Mode d’emploi

RETROLOGUE 2

VST Virtual Analog Synthesizer

steinberg

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Traduction : Jérémie Dal Santo

Ce document PDF a été amélioré pour être plus facile d'accès aux personnes malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH. Les détenteurs enregistrés de la licence du produit décrit ci-après sont autorisés à imprimer une copie du présent document pour leur usage personnel.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées ™ ou ® de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2017.

Tous droits réservés.

Retrologue_2.0.0_fr-FR_2017-09-19

Table des matières

4 Retrologue
5 Méthodes d’édition courantes
7 Section des fonctions du plug-in
8 Keyboard
9 Page Synth
24 Page Arp
32 Page FX
40 Contrôles instantanés
41 Contrôleurs MIDI

43 Index

Retrologue

Retrologue est un synthétiseur analogique virtuel ultra polyvalent. Il est doté de toutes les fonctions indispensables pour recomposer les grands classiques des sons de synthétiseurs.



Retrologue intègre trois oscillateurs multi-modes, un sous-oscillateur dédié et un générateur de bruit. Fonctionnant selon plusieurs modes, les oscillateurs 1 à 3 vous offrent tout un éventail de possibilités, des formes d'ondes de base aux oscillateurs sync, en passant par la transmodulation et les multi-ondes. Chaque oscillateur peut cumuler jusqu'à huit signaux d'oscillateurs désaccordables qui génèrent un son d'une richesse incomparable. Vous pouvez en plus ajouter le signal modulé en anneau des oscillateurs principaux.

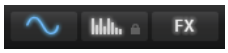
La section **Filter** vous donne accès à 24 types de filtres différents, notamment des filtres passe-bas, passe-haut, passe-bande et à réjection. La distorsion intégrée aux filtres peut générer des effets de distorsion très variés.

Vous pouvez envoyer les signaux des pistes votre séquenceur vers Retrologue à l'aide de la fonction **Side-Chain** du rack **Instruments**. Ainsi, vous pouvez utiliser les pistes comme source pour l'oscillateur afin de leur appliquer les mêmes traitements et effets.

Les enveloppes et les LFO peuvent servir à moduler de nombreuses destinations de modulation grâce à la matrice de modulation. Cette matrice vous permet d’assigner librement 16 signaux de modulation. Vous pouvez par exemple assigner des modulations de Note Expression qui seront contrôlées à partir de votre STAN Steinberg. Pour peaufiner le son, Retrologue offre une section d’effets qui vous donne accès à six effets d’insert montés en série. L’arpégiateur et le séquenceur pas-à-pas intégrés vous permettent de créer aussi bien des séquences que des accords décomposés.

L’interface utilisateur de Retrologue comprend trois pages qui correspondent aux différentes parties du plug-in.

- Pour changer de page, cliquez sur le bouton correspondant à la page souhaitée dans la section des fonctions du plug-in, en haut de la fenêtre.



Dans la page **Synth**, vous trouverez les paramètres des oscillateurs, des enveloppes de filtre et d’amplification, des LFO et de la matrice de modulation.

La page **Arp** contient l’arpégiateur.

La page **FX** vous permet de modifier les effets intégrés et leur ordre sur le parcours du signal.

Méthodes d’édition courantes

Potentiomètres et faders

Les potentiomètres et faders peuvent être unidirectionnels ou bidirectionnels. La valeur de départ des commandes unidirectionnelles (commandes de niveau, par exemple) est la valeur minimale. La valeur de départ des commandes bidirectionnelles est la valeur centrale. Les valeurs de gauche sont négatives et les valeurs de droite sont positives.

La plupart des méthodes d'édition sont similaires pour les potentiomètres et faders.

- Pour régler une valeur, cliquez sur un potentiomètre ou un fader et faites-le glisser vers le haut ou le bas à l'aide de la molette de la souris.

  Quand vous appuyez sur **Alt** en cliquant sur un potentiomètre, un petit fader apparaît pour vous permettre de régler le paramètre.
- Pour effectuer des réglages fins, appuyez sur **Maj** et déplacez le potentiomètre ou utilisez la molette de la souris.
- Pour restaurer la valeur par défaut d’un paramètre, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur la commande.

Boutons

Boutons d’activation et de désactivation (On/Off)

Ces boutons ont deux configurations possibles : activé et désactivé. Quand vous survolez un bouton **On/Off** avec le pointeur de la souris, celui-ci change d’apparence afin de vous indiquer que vous pouvez cliquez dessus.

Boutons poussoirs

Les boutons poussoirs déclenchent une action et reviennent ensuite à leur état désactivé. Ces boutons servent à ouvrir des menus ou des sélecteurs de fichiers.

Champs de valeur

Il existe plusieurs moyens de définir une valeur :

- Double-cliquez dans un champ de valeur, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur **Entrée**.

  Si la valeur saisie dépasse la plage du paramètre, c’est automatiquement la valeur maximale ou minimale qui est configurée.
- Cliquez dans le champ de valeur et faites glisser la souris vers le haut ou le bas.
- Survolez un champ de valeur avec le pointeur et servez-vous de la molette de la souris.
- Cliquez sur les triangles supérieur/inférieur qui apparaissent à côté du champ.
- Pour réinitialiser le paramètre à sa valeur par défaut, faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans le champ de valeur.
- Pour définir la valeur à l’aide d’un fader, faites un **Alt**-clic dans le champ de valeur.
- Pour saisir des valeurs musicales, telles que des plages de touches ou la touche de référence, à l’aide de votre clavier MIDI, double-cliquez dans le champ de valeur, appuyez sur une touche de votre clavier MIDI, et appuyez sur **Entrée**.
- Pour accéder au paramètre suivant, appuyez sur **Tabulation**. Pour revenir au paramètre précédent, appuyez sur **Maj-Tabulation**.

  Quand aucun paramètre n’est sélectionné dans la vue active, appuyer sur **Tabulation** sélectionne le premier paramètre.

Préréglages

Retrologue offre deux types de préréglages : les préréglages de section/module et les préréglages VST. Les préréglages de section et de module permettent d’enregistrer et de charger la configuration d’un composant spécifique de l’interface de Retrologue. Les préréglages VST contiennent toutes les informations nécessaires pour restaurer entièrement l’état du plug-in.

Lors de l’installation, les préréglages d’usine sont installés dans un dossier spécialement prévu à cet effet et un dossier utilisateur est créé pour vos préréglages. Les préréglages se gèrent de la même manière dans l’ensemble du programme.

À NOTER

Les préréglages d’usine sont protégés en écriture, mais ils peuvent être remplacés lors de la mise à jour du logiciel. Les préréglages de votre dossier utilisateur ne sont jamais modifiés en cas de mise à jour du logiciel.

Pour de plus amples informations sur les préréglages VST, référez-vous au **Mode d’emploi** de votre STAN Steinberg.

Utilisation des préréglages de section et de module

Les commandes de préréglage sont accessibles depuis de nombreux emplacements du programme. Ils s’utilisent toujours de la même manière.

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur **Save** .

  À NOTER

  Les préréglages d’usine ne peuvent pas être remplacés. Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à un préréglage d’usine, enregistrez le préréglage sous un autre nom ou dans un nouvel emplacement.
- Pour charger un préréglage, cliquez sur l’icône de flèche et sélectionnez un préréglage dans la liste.

- Pour supprimer un préréglage, cliquez sur **Delete** .

  À NOTER

  Les préréglages d'usine ne peuvent pas être supprimés.

Utilisation des préréglages VST

Chargement des préréglages VST

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset Management** situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Load Preset**.
2. Procédez de l'une des manières suivantes :
   - Sélectionnez un préréglage pour le charger.
   - Double-cliquez sur un préréglage pour le charger et fermer la fenêtre de chargement des préréglages.

Enregistrement de préréglages VST

PROCÉDER AINSI

- Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset Management** situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Save Preset**.

Section des fonctions du plug-in

La section des fonctions du plug-in est située en haut de son interface.



Nom du plug-in et logo Steinberg

Pour obtenir des informations sur la version et le numéro de fabrication du plug-in, cliquez sur son logo. Vous accèderez ainsi à la boîte de dialogue **About** (à propos). Pour fermer la boîte de dialogue **About**, cliquez dessus ou appuyez sur la touche **Échap** du clavier de votre ordinateur.

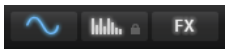
Quand vous cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit du plug-in, un menu local apparaît. En sélectionnant l'une des options, vous accèderez aux pages Web de Steinberg qui contiennent des informations sur les mises à jour du logiciel, des solutions aux problèmes, etc.

Chargeur de programmes



- Pour charger un programme, cliquez sur le chargeur de programmes et sélectionnez un programme.
- Pour charger le programme précédent ou suivant, servez-vous des boutons de flèches gauche et droite.
- Pour enregistrer le programme actuel, cliquez sur le bouton **Save**.

Boutons des pages



Servez-vous des boutons des pages pour afficher la page **Synth**, la page **Arp** ou la page **FX**.

Options

Cliquez sur **Options** pour ouvrir le menu local **Options**.

Show Tooltips

Permet d'activer et désactiver les infobulles.

Show Value Tooltips

Quand cette option est activée, la valeur des paramètres qui ne possèdent pas de champ de valeur s'affiche dans une infobulle lorsque vous actionnez la commande correspondante.

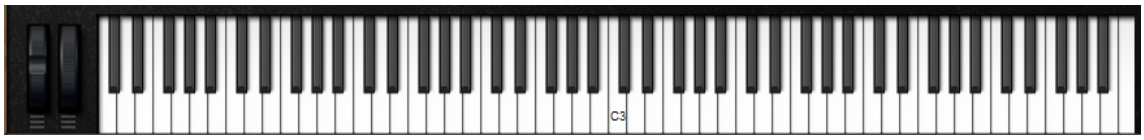
Save MIDI Controller as Default

Cette option permet d'enregistrer les assignations de contrôleurs MIDI actuelles comme assignations par défaut. La prochaine fois que vous ouvrez une occurrence du plug-in, ce sont ces assignations qui sont paramétrées par défaut.

Reset MIDI Controller to Factory Default

Permet de rétablir les assignations d'usine des contrôleurs MIDI : les contrôleurs 7 et 10 sont assignés aux paramètres de volume et de panoramique. Les autres assignations sont alors supprimées.

Keyboard



Molettes

Les molettes de Pitchbend et de modulation se trouvent à gauche du clavier interne.

Pré-écoute des notes à l'aide du clavier

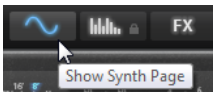
- Pour pré-écouter une note, cliquez sur la touche correspondante sur le clavier.

  La hauteur à laquelle vous cliquez sur les touches détermine la vélocité à laquelle est déclenchée la note correspondante. Cliquez en bas de la touche pour utiliser la vélocité maximale et en haut pour la vélocité minimale.
- Pour jouer une touche et toutes les touches suivantes à la même vélocité, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** et cliquez sur la touche souhaitée sur le clavier en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Pour qu'une note soit jouée dix fois à des vélocités croissantes allant de 1 à 127, maintenez les touches **Ctrl/Cmd**-**Alt** enfoncées et cliquez sur une touche.

Page Synth

Dans la page **Synth**, vous trouverez les paramètres des oscillateurs, des enveloppes de filtre et d'amplification, des LFO et de la matrice de modulation.

- Pour afficher la page **Synth**, activez le bouton **Show Synth Page**.



Section Voice



Mono

Active la lecture monophonique.

Retrigger

Quand cette option est activée, une note qui avait été substituée est redéclenchée si elle est toujours maintenue au moment où vous relâchez la nouvelle note. Ainsi, vous pouvez par exemple jouer des trilles en maintenant une note et en appuyant rapidement et de façon répétée sur une autre note.

Poly

Quand le mode **Mono** est désactivé, vous pouvez utiliser ce paramètre pour définir le nombre de notes pouvant être jouées simultanément.

Glide

Permet de faire changer progressivement la hauteur entre deux notes adjacentes. Ce paramètre est particulièrement intéressant en mode **Mono**.

- Activez l'option **Fingered** pour ne faire glisser la hauteur qu'entre les notes qui sont jouées legato.
- Réglez le paramètre **Glide Time** pour définir la durée de la transition progressive entre deux notes.

Voice Mode

Détermine quelles notes seront substituées au cours de la lecture. Ce mode permet également de déterminer si de nouvelles notes doivent être déclenchées quand la valeur du paramètre **Poly** est dépassée.

- Quand le mode **Last** est sélectionné, les nouvelles notes ont priorité sur les notes jouées avant.

  Si vous dépassez le nombre maximum de notes, les notes qui ont été jouées avant sont substituées par ordre chronologique (première entrée/première sortie) pour laisser la place aux nouvelles notes.
- En mode **First**, les notes précédentes ont priorité sur les nouvelles notes.

  Si vous dépassez le nombre maximum de notes alors que des notes sont déjà maintenues, aucune note n'est substituée. Les nouvelles notes sont uniquement déclenchées quand il reste une voix disponible.
- En mode **Low**, les notes basses ont priorité sur les notes hautes.

  Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus grave que celles qui sont maintenues, c'est la note la plus aiguë qui est substituée par la nouvelle note.

Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus aiguë que celles qui sont maintenues, aucune note n'est substituée et aucune nouvelle note n'est déclenchée.

- En mode **High**, les notes hautes ont priorité sur les notes basses.

  Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus aiguë que celles qui sont maintenues, c'est la note la plus grave qui est substituée par la nouvelle note.

  Si vous dépassez le nombre maximum de notes en jouant une note plus grave que celles qui sont maintenues, aucune note n'est substituée et aucune nouvelle note n'est déclenchée.

Trigger Mode

Détermine le mode de déclenchement quand de nouvelles notes sont jouées.

- En mode **Normal**, une nouvelle note est déclenchée lorsque la note précédente est substituée.
- En mode **Resume**, l'enveloppe est redéclenchée, mais elle reprend au même niveau que la note substituée. La hauteur est celle de la nouvelle note.
- En mode **Legato**, les enveloppes se poursuivent. La hauteur est celle de la nouvelle note.

Section Main



Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Key Follow

Permet de faire en sorte que la modulation de hauteur soit déterminée par les numéros des notes MIDI.

- Avec des valeurs positives, plus les notes jouées sont hautes, plus la hauteur augmente.
- Avec des valeurs négatives, plus les notes jouées sont hautes, plus la hauteur baisse.
- À 100 %, la hauteur suit exactement la note jouée.

Random Pitch

Permet de décaler la hauteur de façon aléatoire à chaque note jouée. Les valeurs élevées engendrent des variations importantes. À 100 %, les décalages aléatoires peuvent varier de -6 à +6 demi-tons.

Pitchbend Down/Up

Détermine la plage de la modulation de hauteur appliquée lorsque vous utilisez la molette de Pitchbend.

Tune

Permet de régler l'accordage global du plug-in.

Volume

Permet de régler le volume global du plug-in.

Section Oscillator

La section Oscillator comprend six sources sonores : trois oscillateurs principaux, un sous-oscillateur, une modulation en anneau et un générateur de bruit. Pour créer des sons électroniques intéressants, vous pouvez mixer ces différentes sources sonores.



Voici les paramètres disponibles pour les trois oscillateurs principaux :

On/Off

Permet d'activer/désactiver l'oscillateur.

Wave

Permet de sélectionner l'une des quatre formes d'ondes : sinusoïde, triangle, dents de scie ou carrée.

Type

- **Single** : génère une seule forme d'onde.

  Si c'est la forme carrée qui est sélectionnée, le paramètre **Shape** contrôle la largeur d'impulsion, c'est-à-dire le rapport entre la valeur la plus haute et la valeur la plus basse de l'onde carrée. À 50 %, ce paramètre génère une onde parfaitement carrée. Selon que vous le réglez sur une valeur supérieure ou inférieure à 50 %, l'onde sera plus ou moins rectangulaire.

- **Sync** : génère différents oscillateurs hard-sync, chacun d'eux étant une combinaison d'un oscillateur maître et d'un oscillateur esclave. La forme d'onde de l'oscillateur esclave (sinusoïde, triangle, dents de scie ou carré) est réinitialisée à chaque cycle complet de l'oscillateur maître.

  Shape : permet de définir la hauteur de l'oscillateur esclave et d'obtenir ainsi le fameux son sync.

- **Cross** : un oscillateur maître module la hauteur d'un oscillateur esclave (sinusoïde, triangle, dents de scie ou carré) à la fréquence audio.

  Shape : permet de définir le rapport de hauteur entre les oscillateurs esclave et maître, afin de générer un son comparable à une modulation de fréquence.

- **XOR** : (exclusive OR) compare deux formes d'ondes carrées au moyen d'une opération **XOR**. La forme d'onde d'un troisième oscillateur (sinusoïde, triangle, dents de scie ou carré) est réinitialisée en fonction du résultat de l'opération **XOR**.

Le paramètre **Shape** détermine le rapport de hauteur des oscillateurs carrés, afin de générer un son proche d'une modulation en anneau pour le troisième oscillateur.

- **Multi** : oscillateur multiple pouvant utiliser jusqu'à huit oscillateurs simultanément. Vous pouvez définir le nombre d'oscillateurs utilisés dans le champ de valeur **No.**. Ce paramètre peut être réglé en continu. Quand vous le configurez sur une valeur comprise entre deux valeurs entières, le dernier oscillateur est sous-mixé.

  Si c'est la forme carrée qui est sélectionnée, le paramètre **Shape** contrôle la largeur d'impulsion, c'est-à-dire le rapport entre la valeur la plus haute et la valeur la plus basse de l'onde carrée. À 50 %, ce paramètre génère une onde parfaitement carrée. Selon que vous le réglez sur une valeur supérieure ou inférieure à 50 %, l'onde sera plus ou moins rectangulaire.

Phase

Détermine la phase initiale de l'oscillateur quand vous jouez une note.

- Quand ce paramètre est configuré sur **Free Phase**, l'oscillateur fonctionne librement et en continu.
- Quand ce paramètre est configuré sur **Random Phase**, l'oscillateur commence à une phase définie de façon aléatoire.
- Quand ce paramètre est configuré sur **Fixed Phase**, vous pouvez définir une phase de départ fixe (de 0 à 360°) pour l'oscillateur.

No.

Si l'oscillateur est configuré sur le type **Multi**, ce paramètre détermine le nombre d'oscillateurs fonctionnant simultanément.

Vous pouvez également utiliser des valeurs décimales. Par exemple, avec une valeur de 2.5, vous pourrez entendre deux oscillateurs à plein niveau et un troisième à mi-niveau.

Detune

Si l'oscillateur est configuré sur le type **Multi**, ce paramètre détermine le nombre centièmes de désaccordage des oscillateurs supplémentaires.

Si par exemple vous utilisez 5 oscillateurs et configurez le **Detune** sur 4, le premier oscillateur aura la hauteur d'origine et les quatre autres seront désaccordés de 4 -8, -4, +4 et +8 centièmes.

Octave

Permet de régler la hauteur par octaves.

Coarse

Permet de régler la hauteur par demi-tons.

Fine

Permet de régler la hauteur par centièmes.

Sub Oscillator

On/Off

Permet d'activer/désactiver le sous-oscillateur.

Wave

Permet de sélectionner l'une des trois formes d'ondes du sous-oscillateur : triangle, dents de scie ou carrée. La hauteur du sous-oscillateur est toujours inférieure d'une octave à la hauteur globale. Quand vous modulez la hauteur générale, le sous-oscillateur suit cette modulation.

Fix

Quand cette option est activée, le sous-oscillateur commence à une phase de 0 chaque fois qu'une note est jouée.

Quand cette option est désactivée, l'oscillateur fonctionne librement.

Générateur de Bruit (Noise)

On/Off

Permet d'activer/désactiver le générateur de bruit.

Le paramètre **Noise** génère des sons qui ne possèdent pas de hauteur spécifique. Outre les bruits blancs et roses standard, vous pouvez choisir des bruits blancs et roses filtrés par passe-bande.

Ring Modulator

On/Off

Permet d'activer/désactiver le modulateur en anneau.

Ring Modulation Source 1/2

La modulation en anneau est obtenue en multipliant les signaux de deux oscillateurs. Dans ces menus locaux, vous pouvez sélectionner les sources de la modulation en anneau.

À NOTER

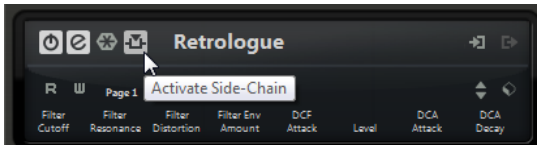
Pour que la modulation en anneau soit audible, les oscillateurs correspondants doivent être activés.

Oscillator Mix

Dans la section **Oscillator Mix**, vous pouvez régler les niveaux des différents oscillateurs, du générateur de bruit et de la modulation en anneau.

Utiliser l'entrée audio de votre station de travail Steinberg

L'activation de **Side-Chain** dans la station de travail Steinberg permet d'envoyer les signaux des pistes vers Retrologue.

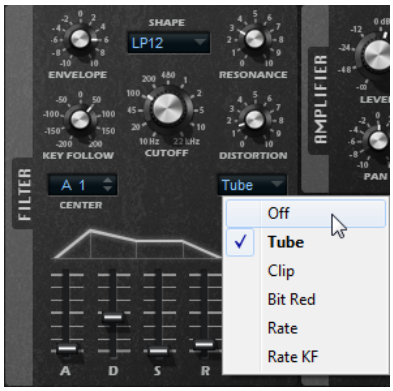


Quand les signaux sont envoyés vers Retrologue par Side-Chain, la commande **Input** apparaît dans la section **Oscillator Mix** pour régler le niveau des signaux provenant de la piste de la station de travail.



Section Filter

La section **Filter** vous permet de régler la couleur tonale du son.



Filter Shape (forme du filtre)

- LP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP12 et BP24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+LP18 et HP6+LP12 combinent un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP12+LP6 et HP18+LP6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR12 et BR24 ont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR12+LP6 et BR12+LP12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP12+BR12 combine un filtre passe-bande à 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences proches, inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP6+BR12 et HP12+BR12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et inférieures sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP6 combine un filtre passe-tout à 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP6+AP combine un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et inférieures sont atténuées.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la coupure. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son proche de la sonnerie.

Distortion

Applique une distorsion au signal. Voici les types de distorsion qui vous sont proposés :

- **Tube** : distorsion chaleureuse, comparable à celle d'un ampli à lampe.
- **Clip** : distorsion claire, comparable à celle d'un ampli à transistor.
- **Bit Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un bruit de quantification.
- **Rate** : distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son.
- **Rate KF** : distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son avec suivi du clavier (**Key Follow**). Le niveau de réduction change en fonction des touches jouées, ce qui veut dire que la fréquence d'échantillonnage augmente à mesure que vous montez sur le clavier.
- Quand ce paramètre est configuré sur **Off**, aucune distorsion de filtre ne s'applique.

Enveloppe

Permet de régler la modulation de coupure de l'enveloppe du filtre. Quand la valeur configurée est négative, la direction de la modulation est inversée.

Key Follow

Contrôle la modulation de coupure en fonction du numéro de note.

- Avec des valeurs positives, les notes supérieures à la touche centrale augmentent la coupure.
- Avec des valeurs négatives, les notes supérieures à la touche centrale réduisent la coupure.
- À 100 %, la coupure suit exactement la note jouée.

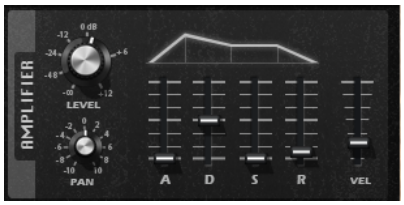
Le paramètre **Center** détermine la note MIDI qui sert de référence centrale à la fonction **Key Follow**.

Commandes d'enveloppe et de vélocité

Les faders **A**, **D**, **S** et **R** situés sous le graphique de l'enveloppe déterminent les durées d'attaque, de decay, de sustain et de release de l'enveloppe de filtre.

Le fader **Velocity** détermine la relation entre la vélocité et l'intensité de l'enveloppe. Quand ce fader est configuré sur 0, l'enveloppe s'applique intégralement. Avec des valeurs plus élevées, plus la vélocité est faible, plus l'intensité de l'enveloppe baisse.

Section Amplifier



Level

Permet de régler le niveau du son.

Normalement, les 12 dB de marge interne vous permettent de jouer en polyphonie sans jamais avoir besoin de régler le niveau. Néanmoins, quand vous paramétrez une distorsion de filtre élevée, il peut s'avérer nécessaire de réduire le niveau du plug-in.

Pan

Détermine la position du son dans le champ panoramique.

Commandes d'enveloppe et de vélocité

Les faders **A**, **D**, **S** et **R** situés sous le graphique de l'enveloppe déterminent les durées d'attaque, de decay, de sustain et de release de l'enveloppe d'amplification.

Le fader **Velocity** détermine la relation entre la vélocité et le niveau de sortie. Quand ce fader est réglé sur 0, le son est toujours joué à son niveau maximum. Avec des valeurs plus élevées, plus la vélocité est faible, plus le niveau baisse.

Section Modulators

Onglets LFO

Les onglets **LFO1** et **LFO2** vous donnent accès à deux LFO monophoniques et les onglets **LFO3** et **LFO4** à deux onglets polyphoniques.

Dans ce contexte, le terme monophonique signifie que les LFO ne sont calculés qu'une seule fois et qu'ils sont transmis sur plusieurs voix à la fois, tandis que les LFO polyphoniques sont calculés pour chaque voix.



Waveform et Shape des LFO

La commande **Wave** détermine le type de base de la forme d'onde. La commande **Shape**, quant à elle, modifie les caractéristiques de la forme d'onde sélectionnée.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** est identique à **Sine**. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. Quand le paramètre **Shape** est réglé sur 50 %, une onde carrée est générée.
- **S & H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des effets de rampe entre les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).
- **S & H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des effets de rampe entre les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).

Phase

Détermine la phase initiale du LFO quand une note est déclenchée.

Si vous souhaitez que le LFO démarre à une phase définie de façon aléatoire chaque fois que vous déclenchez une note, activez le bouton **RND**.

Freq

Détermine la fréquence de modulation du LFO, c'est-à-dire sa vitesse.

Fade In

Détermine la durée du fondu d'entrée du LFO.

Retrigger

Détermine si le LFO doit redémarrer à la phase définie chaque fois qu'une note est déclenchée. Ce paramètre est disponible que le mode de synchronisation est configuré sur **Off** et sur **Tempo**.

Les paramètres fonctionnent de la manière suivante avec les LFO monophoniques :

- **Off** : le LFO ne redémarre pas.
- **First Note** : le LFO redémarre quand une note est déclenchée et qu'aucune autre note n'est maintenue.
- **Each Note** : le LFO redémarre chaque fois qu'une note est déclenchée.

Les paramètres fonctionnent de la manière suivante avec les LFO polyphoniques :

- **Off** : le LFO ne redémarre pas.
- **On** : le LFO redémarre chaque fois qu'une note est déclenchée. Les LFO polyphoniques peuvent ainsi moduler chaque voix séparément.

Sync Mode

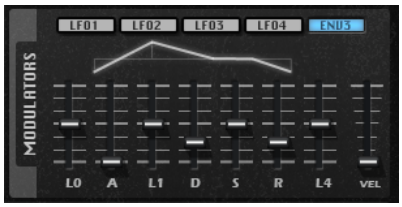
Détermine l'unité de valeur de la vitesse du LFO.

- **Off** : la vitesse du LFO est définie en Hz.
- **Tempo** : la vitesse du LFO est définie en valeurs de notes. La vitesse dépend alors du tempo défini dans le séquenceur hôte.
- **Beat** : la vitesse du LFO est définie en valeurs de notes. La vitesse dépend alors du tempo défini dans le séquenceur hôte. De plus, la phase de départ est calculée en fonction de la position dans le morceau.

  Sélectionnez cette option pour synchroniser le redémarrage du LFO sur le transport de l'application hôte et l'aligner sur les temps du projet.

Env3 Tab

L'onglet **Env3** offre une troisième enveloppe supplémentaire qu'il est possible de router librement dans la matrice de modulation. Cette enveloppe étant bipolaire, elle est idéale pour moduler des destinations telles que le panoramique ou la hauteur, par exemple.



Les faders sous l'affichage de l'enveloppe définissent les paramètres suivants :

- **L0** niveau de départ.
- **A** durée d'attaque.
- **L1** niveau d'attaque.

- **D** définit le decay (déclin).
- **S** niveau de sustain (maintien).
- **R** durée de relâchement.
- **L4** niveau de fin.
- **Vel** détermine à quel point la vélocité affecte l'intensité de l'enveloppe.

  À 0, l'enveloppe est entièrement appliquée. Les valeurs supérieures réduisent l'intensité des vélocités plus faibles.

Matrice de modulation

On appelle modulation le fait de contrôler un paramètre à l'aide d'un autre. Retrologue offre de nombreuses modulations dont l'assignation est fixe comme les enveloppes d'amplitude et de filtre ou Pitch Key Follow. La matrice de modulation vous permet d'assigner des modulations supplémentaires.

Assigner des modulations consiste à relier des sources de modulation, telles que des LFO et des enveloppes, avec des destinations de modulation, telles que la hauteur, la fréquence de coupure, l'amplitude, etc.



La matrice de modulation vous permet d'assigner librement jusqu'à 16 modulations, chacune comprenant une source, un paramètre de décalage, un modificateur et une destination dont l'ampleur peut être réglée. Toutes les sources et les destinations de modulation peuvent être assignées plusieurs fois.

Cliquez sur les boutons numérotés de **1** à **4** pour changer de case de modulation.

Créer des modulations

Pour créer des modulations, il vous faut sélectionner une source, un modificateur et une destination dans les menus locaux de la matrice de modulation.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le champ **Source** de la modulation et sélectionnez la source souhaitée.
2. Facultatif : définissez un décalage pour la sortie de la source de modulation à l'aide du curseur **Offset**.
3. Facultatif : cliquez dans le champ **Modifier** et sélectionnez le paramètre que vous souhaitez utiliser pour modifier la modulation.

   Le modificateur contrôle la sortie de la source de modulation.
4. Servez-vous du paramètre **Depth** pour définir l'intensité de la modulation.
5. Cliquez dans le champ **Destination** de la modulation et sélectionnez le paramètre que vous souhaitez moduler.

Combiner la source et la destination de modulation par glisser-déplacer

Il est possible d'assigner les sources de modulation les plus importantes aux destinations de modulation les plus courantes par glisser-déplacer.

Une icône de glisser-déplacer indique quels paramètres peuvent être utilisés en tant que sources de modulation.



Vous pouvez faire glisser l'enveloppe du filtre, celle d'amplification, les LFO, l'enveloppe assignable Env3 et les molettes de contrôle du clavier.

- Pour créer une assignation de modulation, faites glisser l'icône de glisser-déplacer sur le paramètre que vous souhaitez moduler.

  Si un paramètre peut être utilisé en tant que destination de modulation, une surcouche verte apparaît dessus quand vous le survolez avec la source de modulation.

  Quand vous relâchez le bouton de la souris afin de déposer la source de modulation, la modulation est créée et la matrice de modulation s'actualise en conséquence.

À NOTER

Quand les 16 lignes de modulation de la matrice sont occupées, vous ne pouvez plus créer d'assignations. Il n'est donc alors plus possible d'assigner de modulations par glisser-déplacer.

Paramètres de la matrice de modulation

Sources de modulation

LFO 1/2

Les LFO 1 et 2 génèrent des signaux de modulation cycliques.

Ces LFO sont monophoniques, c'est-à-dire qu'un signal unique est utilisé pour toutes les notes.

LFO 3/4

Les LFO 3 et 4 génèrent des signaux de modulation cycliques.

Ces LFO sont polyphoniques, c'est-à-dire qu'un signal de LFO est créé pour chaque nouvelle note.

Amp Envelope

Il s'agit de l'enveloppe d'amplification. Cette source de modulation est unipolaire. La courbe de l'enveloppe détermine le signal de modulation.

Filter Envelope

Il s'agit de l'enveloppe du filtre. Cette source de modulation est unipolaire. La courbe de l'enveloppe détermine le signal de modulation.

Env 3

Il s'agit d'une enveloppe librement assignable. Cette source de modulation est bipolaire. Elle se prête bien aux modulations de la hauteur ou du panoramique, par exemple.

Key Follow

Ce paramètre génère une modulation déterminée en fonction des numéros de notes MIDI. Pour la note MIDI la plus basse (C-2), la valeur est -1, et pour la plus haute (G8), la valeur est +1.

Velocity (vélocité - vélocité note-on)

La vélocité Note-On est utilisée en tant que signal de modulation. Cette source de modulation est unipolaire.

Pitchbend

La position de la molette Pitchbend peut être utilisée comme signal de modulation. Cette source de modulation est bipolaire.

Modulation Wheel

La position de la molette de modulation peut être utilisée comme signal de modulation. Cette source de modulation est unipolaire.

Arpeggiator

Les trois contrôleurs proposés dans ce sous-menu correspondent aux trois lignes de contrôleur de la page **Arp**. Ils peuvent être unipolaires ou bipolaires, selon la configuration du paramètre correspondant dans la page **Arp**.

À NOTER

Les lignes de contrôleur transmettent les messages des contrôleurs MIDI 110, 111 et 112. Quand l'arpégiateur est activé et fonctionne, ces contrôleurs MIDI ne sont pas disponibles dans la matrice de modulation.

Aftertouch

L'Aftertouch peut être utilisé comme signal de modulation. Cette source de modulation est unipolaire. Certains claviers MIDI ne peuvent pas envoyer de messages d'Aftertouch. Néanmoins, la plupart des séquenceurs logiciels sont capables de les générer.

Note Expression

Ce sous-menu contient les huit paramètres Note Expression qui peuvent être utilisés comme signaux de modulation.

Noise

Génère un signal de modulation aléatoire. Cette source de modulation est bipolaire.

Bus 1–16

Les modulations qui sont transmises sur l'un des seize bus peuvent être réutilisées comme sources. Ainsi, vous pouvez combiner plusieurs modulations pour créer des signaux plus complexes.

Offset

Permet de définir un décalage supplémentaire sur la sortie de la source de modulation.

Modificateurs de modulation

Toutes les sources de modulation peuvent également être utilisées comme modificateurs. Un modificateur permet de jauger la sortie d'une source de modulation. Par exemple, on utilise souvent la molette de modulation comme modificateur d'un LFO assigné en source. Il est ainsi possible de contrôler l'intensité de la modulation générée par le LFO en actionnant la molette.

Modulation Depth

Détermine l'intensité de la modulation.

Destinations de modulation

Pitch

Ce paramètre module la hauteur. Vous pouvez par exemple assigner l'un des LFO pour créer un effet vibrato. Quand le paramètre **Pitch** est sélectionné, l'intensité de la modulation se règle en demi-tons (-60 à +60).

Cutoff

Ce paramètre module la fréquence de coupure du filtre.

Pour créer des motifs rythmiques dans le timbre spectral, vous pouvez par exemple assigner le **Step Modulator**.

Resonance

Ce paramètre module la résonance du filtre. Resonance modifie le caractère du filtre.

Vous pouvez par exemple assigner le paramètre **Velocity** à la destination **Resonance** pour que le filtre soit accentué quand vous appuyez plus fort sur des touches.

Distortion

Ce paramètre module la distorsion du filtre.

Level

Cette modulation s'ajoute au niveau réglé. Elle permet de créer des décalages de niveau avec la molette de modulation, par exemple.

Volume 1

Modulation du gain. La modulation du volume multiplie le niveau.

Volume 2

Semblable à la modulation **Volume 1**. Le **Volume 1** est multiplié par le **Volume 2**. Ceci vous permet de créer des modulations plus complexes.

Pan

Module la position du son dans le champ panoramique.

Osc 1/2/3 Pitch

Module la hauteur de l'oscillateur correspondant.

Vous pouvez par exemple assigner l'un des LFO afin de désaccorder l'oscillateur de façon cyclique.

Paramètre Level des OSC 1/2/3

Module le niveau de l'oscillateur correspondant.

Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation pour créer des fondus d'entrée et de sortie sur l'oscillateur pendant que vous jouez.

Osc 1/2/3 Shape

Module la forme et le caractère de l'oscillateur correspondant.

Vous pouvez par exemple assigner l'une des enveloppes pour modifier progressivement le caractère de l'oscillateur.

Osc 1/2/3 Multi Detune

Module le paramètre **Detune** des voix individuelles d'oscillateur générées par le mode multi-oscillateur.

Osc 1/2/3 Multi Voices

Module le nombre de voix d'oscillateur générées par le mode multi-oscillateur.

Sub Osc Level

Module le niveau du sous-oscillateur. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à appliquer un fondu d'entrée à l'oscillateur quand vous jouez.

Ring Mod Level

Module le niveau de l'effet de modulation en anneau. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à appliquer un fondu d'entrée à la modulation en anneau quand vous jouez.

Noise Level

Module le niveau du générateur de bruit. Vous pouvez par exemple assigner la molette de modulation de manière à appliquer un fondu d'entrée au générateur de bruit quand vous jouez.

LFO 3/4 Frequency

Module la vitesse du LFO correspondant.

Vous pouvez par exemple assigner l'**Aftertouch** afin que celui-ci détermine la vitesse de l'effet vibrato quand vous jouez.

LFO 3/4 Shape

Module la forme d'onde du LFO correspondant.

Par exemple, assignez le paramètre **Key Follow** pour faire varier la forme d'onde selon l'endroit où vous jouez sur le clavier.

Amp Attack

Module le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Amp Decay

Module le temps de decay de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Amp Sustain

Module le niveau de sustain de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Il est uniquement mis à jour au démarrage du segment.

Amp Release

Module le temps de relâchement de l'enveloppe d'amplitude. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Filter Attack

Module le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Filter Decay

Module le temps de decay de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Filter Sustain

Module le niveau de sustain de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Il est uniquement mis à jour au démarrage du segment.

Filter Release

Module le temps de relâchement de l'enveloppe du filtre. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Env 3 L0

Module le paramètre **L0** de l'enveloppe utilisateur 3, c'est-à-dire le niveau du premier nœud de l'enveloppe. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Il est uniquement mis à jour au démarrage du segment.

Env 3 Attack

Module le temps d'attaque de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Env 3 L1

Module le paramètre **L1** de l'enveloppe utilisateur 3, c'est-à-dire le niveau du deuxième nœud de l'enveloppe. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Il est uniquement mis à jour au démarrage du segment.

Env 3 Decay

Module le temps de déclin de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

Env 3 Sustain

Module le niveau de maintien de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Il est uniquement mis à jour au démarrage du segment.

Env 3 Release

Module le temps de relâchement de l'enveloppe utilisateur 3. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Elle est uniquement mise à jour au démarrage du segment.

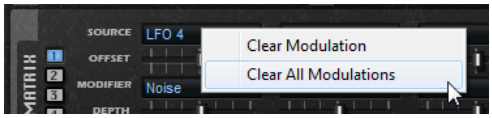
Env 3 L4

Module le paramètre **L4** de l'enveloppe utilisateur 3, c'est-à-dire le niveau du dernier nœud de l'enveloppe. Cette destination de modulation ne peut pas être modulée en continu. Il est uniquement mis à jour au démarrage du segment.

Bus 1-16

Vous pouvez transmettre n'importe quelle modulation à l'un des seize bus, par exemple pour créer des signaux de modulation plus complexes. Comme destination, sélectionnez le bus sur lequel vous souhaitez transmettre le signal. Pour utiliser la modulation qui a été routée vers un bus, assignez le bus correspondant en tant que source de modulation.

Menu contextuel de la matrice de modulation



Clear Modulation

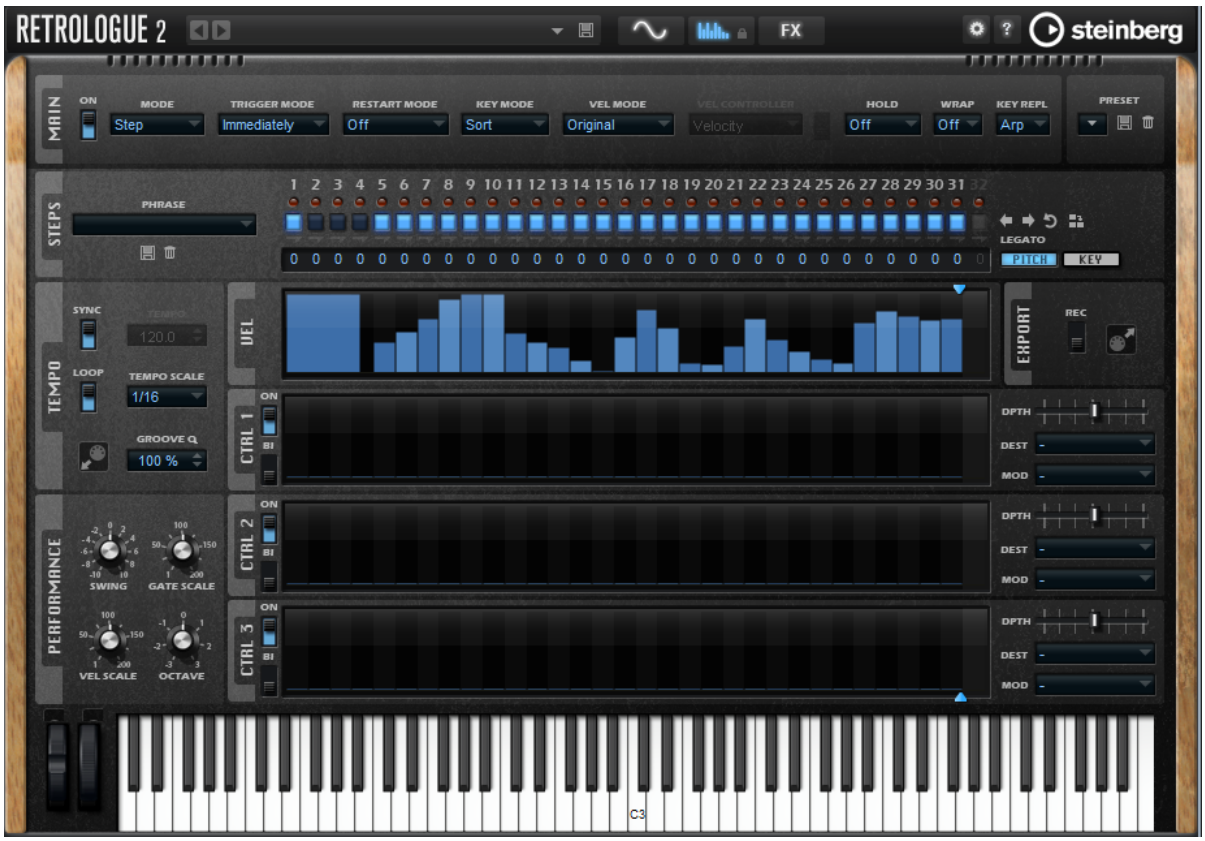
Permet de supprimer les données de modulation de la case.

Clear All Modulations

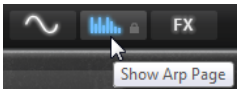
Permet de supprimer toutes les modulations de toutes les cases de la matrice de modulation.

Page Arp

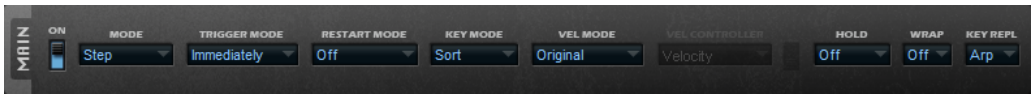
La page **Arp** contient l'arpégiateur et le lecteur de phrases de Retrologue.



- Pour afficher la page **Arp**, activez le bouton **Show Arp Page**.



Section Main



On/Off

Permet d'activer/désactiver l'arpégiateur.

Mode

Détermine comment les notes sont lues.

- Quand **Step** est sélectionné, la dernière note reçue déclenche une séquence monophonique.
- Quand **Chord** est sélectionné, les notes sont déclenchées en tant qu'accords.
- Quand **Up** est sélectionné, les notes sont lues en arpège montant.
- Quand **Down** est sélectionné, les notes sont lues en arpège descendant.
- Quand **Up/Down 1** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège montant, puis en arpège descendant.

- Quand **Up/Down 2** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège montant, puis en arpège descendant. L'effet de ce mode dépend du **Key Mode** défini.

  Quand le **Key Mode** est configuré sur **Sort**, la note la plus haute et la note la plus basse sont répétées.

  Quand le **Key Mode** est configuré sur **As Played**, la première note et la dernière sont répétées.
- Quand **Down/Up 1** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège descendant, puis en arpège montant.
- Quand **Down/Up 2** est sélectionné, les notes sont d'abord lues en arpège descendant, puis en arpège montant. L'effet de ce mode dépend du **Key Mode** défini.

  Quand le **Key Mode** est configuré sur **Sort**, la note la plus haute et la note la plus basse sont répétées.

  Quand le **Key Mode** est configuré sur **As Played**, la première note et la dernière sont répétées.
- Quand **Random** est sélectionné, les notes sont lues en arpège dans un ordre aléatoire.

Trigger Mode

Détermine le moment auquel l'arpégiateur analyse les nouvelles notes que vous jouez sur le clavier.

- Quand **Immediately** est sélectionné, l'arpégiateur analyse en permanence les nouvelles notes jouées. La phrase change dès que vous jouez une nouvelle note.
- Si **Next Beat** est sélectionné, l'arpégiateur analyse les nouvelles notes à chaque temps. La phrase ne change donc qu'à partir du prochain temps si vous jouez de nouvelles notes.
- Si **Next Measure** est sélectionné, l'arpégiateur analyse les nouvelles notes au début de chaque mesure. La phrase ne change donc qu'à partir de la prochaine mesure si vous jouez de nouvelles notes.

Restart Mode

- Quand **Off** est sélectionné, la phrase est lue en continu et ne redémarre pas en cas de changement d'accord ou de note.
- En mode **New Chord**, la phrase redémarre à chaque nouvel accord.

  À NOTER

  Elle ne redémarre pas quand des notes sont jouées legato.
- En mode **New Note**, la phrase redémarre à chaque fois que vous jouez une nouvelle note.
- En mode **Sync to Host**, la phrase est alignée sur les temps et mesures de votre application hôte chaque fois que vous lancez le transport.

Key Mode

Détermine si l'ordre dans lequel les notes sont jouées sur le clavier affecte la lecture de la phrase.

- En mode **Sort**, les notes sont jouées dans l'ordre du pattern sélectionné. L'ordre chronologique n'a aucune influence.
- En mode **As Played**, les notes ont jouées dans l'ordre dans lequel vous les jouez sur le clavier.

- Quand l'option **Direct** est sélectionnée, la phrase crée des événements de contrôleur plutôt que des notes. Vous entendez les notes que vous jouez et en plus les événements de contrôleur de la phrase (Pitchbend, volume, panoramique, etc.).

  À NOTER

  L'option **Direct** n'a d'effet que si vous avez configuré et activé une ligne de contrôleur dans l'arpégiateur et que vous lui avez assigné une destination de modulation.

Vel Mode

- Quand vous sélectionnez **Original**, les notes de la phrase sont jouées à la vélocité enregistrée dans la phrase.
- En mode **Vel Controller**, vous pouvez choisir le contrôleur de vélocité qui sera utilisé pour générer ou moduler la vélocité des notes.
- En mode **Original + Vel Controller**, la vélocité de la phrase correspond à une combinaison de la vélocité enregistrée dans la phrase et de la vélocité issue du contrôleur de vélocité.

Vel Controller

Quand le menu local **Vel Mode** est configuré sur **Vel Controller** ou sur **Original + Vel Ctrl.**, le menu local **Vel Controller** devient disponible. Il vous permet de générer ou de moduler les vélocités des notes à partir des valeurs de contrôleur entrantes.

- Quand l'option **Velocity** est sélectionnée, les notes déclenchées utilisent la vélocité de la note que vous jouez.
- Sélectionnez **Controller** pour ouvrir le sous-menu des contrôleurs MIDI.

  La valeur de ce contrôleur MIDI détermine alors la vélocité des notes déclenchées.
- Quand l'option **Aftertouch** est sélectionnée, les notes déclenchées utilisent la vélocité du contrôleur Aftertouch.
- Quand l'option **Poly Pressure** est sélectionnée, les notes déclenchées utilisent la vélocité du contrôleur Poly Pressure. Vous pouvez ainsi contrôler la vélocité pour chaque touche.

Fetch

Quand le menu local **Vel Controller** est configuré sur **Aftertouch**, **Poly Pressure** ou un contrôleur MIDI, vous pouvez utiliser l'option **Fetch** pour changer la façon dont sont générées les notes.

- Quand l'option **Fetch** est activée, c'est la première note que vous jouez qui détermine la vélocité initiale. Dès que la valeur du contrôleur dépasse cette vélocité, les nouvelles notes prennent leur vélocité du contrôleur.
- Quand l'option **Fetch** est désactivée, la vélocité des notes générées est déterminée par la valeur de contrôleur reçue.

À NOTER

L'option **Fetch** n'est pas disponible quand le menu local **Vel Controller** est configuré sur **Velocity**.

Hold

Ce paramètre permet d'empêcher que la phrase s'arrête ou change quand les touches sont relâchées.

- Quand **Off** est sélectionné, la phrase change dès que vous relâchez la touche. La phrase s'arrête dès que vous relâchez toutes les touches.

- Quand **On** est sélectionné, la phrase est lue jusqu'à la fin, même une fois que vous avez relâché les touches. Quand l'option **Loop** est activée, la phrase se répète en continu.
- Quand **Gated** est sélectionné, la lecture de la phrase démarre dès que vous appuyez sur la première touche. Elle est jouée silencieusement en arrière-plan, même lorsque les touches sont relâchées. La lecture reprend là où elle en est rendue quand vous appuyez à nouveau sur l'une des touches. Ainsi, vous pouvez couper la lecture de la phrase comme avec un gate.

Wrap

Pour tous les modes à l'exception de **Step** et **Chord**, ce paramètre vous permet de redémarrer l'arpège après un nombre défini de pas.

À NOTER

Les pas désactivés sont pris en compte.

Dans les modes **Step** et **Chord**, ce paramètre affecte uniquement le paramètre **Octaves**.

Quand le paramètre **Octaves** est activé, l'arpège parcourt les octaves et redémarre à l'octave initiale après le nombre défini de pas.

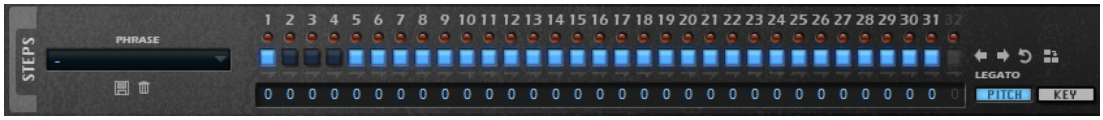
Key Replace

Ce paramètre vous permet de désactiver la fonction **Key Select** ou de configurer le remplacement des notes manquantes.

Par exemple, si vous jouez un accord de 3 notes alors que le paramètre **Key Select** est configuré sur 1 - 2 - 3 - 4, la touche 4 est considérée comme manquante.

- Avec l'option **Off**, les fonctions **Key Replace** et **Key Select** sont désactivées. L'arpège sélectionné est joué normalement.
- Avec l'option **Arp**, les notes manquantes sont remplacées par les notes qui seraient normalement jouées dans l'arpège.
- Avec l'option **Rest**, aucune des notes manquantes n'est remplacée. Elles sont remplacées par des silences.
- Avec l'option **1st**, les notes manquantes sont remplacées par la première note dans la mémoire de notes.
- Avec l'option **Last**, les notes manquantes sont remplacées par la dernière note dans la mémoire de notes.
- Avec l'option **All** les notes manquantes sont remplacées par toutes les notes de la mémoire de notes. Elles sont jouées sous forme d'accord.

Section Steps



Phrase

Pour charger une phrase, sélectionnez-la dans le menu local **Phrase**.

Diodes des pas

Les diodes des pas s'allument quand les pas correspondants sont joués.

Boutons d'activation/désactivation des pas

Permettent d'activer/désactiver les pas.

Boutons Legato

Les boutons Legato situés sous les boutons des pas permettent de créer un legato entre deux pas.

- Pour créer un legato, cliquez sur le bouton **Legato** situé sous le premier pas, de manière à afficher une petite flèche.

Affichage des hauteurs (Pitch)

Permet d'afficher les champs de valeur **Transpose** sous les pas et de saisir une valeur de transposition pour chaque pas.

Affichage des touches (Key)

Permet d'afficher les champs de valeur **Key Select** sous les pas et de définir la touche de l'ensemble de notes qui activera chaque pas.

Modifier une phrase

- Pour décaler le rythme de la phrase vers la droite ou vers la gauche, cliquez sur **Shift Phrase Right** ou sur **Shift Phrase Left** .

  Si vous décalez le rythme de la phrase vers la gauche, le premier pas sera placé à la fin. Si vous décalez la phrase vers la droite, le dernier pas sera placé au début.

- Pour inverser la phrase, cliquez sur **Reverse Phrase** .
- Pour dupliquer de courtes phrases, cliquez sur **Duplicate Phrase** .

  À NOTER

  Le nombre maximum de pas pouvant être créés est de 32. Par conséquent, les phrases qui contiennent plus de 16 pas ne peuvent pas être entièrement dupliquées.

Key Select

L'arpégiateur analyse le clavier et enregistre les touches jouées dans une mémoire de notes.

Selon la configuration du paramètre **Key Mode**, les notes de cette mémoire sont classées soit par hauteur, soit selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées.

Le paramètre **Key Select** vous permet de jouer une note donnée de la mémoire de notes. Vous pouvez configurer le **Key Select** indépendamment pour chaque pas et ainsi créer des phrases très complexes.

À NOTER

Le paramètre **Key Select** ne peut être utilisé ni en mode **Step**, ni en mode **Chord**.

- Pour accéder aux valeurs du paramètre **Key Select** pour les pas, cliquez sur le bouton **KEY** à droite.



- Pour alterner entre les valeurs de **Key Select** sur un pas, cliquez sur la valeur et faites glisser la souris vers le haut/bas ou servez-vous de la molette de la souris.

  Voici les options disponibles :

  - L'option **P** (Phrase) permet de jouer la note de la phrase utilisateur selon le mode sélectionné : **Up**, **Down**, **Up/Down 1**, etc.
  - Les valeurs **1 - 8** permettent de jouer les touches correspondantes de la liste de notes. La note jouée dépend de la configuration du paramètre **Key Mode**. Par

exemple, quand le **Key Mode** est configuré sur **Sort**, la valeur **1** correspond à la note la plus basse.

- L'option **L** (Last) permet de toujours jouer la dernière note de la mémoire de notes. Selon la configuration du **Key Mode**, la note jouée est soit la plus élevée, soit la plus basse de la mémoire de notes.
- L'option **A** (All) permet de jouer toutes les notes de la mémoire de notes dans un accord.

Sections Vel et Ctrl

La section **Vel** vous permet de configurer les pas de l'arpège et de définir leurs vélocités. Dans les sections **Ctrl**, vous pouvez configurer trois séquences de contrôleur MIDI pour la phrase.

Les lignes de contrôleur permettent de configurer des messages pour les contrôleurs MIDI 110, 111 et 112. Ces messages contrôlent des destinations de modulation. Quand vous exportez une séquence enregistrée, ces messages de contrôleur le sont également. Ainsi, après avoir importé la séquence MIDI exportée dans le séquenceur, vous pouvez désactiver l'arpégiateur et laisser le séquenceur jouer les notes et les messages de contrôleur.

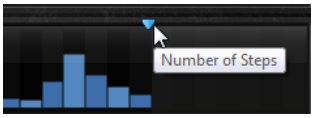
À NOTER

Même si vous désactivez l'arpégiateur dans Retrologue, ses lignes de contrôleur restent disponibles dans la matrice de modulation et vous pouvez les utiliser pour contrôler la modulation à partir des messages de contrôleur MIDI entrants.

Définir la longueur du pattern



- Pour définir le nombre de pas que contient le pattern, faites glisser vers la droite ou la gauche la poignée **Number of Steps** dans la section **Vel**.



Activation des pas

Chaque phrase peut comporter jusqu'à 32 pas. Seuls les pas activés sont joués.

- Pour activer un pas, activez sont bouton **On/Off** dans la section **Steps** ou cliquez dessus dans la section **Vel**.

Édition des pas

La hauteur de la colonne d'un pas correspond à la valeur de ce pas. Voici comment procéder pour éditer les pas :

- Pour activer tous les pas, sélectionnez l'option **Enable All Steps** dans le menu contextuel.
- Pour régler la valeur d'un pas, cliquez sur celui-ci et faites glisser la souris dans le sens vertical.
- Pour paramétrer la valeur de plusieurs pas, dessinez une courbe en faisant glisser la souris.
- Pour définir la vélocité de tous les pas en préservant l'écart entre leurs vélocités, faites un **Maj**-clic, puis faites glisser la souris.
- Pour dessiner une rampe de pas, maintenez la touche **Alt** enfoncée et tracez une ligne.

- Pour dessiner des courbes symétriques au début et à la fin de la séquence, maintenez enfoncées les touches **Maj**-**Alt** et tracez une ligne.
- Pour transposer un pas, cliquez dans le champ situé en dessous et saisissez le nombre de demi-tons de transposition.

  À NOTER

  Vous ne pouvez transposer des pas que si le bouton **Show Pitch Row** (afficher les hauteurs) est activé.

- Pour réinitialiser la vélocité d'un pas à 127, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur ce pas.
- Pour réinitialiser la vélocité de tous les pas à 127, maintenez enfoncées les touches **Maj**-**Ctrl/Cmd** et cliquez sur un pas.
- Pour créer un legato entre deux pas, cliquez sur le numéro situé sous le premier pas de manière à afficher une petite flèche.

  Quand le **legato** est activé, le paramètre **Gate Scale** n'est pas pris en compte.

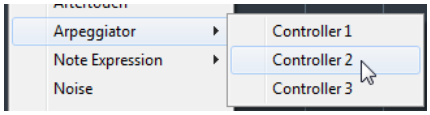
Pour les pas de vélocité, la largeur d'un pas représente sa longueur (Gate Length).



- Pour régler la largeur d'un pas, faites glisser sa bordure droite.
- Pour régler la largeur de tous les pas à la fois, maintenez la touche **Maj** enfoncée et faites glisser la bordure droite d'un pas.

  Vous ne pouvez allonger un pas que jusqu'au début du pas suivant. Si vous augmentez le paramètre Gate Length d'un pas de sorte que celui-ci chevauche le pas suivant, ce dernier est désactivé.
- Pour réinitialiser la longueur d'un pas à la valeur 1, faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur sa bordure droite en surbrillance.
- Pour réinitialiser la longueur de tous les pas, maintenez les touches **Maj**-**Ctrl/Cmd** enfoncées et cliquez sur une bordure droite en surbrillance.
- Pour remplir les espaces entre des pas qui se suivent, sélectionnez l'option **Fill Gap** (remplir l'espace) ou l'option **Fill All Gaps** (remplir tous les espaces) dans le menu contextuel.

Les 3 lignes de contrôleurs MIDI transmettent les messages des contrôleurs MIDI 110, 111 et 112. En sélectionnant une ligne de contrôleur d'arpégiateur en tant que source dans la matrice de modulation, vous pourrez moduler n'importe quelle destination avec la séquence du contrôleur MIDI.



- Pour assigner un contrôleur, ouvrez le menu local **MIDI Controller** et sélectionnez le contrôleur souhaité ou utilisez la commande correspondante sur votre contrôleur externe.

Paramètres des lignes de contrôleur

Bi

Ce bouton permet de configurer le signal de modulation en signal bipolaire, afin de moduler des destinations telles que la hauteur ou le panoramique, par exemple.

Depth

Permet de définir dans quelle mesure la ligne de contrôleur influence la destination de modulation.

Dest

Détermine la destination de la modulation par la ligne de contrôleur.

Mod

Permet de définir une seconde source qui contrôlera l'intensité de la modulation. Vous pouvez par exemple sélectionner la molette de modulation pour contrôler l'intensité.

Section Tempo

Sync

Permet de synchroniser la phrase sur le tempo de votre application hôte.

À NOTER

Vous pouvez également configurer le mode **Restart** sur **Sync to Host**. Cette option cale la phrase sur les temps et les mesures de l'application hôte.

Loop

Quand cette option est activée, la phrase est jouée en boucle.

Tempo Scale

Ce paramètre détermine la fréquence à laquelle les notes sont déclenchées, c'est-à-dire la vitesse de la phrase. Vous disposez donc d'un autre paramètre que celui de **Tempo** pour contrôler la vitesse de lecture avec davantage de précision. Vous pouvez définir une valeur en fractions de temps. Il est également possible de définir des valeurs de notes pointées ou en triolets.

Par exemple, si vous modifiez le paramètre **Tempo Scale** (échelon du tempo) de 1/16 à 1/8, la vitesse est divisée par deux. Quand vous le réglez sur 1/32, la vitesse est doublée. De la même façon, les autres valeurs permettent d'augmenter ou de réduire la vitesse.

Groove Q

Pour adapter la rythmique d'une phrase à celle d'un fichier MIDI externe, vous pouvez faire glisser ce fichier MIDI dans le champ **Groove Quantize**.

Le paramètre **Groove Quantize Depth** situé à droite du champ de destination détermine le degré d'alignement de la phrase sur la rythmique du fichier MIDI.

Section Performance



Swing

Permet de décaler les notes situées sur les temps pairs. La phrase y gagne ainsi en »swing«. Les valeurs négatives retardent le timing, c'est-à-dire que les notes sont jouées plus tôt. Les valeurs positives font avancer le timing et les notes sont jouées plus tard.

Gate Scale

Ce paramètre vous permet de raccourcir ou d'allonger les notes de la phrase. À 100 %, les notes sont jouées avec leur durée de Gate initiale.

Vel Scale

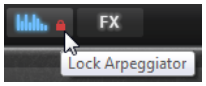
Permet d'augmenter ou de réduire les vélocités Note-On de la phrase. À 100 %, les notes sont jouées à leur vélocité initiale.

Octaves

Ce paramètre permet d'étendre la phrase de manière à inclure des octaves supérieures ou inférieures. Les valeurs positives étendent la lecture aux octaves plus hautes, tandis que les valeurs négatives l'étendent aux octaves plus basses. Par exemple, avec la valeur +1, la phrase est d'abord lue à l'octave que vous avez jouée à l'origine. Elle est ensuite répétée une octave plus haut.

Verrouiller la page Arp

Vous pouvez verrouiller la page **Arp** afin d'utiliser un même arpège sur différents sons.



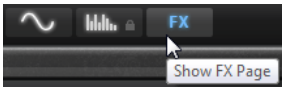
- Pour verrouiller la page **Arp**, cliquez sur l'icône de cadenas qui se trouve sur le bouton de la page **Arp**.

  Vous pourrez alors changer de préréglage afin d'essayer différents sons.

Page FX

Retrologue intègre six effets d'insert montés en série : un résonateur, un phaser, des effets de modulation, un delay, une réverb et un égaliseur.

- Pour afficher la page **FX**, activez le bouton **Show FX Page**.



Section Chain

Dans la section **Chain** de la page **FX**, vous pouvez voir et modifier le routage des effets.

La section **Chain** contient un segment pour chaque section d'effet disponible dans la page **FX**.



- Pour changer l'ordre des effets au sein de la chaîne, faites glisser les segments aux endroits souhaités.
- Pour activer/désactiver un effet, cliquez sur le segment correspondant dans la chaîne.

Resonator

Les sons des voix humaines et des instruments acoustiques sont souvent caractérisés par leurs formants, c'est-à-dire par les résonances qu'on trouve généralement dans leurs spectres de fréquences.

Par exemple, la voyelle « ah » (comme dans papa) quand elle est chantée par un homme possède trois formants caractéristiques : F1 = 570 Hz, F2 = 840 Hz et F3 = 2 410 Hz. L'effet Resonator vous permet d'appliquer ces formants à un son grâce à trois filtres montés en parallèle. Vous pouvez définir les positions et les niveaux de ces formants en réglant les paramètres **Cutoff**, **Resonance** et **Gain** des filtres.

L'effet Resonator intègre 14 formes de filtres prédéfinies qui déterminent les caractéristiques fondamentales du son. De plus, vous disposez de trois LFO pour moduler séparément chaque filtre, ce qui vous permet de conférer du relief au son.

Resonator Shape

Détermine les caractéristiques fondamentales du son de l'effet. Chaque forme est une combinaison particulière des différents types de filtre sur les bandes de fréquences basse, moyenne et haute.

Option	Filtre bas/moyen/haut
Low-Pass 1	LP6/LP6/LP6
Low-Pass 2	LP12/LP12/LP12
Band-Pass 1	BP12/(-1)BP12/BP12*
Band-Pass 2	BP12/BP12/BP12
High-Pass 1	HP6/HP6/HP6
High-Pass 2	HP12/HP12/HP12
Peak 1	LP6/(-1)BP12/HP6*
Peak 2	LP6/BP12/HP6
Bat 1	HP12/BP12/LP12
Bat 2	HP6/BP12/LP6
Wings 1	LP6/BR12/HP6
Wings 2	HP12/BR12/LP12
Wings 3	LP6/(-1)BR12/HP6*
Wings 4	HP12/(-1)BR12/LP12*
	*(-1) signifie que la phase est inversée

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Onglet Filter



Cutoff

Permet de régler la fréquence de coupure du filtre, c'est-à-dire la fréquence centrale du formant.

Resonance

Permet de régler la résonance du filtre. Celle-ci détermine la taille de la plage du formant qui sera mise en valeur. Lorsque la valeur de ce paramètre est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son proche de la sonnerie.

Gain

Permet de régler le gain d'entrée du filtre. Le gain détermine le niveau du formant.

LFO Modulation Source

Permet de sélectionner le LFO qui modulera la fréquence de coupure.

LFO Modulation Depth

Permet de régler la modulation de la fréquence de coupure par le LFO.

Arp Modulation Source

Permet de sélectionner une ligne de contrôleur de la page **Arp** en tant que source de modulation.

Cette source détermine quel contrôleur MIDI est utilisé pour moduler la fréquence de coupure.

Arp Modulation Depth

Détermine l'intensité de la modulation de la ligne de contrôleur.

Permet de régler la modulation de la fréquence de coupure par le contrôleur MIDI.

Onglet LFO



Waveform et Shape des LFO

- **Sine** : génère une modulation douce, idéale pour le vibrato ou le trémolo. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** est identique à **Sine**. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. Quand le paramètre **Shape** est réglé sur 50 %, une onde carrée est générée.

- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** permet d'insérer un silence croissant avant le début de la dent de scie.
- Le paramètre **Log** permet de générer une modulation logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure logarithmique négative en courbure logarithmique positive.
- **S & H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des effets de rampe entre les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).
- **S & H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des effets de rampe entre les paliers. Quand il est tourné entièrement vers la droite, la forme **S & H** devient un signal aléatoire progressif (sans paliers).

Spread

Chaque canal de l'effet possède un signal de LFO qui lui est propre. Ce paramètre permet de répartir la phase des signaux de LFO entre les différents canaux.

Par exemple, si l'effet est utilisé en stéréo, avec des valeurs positives, la phase du LFO avancera sur le canal gauche et reculera sur le canal droit.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir régler le paramètre **Freq** par fractions de temps.

Freq

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

Effet Phaser et effets de Modulation

L'effet Phaser et les effets de Modulation se trouvent dans la même section de l'interface. Pour afficher les paramètres de l'un de ces effets, cliquez sur l'onglet correspondant en haut de la section.

Phaser



Rate

Détermine la fréquence de la modulation de phase.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de phase.

Maj

Déplace la modulation de la phase vers les fréquences les plus hautes du spectre.

Phase

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

Feedback

Ajoute des résonances à l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet est prononcé.

Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Effets de modulation

Dans le menu local **Type**, vous pouvez choisir l'effet de Modulation que vous allez utiliser : **Chorus**, **Flanger** ou **Ensemble**.

Voici les paramètres disponibles pour le **Flanger** et le **Chorus** :



Rate

Détermine la fréquence de modulation de la hauteur en Hertz.

Sync

Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

Feedback

Ajoute des résonances à l'effet.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Voici les paramètres disponibles pour l'effet **Ensemble** :



Rate

Détermine la fréquence du LFO.

Sync

Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de durée du delay par le LFO.

Shimmer

Détermine l'intensité de la modulation secondaire (plus rapide) de la durée du delay.

Shimmer Rate

Détermine le rapport entre les vitesses des modulations primaire et secondaire du delay. Par exemple, à une valeur de 10, la modulation secondaire est 10 fois plus rapide.

Delay



Mode

- Le mode **Stereo** génère deux lignes de delay parallèles, l'une pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces deux lignes possèdent chacune un signal de réinjection spécifique.
- Le mode **Cross** génère deux lignes de delay en réinjection croisée, c'est-à-dire que le delay du canal gauche est réinjecté dans le delay du canal droit, et inversement.
- Le mode **Ping-Pong** mixe les canaux d'entrée gauche et injecte ensuite le signal mixé dans des delays entièrement orientés à gauche et à droite. Ainsi,

les échos rebondissent de gauche à droite dans le panoramique stéréo, comme une balle de ping-pong.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Time

Détermine la durée globale des delays gauche et droit. Servez-vous du paramètre **Delay L/R** pour raccourcir le temps du delay gauche ou droit.

Sync

Activez le bouton **Sync** pour synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, le temps est défini en valeurs de notes.

À NOTER

Le temps de delay maximum est de 5 000 ms. Quand la durée de note dépasse cette valeur, elle est automatiquement raccourcie.

Delay L/R

Permet de décaler le temps du delay gauche ou droit par rapport au temps de delay global. Quand le facteur est 1, le temps de delay droit ou gauche est le même que celui du delay global. Quand le facteur est 0,5, le temps est moitié moins long que celui du delay global.

- Pour décaler le temps du delay gauche, tournez la commande vers la gauche.
- Pour décaler le temps du delay droit, tournez la commande vers la droite.

High Freq

Permet d'atténuer les hautes fréquences des delays.

Feedback

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. On parle de réinjection (feedback) parce que la sortie du delay est réinjectée dans son entrée. À 0 %, un seul écho est audible. À 100 %, les échos se répètent à l'infini.

Feedback L/R

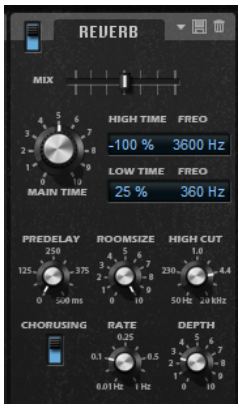
Permet de décaler le niveau de réinjection du delay gauche ou droit par rapport à la réinjection globale. Quand le facteur est 1, le niveau de la réinjection décalée correspond au niveau de réinjection global. Quand le facteur est 0,5, le niveau de la réinjection décalée est deux fois inférieur au niveau de réinjection global.

- Pour décaler la réinjection de gauche, tournez la commande vers la gauche.
- Pour décaler la réinjection de droite, tournez la commande vers la droite.

À NOTER

Ce paramètre n'est disponible qu'en mode **Stereo**.

Reverb



Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

High Time

Détermine la durée de réverbération des hautes fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, le temps de decay des hautes fréquences est plus long. Avec des valeurs négatives, il est plus court.

C'est le paramètre **High Freq** qui détermine quelles fréquences sont affectées.

High Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes médium et haute de la queue de réverb. Le paramètre **High Time** vous permet de décaler la durée de réverbération des fréquences supérieures à cette valeur par rapport à la durée de réverbération principale.

Low Time

Détermine la durée de réverbération des basses fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, le temps de decay des basses fréquences est plus long. Avec des valeurs négatives, il est plus court.

C'est le paramètre **Low Freq** qui détermine quelles fréquences sont affectées.

Low Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes basse et médium de la queue de réverb. La durée de réverbération des fréquences inférieures à cette valeur peut être décalée par rapport à la durée de réverbération principale grâce au paramètre **Low Time**.

Predelay

Détermine le temps qui s'écoule avant que la réverb s'applique. Ce paramètre vous permet de simuler des pièces plus grandes en augmentant le temps que mettent les premières réflexions pour atteindre l'auditeur.

Room Size

Détermine les dimensions de la pièce simulée. À 100 %, les dimensions correspondent à celles d'une cathédrale ou d'une grande salle de concert. À 50 %, les dimensions sont plutôt celles d'une pièce de taille moyenne ou d'un studio. Avec des valeurs inférieures à 50 %, les dimensions simulées sont celles d'une petite pièce ou d'une cabine.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences de la queue de réverb. Plus cette valeur est basse, moins la queue de la réverb contient de hautes fréquences.

Chorusing On/Off

Permet d’activer/désactiver l’effet de modulation.

Chorusing Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur.

Chorusing Depth

Détermine l’intensité de la modulation de hauteur.

Section Equalizer

La section **Equalizer** contient un égaliseur paramétrique à 4 bandes.



Les quatre bandes de fréquences vous permettent de configurer la tonalité du signal et de lui conférer un caractère plus brillant ou plus sombre, par exemple. Les deux bandes médium jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basse et haute fonctionnent comme des filtres en plateau. Toutes les bandes sont entièrement paramétriques et offrent des paramètres de gain, de fréquence et de qualité. Voici les commandes que vous pouvez trouver sur chaque bande de fréquence :

On/Off

Permet d’activer/désactiver la bande de fréquences.

Gain

Détermine le degré d’atténuation ou d’amplification de la bande correspondante.

Freq

Détermine la fréquence qui est atténuée ou amplifiée par le paramètre **Gain**.

Q (qualité)

Permet de régler la largeur de bande des filtres en crête médium. En augmentant la valeur **Q** sur les filtres en plateau haut et bas, vous pouvez accroître la déclivité de leur forme.

Contrôles instantanés

Retrologue intègre huit contrôles instantanés prédéfinis que vous pouvez utiliser directement à partir de votre STAN Steinberg.

Par défaut, ces contrôles instantanés sont assignés aux paramètres suivants :

- Le 1 au paramètre **Filter Cutoff** (coupure du filtre).
- Le 2 au paramètre **Resonance** (résonance).
- Le 3 au paramètre **Distortion** (distorsion).
- Le 4 au paramètre **Filter Envelope** (enveloppe du filtre).
- Le 5 au paramètre (temps d’attaque de l’enveloppe du filtre) **Filter Attack** (temps d’attaque de l’enveloppe du filtre).
- Le 6 au paramètre (temps de déclin de l’enveloppe du filtre) **Filter Decay** (temps de déclin de l’enveloppe du filtre).
- Le 7 au paramètre (temps d’attaque de l’enveloppe d’amplification) **Amp Attack** (temps d’attaque de l’enveloppe d’amplification).

- Le 8 au paramètre (temps de déclin de l'enveloppe d'amplification) **Amp Decay** (temps de déclin de l'enveloppe d'amplification).

À NOTER

Il est possible de modifier les assignations par défaut des contrôles instantanés. Pour de plus amples informations, référez-vous au **Mode d'emploi** de votre STAN Steinberg.

Contrôleurs MIDI

La plupart des paramètres de Retrologue peuvent être réglés à l'aide de contrôleurs MIDI.

Les assignations de contrôleurs MIDI s'enregistrent globalement pour tout le plug-in, à l'exception de l'assignation de la molette de modulation qui s'enregistre avec chaque préréglage. La molette de modulation vous permet ainsi de contrôler les paramètres des effets, car ceux-ci ne seraient pas contrôlables autrement. En effet, ils ne peuvent pas être sélectionnés en tant que destinations de modulation dans la matrice de modulation.

À NOTER

- Par défaut, les paramètres Volume et Pan sont assignés aux contrôleurs 7 et 10. Ils sont donc toujours disponibles.
- Si vous utilisez Retrologue dans une STAN Steinberg, les assignations de contrôleurs MIDI s'enregistrent dans le projet.

Assignation de contrôleurs MIDI

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la commande que vous désirez télécommander.
2. Sélectionnez **Learn CC** dans le menu contextuel.

   À NOTER

   Il n'est pas possible d'assigner la molette de modulation au moyen de la fonction **Learn**.

3. Sur le clavier ou le contrôleur MIDI, actionnez le potentiomètre, le fader ou le bouton voulu.

   À NOTER

   Il est possible d'assigner un même contrôleur MIDI à plusieurs paramètres. En revanche, vous ne pouvez pas assigner plusieurs contrôleurs MIDI différents à un même paramètre.

Supprimer une assignation de contrôleur MIDI

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer une assignation de contrôleur MIDI, faites un clic droit sur la commande correspondante et sélectionnez **Forget CC**.

Plage d'un paramètre

Il est possible de définir la plage de valeur de chaque paramètre en définissant ses valeurs minimale et maximale.

- Pour définir la valeur minimale, réglez le paramètre sur la valeur souhaitée, faites un clic droit sur la commande, puis sélectionnez **Set Minimum**.

- Pour définir la valeur maximale, réglez le paramètre sur la valeur souhaitée, faites un clic droit sur la commande, puis sélectionnez **Set Maximum**.

Assignation de la molette de modulation

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur la commande à laquelle vous souhaitez assigner la molette de modulation.
2. Dans le sous-menu **Modulation Wheel**, sélectionnez **Enable Mod Wheel** (activer la molette de modulation).
3. Définissez les valeurs minimale et maximale de la molette en vous servant des commandes **Set Minimum** et **Set Maximum**.

Index

A

Arpeggiator 24

C

Contrôles instantanés 40
Contrôleurs MIDI
- À propos 41
- Assignations 41

K

Keyboard 8

M

Matrice de modulation
- À propos 18

P

Page Arp 24
Page FX 32
- Delay 37
- Effets de modulation 35
- Equalizer 40
- Phaser 35
- Resonator 32
- Reverb 39

Page Synth 9
Phrase Player 24
Préréglages
- Préréglages de module 6
- Préréglages VST 6