS sont au-dessus de zéro.
REMARQUE: Le mode WILD ne fonctionne pas en mode LEGACY.

LAYER PAGES - Filters



Le filtre est un élément clé de la synthèse soustractive. Il est conçu pour supprimer les fréquences d'un son, ce qui peut améliorer son caractère. Les filtres consistent typiquement en un contrôle de coupure, qui règle la suppression de certaines fréquences, et un contrôle de résonance, qui accentue la fréquence du point de coupure.

La forme la plus courante de filtrage est appelée passe-bas, ce qui signifie que les fréquences plus élevées sont supprimées tandis que les fréquences plus basses passent sans être supprimées. La plupart des synthétiseurs vintage utilisaient un filtrage passe-bas, mais certains comprenaient également un filtrage passe-haut, qui supprime les basses fréquences et laisse passer les hautes fréquences.

Omnisphere inclut un système de double filtrage exceptionnellement polyvalent, qui comprend deux filtres stéréo par couche pouvant être acheminés en série ou en parallèle. Il existe 32 types de filtres différents, parmi lesquels des filtres passe-bas, passe-haut, passe-bande et d'autres variétés spécialisées. Parce que les filtres d'Omnisphere sont stéréo, ils sont idéaux pour les effets de panoramique de filtre dynamique.

La section FILTERS de la présentation de LAYER présente un ensemble de contrôles de filtre de base, tels que Cutoff, Resonance, Keyboard Tracking et Filter Envelope Depth. L'ensemble complet des contrôles de filtre est disponible dans la vue FILTER ZOOM.

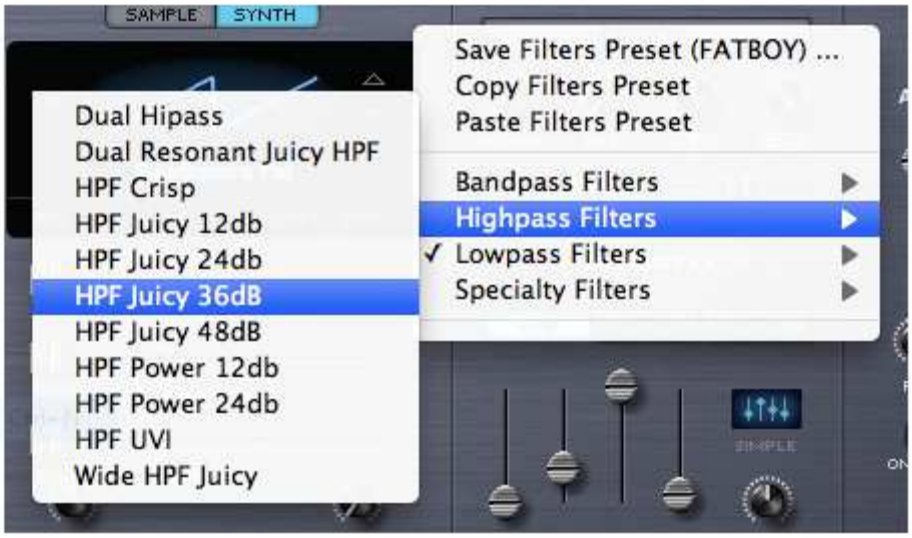
FILTER POWER SWITCH



Active ou désactive le filtre.

REMARQUE: La désactivation du filtre économise la puissance du processeur, car chaque voix jouée possède son propre filtre double par couche.

FILTERS PRESETS



Omnisphere a une grande variété de configurations de filtres personnalisées, appelées presets. Les presets représentent les paramètres du double filtre stéréo complexe d'Omnisphere. Les préréglages de filtre peuvent être sélectionnés, copiés, collés et sauvegardés à partir de ce menu.

ASTUCE: Si vous trouvez un Patch qui a une configuration de filtre personnalisée intéressante, vous pouvez l'enregistrer dans votre bibliothèque de Presets pour l'utiliser avec vos propres Patches!

Les préréglages sont classés en plusieurs sous-catégories; Filtres passe-bande, filtres passe-haut, filtres passe-bas et filtres spéciaux. Par souci d'espace, les noms des préréglages sont abrégés, mais c'est ce que les différentes abréviations indiquent:

BPF

Filtre passe-bande

HPF

Filtre passe-haut

LPF

Filtre passe bas

UVI

Filtre UVI d'Atmosphere®

db

Abréviation de Decibel. Des noms comme 12db, 24db, se réfèrent à la pente de sortie des filtres.
REMARQUE: les préréglages de filtre ne sont pas identiques aux types de filtre. Les préréglages de filtre incluent les types de filtre, le gain, le routage et les décalages. Les types de filtres sont couverts dans la section FILTER ZOOM.

FILTRE PRESET MENU

Après avoir choisi un préréglage dans le menu déroulant, le nom s'affichera dans la fenêtre d'affichage des préréglages:



Si les types de filtres sont modifiés dans la vue Zoom, l'affichage passe à "Modifié" jusqu'à ce que les réglages du filtre soient enregistrés en tant que préréglages ou qu'un autre préréglage soit sélectionné.



REMARQUE: Les préréglages de filtre ne reconnaissent pas les réglages CUTOFF, RES, KEY et ENV. C'est le moyen le plus précis d'auditionner les différents préréglages de filtre dans le contexte de votre patch actuel.

LAYER PAGES - Filter Cutoff



La fonction principale du filtre est d'enlever, donc de «couper», les fréquences du son. Les filtres d'Omnisphere peuvent supprimer des fréquences de diverses manières, de Lowpass, Highpass, Bandpass, Notch à des types de filtres plus spécialisés. En fonction du filtre sélectionné, le contrôle Cutoff supprime différentes fréquences de différentes manières.

Par exemple, si un filtre passe-bas est utilisé, tourner la commande dans le sens inverse des aiguilles d'une montre supprimera les fréquences les plus hautes. Si un filtre passe-haut est utilisé, le contraire se produira. Il est préférable d'expérimenter avec le contrôle de coupure avec la grande variété de types de filtres.

La pente d'atténuation du filtre est mesurée en dB et est parfois exprimée en «pôles». Plus la valeur dB est élevée, plus l'étendue du filtrage est grande, mais cela ne doit pas être confondu avec un son «meilleur». semblent souvent plus appropriés que ceux avec plus de pôles.

6dB =	1 Pole
12dB =	2 Pole
18dB =	3 Pole
24dB =	4 Pole

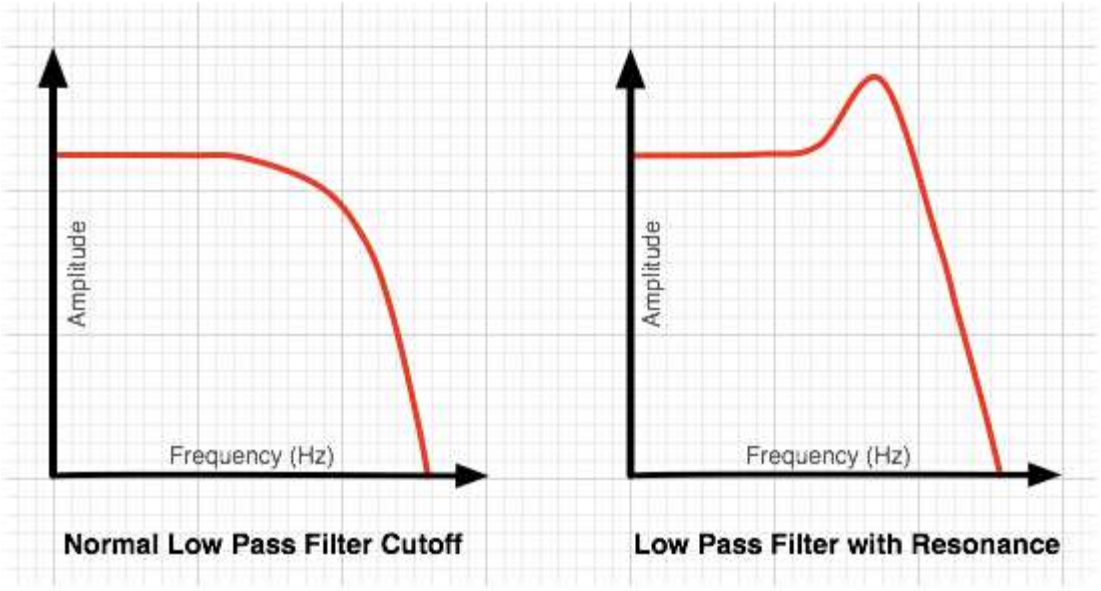
Plage 00.05Hz à 19.00kHz

Omnisphere possède de nombreux filtres spécialisés, dont certains sont basés sur des lignes à retard accordées (par exemple Metal Pipe +/- et Resonator +/-). Dans ces cas, le Cutoff est utilisé pour régler la hauteur du filtre.

LAYER PAGES - Filter Resonance



La résonance est également appelée «Q» ou Emphasis dans les synthétiseurs, car elle accentue le point de coupure du filtre. La résonance peut souvent augmenter le volume du filtre, c'est donc une bonne idée d'utiliser ce contrôle avec le gain du filtre, de sorte que l'écrêtage audio ne se produit pas.



CONSEIL: Le filtre UVI1 d'Omnisphere peut s'auto-osciller. Pour atteindre cet effet, réglez Resonance au maximum, et le filtre peut alors être «accordé» par le contrôle de coupure.

REMARQUE: Les filtres de résonance d'Omnisphere sont inhabituels. Augmentez la Résonance et la Variante tout en maintenant une note et en tournant la coupure du filtre plus haut. La hauteur descend avec le filtre lorsque le seuil augmente. Cela signifie que le suivi des touches doit être inversé pour que la hauteur augmente au fur et à mesure que vous montez le clavier.

LAYER PAGES - Filter Key Tracking



Le suivi du filtre est un contrôle de modulation dédié. Il détermine dans quelle mesure la fréquence de coupure suivra le clavier. Plus la valeur KEY est élevée, plus le filtre s'ouvre sur la plage supérieure du clavier et se ferme dans les plages inférieures du clavier.

Par exemple, si un filtre passe-bas est chargé et que la coupure est inférieure à 1.00KHz, les notes jouées au-dessous de Middle C deviendront de plus en plus sombres et les notes au-dessus de Middle C seront de plus en plus claires. Au réglage minimum, les notes les plus hautes et les plus basses n'ont aucun effet sur la fréquence de coupure.

FILTER KEY TRACKING INVERT SWITCH



Key Tracking peut
être inversé simplement en sélectionnant le mot "Key" sous le contrôle. Le texte de l'étiquette du bouton deviendra inversé et le résultat sonore sera le contraire du suivi de clé de filtre standard.

ASTUCE: Les filtres Resonator +/- sont réglés pour répondre au suivi des touches.

1) Mettez le filtre Cutoff à la valeur par défaut (50%).

2) Tournez le bouton de suivi des touches au maximum.

3) Inversez le suivi de clé avec le commutateur.

A ces réglages, les filtres Resonator +/- vont suivre la hauteur quand ils sont joués au-dessus du do médian (bien que nous ayons désaccordé intentionnellement quelques centimes). Et avec certains timbres, il peut y avoir des hauteurs surprenantes sur certaines notes.

LAYER PAGES - Filter Envelope Depth



La profondeur d'enveloppe du filtre est un contrôle de modulation dédié. Il définit la quantité que l'enveloppe de filtre contrôle la fréquence de coupure. Au réglage minimum, l'enveloppe de filtre n'a aucun effet sur la coupure. Plus le réglage est élevé, plus le contour de l'enveloppe du filtre a un effet important sur l'ouverture et la fermeture du filtre.

NOTE - Si les deux valeurs Filter Cutoff et Envelope Filter Depth sont réglées sur des valeurs minimales, peu ou pas de son sera entendu. Si la limite de filtre est à la valeur maximale, le bouton ENV DEPTH n'aura aucun effet, puisque la coupure est déjà grande ouverte. Un bon point de départ est de garder le contrôle ENV au point médian.

ENV INVERT SWITCH



Ce contrôle inverse le contour des enveloppes de filtre et a donc pour effet de fermer le filtre (abaissant la fréquence de coupure). Ce commutateur passera au texte inversé lorsque le suivi Env est inversé.

ASTUCE: Inverser l'enveloppe du filtre peut être utile pour créer des contours inhabituels, tels que des effets de déclenchement et de déclenchement doubles

LAYER PAGES - Filter Gain

GAIN



Par défaut, FILTER GAIN est réglé sur 0.0dB. La modification de ce contrôle modifie le niveau de sortie des filtres. Une application serait si le filtre est fermé, et la tonalité est assez sombre et plutôt faible en sortie, le niveau pourrait être compensé en utilisant le contrôle FILTER GAIN. Plus souvent, les combinaisons de filtres avec des résonances peuvent devenir trop bruyantes, provoquant une distorsion et un écrêtage. Utilisez le curseur GAIN pour réduire le niveau global dans ces cas.

Plage entre - inf (0) et + 9.54.dB

REMARQUE: À partir du zoom du filtre, le gain peut être appliqué avant ou après les filtres.

LAYER PAGES - Filter Variant



Le contrôle VARIANT dans le filtre d'Omnisphere n'est généralement pas trouvé sur la plupart des synthétiseurs. Puisque le filtre d'Omnisphere est stéréo, VARIANT répond dans la plupart des types de filtre en déplaçant la fréquence de coupure dans une direction d'un côté du champ stéréo tout en le déplaçant dans la direction opposée de l'autre côté du champ stéréo.

Par exemple, le filtre pourrait s'ouvrir sur le canal gauche tout en se fermant sur le canal droit. Cela crée des effets de panoramique uniques qui sont plus spectaculaires que le panoramique audio standard - en particulier lorsque VARIANT est modulé.

Dans les filtres suivants, Variant se comporte différemment:

- Dans les types de filtres de puissance, VARIANT contrôle la largeur du filtre Cutoff.

- Dans les types de filtre Resonator +/-, VARIANT contrôle la tonalité des filtres.

LAYER PAGES - Filter Zoom



FILTER ZOOM dans Omnisphere fournit un contrôle précis sur le double filtre de chaque couche. Les deux filtres stéréo sont représentés à droite et à gauche. La zone centrale contrôle le routage et contient les contrôles partagés. Chacun des deux filtres stéréo peut avoir l'un des 32 types de filtres qui lui sont assignés. Ils peuvent être combinés en série ou en parallèle, permettant des centaines de configurations de filtres possibles.

Il existe des contrôles de coupure, de résonance et de variation primaires pour le filtre entier, mais les filtres FILTER 1 et FILTER 2 ont chacun leurs propres décalages indépendants Cutoff, Resonance et Variant qui sont appliqués à ces valeurs primaires.

FILTER SECTION POWER SWITCH



Active ou désactive le filtre entier. C'est une copie du bouton d'alimentation sur la page EDIT. L'ensemble du Dual-Filter peut être allumé et éteint avec ce commutateur, ce qui offre un moyen rapide de comparer le son avec et sans filtrage

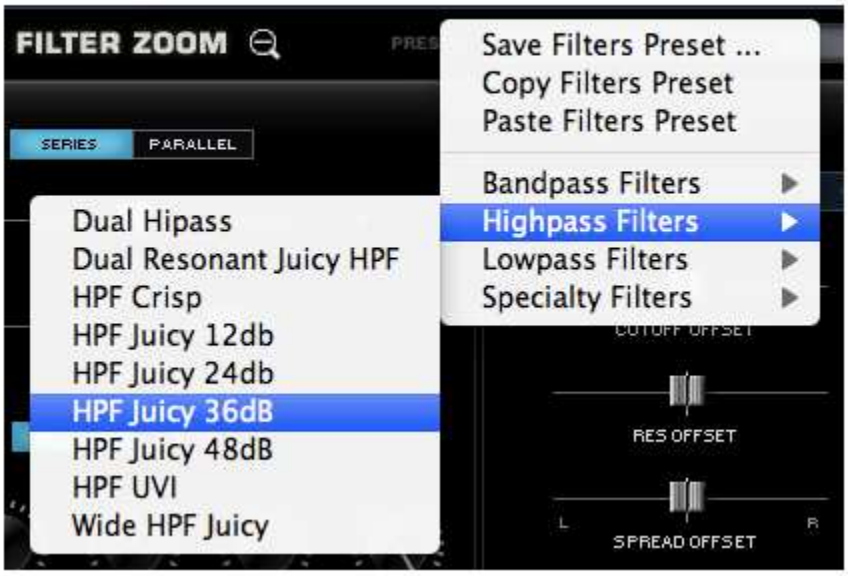
FILTER 1 & FILTER 2 POWER SWITCHES



Active ou désactive le filtre 1 et / ou le filtre 2.

REMARQUE: Si les filtres Filter 1 et Filter 2 sont désactivés, le seul contrôle sur la page Filter Zoom qui changera encore le son est le curseur GAIN.

FILTERS PRESETS



Omnisphere a une grande variété de configurations de filtres personnalisées, appelées presets. Les presets représentent les paramètres du double filtre stéréo complexe d'Omnisphere. Les préréglages de filtre peuvent être sélectionnés, copiés, collés et sauvegardés à partir de ce menu.

ASTUCE: Si vous trouvez un Patch qui a une configuration de filtre personnalisée intéressante, vous pouvez l'enregistrer dans votre bibliothèque prédéfinie pour l'utiliser avec vos propres patches!

Les préréglages sont classés en plusieurs sous-catégories; Filtres passe-bande, filtres passe-haut, filtres passe-bas et filtres spéciaux. Par souci d'espace, les noms des préréglages sont abrégés, mais c'est ce que signifient les différentes abréviations;

BPF

Filtre passe-bande

HPF

Filtre passe-haut

LPF

Filtre passe bas

UVI

Filtre UVI d'Atmosphere®

db

Abréviation de Decibel. Des noms comme 12db, 24db, se réfèrent à la pente de sortie des filtres.

REMARQUE: les préréglages de filtre ne sont pas identiques aux types de filtre. Les préréglages de filtre incluent les paramètres du type de filtre.

FILTER PRESET MENU

Après avoir choisi un préréglage dans le menu déroulant, le nom s'affichera dans la fenêtre d'affichage des préréglages:



Si les types de filtres sont modifiés dans la vue Zoom, l'affichage passe à "Modifié" jusqu'à ce que les réglages du filtre soient enregistrés en tant que préréglages ou qu'un autre préréglage soit sélectionné.

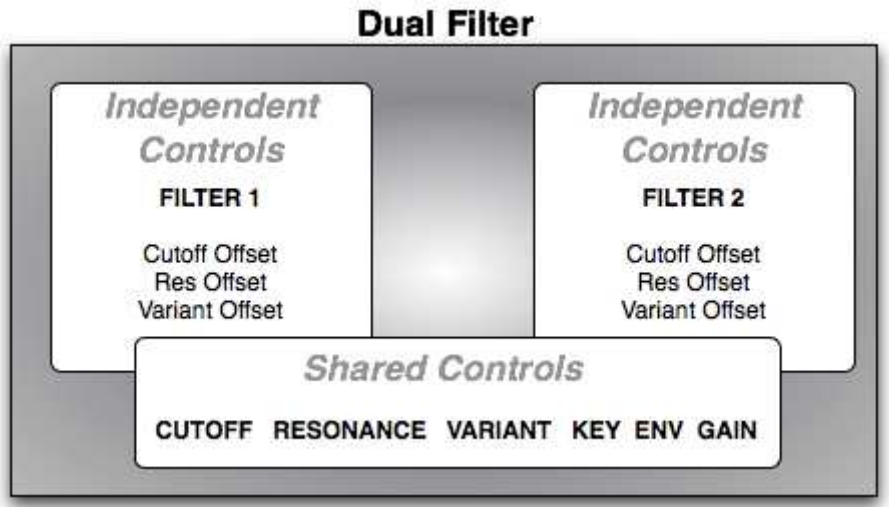


REMARQUE: Les préréglages de filtre ne retiennent pas intentionnellement les réglages CUTOFF, RES, KEY et ENV. Ceci est fait parce que c'est la meilleure façon d'auditionner les différents préréglages de filtre dans le contexte de votre correctif actuel.

FILTER ZOOM - Structure



La partie centrale de la section FILTER ZOOM est dédiée aux contrôles communs aux deux filtres, y compris la possibilité de router deux filtres en parallèle ou en série et de les placer avant ou après l'amplificateur.

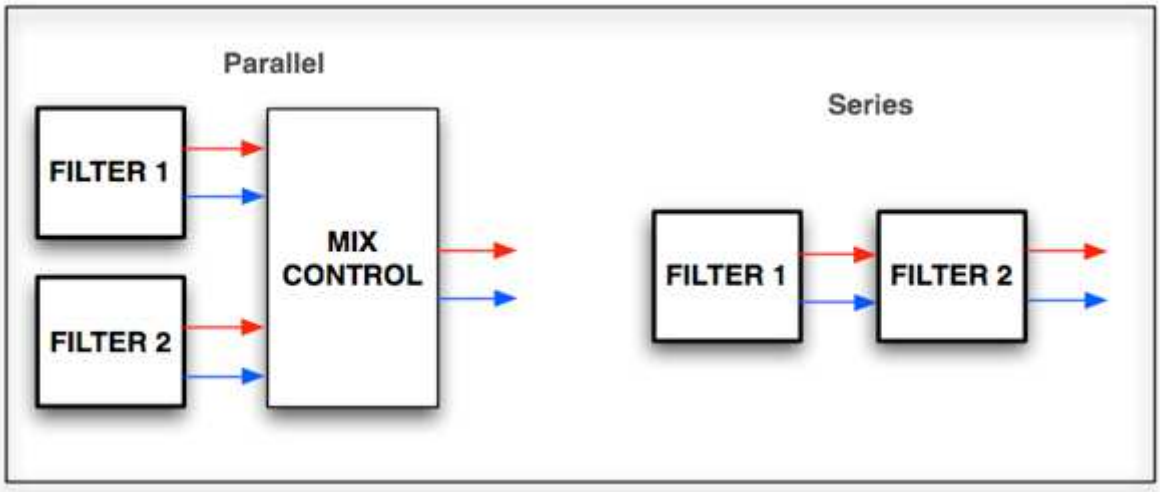


Les contrôles CUTOFF, RES, VARIANT, KEY, ENV et GAIN sont exactement les mêmes que ceux de la section Filter sur les pages LAYER. Toutes les modifications apportées à ces contrôles seront répercutées sur la page LAYER, et vice-versa.

SERIES/PARALLEL



Lorsque les deux filtres d'Omnisphere sont en "série", cela signifie que la sortie du filtre 1 est alimentée dans le filtre 2 - et affecte donc le caractère du filtre 2. Lorsque les deux filtres sont en série, le contrôle Mix n'est pas utilisé. "Parallèle" signifie que les deux filtres fonctionnent tous les deux, mais ils n'affectent pas directement l'autre; ils fonctionnent côte à côte et mélangés ensemble. Le curseur Mix contrôle l'équilibre entre les deux filtres.



MIX



En mode Parallel, chacun des deux filtres passe à travers le Filter Mixer, et le contrôle Mix détermine la quantité de chaque filtre entendu. Le fait de centrer le curseur permettra d'entendre les deux filtres de la même manière, et le fait de le faire glisser vers la droite ou vers la gauche favorisera l'un sur

l'autre.

Plage 100.00 à 00.100 (50.50 est le point central)

GAIN



Le gain ajuste le niveau de l'entrée ou de la sortie du module de filtre en fonction du réglage Pré et post.

Plage entre - inf (0) et + 9.54.dB

PRE & POST



Le double filtre peut être placé avant ou après le contrôle de gain. Ces commutateurs déterminent si le contrôle de gain sera utilisé avant ou après le filtre. Les sons de filtre agressif auront un caractère différent selon que PRE ou POST est activé.

PRE



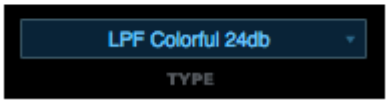
Le contrôle de gain est appliqué avant les filtres.

POST



POST signifie que le contrôle de gain sera appliqué après les filtres

FILTER ZOOM - Filter Type



Le menu Type de filtre vous permet de sélectionner l'algorithme de filtre à utiliser dans FILTER 1 ou FILTER 2. Omnisphere est livré avec une large gamme de types de filtres. Chacun des deux filtres stéréo a les mêmes trente-deux types de filtres disponibles.

En raison du système flexible à double filtre dans Omnisphere, différents types de filtres peuvent être combinés, routés en série ou en parallèle, permettant des centaines de configurations possibles.

La mesure dans laquelle les fréquences sont éliminées est basée sur la pente d'atténuation (mesurée en dB) du type de filtre. Cela signifie qu'un filtre passe-bas avec une atténuation de 24 dB va laisser passer moins de son qu'un filtre avec un affaiblissement de 12 dB.

Une fois qu'une configuration de filtre personnalisée a été créée, les paramètres peuvent être enregistrés en tant que préréglage de filtre et chargés à partir de la section FILTERS sur les pages de présentation de LAYER.

OFF	
LOW PASS	Gentle 6db
	Crisp 12db
	Warm 12db
	Juicy 12db
	Power 12db
	Warm 24db
	Smooth 24db
	Colorful 24db
	Edge 24db
	Juicy 24db
	Power 24db
	UVI 1
	UVI 2
	UVI 3
HIGH PASS	UVI
	Crisp
	Juicy 12db
	Power 12db
	Juicy 24db
	Power 24db
OTHER	Bandpass
	Bandpass Juicy 12db
	Bandpass Power 12db
	Bandpass Juicy 24db
	Bandpass Power 24db
	Notch
	Allpass
	Metal Pipe +
	Metal Pipe -
	Formant
	Resonator -
	Resonator +

FILTER ZOOM - Offsets

CUTOFF OFFSET



Les réglages de coupure du filtre affectent à la fois FILTER 1 et FILTER 2. Le paramètre CUTOFF OFFSET contrebalance la coupure pour FILTER 1 et FILTER 2 indépendamment. Ce ne sont pas des contrôles de filtres séparés; ils augmentent ou diminuent simplement la fréquence de coupure pour chaque filtre, par rapport au contrôle de coupure primaire.

Lorsque le curseur est centré, il n'y a pas de décalage par rapport à la coupure du filtre. Déplacer le curseur vers la droite augmente le décalage et le déplacer vers la gauche le diminue.

RESONANCE OFFSET



Les réglages de résonance du filtre affectent à la fois FILTER 1 et FILTER 2. RES OFFSET permet de régler indépendamment la profondeur de résonance du FILTER 1 et du FILTER 2, en diminuant ou en augmentant le réglage de résonance pour chaque filtre par rapport au contrôle de résonance principal.

Lorsque le curseur est centré, il n'y a pas de décalage par rapport à la résonance du filtre. Déplacer le curseur vers la droite augmente le décalage et le déplacer vers la gauche le diminue.

VARIANT OFFSET



Les paramètres de variante de filtre affectent à la fois FILTER 1 et FILTER 2. Le paramètre VARIANT OFFSET permet de définir indépendamment les variantes FILTER 1 et FILTER 2, en diminuant ou en augmentant le paramètre Variant pour chaque filtre par rapport au contrôle Variant principal.

Lorsque le curseur est centré, il n'y a pas de décalage par rapport à la variante de filtre. Déplacer le curseur vers la droite augmente le décalage et le déplacer vers la gauche le diminue.

FILTER ZOOM - Cutoff



Le contrôle Cutoff du Zoom du filtre est identique au contrôle Cutoff sur les pages du calque. La fonction principale du filtre est d'enlever, donc de

«couper», les fréquences du son. Les filtres d'Omnisphere peuvent supprimer des fréquences de diverses manières, de Lowpass, Highpass, Bandpass, Notch à des types de filtres plus spécialisés. En fonction du filtre sélectionné, le contrôle Cutoff supprime différentes fréquences de différentes manières.

Par exemple, si un filtre passe-bas est utilisé, tourner la commande dans le sens inverse des aiguilles d'une montre supprimera les fréquences les plus hautes. Si un filtre passe-haut est utilisé, le contraire se produira. Il est préférable d'expérimenter avec le contrôle de coupure avec la grande variété de types de filtres.

La pente d'atténuation du filtre est mesurée en dB et est parfois exprimée en «pôles». Plus la valeur dB est élevée, plus l'étendue du filtrage est grande, mais cela ne doit pas être confondu avec un son meilleur. semblent souvent plus appropriés que ceux avec plus de pôles.

Range 00.05Hz to 19.00kHz

6dB =	1 Pole
12dB =	2 Pole
18dB =	3 Pole
24dB =	4 Pole

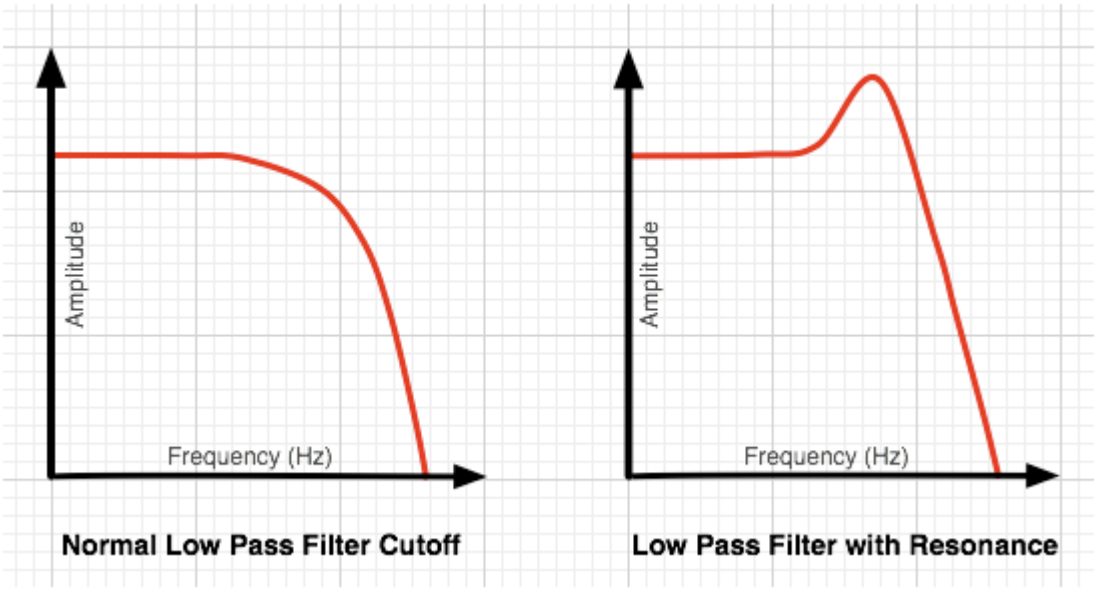
Omnisphere possède de nombreux filtres spécialisés, dont certains sont basés sur des lignes à retard accordées (par exemple Metal Pipe +/- et Resonator +/-). Dans ces cas, le Cutoff est utilisé pour régler la hauteur du filtre.

FILTER ZOOM - Resonance



Le contrôle Resonance sur la page FILTER ZOOM est identique au bouton RES sur les pages LAYER. La résonance est également appelée "Q" ou Emphasis dans les synthétiseurs, car elle accentue le point de coupure du filtre. La résonance peut augmenter le volume du filtre, c'est donc une bonne idée d'utiliser ce contrôle avec le filtre Filter, pour éviter l'écrêtage audio.

CONSEIL: Le filtre UVI1 d'Omnisphere peut s'auto-osciller. Si la résonance est réglée au maximum, le filtre peut être "accordé" par le contrôle de coupure.



FILTER ZOOM - Variant



Le contrôle VARIANT dans le filtre d'Omnisphere n'est généralement pas trouvé sur la plupart des synthétiseurs. Puisque le filtre d'Omnisphere est stéréo, VARIANT répond dans la plupart des types de filtre en déplaçant la fréquence de coupure dans une direction d'un côté du champ stéréo tout en le déplaçant dans la direction opposée de l'autre côté du champ stéréo.

Par exemple, le filtre pourrait s'ouvrir sur le canal gauche tout en se fermant sur le canal droit. Cela crée des effets de panoramique uniques qui sont plus spectaculaires que le panoramique audio standard - en particulier lorsque VARIANT est modulé.

Dans les filtres suivants, Variant se comporte différemment:

- Dans les types de filtres de puissance, VARIANT contrôle la largeur du filtre Cutoff.

- Dans les types de filtre Resonator +/-, VARIANT contrôle la tonalité des filtres.

FILTER ZOOM - Key Tracking



Le contrôle KEY sur la page FILTER ZOOM est identique au curseur KEY sur les pages LAYER. Le suivi des clés de filtre est un contrôle de modulation dédié. Il détermine dans quelle mesure la fréquence de coupure suivra le clavier. Plus la valeur KEY est élevée, plus le filtre s'ouvre dans la partie supérieure du clavier et se ferme dans les plages inférieures du clavier.

Par exemple, si un filtre passe-bas est chargé et que la coupure est inférieure à 1.00KHz, les notes jouées au-dessous de Middle C deviendront de plus en plus sombres et les notes au-dessus de Middle C seront de plus en plus claires. Au réglage minimum, les notes les plus hautes et les plus basses n'ont aucun effet sur la fréquence de coupure.

KEY INVERT SWITCH



Le commutateur KEY INVERT de la page FILTER ZOOM est identique au commutateur KEY INVERT des pages LAYER. Key Tracking peut être inversé simplement en sélectionnant le mot "Key" sous le contrôle. Ce commutateur passera au texte inversé lorsque le suivi des touches est inversé et que le résultat sonore sera le contraire du suivi des clés de filtre standard.

REMARQUE: En raison du fonctionnement de la mise à l'échelle des filtres Metal Pipe - / + ou Resonator - / +, pour que ces filtres réagissent avec des emplacements jouables, le bouton Key Tracking doit être complètement ouvert et le commutateur Invert activé.

KEY TRACKING OCTAVE SWITCHES



Les petits commutateurs au-dessus du bouton de suivi des touches sont les commutateurs d'octave de suivi des touches. Ces commutateurs transposent le Track Key Tracking vers le haut ou vers le bas de 2 octaves, le commutateur central étant le suivi standard. Ces corrections sont très utiles lorsque vous utilisez les filtres Resonator et Metal Pipe.

FILTER ZOOM - Envelope



Le contrôle Filter ENV est identique au contrôle ENV trouvé sur les pages LAYER. La profondeur d'enveloppe du filtre est un contrôle de modulation dédié. Il définit la quantité que l'enveloppe de filtre contrôle la fréquence de coupure. Au réglage minimum, l'enveloppe de filtre n'a aucun effet sur la coupure. Plus le réglage est élevé, plus le contour de l'enveloppe du filtre a un effet important sur l'ouverture et la fermeture du filtre.

NOTE - Si les deux valeurs Filter Cutoff et Envelope Filter Depth sont réglées sur des valeurs minimales, peu ou pas de son sera entendu. Si la limite de filtre est à la valeur maximale, le bouton ENV DEPTH n'aura aucun effet, puisque la coupure est déjà grande ouverte. Un bon point de départ est de garder le contrôle ENV au point médian.

ENV INVERT SWITCH



Le commutateur Filter ENV INVERT est identique au commutateur Filter ENV INVERT des pages LAYER. Ce contrôle inverse le contour des enveloppes de filtre et a donc pour effet de fermer le filtre (abaissant la fréquence de coupure). Ce commutateur passera au texte inversé lorsque le suivi Env est inversé.

ASTUCE: Inverser l'enveloppe du filtre peut être utile pour créer des contours inhabituels, tels que des effets de déclenchement et de déclenchement doubles

LAYER PAGES - Envelopes



Une des caractéristiques innovantes des enveloppes Omnisphere est que chacune d'entre elles a deux interfaces. Il y a toujours eu deux philosophies de conception concurrentes; Les enveloppes ADSR, qui sont rapides et faciles à utiliser, et les enveloppes complexes, qui sont plus puissantes et flexibles, mais qui ne sont généralement pas aussi rapides ou faciles à utiliser.

Dans Omnisphere nous avons combiné les deux idées en une, offrant le meilleur des deux mondes. Les enveloppes d'Omnisphere sont extrêmement puissantes et en même temps très faciles à utiliser, quel que soit le style de l'enveloppe.

Les enveloppes sont les contours qui forment le son provenant des oscillateurs et des filtres.

Une enveloppe de style ADSR de base détermine la rapidité avec laquelle un son va commencer, sa décroissance initiale, le niveau auquel il se maintient et la durée de disparition du son une fois la note relâchée. Ces différents éléments de l'enveloppe sont appelés des étapes. La plupart des synthétiseurs ont des enveloppes à 4 niveaux, souvent appelées enveloppes ADSR, qui signifient Attack, Decay, Sustain et Release.

Les enveloppes complexes contiennent des contours comportant plus de quatre étapes. Les enveloppes complexes permettent un plus grand degré de contrôle dans le façonnage du son et offrent une grande flexibilité lors de la formation des sons et peuvent être très utiles pour créer des formes rythmiques.

Chaque partie dans Omnisphere a huit enveloppes, et chacune peut être utilisée soit comme une enveloppe ADSR de base à 4 niveaux, soit comme une enveloppe complexe. Chaque couche possède une enveloppe AMP (Amplitude) dédiée et une enveloppe FILTER dédiée, tandis que quatre enveloppes de modulation sont communes aux deux couches.

ENVELOPE PRESETS

Toutes les enveloppes peuvent charger des préréglages d'enveloppe à partir du menu déroulant accessible à partir de l'en-tête.



Une grande variété de types d'enveloppe allant des simples ADSR aux extrêmement complexes peuvent être chargés à partir de ce menu. Vous pouvez enregistrer vos propres préréglages d'enveloppe, ainsi que les copier et les coller d'une enveloppe à l'autre.



AMP ENVELOPE



Chaque partie a deux enveloppes AMP (Amplitude) dédiées, une pour le calque A et une pour le calque B. Elles forment le volume global du calque. Un bouton Velocity dédié contrôle la sortie dynamique des enveloppes AMP en fonction de la vélocité MIDI.

FILTER ENVELOPE



Chaque partie contient également deux enveloppes FILTER dédiées, une pour le calque A et une pour le calque B. Elles définissent la fréquence de coupure du filtre pour chaque calque. Un bouton Velocity dédié contrôle la sortie dynamique des enveloppes FILTER en fonction de la vélocité MIDI.

MODULATION ENVELOPES



Les enveloppes de modulation sont globales, ce qui signifie qu'il y a un total de quatre enveloppes de modulation disponibles par pièce. Les enveloppes de modulation sont monophoniques, contrairement aux enveloppes FILTER et AMP, qui sont polyphoniques. La meilleure façon de penser aux Enveloppes de Modulation est la suivante: les LFO unipolaires peuvent avoir des formes personnalisées.

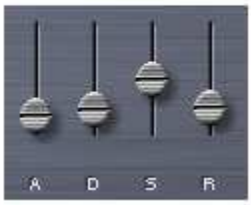
1, 2, 3, 4 (Boutons d'enveloppe de modulation)



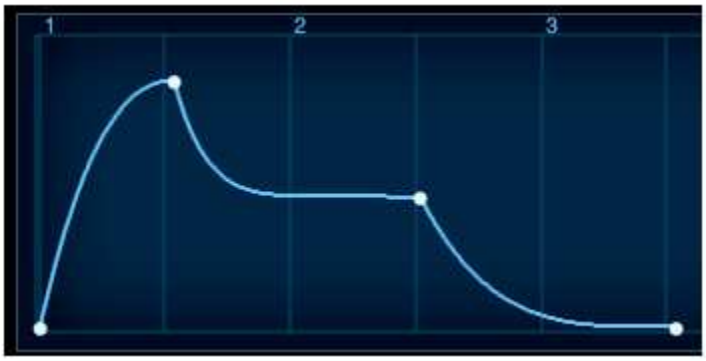
Sous la sous-page MODS, ces petits commutateurs sélectionnent l'une des quatre enveloppes de modulation.

Au lieu d'un contrôle VELO (Velocity) dédié, chacune des quatre Enveloppes de Modulation a son propre bouton de contrôle DEPTH.

LAYER PAGES - ADSR Controls



L'interface du curseur ADSR Envelope fonctionne de la même manière pour tous les différents types d'enveloppe dans Omnisphere.



La capture d'écran ci-dessus provient de la page Envelopes Zoom, mais illustre à quoi ressemble une enveloppe ADSR standard. Le premier au deuxième point (ou étape) est le temps d'attaque; le deuxième point est le temps de déclin, qui se termine au troisième point, le niveau de maintien. Une fois la note relâchée, le niveau de Sustain diminue en fonction du temps de relâchement.

Lorsqu'il est affiché sur la page MAIN, l'ADSR ressemble à ceci;



A - Attack



Le 'A' signifie ATTACK, ce qui signifie le temps d'attaque de l'enveloppe. Au réglage minimum, l'attaque est immédiate, de sorte que l'enveloppe démarre dès qu'un contrôleur le déclenche. Des réglages plus élevés retarderont le temps d'attaque, de sorte que l'enveloppe se fondra graduellement.

Plage comprise entre 0 et 20 secondes.

D - Decay



Le 'D' est l'heure de DECAY, qui commence après que l'Attaque a atteint son niveau maximum. Au minimum, le Decay sera nul, ce qui signifie qu'il n'y a pas de Decay après l'Attack et que l'Envelope va directement à l'étape Sustain. Au réglage maximum, le DECAY peut être environ vingt secondes avant le début de la phase de Sustain.

Plage entre 0 et 20 secondes

S - Sustain



"S" est le niveau de soutien. Contrairement à A, D & R, Sustain n'est pas une valeur de temps; c'est une valeur de niveau. Sustain détermine à quel niveau la sortie de l'enveloppe reste constante lorsqu'une note est maintenue. Au minimum, il n'y a pas de sustain, donc la sortie de l'enveloppe s'arrête jusqu'à ce qu'elle soit redéclenchée. Des réglages de sustain plus élevés signifient que la sortie de l'enveloppe sera constante tant qu'une note est maintenue enfoncée.

R - Release



'R' est la valeur de temps de libération. Une fois qu'une note a été relâchée, le son continue de décroître pendant la durée de la Release. Augmenter ce fader allonge le temps de relâchement. L'abaisser diminue le temps de relâchement.

Plage de 0 à 20 secondes.

ENVELOPE TYPES



Comme chaque enveloppe est capable d'avoir des contours simples ou complexes, Omnisphere affiche l'état de la forme de l'enveloppe avec deux icônes:

L'icône Simple ressemble aux quatre curseurs ADSR et sera affichée tant que l'enveloppe n'a que 4 étapes.

Lorsqu'une enveloppe comporte plus de 4 étapes, son icône change pour afficher l'icône Complex, qui ressemble à une enveloppe complexe, et comprend un bouton «X».

X BUTTON



Lorsque vous cliquez sur le bouton X, les contours de l'enveloppe complexe deviennent SIMPLES et l'icône revient à l'icône SIMPLE.

Lorsque vous souhaitez simplifier une enveloppe, vous pouvez utiliser le bouton X pour réinitialiser rapidement une enveloppe complexe à une enveloppe de style ADSR simple. Cela ne peut pas être annulé, alors utilisez-le avec prudence!

REMARQUE: La modification de la forme d'une enveloppe en complexe peut être effectuée en chargeant une présélection d'enveloppe complexe ou en accédant à la page Zoom d'enveloppe et en ajoutant des étapes.

VELO (ENVELOPE VELOCITY)



VELO est l'abréviation de Velocity Sensitivity et est disponible pour les enveloppes AMP et FILTER. Le bouton Velocity contrôle la quantité de vélocité MIDI affectant le signal de sortie de l'enveloppe. Le déplacement du bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la sensibilité dynamique de l'enveloppe, et le fait de le déplacer dans le sens contraire des aiguilles d'une montre diminue la sensibilité. Ce contrôle est dupliqué en tant que fader dans les zooms AMP et FILTER Envelopes.

NOTE: Chacune des commandes VELO (Velocity) pour les deux enveloppes AMP et FILTER sont indépendantes. Le contrôle VELO affecte uniquement l'enveloppe sélectionnée.

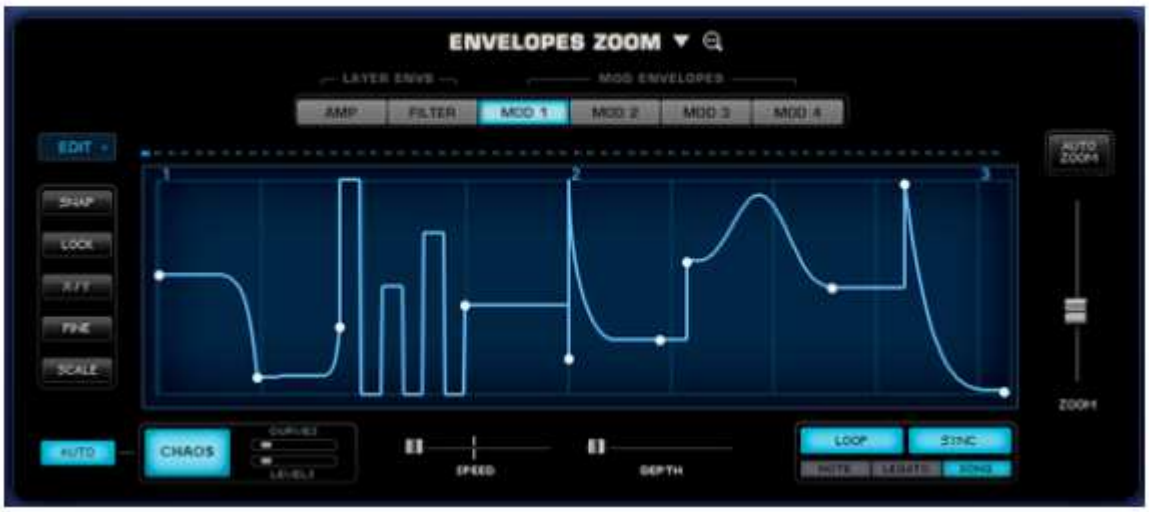
ENVELOPE DEPTH



Les contrôles DEPTH sont dédiés aux quatre enveloppes MOD. Tourner ce bouton dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la quantité d'enveloppe de modulation envoyée à la matrice de modulation. Le paramètre par défaut est au maximum.

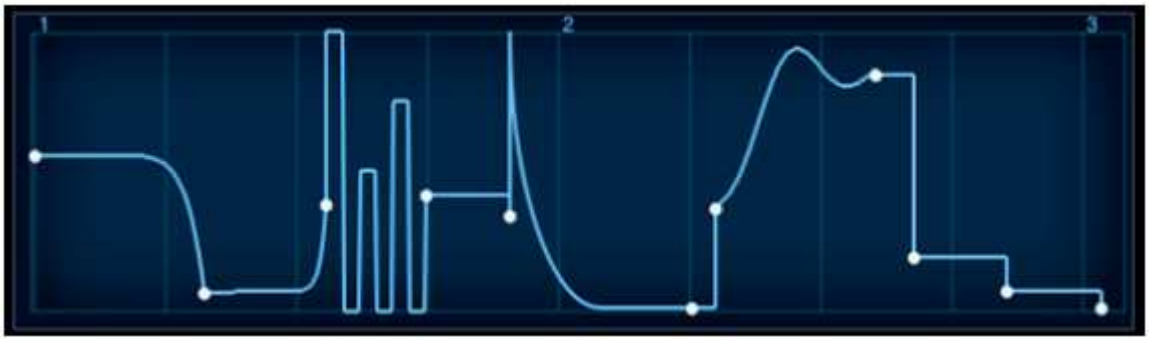
REMARQUE: Les contrôles DEPTH pour les enveloppes de modulation sont indépendants. Le contrôle DEPTH n'affecte que l'enveloppe sélectionnée.

LAYER PAGES - Envelopes Zoom



La page ENVELOPE ZOOM permet une édition précise des huit enveloppes disponibles dans une pièce. Des enveloppes complexes peuvent être créées avec des centaines d'étapes. Chaque segment d'enveloppe peut recevoir l'un des neuf préréglages de courbe différents. Ceux-ci comprennent des bosses, des pointes, des impulsions, des courbes et des transitions linéaires. Il n'est pas nécessaire de choisir entre une enveloppe simple ou complexe, puisqu'elles existent toutes deux simultanément. Toute modification apportée aux curseurs ADSR de la page MAIN sera reflétée sur la page Envelopes Zoom.

Une enveloppe complexe peut être configurée en outre via un ensemble d'options d'édition dédié qui peut affiner, mettre à l'échelle et modifier des parties spécifiques de l'enveloppe. Les contours de l'enveloppe peuvent être répétés ou «non répétés» pour ajouter ou supprimer facilement d'autres étapes.



Le zoom d'enveloppe a une fonction CHAOS spéciale, qui peut randomiser la forme de l'enveloppe. Le chaos peut également être configuré pour changer automatiquement à chaque cycle, créant des enveloppes qui changent constamment. Le degré d'influence du CHAOS sur l'enveloppe est déterminé par des mini-curseurs de probabilité dédiés.

Vous pouvez également créer une enveloppe Groove Lock ™ simplement en faisant glisser et en déposant un fichier MIDI standard (par exemple, à partir de Stylus RMX) sur l'affichage de l'enveloppe. Cela crée automatiquement une enveloppe rythmique correspondant au groove contenu dans le fichier MIDI.

LAYER PAGES – Envelopes Zoom Preset Menu



Deux menus déroulants permettent d'accéder aux paramètres prédéfinis d'enveloppe. L'un est sur les pages LAYER à côté de l'étiquette ENVELOPES, l'autre se trouve dans la vue Zoom Envelopes à côté de l'étiquette ENVELOPES ZOOM.

Les menus déroulants afficheront une liste de divers préréglages d'enveloppe ainsi que des options pour enregistrer, copier et coller des enveloppes.

Les préréglages d'enveloppe contiennent tous les contours d'une même enveloppe. La fonction Save Envelope Preset vous permet d'enregistrer des enveloppes pour les rappeler ultérieurement. Les enveloppes peuvent être copiées dans d'autres enveloppes, calques ou pièces à l'aide des fonctions Copier / Coller l'enveloppe prédéfinie. Cela fournit un moyen rapide et pratique de travailler avec des enveloppes, et Omnisphere est livré avec un grand nombre de préréglages d'enveloppe intéressants et utiles à explorer.

Sauvegarde et chargement des préréglages d'enveloppe

Pour enregistrer un paramètre Envelope personnalisé, sélectionnez Enregistrer le préréglage de l'enveloppe. Un dialogue de sauvegarde standard apparaîtra. Assurez-vous que le préréglage en cours d'enregistrement porte un nom. Omnisphere ajoutera automatiquement l'extension ".env" au nom.

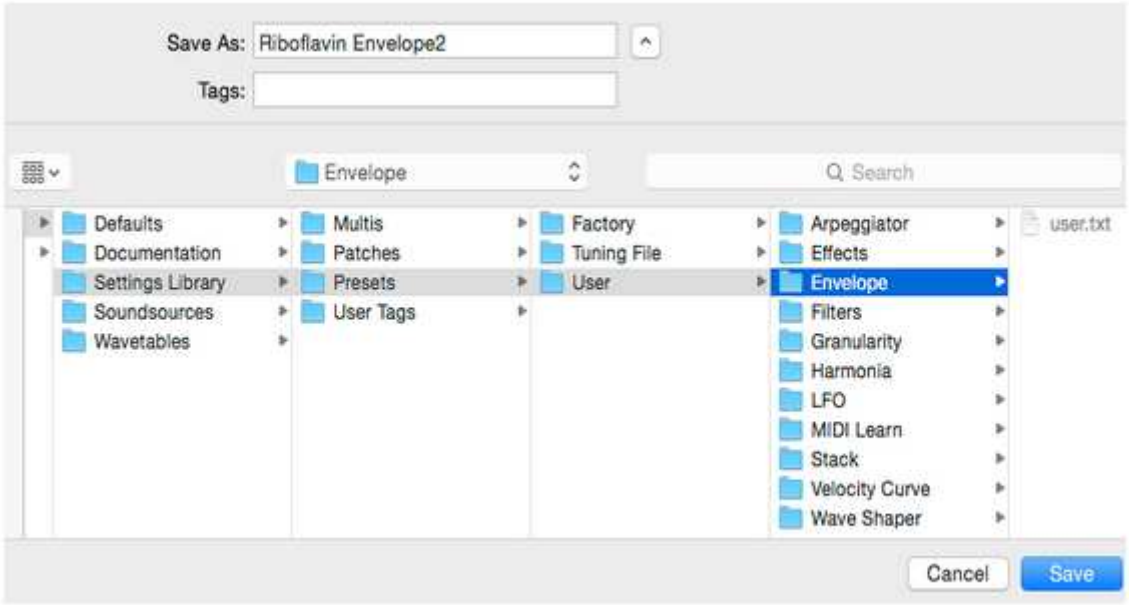
Par défaut, le préréglage Envelope sera sauvegardé dans le répertoire suivant dans votre dossier STEAM:

Une fois qu'un nouveau Preset a été enregistré, il peut être chargé à l'aide du menu Envelope Presets. Utilisez l'un des menus déroulants et naviguez jusqu'à votre nouveau Preset sauvegardé.

STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Préréglages / Utilisateur / Enveloppe

Vous pouvez également créer des sous-dossiers personnalisés dans le dossier Envelope pour organiser les préréglages personnalisés en fonction de vos propres préférences.

Une fois qu'un nouveau Preset a été enregistré, il peut être chargé à l'aide du menu Envelope Presets. Utilisez l'un des menus déroulants et naviguez jusqu'à votre nouveau préréglage sauvegardé.



REMARQUE: Pour charger un préréglage d'enveloppe partagé, il doit d'abord être placé dans le dossier suivant:

STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Préréglages / Utilisateur / Enveloppe

Seulement alors il apparaîtra sur la liste des presets.

Copier et coller des préréglages d'enveloppe

Sélectionnez "Copy Envelope Preset" dans le menu Presets pour copier les contours actuels de l'enveloppe. Sélectionnez ensuite l'enveloppe à laquelle vous souhaitez le copier. Cela peut être n'importe laquelle des enveloppes dans la pièce actuelle - ou dans toute autre pièce. Dans le menu Presets, sélectionnez "Paste Envelope Preset" et l'Envelope copiée le remplacera.

REMARQUE: Il n'y a pas de 'Annuler' pour Coller une enveloppe, soyez donc prudent lorsque vous les copiez et les collez.

EDIT PAGE – Envelope Page Buttons



Au-dessus de la zone d'affichage de l'enveloppe se trouvent six boutons qui sélectionnent les contrôles pour les six enveloppes disponibles dans le calque actuel.

REMARQUE: les enveloppes AMP et FILTER affichées sont uniquement pour le calque actuel, l'autre calque doit être sélectionné pour voir les deux autres enveloppes AMP / FILTER.

LAYER PAGES - Mod Envelopes Timeline



Les quatre enveloppes MOD ont chacune un indicateur LED qui suit le temps qu'il faut pour jouer à travers le contour de l'enveloppe. Le taux de contour de l'enveloppe fera en sorte que ces LED traceront comme un guide visuel. L'affichage de la chronologie LED est également utile pour surveiller les différents types de déclenchement d'enveloppe.

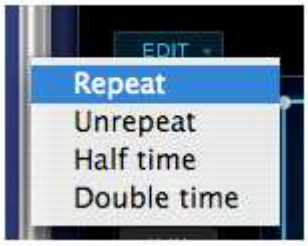
Par exemple, si le déclenchement "NOTE" est activé, l'affichage LED commencera au début de l'enveloppe chaque fois qu'une note est déclenchée. Si "LEGATO" est sélectionné, les LED continueront à avancer le long de la timeline même si de nouvelles notes legato sont déclenchées.

REMARQUE: Tant qu'une enveloppe MOD n'a pas été configurée comme source de modulation pour une cible dans Omnisphere, l'affichage LED sera éteint.

LAYER PAGES - Envelopes Zoom Edit



Il existe quatre différents ajustements automatisés de l'enveloppe, qui offrent un moyen simple de doubler et / ou de réduire de moitié le nombre total de points d'enveloppe. Ces options peuvent également modifier rapidement la vitesse de lecture des enveloppes.



Repeat	Chaque fois que 'Répéter' est sélectionné, toutes les étapes dans l'enveloppe seront dupliquées, doublant le nombre de points.
Unrepeat	Peut annuler toutes les répétitions qui ont été faites. La répétition peut également être utilisée pour "réduire de moitié" le nombre de segments dans une enveloppe.
Half time	Chaque fois que cette option est sélectionnée, la moitié du temps modifie la vitesse du contour de l'enveloppe de moitié.
Double time	La vitesse du contour de l'enveloppe doublera à chaque fois que ce sera sélectionné.

LAYER PAGES - Envelopes Zoom Display



Le contour de l'enveloppe actuelle peut être modifié à partir de cet affichage. Le point à l'extrême gauche est toujours le temps d'attaque et sur les deux derniers points à droite, les niveaux Sustain et Release. Le temps est représenté horizontalement et le niveau est sur l'axe vertical.

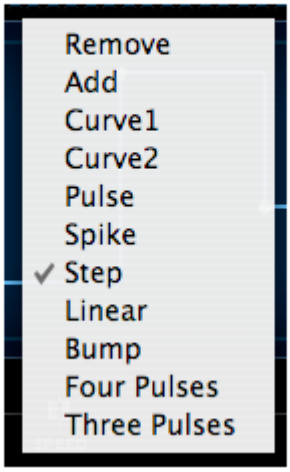
Pour ajouter une étape supplémentaire à l'enveloppe, cliquez avec le bouton droit de la souris (Control-Click) et sélectionnez «ajouter» dans le menu contextuel. Lorsqu'un point supplémentaire est ajouté, tous les points vers la droite sont décalés pour faire de la place pour la nouvelle étape. Lorsque vous sélectionnez entre deux points, un nouveau point est inséré au milieu de la scène et les points situés à droite ne sont pas décalés.

Sélectionner et faire glisser n'importe quel point de l'affichage changera la position du point. Sélectionner n'importe où il n'y a pas de ligne ou de point déplacera la grille d'arrière-plan en avant et en arrière.

Quand un point a été sélectionné, une petite fenêtre numérique apparaîtra au-dessus de l'écran qui indique les réglages de niveau pour ce point (0.000 est minimum et 1.000 est maximum).

Un clic droit (ou un clic sur un contrôle) dans la zone d'affichage fait apparaître le menu Courbes d'enveloppe, qui est expliqué ci-après.

LAYER PAGES - Envelopes Curves



Toutes les huit enveloppes dédiées d'Omnisphere sont capables de générer des contours avec des centaines de points. Un clic droit / Ctrl-n'importe où sur l'écran Envelope fait apparaître une liste permettant d'ajouter ou de supprimer des points, suivie d'une liste de courbes prédéfinies.

Cliquer et glisser directement sur la courbe peut changer l'orientation et la position des courbes. Une croix apparaîtra qui déplacera la courbe dans n'importe quelle direction dans les limites de la courbe.

Certaines courbes utilisent par défaut les paramètres de niveau maximum, tels que Spike, Pulse et Bump. Pour réduire les niveaux, cliquez et faites glisser et les cheveux croisés apparaîtront qui permettront de modifier l'amplitude de la courbe.

Remove Supprime le point actuellement sélectionné

Add  Place un nouveau point à l'endroit de l'affichage Envelope.

Curve1  Une pente progressive entre les points

Curve2  Une pente plus raide, plus exponentielle entre les points.

Pulse  Place une forme d'impulsion à trois angles entre deux points.

Spike  Un point pointu avec une pente progressive d'un côté.

Step  Ajoute un angle droit entre les points.

Linear  Place une ligne droite entre les points.

Bump  Une bosse arrondie qui monte et descend entre les points.

Four Pulses  Introduit quatre impulsions entre les points

Three Pulses  Introduit trois impulsions entre les points

NOTE: Les enveloppes ne peuvent jamais avoir moins de quatre points, car elles correspondent à l'ADSR de l'enveloppe simple. Tenter de supprimer ces points ADSR sera ignoré.

ASTUCE: Double-cliquer sur un point de l'enveloppe le supprimera.

REMARQUE: Le fait qu'une enveloppe soit considérée comme SIMPLE ou COMPLEXE dépend du nombre de points (ou d'étapes) dont elle dispose. Comme il existe de nombreuses courbes prédéfinies disponibles, il est possible d'avoir une enveloppe SIMPLE, mais avec une forme complexe, car elle n'a que quatre points;

LAYER PAGES - Envelope Editing Controls



Ces commutateurs de mode offrent plusieurs méthodes pour l'édition précise des enveloppes.

ENVELOPES ZOOM SNAP



Lorsque SNAP est sélectionné, tout repositionnement horizontal d'un point est limité à 16 notes. L'affichage de l'enveloppe a des lignes de référence verticales, ce qui est utile lorsque vous utilisez SNAP pour aligner les points sur les divisions de doubles croches.

Si l'enveloppe est courte, sous quelques secondes, les points SNAP sont proportionnellement faibles. Lorsqu'une enveloppe est longue, les points d'accrochage semblent être plus grands.

Raccourci clavier - Option / Alt

ENVELOPES ZOOM LOCK



Lorsque LOCK est activé, tous les points situés à droite du point sélectionné peuvent être déplacés en un seul groupe d'étapes. La seule restriction est la plage actuelle de l'affichage de l'enveloppe.

Raccourci clavier -Commandement / Contrôle

ENVELOPES ZOOM X/Y



Cela va contraindre les mouvements verticalement ou horizontalement.

Raccourci clavier - Maj

ENVELOPES ZOOM FINE



Le déplacement des points sera à une résolution supérieure à la normale lorsque FINE est activé. Les nombres dans la fenêtre de valeur seront proportionnellement petits tant que FINE est utilisé.

ENVELOPES ZOOM SCALE



La durée de l'enveloppe sera mise à l'échelle en faisant glisser l'un des points à l'intérieur (sauf le premier). Glisser vers la droite augmentera la durée et la faire glisser vers la gauche la diminuera. La mise à l'échelle de l'enveloppe au-delà de la limite de l'affichage de l'enveloppe semblera «écraser» la plupart des points, mais si vous sélectionnez AUTO ZOOM, la vue sera agrandie pour s'adapter à tous.

REMARQUE: Lorsque vous effectuez un zoom avant, cliquer et glisser dans une zone vide de l'affichage de l'enveloppe fera glisser l'affichage vers la gauche ou la droite.

ASTUCE: Lorsque vous modulez Pitch en utilisant Mod Envelopes, utilisez Alt / Opt-Shift pour aligner les points sur des demi-tons.

LAYER PAGES - Envelopes Zoom Chaos



Le contour de l'enveloppe peut être randomisé avec la fonction spéciale CHAOS. CHAOS peut modifier les paramètres de niveau pour tous les points d'une enveloppe, ainsi que les transitions de courbe entre les points.

Le chaos fonctionne en prenant les points existants dans une enveloppe et en randomisant leurs niveaux et leurs courbes en fonction de deux contrôles. Les deux curseurs de la section CHAOS, CURVES et LEVELS, contrôlent la probabilité de randomisation. De plus, les quatre enveloppes de modulation possèdent une fonction automatique qui rend aléatoire le CHAOS à chaque cycle de l'enveloppe.

CHAOS AUTO



Lorsque cette option est activée, les paramètres Level et Curve sont re-randomisés à chaque cycle de l'enveloppe. Par exemple, si le cycle d'une enveloppe dure deux secondes, toutes les deux secondes, le contour change en fonction des paramètres des curseurs de probabilité CURVES et LEVELS.

REMARQUE: Le commutateur AUTO n'est disponible que sur les enveloppes de modulation 1 à 4.

CHAOS SWITCH



Chaque fois que le bouton CHAOS est sélectionné, il va randomiser le contour de l'enveloppe. Les deux mini-curseurs adjacents, CURVES et LEVELS, déterminent la probabilité de randomisation lorsque CHAOS est sélectionné.

NOTE: CHAOS n'affecte que les points existants dans une enveloppe; il n'ajoutera ou supprimera aucune étape.

CHAOS CURVES



Plus le curseur de probabilité Curves est élevé, plus la probabilité de variance dans les courbes entre les étages est grande. Des réglages plus élevés lisseront également les types de transition Envelope plus nets, tels que bump, pulse, spike, linear et les courbes à trois et quatre impulsions.

CHAOS LEVELS



L'amplitude des points Envelope sera modifiée plus ou moins fréquemment, selon le réglage de ce contrôle. Au réglage minimum, les niveaux des points ne changeront que légèrement. Les réglages maximum produiront des changements plus spectaculaires dans les valeurs de niveau des étapes.

NOTE: Les changements de NIVEAU sont strictement verticaux; aucun point n'est déplacé horizontalement avec CHAOS.

LAYER PAGES - Envelopes Zoom Speed



Contrôle la rapidité de cycle de l'enveloppe. Il s'agit d'un contrôle basé sur le tarif, basé sur la durée de l'enveloppe.

Par exemple, si le cycle de l'enveloppe est de 2 secondes et que le curseur SPEED est réglé sur 0,50, l'enveloppe prendra 4 secondes pour terminer son cycle. Si le curseur SPEED est réglé sur 5.00, l'enveloppe fonctionnera 3 fois par seconde. Ce contrôle peut être modulé.

Plage 0.10X-10.0X (1.00X est la valeur par défaut)

LAYER PAGES - Envelope Velocity



Le curseur VELO est un doublon du bouton situé dans la section Amp & Filter Envelope des pages Layer. Ce curseur contrôle l'effet de MIDI Velocity sur la sortie des enveloppes Amp et Filter. Déplacer le curseur vers la droite augmente la sensibilité dynamique de l'enveloppe et la déplacer vers la gauche la diminue.

NOTE: Chacune des commandes VELO (Velocity) pour les deux enveloppes AMP et FILTER sont indépendantes. Le contrôle VELO affecte uniquement l'enveloppe sélectionnée.

LAYER PAGES - Envelope Zoom Depth



Le curseur Depth est une copie du bouton situé dans la section MODS Envelope des pages Layer. Aux réglages minimum, peu ou pas de modulation sera envoyée à la matrice de modulation. Au réglage maximum, la sortie complète de l'enveloppe de modulation affectera la matrice de modulation.

Plage 0 à 1.00

LAYER PAGES - Envelope Zoom Trigger



Plusieurs modes sont disponibles pour déterminer comment l'enveloppe est déclenchée et cyclée. Les modes NOTE / LEGATO / SONG sont uniquement disponibles sur les enveloppes de modulation.

LOOP



Ce commutateur active la boucle d'enveloppe. Lorsque cette option est sélectionnée, l'enveloppe se répète continuellement.

SYNC



L'enveloppe se synchronisera au tempo de la chanson. LOOP et SYNC peuvent être sélectionnés en même temps pour que l'enveloppe effectue un cycle et se synchronise sur le tempo de la chanson.

NOTE/LEGATO/SONG



Ces trois commutateurs de mode ne sont disponibles que sur les enveloppes de modulation car elles sont liées à l'affichage de la chronologie des enveloppes de modulation.

NOTE - L'enveloppe est redéclenchée avec chaque touche enfoncée.

LEGATO - L'Enveloppe est déclenchée sur la première note d'un passage legato.

SONG - L'Enveloppe suit la position de la chanson dans l'hôte.

LAYER PAGES – Envelopes Zoom – Zooming

AUTO ZOOM



La sélection du bouton ajustera automatiquement tous les points dans l'affichage de l'enveloppe.

ZOOM



Ce curseur contrôle la taille de l'affichage de l'enveloppe. À la valeur minimale, il affichera une petite partie du premier segment et un réglage maximum toutes les 100 barres sont visibles.

Si votre souris a une molette de défilement, vous pouvez l'utiliser pour zoomer. Passez la souris sur l'affichage de l'enveloppe et déplacez la molette de défilement pour zoomer.

REMARQUE: Si le contour Enveloppes est très court, inférieur à 1 4 d'une barre, le curseur Zoom ne pourra pas remplir la zone d'affichage de l'enveloppe avec l'enveloppe complète.

LAYER PAGES - Polyphonic Mod Envelopes



Mod Envelope 4 peut être monophonique ou polyphonique. Lorsque vous sélectionnez l'onglet MOD 4 dans le Zoom enveloppe, vous verrez un petit bouton, marqué "P" à droite de l'onglet.

L'engager fait polyphonique de Mod Envelope 4, signifiant que chaque note déclenchera sa propre enveloppe, au lieu de toutes les notes partageant la même enveloppe.

Pour le démontrer, faites un clic droit sur le bouton Fine Pitch et sélectionnez "Modulate with Envelope". Ensuite, sélectionnez Mod Envelope 4 comme source dans la barre latérale Modulation, puis chargez le préréglage "00. ADSR par défaut" dans le menu Envelope Presets. En mode monophonique ("P" OFF), jouez et maintenez le médium C, puis jouez C une octave plus bas. Vous remarquerez que lorsque vous jouez la deuxième note, le médium C est également modulé. Relâchez les deux notes, engagez l'enveloppe polyphonique ("P" ON) et essayez à nouveau.

Lorsque vous jouez les deux notes de la même manière, chacune d'elles sera modulée indépendamment.

LAYER PAGES - Groove Lock - Envelopes

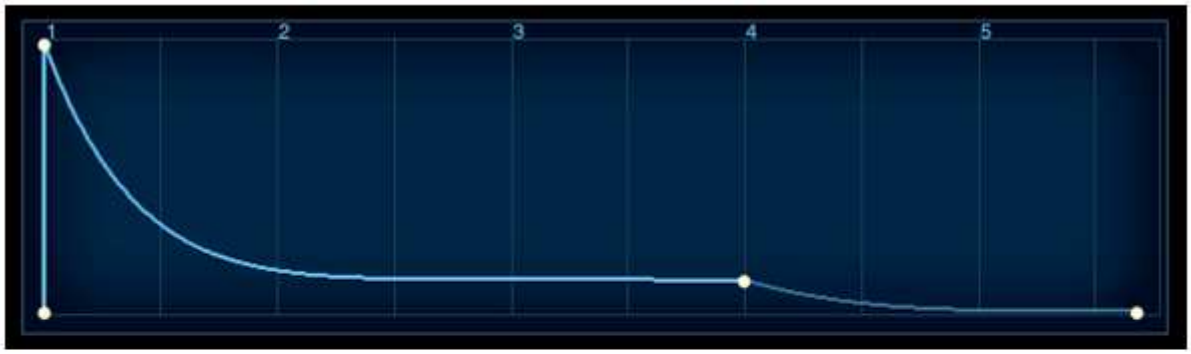


Groove Lock ™ est l'une des fonctionnalités les plus innovantes d'Omnisphere. Avec Groove Lock ™, vous pouvez verrouiller le groove des enveloppes à la sensation de n'importe quel fichier Stylus RMX ou Standard MIDI. Cela augmente considérablement le potentiel rythmique des Enveloppes Omnisphere. Vous pouvez créer instantanément une enveloppe Groove Lock ™ en faisant simplement glisser et déposer n'importe quel fichier MIDI standard (par exemple, à partir de Stylus RMX) sur l'écran Envelope. Cela peut être appliqué à l'un des types d'enveloppe disponibles; AMP, filtre et mod.

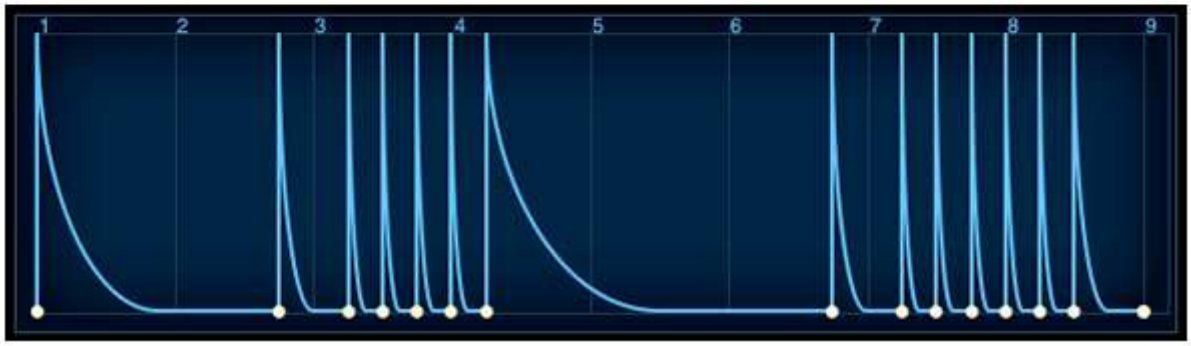
Lorsque vous déposez un fichier MIDI sur l'affichage d'enveloppe, il importe les informations rythmiques contenues dans ce fichier MIDI, ce qui entraîne une enveloppe rythmique complexe.

C'est un moyen très rapide et pratique de créer des enveloppes complexes, et de réduire considérablement le temps nécessaire pour créer de telles enveloppes à partir de zéro.

Original ADSR Envelope



Complex Envelope after Groove Lock™ applied



L'utilisation de fichiers MIDI constitue un excellent point de départ pour la création de nouvelles enveloppes intéressantes. Il permet aux enveloppes d'être Groove Locked à d'autres plug-ins Spectrasonics, ou à toute phrase musicale MIDI dans votre projet.

REMARQUE: lorsque vous déposez un fichier MIDI sur l'affichage d'enveloppe, il remplace l'enveloppe existante. Si vous le souhaitez, vous pouvez enregistrer votre enveloppe actuelle sous la forme d'un préréglage d'enveloppe avant de créer la nouvelle enveloppe Groove Lock.

LAYERS PAGE - LFOs



Les LFO (Low Frequency Oscillators) sont utilisés pour les effets de modulation cycliques tels que le vibrato, le tremolo, les balayages de filtre et les effets de panoramique automatique.

Omnisphere a six LFO indépendants disponibles pour chaque partie. Les six LFO ont un ensemble de paramètres identiques et peuvent être utilisés comme sources dans la matrice de modulation d'Omnisphere.

LFO PRESETS



La sélection de la flèche de menu dans l'en-tête de la section affiche un menu déroulant qui permet de copier, coller et sauvegarder les réglages du LFO en tant que préréglages. En dessous se trouve la liste des préréglages du LFO disponibles, qui peuvent être appliqués au LFO actuellement sélectionné. Lorsque le LFO est configuré pour moduler un paramètre Omnisphere, ces préréglages peuvent être auditionnés.

LFO NUMBER



Sous l'en-tête de la section se trouvent les boutons de page numérotés de 1 à 6, chacun représentant un LFO. La sélection d'un bouton affiche les valeurs actuelles des paramètres de ce LFO.

LAYER PAGES - Waveforms

Chacun des LFO d'Omnisphere peut avoir sa propre forme d'onde. Il y a neuf formes d'onde LFO disponibles.



Sine – A smooth c-shape that begins positive and then curves negative and back again. Useful for sweeps and vibrato.



Triangle – Is a positive/negative-shape like the Sine, but without curvature. Useful for sweeps and vibrato.



Square – Starts at maximum positive value and then drops to maximum negative value. Useful for trills and pulsing effects.



Rounded Square – A smoothed Square wave. Ideal for smooth pulsing.



Ramp – A linear slope from highest to lowest to highest value. This waveform is also frequently referred to as a sawtooth wave. Useful for sweeps.



Reverse Ramp – A linear slope from lowest to highest value. This waveform is also frequently referred to as an inverted sawtooth wave. Useful for reverse sweeps



Sample and Hold – Steps through random values. Useful for analog synth effects.



Heartbeat – Modeled after a human heartbeat



Noise/Random - Similar to Sample and Hold, with random values, but doesn't step, the values change immediately. Useful for adding chaos.

Les formes d'onde peuvent être modifiées en sélectionnant les boutons pas à pas ou en cliquant sur la forme d'onde elle-même, ce qui affichera le menu de sélection de forme d'onde.

LAYER PAGES - LFO Rate



Le bouton Rate contrôle la vitesse du cycle du LFO. Le bouton Rate a deux modes. Ces modes dépendent de l'état du bouton LFO Sync.

• SYNC OFF - La fréquence du LFO n'est pas synchronisée avec le tempo de l'hôte mesuré en Hz. Le taux augmente quand il est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre.

• SYNC ON - La fréquence du LFO est synchronisée sur le tempo de l'hôte. La modification du taux en mode Sync fait défiler les différents groupes de valeurs rythmiques: les valeurs métriques se trouvent au début de la plage du bouton, suivies des triplets en pointillés et plus récents lorsque le bouton de taux est augmenté.

8x - cette valeur étire un cycle sur huit mesures.

1/8 - cette valeur fait cycler le LFO sur chaque croche.

1/8 point - cette valeur fait cycler le LFO sur chaque croche pointée.

Triplet 1/8 - cette valeur fait cycler le LFO de chaque triolet de croches

Plage (mode de synchronisation activé)

32X, 16X, 8X, 7X, 6X, 5X, 4X, 3X, 2X,

1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64, 1/96,

1/1 point, 1/2 point, 1/4 point, 1/8 point, 1/16 point,

1/1 triplet, 1/2 triplet, 1/4 triplet, 1/8 triplet, 1/16 triplet

Plage (mode de synchronisation désactivé) 0 à 48Hz

LAYER PAGES - LFO Depth



Ce bouton contrôle la profondeur du LFO. Plus le réglage est élevé, plus la quantité de signal LFO envoyée à la matrice de modulation est grande.

LAYER PAGES - LFO Delay



Le curseur Delay détermine la vitesse à laquelle la profondeur du LFO atteindra sa force maximum après le déclenchement d'une note. Ceci permet d'introduire progressivement la modulation, par exemple pour obtenir un vibrato retardé.

Lorsque le curseur est réglé au maximum, il faut environ 5 secondes pour que la profondeur du LFO atteigne sa valeur maximale.

Le LFO Delay fonctionne toujours dans un mode de déclenchement de style «legato», où les notes legato suivantes ne réenclenchent pas le début du retard du LFO. Le mode Trigger LFO n'a aucun effet sur le curseur Delay, puisqu'il est toujours en mode de déclenchement "legato".

LAYER PAGES - LFO Sync



Le commutateur Sync détermine le comportement du LFO. Lorsque la synchronisation est activée, le LFO verrouille sa fréquence sur le tempo du morceau de l'hôte. De plus, les valeurs assignées au bouton Rate changent. Au lieu d'afficher une valeur en Hz, les valeurs sont affichées en valeurs rythmiques.

(Voir le taux de LFO pour les différentes valeurs disponibles lorsque SYNC est activé)

LAYER PAGES - LFO Trigger Mode



Le mode de déclenchement du LFO détermine comment le LFO commencera son cycle. Il existe quatre modes de déclenchement LFO disponibles:

Free - Le LFO fonctionnera indépendamment indépendamment du moment où une note est déclenchée.

Remarque - Le LFO redémarre son cycle à chaque nouvelle note jouée.

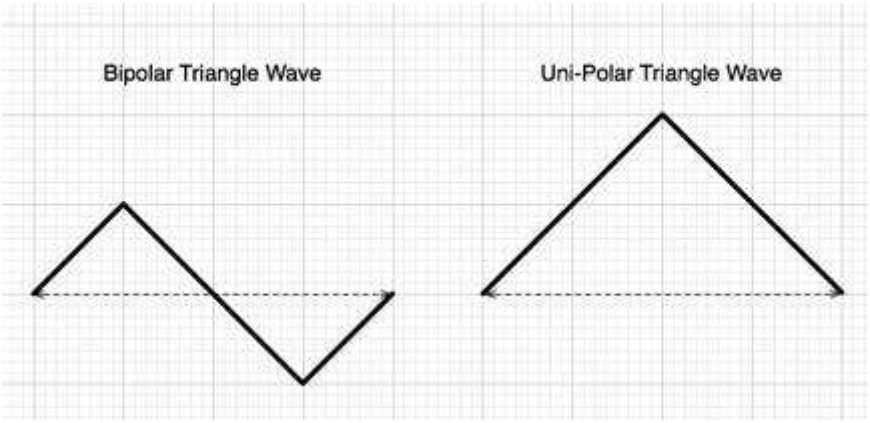
Legato - Le LFO commencera son cycle quand la première note est jouée, mais continuera son cycle quand des notes additionnelles sont jouées. Si des notes staccato sont jouées, le LFO relancera son cycle avec chaque note.

Song Pos - Le LFO suivra les mesures et les temps de la chanson. Ce mode «Song Position» est le meilleur à utiliser si des résultats reproductibles sont requis pour la lecture.

LAYER PAGES - Unipolar Switch



Le commutateur Unipolar est représenté par un petit bouton (+) dans la section LFO dans les pages de calque ou avec un commutateur "Unipolar" dans la section Show Modulation sur la gauche.



Dans cet exemple, la hauteur de l'oscillateur est modulée avec une onde Triangle de LFO1. Si le LFO1 est en mode bipolaire, la hauteur va au-dessus, puis en dessous, la hauteur de la note qui a été déclenchée. En mode Unipolaire, la hauteur ne dépasse que la hauteur de la note déclenchée et la plage de variation de hauteur est supérieure.

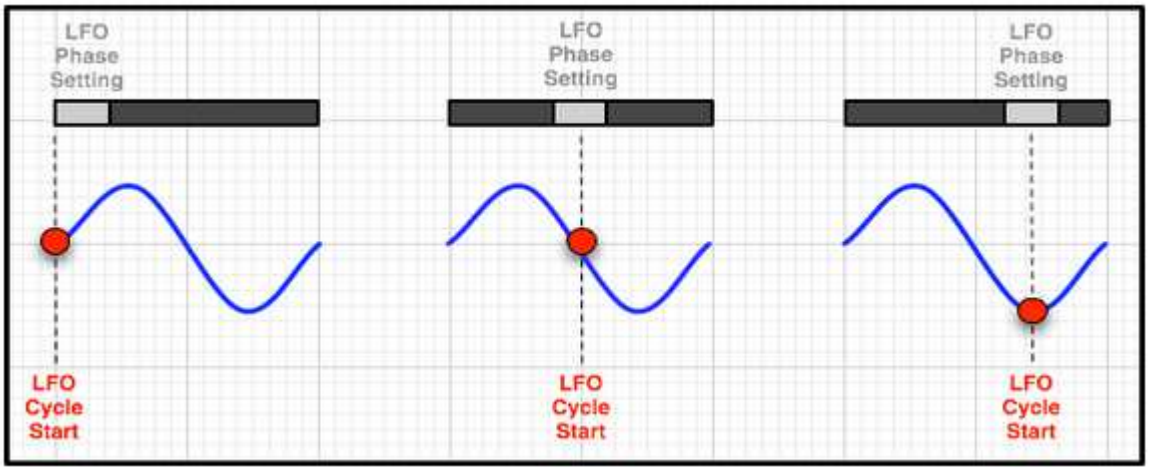
Par exemple, un LFO unipolaire appliqué à la hauteur de l'oscillateur est idéal pour simuler la flexion d'une corde de guitare, car les guitaristes ne courbent généralement les cordes que dans une direction. Une autre utilisation est pour un LFO unipolaire pour moduler la coupure du filtre. Ceci crée souvent de meilleurs balayages de filtre qu'un LFO bipolaire, car un LFO bipolaire passe en dessous du point médian - donc aucun résultat n'est entendu si la fréquence de coupure est basse.

REMARQUE: Si vous souhaitez que la valeur soit négative au lieu de positive, sélectionnez simplement le bouton INVERT dans la section MODULATION.

LAYER PAGES - LFO Phase



Le petit curseur Phase LFO détermine le point auquel la forme d'onde du LFO commencera son cycle. Si le curseur est réglé au minimum, le LFO commencera son cycle au début de la forme d'onde. Lorsque la phase est augmentée, le point dans la forme d'onde que le LFO commencera son cycle sera changé



Par exemple, si le contrôle de phase est au centre du curseur, le LFO se déclenchera à partir du milieu de la forme d'onde. Dans la capture d'écran ci-dessus, la forme d'onde du LFO est une onde sinusoïdale, et si le contrôle de phase est au centre, la forme d'onde commence au point où la pente descend en dessous du point central.



NOTE: Si les six LFO ont été routés comme des sources de modulation et que "Modulate with LFO" est sélectionné pour tous les paramètres supplémentaires, ils seront tous par défaut LFO1. Ces routages vers LFO1 peuvent être remplacés dans la page Mod Matrix Zoom.

LAYER PAGES - Polyphonic LFO

Le LFO 6 peut être monophonique ou polyphonique. Quand vous sélectionnez LFO 6, vous verrez un petit bouton, marqué "P" entre les boutons RATE et DEPTH.

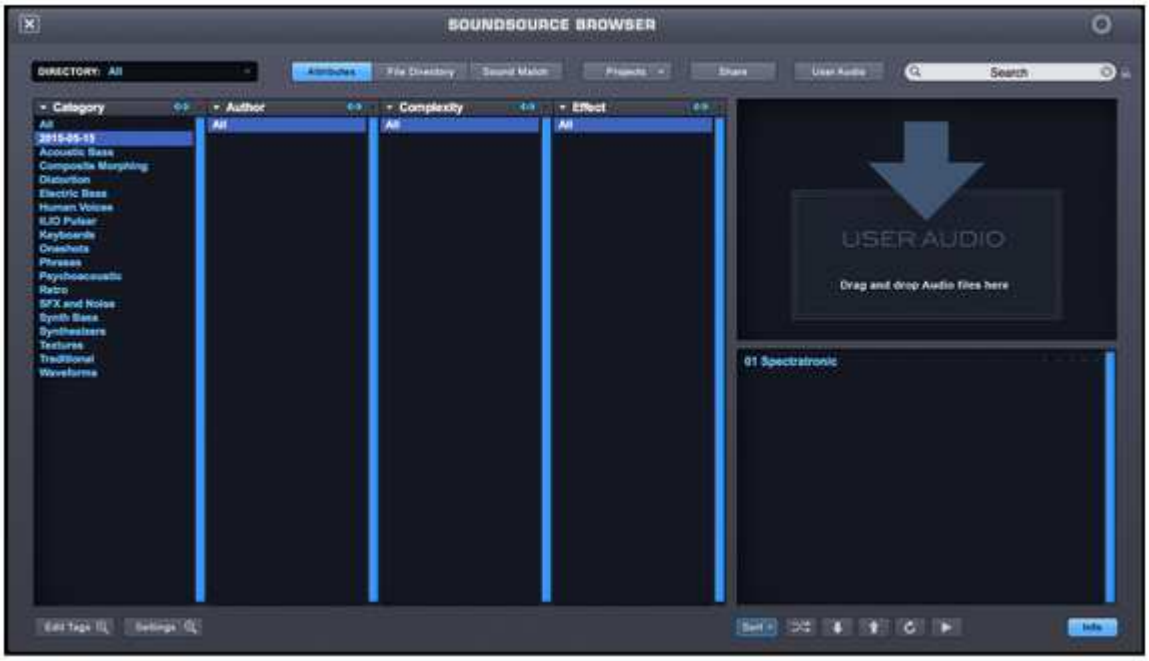


L'engager rend le LFO 6 polyphonique, ce qui signifie que chaque note déclenchera son propre LFO, au lieu de toutes les notes partageant le même LFO.

Pour le démontrer, faites un clic droit sur le bouton Fine Pitch et sélectionnez "Modulate with LFO". Ensuite, sélectionnez LFO 6 comme source dans la barre latérale Modulation, puis chargez le preset "Delayed Vibrato" dans le menu LFO Presets. En mode monophonique ("P" OFF), arpéger rapidement un accord et le maintenir. Vous remarquerez que la hauteur de toutes les notes est modulée simultanément. Relâchez l'accord et engagez le LFO polyphonique ("P" ON).

Lorsque vous jouez à nouveau l'accord de la même manière, la hauteur de chaque note sera modulée indépendamment.

USER AUDIO - Introduction



Omnisphere est un synthétiseur extrêmement puissant qui vous permet d'importer votre propre audio à utiliser en tant que Soundsources pour créer vos propres Patches et Multis. Cela vous permet de créer, de fusionner et de découper de manière créative votre propre son de la même manière que vous le pouvez avec les Soundsources d'usine incluses. Chaque fichier audio importé deviendra une source sonore utilisateur dans Omnisphere.

REMARQUE: La fonction d'importation audio utilisateur n'inclut pas les types complets de fonctions "sampleur" comme le mappage de zone complexe, les round-robins, les vélocités multiples, etc. Gardez à l'esprit que Omnisphere est un synthé et non un sampler. La fonctionnalité Audio de l'utilisateur est conçue pour fournir un moyen très rapide de transformer votre propre audio de manière créative avec toute la puissance de traitement qu'Omnisphere a à offrir.

IMPORTANT: Veuillez respecter tous les droits d'auteur et importer uniquement le matériel pour lequel vous êtes autorisé à utiliser.

USER AUDIO - Basics

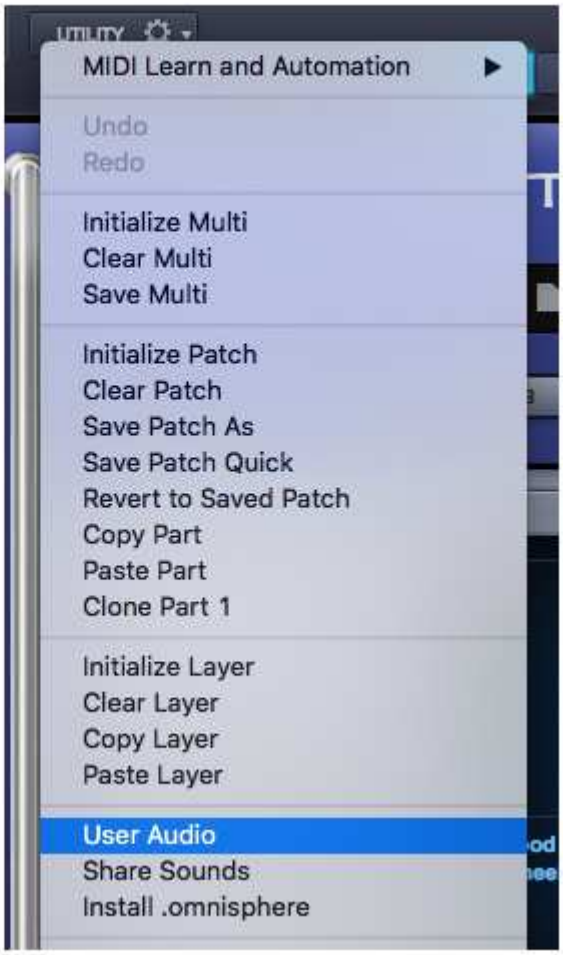


Omnisphere vous permet d'importer votre propre audio à utiliser en tant que Soundsources et de créer vos propres Patches et Multis. Vous pouvez traiter et manipuler votre propre audio de manière créative en utilisant les capacités de synthèse puissantes d'Omnisphere.

Vous voudrez peut-être importer une piste de guitare, une voix, ou même un mix entier et transformer l'audio en quelque chose de complètement différent: une texture cinématique, un son percutant ou même une avance de synthé. Vous pouvez ensuite les enregistrer en tant que Patches et les partager facilement avec d'autres utilisateurs.

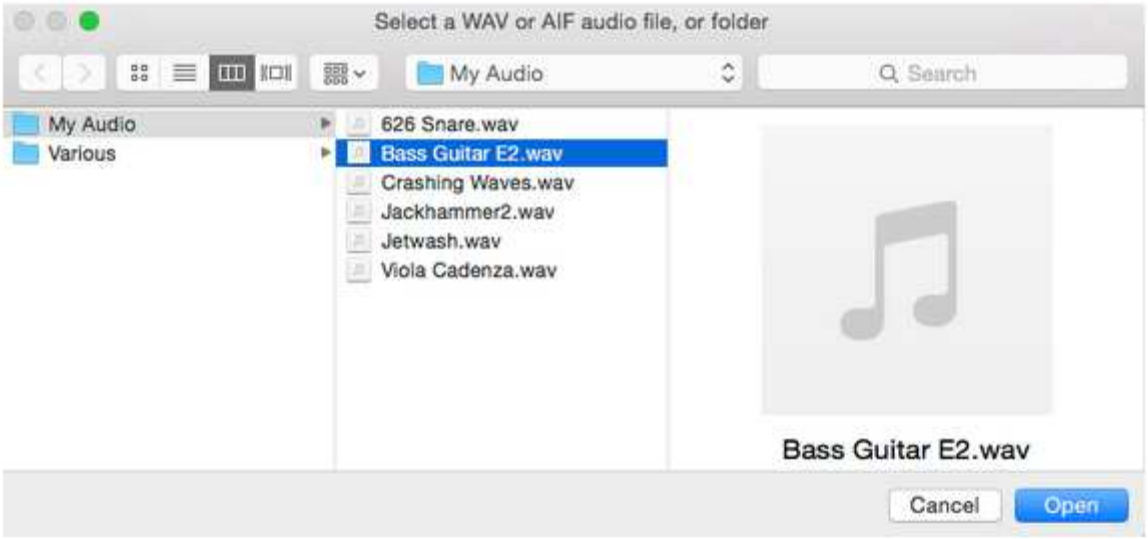
Il y a deux façons d'accéder à la fonctionnalité Audio de l'utilisateur dans Omnisphere: depuis le navigateur Soundsource et il y a aussi un raccourci pratique dans le menu Utility.

Utility Menu Shortcut

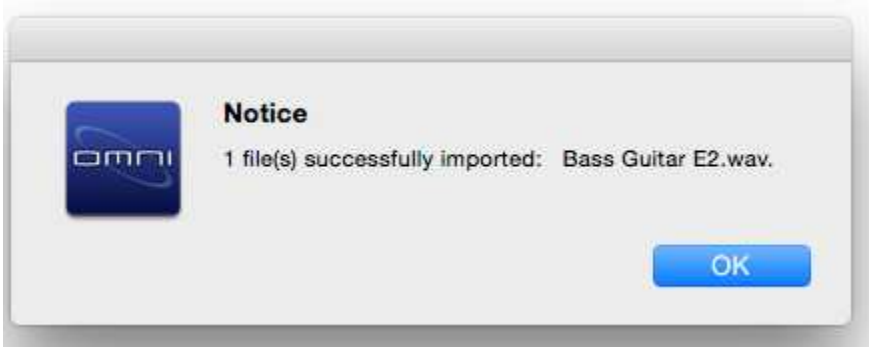


La sélection de "Audio utilisateur" dans le menu Utilitaires affichera une boîte de dialogue de fichier vous invitant à naviguer vers le fichier audio ou le répertoire.

Accédez au dossier (Mac uniquement) ou fichier que vous souhaitez importer et cliquez sur "Ouvrir". Le processus d'importation commencera et ils seront ajoutés au répertoire User Soundsources dans Omnisphere.



Une fois l'audio importé, vous recevrez un avis de confirmation.



Une fois le processus d'importation terminé, le navigateur Soundsource s'affiche et votre audio (maintenant une source sonore utilisateur Omnisphere) est automatiquement sélectionné et reproduit à la note et à la durée définies par les paramètres de la fonction Audition Note.



Pour supprimer l'audio que vous avez importé, vous pouvez le faire en le localisant sur votre disque dur dans le répertoire suivant:

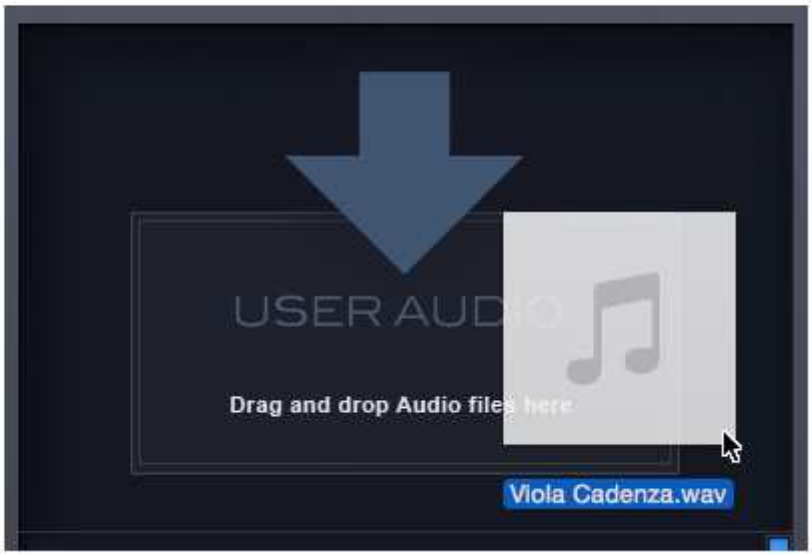
STEAM / Omnipshere / Soundsources / Utilisateur /

Après l'avoir supprimé, vous devez cliquer sur le bouton "Actualiser" dans votre navigateur Soundsource pour refléter les changements.

REMARQUE: Chaque fichier audio importé deviendra une source audio utilisateur dans Omnisphere. La fonction d'importation audio utilisateur ne prend pas en charge les cartes de zone, les round-robins, les vélocités multiples, etc. Rappelez-vous, Omnisphere n'est pas un échantillonneur, c'est un synthétiseur. L'objectif n'est pas de jouer des instruments multi-échantillonnés comme un sampler, mais d'être créatif dans la transformation de votre propre son.

REMARQUE: Si vous convertissez par lots un groupe de fichiers audio, seul le premier fichier importé sera sélectionné et lu.

Soundsource Browser



L'audio peut être importé via le navigateur Soundsource. Vous pouvez faire glisser et déposer des fichiers audio ou des dossiers dans cette zone pour démarrer automatiquement le processus d'importation. Vous pouvez également cliquer sur le volet pour ouvrir une boîte de dialogue de fichier vous invitant à naviguer vers le fichier audio ou le répertoire. En cliquant sur "Ouvrir" va commencer le processus d'importation.

USER AUDIO - Files & Directories

Omnisphere peut importer un ou plusieurs centaines de fichiers audio à la fois. La manière dont les fichiers sont organisés avant l'importation détermine leur organisation dans le navigateur Soundsource d'Omnisphere et dans votre dossier STEAM.

Importation de fichiers uniques ou multiples (pas dans un dossier)

Lors de l'importation de fichiers audio uniques ou multiples, les fichiers sont enregistrés dans votre répertoire Utilisateur, dans un dossier portant la date actuelle. Ce dossier apparaîtra dans la colonne Catégorie du navigateur Soundsource d'Omnisphere.



Sur votre disque, ce dossier réside ici:

STEAM / Omnisphere / Soundsources / Utilisateur

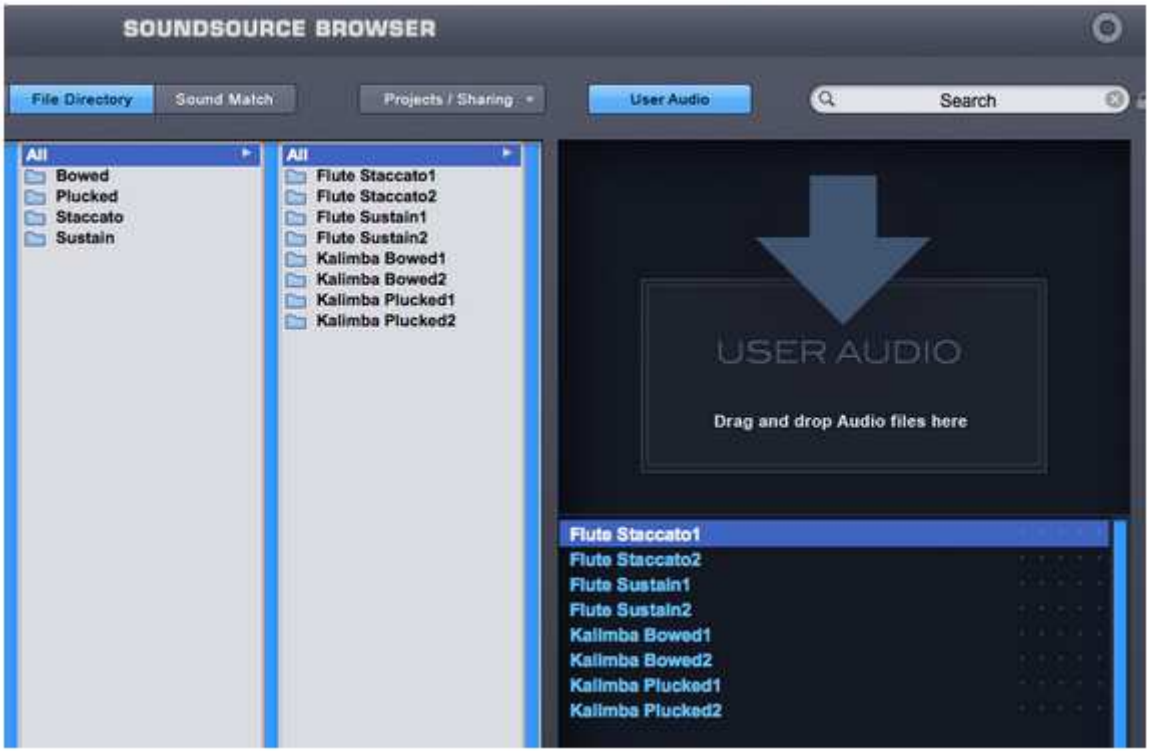
Importation de répertoires (fichiers organisés dans des dossiers)

Omnisphere peut importer des centaines de fichiers audio à la fois dans plusieurs répertoires personnalisés. L'importation à l'aide de cette méthode consiste simplement à sélectionner le (s) dossier (s) supérieur (s) contenant les fichiers audio et à les faire glisser dans le volet Audio de l'utilisateur ou à les localiser via la boîte de dialogue Fichier. Ils seront sauvegardés dans votre répertoire utilisateur et le dossier supérieur apparaîtra dans la colonne Catégorie du navigateur Soundsource d'Omnisphere.

Name	Size	Date Modified	Kind
Flute And Kalimba	177.2 MB	Today, 7:29 PM	Folder
Flute	60.5 MB	Today, 7:28 PM	Folder
Staccato	30.2 MB	Today, 7:28 PM	Folder
Flute Staccato1.wav	29.4 MB	12/7/13, 4:50 AM	Waveform audio
Flute Staccato2.wav	791 KB	12/7/13, 4:47 AM	Waveform audio
Sustain	30.2 MB	Today, 7:28 PM	Folder
Flute Sustain1.wav	791 KB	12/7/13, 4:47 AM	Waveform audio
Flute Sustain2.wav	29.4 MB	12/7/13, 4:50 AM	Waveform audio
Kalimba	116.7 MB	Today, 7:26 PM	Folder
Bowed	58.4 MB	Today, 7:27 PM	Folder
Kalimba Bowed1.wav	28.9 MB	12/7/13, 5:05 AM	Waveform audio
Kalimba Bowed2.wav	29.5 MB	12/7/13, 4:56 AM	Waveform audio
Plucked	58.4 MB	Today, 7:26 PM	Folder
Kalimba Plucked1.wav	29.5 MB	12/7/13, 4:56 AM	Waveform audio
Kalimba Plucked2.wav	28.9 MB	12/7/13, 5:05 AM	Waveform audio

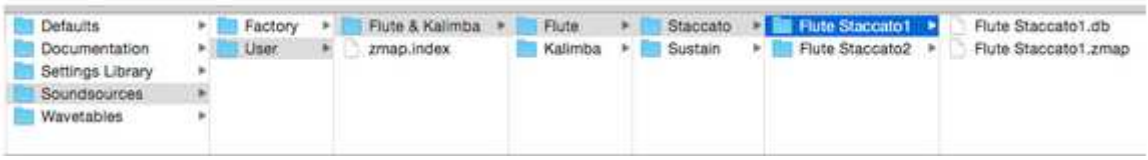
Les trois premiers sous-répertoires sous votre dossier principal peuvent être

affichés en configurant le navigateur Soundsource en mode Répertoire de fichiers.



Sur votre disque, les répertoires seront à l'emplacement suivant:

STEAM / Omnisphere / Soundsources / Utilisateur



REMARQUE: Omnisphere attribue des noms uniques aux fichiers partageant le même nom. Si "Audio File Name" existe déjà dans votre dossier User et que vous importez le même son (ou un son avec le même nom), il sera renommé "Audio File Name_2" après son importation.

USER AUDIO - Loops, Sample Rates, Etc

Format, fréquence d'échantillonnage et profondeur de bits

Omnisphere peut importer des fichiers standard stan- dard ou mono PCM .wav et aif de n'importe quelle fréquence d'échantillonnage avec des profondeurs de bits de 8, 16, 24 et 32.

Certains fichiers, tels que ceux avec compression avancée, ne peuvent pas être importés. Si vous recevez un message d'erreur, convertissez simplement le fichier dans un fichier .wav ou aif au format PCM standard et réimportez-le.

Note de base

Omnisphere lira la note de base (la touche sur laquelle l'échantillon jouera dans son réglage d'origine) lors de l'importation d'un fichier audio.

Vous pouvez spécifier le numéro de note de base en l'incluant dans le fichier audio en tant qu'attribut de note de base; ou nommez le fichier avec la note de base à la fin du nom de fichier, précédé d'un trait de soulignement ou d'un espace:

Audio File Name_D # 3.wav ou Nom du fichier audio D # 3.wav.

Si à la fois la spécification du nom de fichier et l'attribut de note de base incorporé sont présents, la note de base du nom de fichier est prioritaire.

REMARQUE: Une note de base n'est pas requise dans le nom de fichier. S'il est omis, le logiciel utilisera tout attribut de note de base existant incorporé dans le fichier audio. Si aucune note de base n'a été spécifiée, la valeur par défaut est Middle C.

Loops

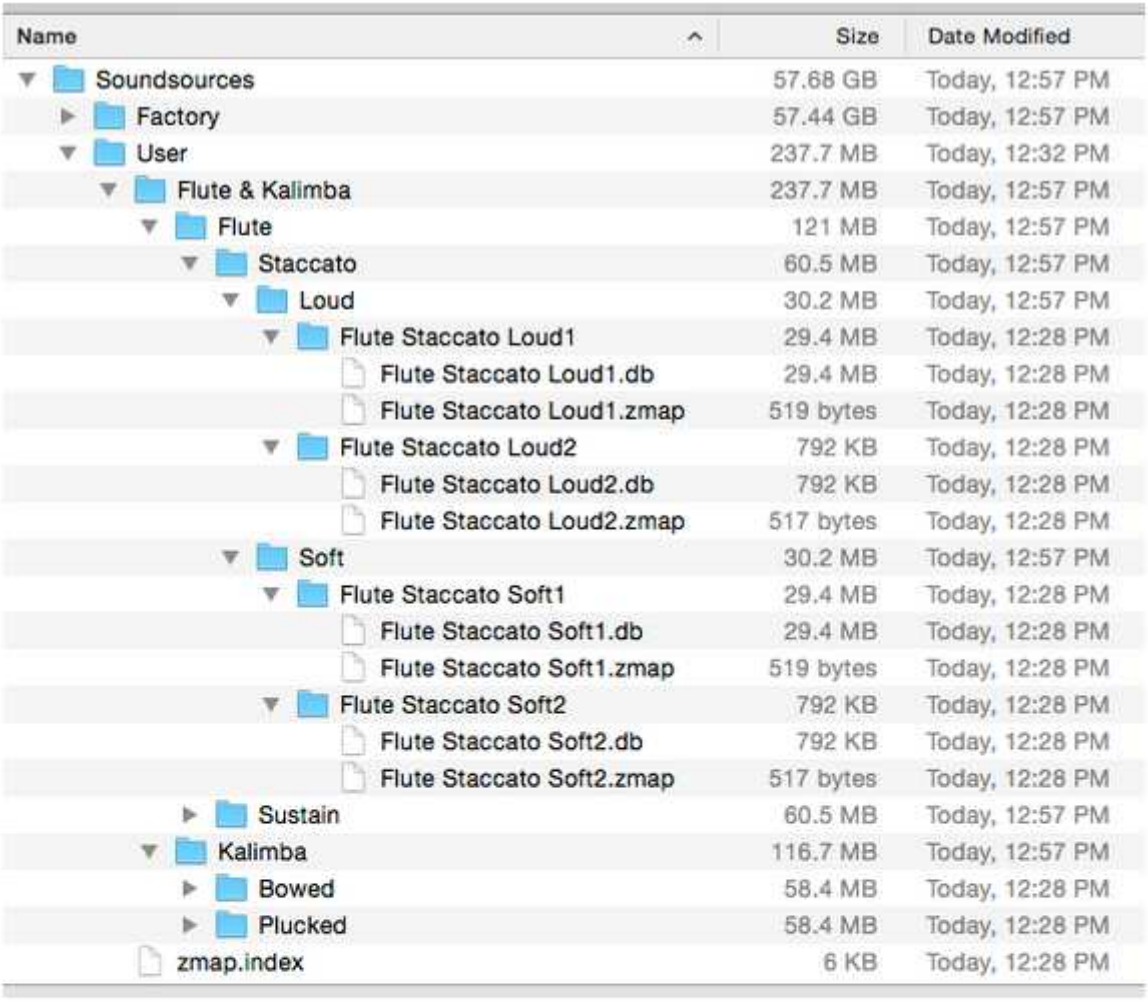
Omnisphere lit les fichiers audio en boucle, mais les points de boucle doivent être intégrés dans le fichier audio avant l'importation. De nombreux éditeurs audio ont cette capacité, tels que Sound Forge Pro de Sony, WaveLab de Steinberg ou DSP-Quattro (Mac uniquement).

USER AUDIO - Organizing User Audio Libraries

Une fois l'audio utilisateur importé, il se trouve dans le répertoire suivant de votre lecteur:

STEAM / Omnisphere / Soundsources / Utilisateur

Les quatre premiers sous-répertoires sous "Utilisateur" sont reflétés dans les quatre premières colonnes du navigateur Soundsource en mode Répertoire de fichiers. Dans cet esprit, vous pouvez réorganiser vos répertoires dans "User" comme vous le souhaitez.





Il y a deux choses que vous devez éviter ou vous allez casser votre audio utilisateur importé:

- Ne renommez pas les fichiers portant l'extension .db ou .zmap.
- Ne déplacez pas les fichiers ou dossiers en dehors de "Utilisateur".

Autre que cela, vous pouvez créer, renommer, déplacer ou supprimer des dossiers.

REMARQUE: vous devez cliquer sur le bouton Actualiser dans votre navigateur Soundsource pour voir les modifications.

Parfois, il peut être plus simple d'organiser vos répertoires avant l'importation. Si vous souhaitez réorganiser les dossiers que vous avez déjà importés, supprimez les fichiers précédemment importés de votre dossier STEAM, organisez vos répertoires .wav et .aif de la nouvelle manière, puis réimportez.

USER AUDIO - FAQ

Puis-je importer mes fichiers mp3?

Omnisphere prend en charge les fichiers standard PCM stéréo et mono .wav et aif.

Voir USER AUDIO - Propriétés du fichier audio pour plus d'informations.

Puis-je renommer les fichiers, une fois qu'ils sont importés?

Vous pouvez créer, renommer, déplacer ou supprimer des DOSSIERS, ainsi que réorganiser vos répertoires dans "Utilisateur" comme vous le souhaitez. Cependant, vous ne pouvez pas renommer les fichiers qui ont l'extension .db ou .zmap ou déplacer des fichiers ou des dossiers en dehors de "Utilisateur". Si vous souhaitez renommer vos fichiers .wav ou .aif, puis les réimporter.

Combien de fichiers audio puis-je importer en même temps?

Omnisphere peut importer des centaines de fichiers audio à la fois dans plusieurs répertoires personnalisés.

J'ai bouclé un fichier audio dans mon sampler et quand je l'ai importé dans Omnisphere, il ne boucle pas. Pourquoi pas?

Omnisphere lit les fichiers audio en boucle, mais les points de boucle doivent d'abord être intégrés dans le fichier audio. Vous devrez boucler le fichier audio dans un éditeur audio (pas un échantillonneur) avant de l'importer.

Quels éditeurs audio puis-je utiliser pour boucler mon audio avant de l'importer?

De nombreux éditeurs audio ont cette capacité, tels que Sound Forge Pro de Sony, WaveLab de Steinberg ou DSP-Quattro (Mac uniquement).

Pourquoi Omnisphere ne joue-t-il pas mes crossfades en boucle? Ils jouent bien dans mon sampler.

Omnisphere ne lit pas les paramètres de l'échantillonneur. Les crossfades de boucles doivent être rendus en audio avant l'importation.

Est-il possible d'appliquer un fondu enchaîné à un fichier audio en boucle que j'ai importé dans Omnisphere?

Omnisphere est un synthétiseur, pas un sampler. Si vous souhaitez appliquer un crossfade à une boucle, vous devez le faire dans un éditeur audio avant de l'importer.

Comment puis-je rendre l'échantillon plus court, une fois importé? Je veux créer un court tir d'un long échantillon.

Vous pouvez utiliser Amplitude Envelope pour contrôler la longueur de la Soundsource ou du Patch. Réduisez le Sustain à zéro et réglez Decay et Release à n'importe quelle heure. Vous pouvez également sélectionner l'endroit où vous souhaitez que l'audio commence à être diffusé via le curseur Démarrer des pages du calque.

J'ai joué du D4 sur ma guitare et quand je l'ai amené dans Omnisphere, ça sonne tout à fait plus haut que ce à quoi je m'attendais (si je joue D4 sur mon contrôleur, le pitch est E4). Comment puis-je le réparer?

C'est parce que la note de base correcte n'a pas été spécifiée dans le fichier audio. Lorsque cela se produit, Omnisphere mappera votre fichier audio Middle C. Vous pouvez définir la note de base en renommant le fichier audio comme ceci: Martin Acoustic_D4.wav ou Martin Acoustic D4.wav. Après avoir renommé le fichier, réimportez-le et l'audio sera mappé correctement.

Voir USER AUDIO - Note de base pour plus de détails.

Les noms de fichiers peuvent-ils également inclure des appartements? Comme Tingly_Ab.wav ou doit-il être Tingly_G # .wav?

Oui, vous pouvez avoir "b" ou "#" après l'une des 7 lettres de note: Eb2, Bb5, G # 4, etc. Le "b" n'est pas confondu avec la lettre de note parce qu'il suit la lettre. Le nom de fichier doit avoir un espace ou un trait de soulignement avant la lettre de note:

* Tingly_Eb3
* Tingly F # 3
* Tingly_G # 3
* Tingly Bb3
* Tingly B4
* Tingly E3

Puis-je transformer mon fichier audio importé en un son durable et jouable?

Oui. En utilisant Granular, vous pouvez transformer votre audio au-delà de la reconnaissance. La boîte granulaire "gèle" une petite partie de votre audio en une forme d'onde à cycle unique qui peut ensuite être jouée comme un son soutenu. Vous pouvez même utiliser Granular pour créer une texture évoluant lentement à partir de quelque chose comme un accord de piano.

Veuillez voir Granular pour plus d'informations.

Est-ce que je peux faire en sorte que quelle que soit la touche que je joue, l'échantillon joue à sa durée et à sa hauteur d'origine (pour des choses comme des percussions ou des transitoires) sur l'ensemble du clavier?

Oui. Cliquez sur la loupe à côté de "Oscillator" sur la page Layer et dans l'onglet Main, réglez le bouton Keyboard Tracking sur OFF.

SHARING - Introduction



En utilisant la fonction Partage, vous pouvez facilement partager vos sons Omnisphere personnalisés, qu'ils aient été créés avec Factory Soundsources, Wavetables ou votre propre son. Vous pouvez partager n'importe quelle combinaison de Patches, Multis et Soundsources utilisateur en quelques étapes simples. Tous les composants nécessaires seront collectés pour vous dans un fichier .omnisphere unique que les autres peuvent ouvrir dans Omnisphere sur un autre ordinateur.

Il y a trois façons de partager les sons Omnisphere:

Share Sounds Partager des sons

Cette méthode est destinée à partager des sons de façon désinvolte. Vous pouvez choisir les sons à partager en les sélectionnant dans le navigateur en utilisant Maj-clic. Après cela, sélectionnez "Partager des sons" dans le menu Utilitaire ou appuyez sur le bouton "Partager" dans les navigateurs complets pour créer un package .omnisphere contenant les sons que vous avez sélectionnés. Cette méthode vous permet de partager un seul type de son à la fois (Multis, Patches ou Sound Sounds).

REMARQUE: Si un Patch ou Multi que vous partagez inclut des Sound Sounds, ceux-ci seront inclus dans le package .omnisphere.

Share Projects Partager des projets

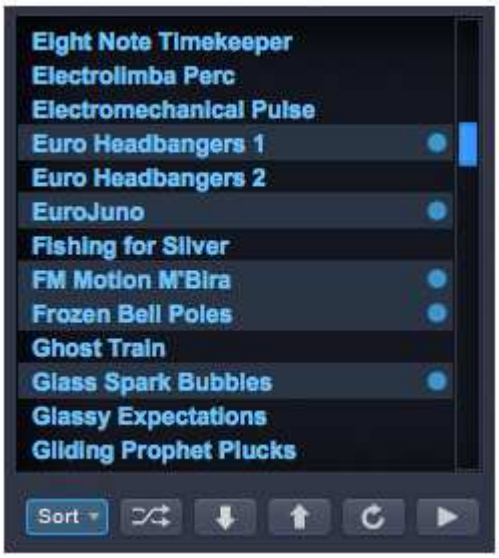
Partager des projets vous permet de partager tous les Multis, Patches et Sound Soundsources qui ont été ajoutés à un Projet dans un seul paquet .omnisphere.

Publish Library Publier la bibliothèque

La fonctionnalité "Publier la bibliothèque" a été créée pour les développeurs tiers de bibliothèques Omnisphere. Il permet aux développeurs d'exporter facilement ou de "publier" une bibliothèque de Multis, Patches, ainsi que toutes les sources de son et les images associées dans un seul paquet .omnisphere. Les utilisateurs finaux peuvent ensuite installer ce paquet dans leurs systèmes en une seule étape.

SHARING - Share Sounds

En utilisant le navigateur approprié, choisissez les sons que vous voulez partager en utilisant Maj-clic.



REMARQUE: Utilisez l'option-clic si vous souhaitez les désélectionner tous en une seule étape.

Ensuite, sélectionnez "Partager des sons" dans le menu Utilitaire ou appuyez sur le bouton "Partager" dans les navigateurs complets pour créer un fichier .omnisphere contenant les sons sélectionnés.



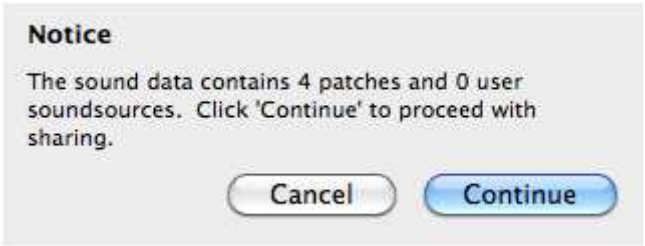
REMARQUE: Si un patch ou un multi que vous partagez utilise des sources sonores utilisateur, celles-ci seront incluses dans le package .omnisphere.



Après avoir consulté le message de copyright, vous serez invité à entrer un nom et à sélectionner un emplacement où vous souhaitez stocker le package .omnisphere.



Ensuite, vous obtiendrez un rapport des données contenues dans le paquet.



Sélectionnez "Continuer" et vous obtiendrez une confirmation que vos sons sont prêts à être partagés.



Vous pouvez envoyer le fichier .omnisphere à d'autres utilisateurs Omnisphere et sélectionner Install .omnisphere dans le menu Utility pour importer le package partagé.



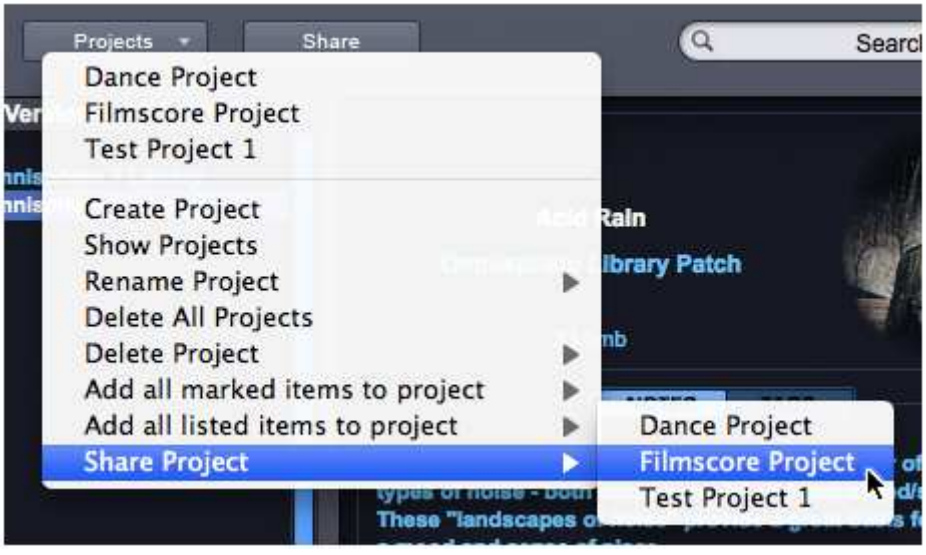
REMARQUE: lorsque vous souhaitez partager un seul type de son à la fois (Multis, Patches ou Sound Sounds), cette méthode est la plus simple et la plus rapide. Si vous souhaitez partager plusieurs types de sons à la fois, voir Partager des projets ou Publier la bibliothèque.

SHARING - Share Projects

Partager des projets vous permet d'assigner des sons à un projet spécifique et de les partager avec d'autres utilisateurs. Cette méthode utilise les fonctionnalités du projet situées dans les navigateurs complets. Vous pouvez partager n'importe quelle combinaison de Patches, Multis et Soundsources utilisateur en quelques étapes simples. Tous les composants nécessaires seront collectés pour vous dans un fichier .omnisphere unique que les autres peuvent ouvrir dans Omnisphere sur un autre ordinateur.

D'abord, créez un projet pour les sons que vous voulez partager. Ajoutez ensuite Multis, Patches et Soundsources.

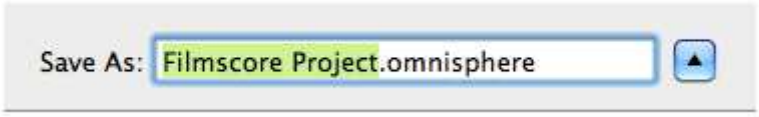
ASTUCE: Si les Patches ou les Multis que vous voulez partager ont été créés avec les Soundsources utilisateur, ces Soundsources seront automatiquement inclus dans le fichier .omnisphere. Si vous voulez partager une Soundsource utilisateur qui n'est pas utilisée dans un Patch ou Multi, il suffit de l'ajouter à un Projet. pour plus d'informations.



Vous recevrez ce message pour vous rappeler de respecter tous les droits d'auteur applicables.



Ensuite, vous serez invité à nommer l'archive et sélectionner un emplacement où vous souhaitez le stocker.



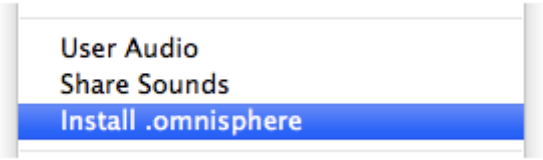
Lorsque vous sélectionnez "Enregistrer", Omnisphere analysera votre projet et vous fournira un rapport sur les données que vous êtes sur le point de partager. Si vous trouvez des anomalies, sélectionnez "Annuler" et assurez-vous que votre projet contient tout ce que vous voulez partager.



Après avoir sélectionné "Continuer", vous obtenez une confirmation que vos sons sont prêts à être partagés



Vous pouvez envoyer le fichier .omnisphere à d'autres utilisateurs Omnisphere et ils peuvent utiliser Install .omnisphere pour importer l'archive partagée.



SHARING - Publish Library



La fonctionnalité "Publier la bibliothèque" a été créée pour les développeurs tiers de bibliothèques Omnisphere. Il permet aux développeurs d'exporter ou de "publier" facilement une bibliothèque de Multis, de Patches et de toutes les Soundsources associées dans un seul paquet .omnisphere. Les utilisateurs finaux peuvent ensuite installer ce paquet dans leurs systèmes en une seule étape.

SHARING - Introduction



En utilisant la fonction Partage, vous pouvez facilement partager vos sons Omnisphere personnalisés, qu'ils aient été créés avec Factory Soundsources, Wavetables ou votre propre son. Vous pouvez partager n'importe quelle combinaison de Patches, Multis et Soundsources utilisateur en quelques étapes simples. Tous les composants nécessaires seront collectés pour vous dans un fichier .omnisphere unique que les autres peuvent ouvrir dans Omnisphere sur un autre ordinateur.

Il y a trois façons de partager les sons Omnisphere:

Partager des sons

Cette méthode est destinée à partager des sons de façon désinvolte. Vous pouvez choisir les sons à partager en les sélectionnant dans le navigateur en utilisant Maj-clic. Après cela, sélectionnez "Partager des sons" dans le menu Utilitaire ou appuyez sur le bouton "Partager" dans les navigateurs complets pour créer un package .omnisphere contenant les sons que vous avez sélectionnés. Cette méthode vous permet de partager un seul type de son à la fois (Multis, Patches ou Sound Sounds).

Partager des projets

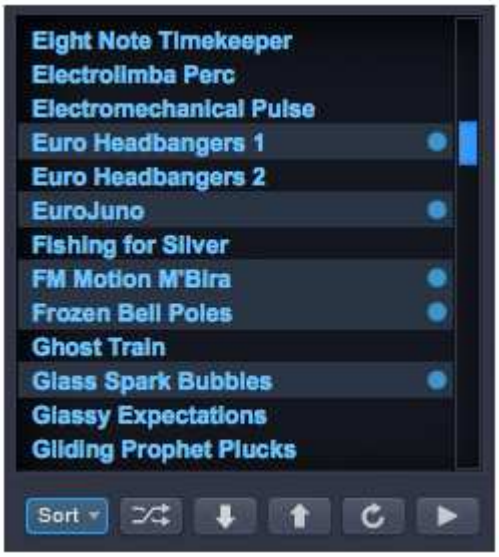
Partager des projets vous permet de partager tous les Multis, Patches et Sound Soundsources qui ont été ajoutés à un Projet dans un seul paquet .omnisphere.

Publier la bibliothèque

La fonctionnalité "Publier la bibliothèque" a été créée pour les développeurs tiers de bibliothèques Omnisphere. Il permet aux développeurs d'exporter facilement ou de "publier" une bibliothèque de Multis, Patches, ainsi que toutes les sources de son et images associées dans un seul paquet .omnisphere. Les utilisateurs finaux peuvent ensuite installer ce paquet dans leurs systèmes en une seule étape.

SHARING - Share Sounds

En utilisant le navigateur approprié, choisissez les sons que vous voulez partager en utilisant Maj-clic.



REMARQUE: Utilisez l'option-clic si vous souhaitez les désélectionner tous en une seule étape.

Ensuite, sélectionnez "Partager des sons" dans le menu Utilitaire ou appuyez sur le bouton "Partager" dans les navigateurs complets pour créer un fichier .omnisphere contenant les sons sélectionnés.



REMARQUE: Si un patch ou un multi que vous partagez utilise des sources sonores utilisateur, celles-ci seront incluses dans le package .omnisphere.



Après avoir consulté le message de copyright, vous serez invité à entrer un nom et à sélectionner un emplacement où vous souhaitez stocker le package .omnisphere.



Ensuite, vous obtiendrez un rapport des données contenues dans le paquet.



Sélectionnez "Continuer" et vous obtiendrez une confirmation que vos sons sont prêts à être partagés



Vous pouvez envoyer le fichier .omnisphere à d'autres utilisateurs Omnisphere et sélectionner Install .omnisphere dans le menu Utility pour importer le package partagé.



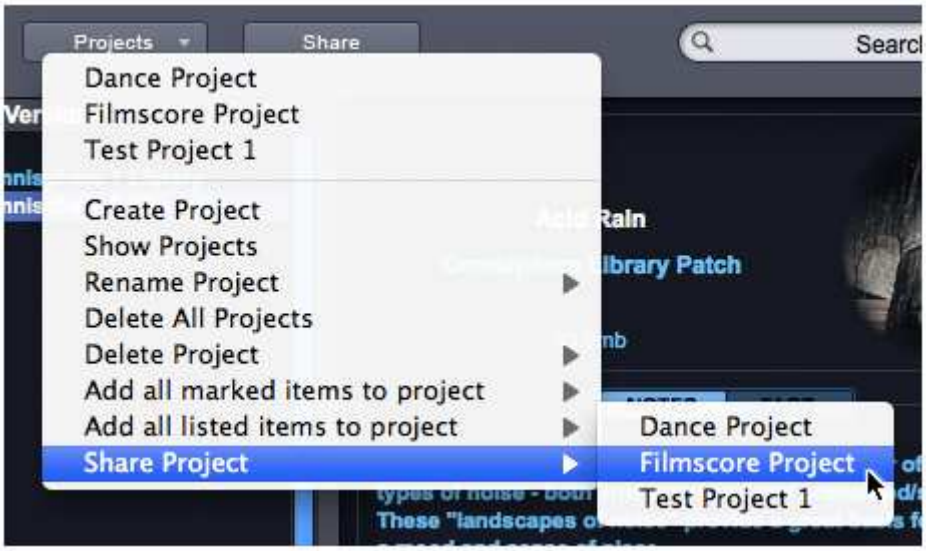
REMARQUE: lorsque vous souhaitez partager un seul type de son à la fois (Multis, Patches ou Sound Sounds), cette méthode est la plus simple et la plus rapide. Si vous souhaitez partager plusieurs types de sons à la fois, voir Partager des projets ou Publier la bibliothèque.

SHARING - Share Projects

Partager des projets vous permet d'assigner des sons à un projet spécifique et de les partager avec d'autres utilisateurs. Cette méthode utilise les fonctionnalités du projet situées dans les navigateurs complets. Vous pouvez partager n'importe quelle combinaison de Patches, Multis et Soundsources utilisateur en quelques étapes simples. Tous les composants nécessaires seront collectés pour vous dans un fichier .omnisphere unique que les autres peuvent ouvrir dans Omnisphere sur un autre ordinateur.

D'abord, créez un projet pour les sons que vous voulez partager. Ajoutez ensuite Multis, Patches et Soundsources.

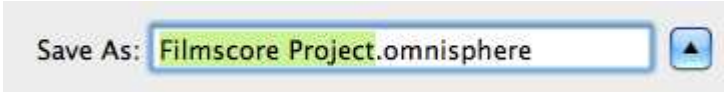
ASTUCE: Si les Patches ou les Multis que vous voulez partager ont été créés avec les Soundsources utilisateur, ces Soundsources seront automatiquement inclus dans le fichier .omnisphere. Si vous voulez partager une Soundsource utilisateur qui n'est pas utilisée dans un Patch ou Multi, il suffit de l'ajouter à un Projet. pour plus d'informations.



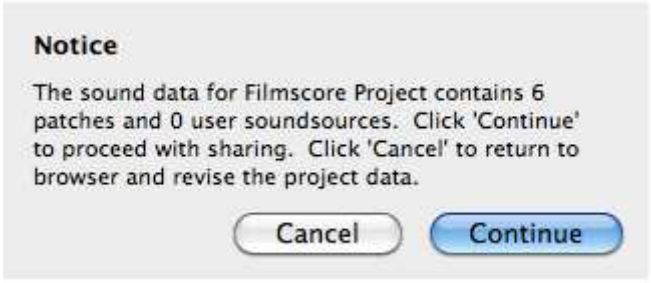
Vous recevrez ce message pour vous rappeler de respecter tous les droits d'auteur applicables.



Ensuite, vous serez invité à nommer l'archive et sélectionner un emplacement où vous souhaitez le stocker.



Lorsque vous sélectionnez "Enregistrer", Omnisphere analysera votre projet et vous fournira un rapport sur les données que vous êtes sur le point de partager. Si vous trouvez des anomalies, sélectionnez "Annuler" et assurez-vous que votre projet contient tout ce que vous voulez partager.



Après avoir sélectionné "Continuer", vous obtenez une confirmation que vos sons sont prêts à être partagés.



Vous pouvez envoyer le fichier .omnisphere à d'autres utilisateurs Omnisphere et ils peuvent utiliser Install .omnisphere pour importer l'archive partagée.



SHARING - Publish Library



La fonctionnalité "Publier la bibliothèque" a été créée pour les développeurs tiers de bibliothèques Omnisphere. Il permet aux développeurs d'exporter ou de "publier" facilement une bibliothèque de Multis, de Patches et de toutes les Soundsources associées dans un seul paquet .omnisphere. Les utilisateurs finaux peuvent ensuite installer ce paquet dans leurs systèmes en une seule étape.

SHARING - Creating a Library

Les bibliothèques sont des répertoires à des emplacements spécifiques dans votre dossier STEAM et elles sont affichées dans le menu "Répertoire" des navigateurs d'Omnisphere. Les dossiers à l'intérieur des bibliothèques sont affichés en catégories.



Pour créer une bibliothèque, vous devez créer un répertoire à l'aide du Finder (Mac) ou de l'Explorateur (Windows). Les Patches, les Multis et les Soundsources se trouvent dans des répertoires séparés dans votre dossier STEAM. Si vous souhaitez publier une bibliothèque incluant Patches et Multis, les bibliothèques où se trouvent ces Patches et Multis doivent avoir le même nom. Les Soundsources utilisateur utilisées par n'importe quel Patch ou Multi dans la bibliothèque que vous voulez publier seront automatiquement ajoutées au paquet .omnisphere, il n'est donc pas nécessaire de créer une bibliothèque Soundsource avec un nom correspondant.

SHARING - Creating a Patch Library

Pour créer une bibliothèque de correctifs, assurez-vous que votre hôte ne fonctionne pas et dans le Finder (Mac) ou l'Explorateur (Windows), créez un nouveau dossier ici:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Patches

REMARQUE: avant de décompresser l'archive Current Categories.zip, assurez-vous d'être à jour avec la dernière version de la bibliothèque de patchs d'usine Omnisphere 2. Les tags officiels sont en constante évolution, il est donc important que vous commenciez à les taguer avec la version la plus récente.



Attribuez un nom au dossier, par exemple «Ma bibliothèque». Ce nouveau dossier se trouve à côté du dossier «Utilisateur». Créez des sous-dossiers vides sous «Ma bibliothèque», un pour chaque catégorie que vous prévoyez d'inclure dans votre bibliothèque.

Pour faciliter ce processus, nous avons fourni un fichier "Current Categories.zip" situé ici:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Patches

Décompressez le fichier "Current Categories.zip" pour ouvrir un dossier contenant les catégories les plus à jour utilisées dans les bibliothèques Spectrasonics Factory Patch. Si vous souhaitez enregistrer vos propres Patches dans des catégories qui correspondent à celles actuellement utilisées par Spectrasonics, vous pouvez renommer le dossier "Current Categories" en celui que vous voulez (par exemple "My Library") et enregistrer vos Patches dans les sous-dossiers.

Une fois que vous enregistrez un correctif dans l'un de ses sous-dossiers, la bibliothèque s'affiche dans le menu Répertoire.



SHARING - Creating a Multi Library

Pour créer une bibliothèque multiple, assurez-vous que votre hôte est fermé et créez un nouveau dossier ici:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque des paramètres / Multis

Attribuez un nom au dossier, par exemple «Ma bibliothèque». Ce nouveau dossier se trouve à côté du dossier «Utilisateur». Créez des sous-dossiers vides sous «Ma bibliothèque», un pour chaque catégorie que vous prévoyez d'inclure dans votre bibliothèque.

Une fois que vous enregistrez un Multi dans l'un de ses sous-dossiers, la bibliothèque s'affiche dans le menu.



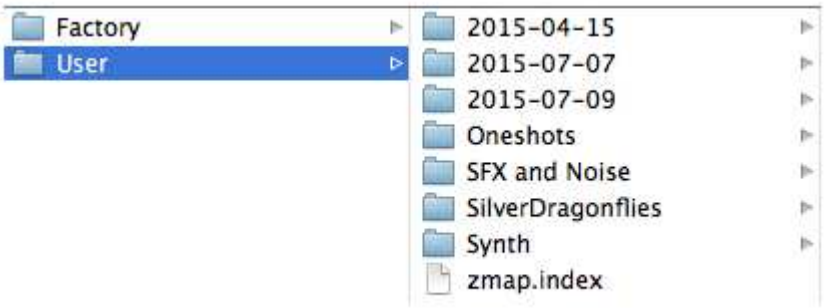
Remarque: pour publier une bibliothèque qui inclut Patches et Multis, les noms de bibliothèque Patch et Multi doivent correspondre.

SHARING - Soundsources

Si les sources audio de l'utilisateur sont utilisées dans les correctifs ou les multis en cours de publication, elles seront incluses dans le package exporté. Les sources audio de l'utilisateur sont créées en important votre propre audio dans Omnisphere et elles sont automatiquement stockées ici:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Soundsources / Utilisateur

Omnisphere ne publiera pas Factory Soundsources ou Soundsources qui se trouvent dans un emplacement différent du dossier User spécifié ci-dessus.



SHARING - Adding Images

L'interface d'Omnisphere a plusieurs pages où les images sont montrées comme représentation visuelle d'un son. Les Patches, les Multis et les Soundsources peuvent avoir des images uniques affichées dans différentes pages de l'instrument.



Vous pouvez inclure des images partagées par une bibliothèque ou une catégorie entière, une image unique pour chaque Multi, Patch ou SoundSource, ou toute combinaison de ces éléments.

SHARING - Adding Images to a User Soundsource

Pour ajouter des
images à une seule Soundsource, vous aurez besoin de trois fichiers JPEG avec la convention de nommage et les dimensions suivantes (remplacez "Soundsource Name" par le nom de la Soundsource à laquelle vous voulez ajouter des images):

Soundsource Name.jpg [300w x 300h]

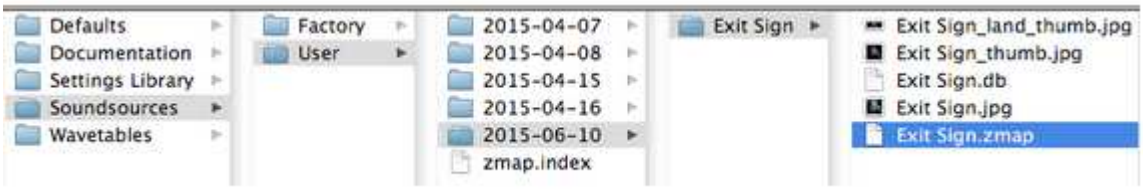
Soundsource Name_thumb.jpg [125w x 125h]

Soundsource Name_land_thumb.jpg [125w x 50h]

Placez les images JPEG à côté du fichier Soundsource .zmap ici:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Soundsources / Utilisateur / Catégorie / Nom de la source sonore /

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les images sont utilisées par Soundsource "Exit Sign".



SHARING - Adding Images to Patches

Les images peuvent être partagées par une bibliothèque entière de Patches, par une catégorie ou utilisées par un seul Patch.

Ajouter des images à une bibliothèque de patchs

Une image peut être partagée par tous les Patches dans une bibliothèque. Vous aurez besoin de deux fichiers JPEG avec la convention de nommage et les dimensions suivantes:

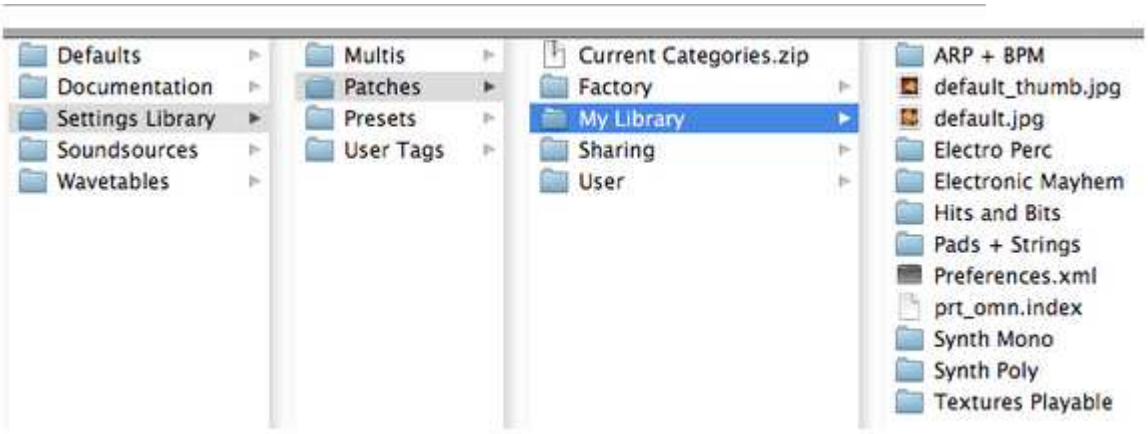
default.jpg [300w x 300h]

default_thumb.jpg [125w x 125h]

Placez les fichiers JPEG dans la bibliothèque de correctifs à laquelle vous souhaitez ajouter des images en suivant ce chemin:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque des paramètres / Patches / Nom de la bibliothèque

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les images sont utilisées par tous les Patches dans "Ma bibliothèque".



REMARQUE: Les catégories ou les patchs auxquels des images uniques ont été attribuées auront la priorité sur l'image de la bibliothèque.

Ajouter des images à une catégorie de patch

Un ensemble d'images peut être partagé par tous les Patches d'une catégorie. Vous aurez besoin de deux fichiers JPEG avec la convention de nommage et les dimensions suivantes:

default.jpg [300w x 300h]

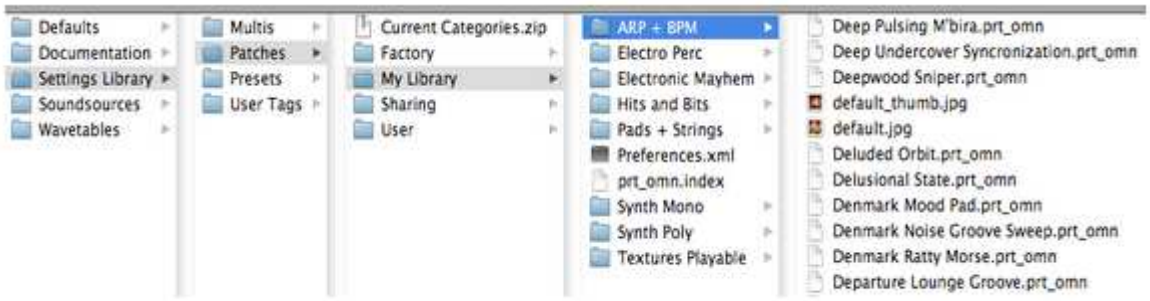
default_thumb.jpg [125w x 125h]

Placez les fichiers JPEG dans la catégorie Patch à laquelle vous souhaitez ajouter des images en suivant ce chemin:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque des paramètres / Patches / Nom

de la bibliothèque / Catégorie

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les images sont utilisées par tous les Patches de la catégorie "ARP + BPM" dans "Ma bibliothèque".



REMARQUE: Les patchs auxquels sont attribuées des images uniques auront la priorité sur les images de catégorie ou de bibliothèque.

Ajouter des images à un patch

Pour ajouter des images à un Patch, vous aurez besoin de deux fichiers JPEG avec la convention de nommage et les dimensions suivantes (remplacez "Patch Name" par le nom du Patch):

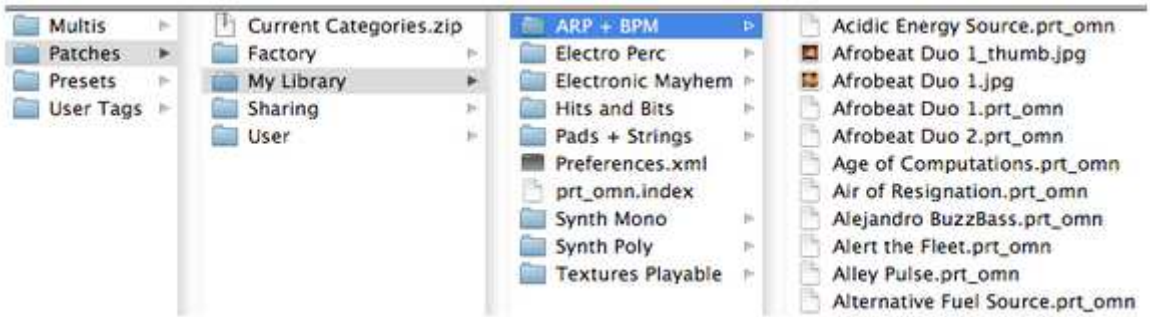
    Patch Name.jpg [300w x 300h]

    Patch Name_thumb.jpg [125 x 125h]

Placez les fichiers JPEG à côté du Patch auquel vous souhaitez ajouter des images (les fichiers de correctif ont des extensions .prt_omn) en suivant ce chemin:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque des paramètres / Patches / Nom de la bibliothèque / Catégorie

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les images sont utilisées par le Patch "Afrobeat Duo 1".



NOTE: Patches that have unique images assigned to them will take precedence over category or library image.

SHARING - Adding Images to Multis

Un ensemble d'images peut être partagé par une bibliothèque entière de Multis, par une catégorie, ou utilisé par un seul Multi.

Ajouter des images à une bibliothèque multiple

Un ensemble d'images peut être partagé par tous les Multis dans une bibliothèque. Vous aurez besoin de deux fichiers JPEG avec la convention de nommage et les dimensions suivantes:

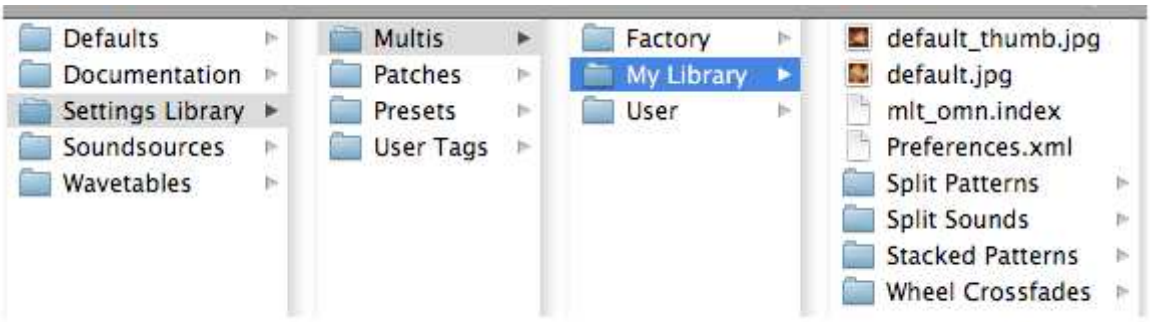
default.jpg [300w x 300h]

default_thumb.jpg [125w x 125h]

Placez les fichiers JPEG dans le dossier Multi-bibliothèque ici:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Multis / Nom de la bibliothèque

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les images sont utilisées par tous les Multis dans "Ma bibliothèque".



REMARQUE: Les catégories ou les Multis ayant des images uniques ont la priorité sur l'image de la bibliothèque.

Ajouter des images à une catégorie multiple

Un ensemble d'images peut être partagé par tous les Multis d'une catégorie. Vous aurez besoin de deux fichiers JPEG avec la convention de nommage et les dimensions suivantes:

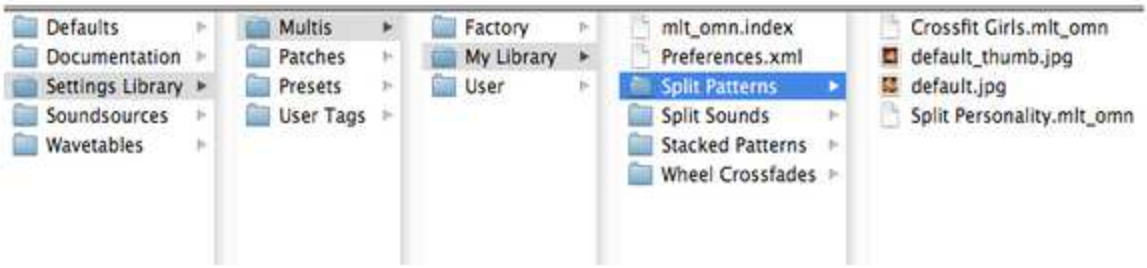
default.jpg [300w x 300h]

default_thumb.jpg [125w x 125h]

Placez les fichiers JPEG dans la catégorie Multi à laquelle vous souhaitez ajouter des images en suivant ce chemin:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Multis / Nom de la bibliothèque / Catégorie

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les images sont utilisées par tous les Multis dans la catégorie "Split Patterns"



REMARQUE: Les multis auxquels sont attribuées des images uniques ont la priorité sur les images de catégorie ou de bibliothèque.

Ajouter des images à un multi

Pour ajouter des images à un Multi, vous aurez besoin de deux fichiers JPEG avec la convention de nommage et les dimensions suivantes (remplacer "Multi Nom" par le nom du Multi):

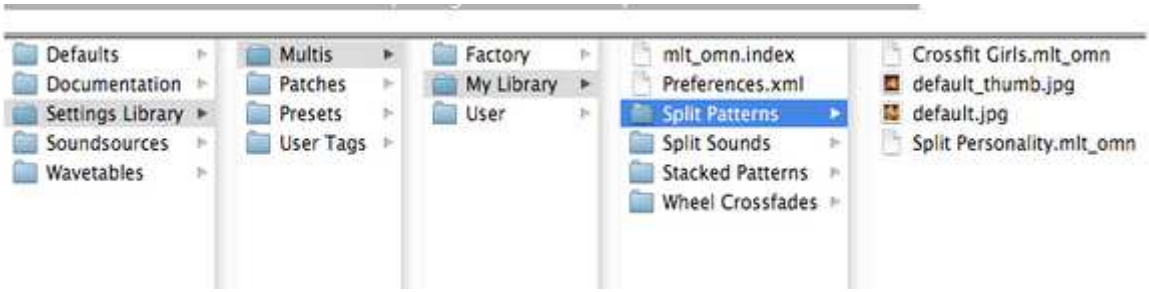
Nom multiple.jpg [300w x 300h]

Nom multiple.jpg [125w x 125h]

Placez les fichiers JPEG à côté du Multi auquel vous voulez ajouter des images (les fichiers multi ont des extensions .mlt_omn) en suivant ce chemin:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Multis / Nom de la bibliothèque / Catégorie

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, les images sont utilisées par les Multi "Crossfit Girls".



SHARING - Publishing a Library

Les bibliothèques
publiées peuvent contenir des Multis et / ou des Patches et toutes les Soundsources utilisateur qui y sont contenues. Ils peuvent également contenir des images qui seront affichées dans l'interface d'Omnisphere lorsque ces sons sont chargés.

Une fois qu'une bibliothèque est prête à être publiée, une option-clic / alt-clic sur le menu Utility et un élément de menu "Publish Library" apparaîtra au bas de la liste. Cet article contient un sous-menu affichant les bibliothèques disponibles pour la publication. Sélectionnez la bibliothèque que vous souhaitez publier et après avoir affiché le message de copyright, vous serez invité à entrer un nom et à sélectionner un emplacement pour stocker le package .omnisphere. À ce stade, vous avez la possibilité de le renommer.



NOTE: Si vous publiez une bibliothèque de Multis et de Patches (les deux bibliothèques portent le même nom), la bibliothèque n'apparaîtra qu'une seule fois dans le sous-menu "Publish Library". La sélection inclura à la fois Multis et Patches et toutes les Soundsources et images associées.

En complétant ces étapes. vous verrez un rapport des données à inclure dans le package .omnisphere.



Après avoir cliqué sur Continuer, un fichier .omnisphere sera créé et est maintenant prêt à être partagé



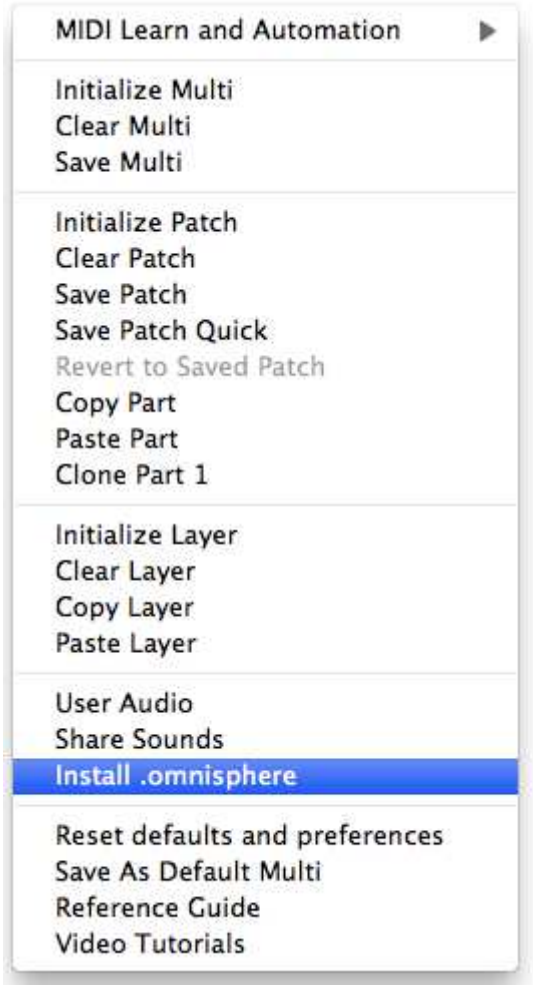
SHARING - Adding Sounds

Ajouter des sons à votre bibliothèque qui ont été partagés par d'autres utilisateurs d'Omnisphere est simple!

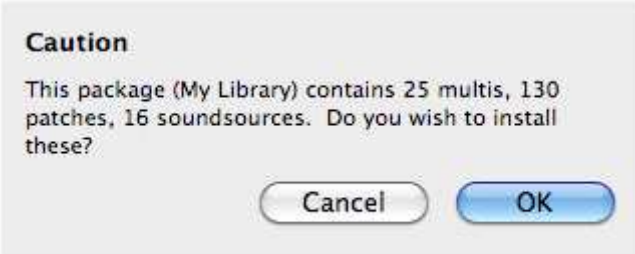
Les sons omnispires qui ont été partagés à l'aide de la fonctionnalité de partage sont facilement collectés dans un seul fichier .omnisphere. Les fichiers avec l'extension .omnipshere peuvent être ajoutés à votre bibliothèque en une seule opération, qui importe automatiquement tous les composants nécessaires (Multis, Patches et Soundsources utilisateur) pour lire ces sons dans votre bibliothèque Omnisphere.

Cette fonctionnalité gère la gestion des fichiers pour vous - vous ne devez jamais quitter Omnisphere.

Une fois que vous avez reçu le fichier .omnisphere partagé, sélectionnez "Installer .omnisphere" dans le menu Utility.



Après avoir sélectionné le fichier .omnisphere, vous obtiendrez un rapport des données contenues dans le paquet.



Après avoir cliqué sur OK, Omnisphere affichera une confirmation où les nouveaux sons ont été installés.



Les multis qui ont été partagés en utilisant "Share Sounds" ou "Share Project" seront stockés ici:

STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Multis / Partage

Les multis qui ont été partagés en utilisant "Publish Library" seront stockés dans leur propre répertoire ici:

STEAM / Omnisphere / Bibliothèque des paramètres / Multis

Les patchs partagés à l'aide de "Partager des sons" ou "Partager un projet" seront stockés ici:

STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Patches / Partage

Les patchs partagés à l'aide de "Publish Library" seront stockés dans leur propre répertoire ici:

STEAM / Omnisphere / Bibliothèque de paramètres / Patches

Les sources de son seront stockées ici:

Spectrasonics / STEAM / Omnisphere / Soundsources / Utilisateur