

# SM PRO AUDI – V-Machine

Rack Expander de sons, et processeur d'effets

Aide mémoire d'utilisation

L. Duffar



# Sommaire court

(le sommaire complet est à la fin du document)

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

<b>1</b>	<b>Introduction</b> .....	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Démarrage</b> .....	<b>4</b>
<b>2.1</b>	<b>Avertissement</b> .....	<b>4</b>
<b>2.2</b>	<b>Connectique</b> .....	<b>5</b>
<b>2.3</b>	<b>Choix des plugins et des presets, réglage et enregistrement des presets</b> .....	<b>7</b>
2.3.1	Principes de sélection de plugin, de preset/instrument, de patch et de réglage de paramètre.....	7
2.3.2	REMARQUES : Distinction troublante entre PRESET et PATCH dans la V-MACHINE, et dualité des 3 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup> lignes de l'écran.....	9
2.3.3	Exemple de sélection de plugin, de preset/instrument, de patch et de réglage de paramètre .....	9
2.3.4	Chargement de plugins dans la V-Machine.....	11
<b>2.4</b>	<b>Principes de fonctionnement du logiciel VFX pour gérer les VST/Plugins</b> .....	<b>13</b>
2.4.1	Installation et mise à jour du firmware.....	13
2.4.2	Utilisation du logiciel VFX.....	13
<b>3</b>	<b>Utilisation avancée</b> .....	<b>17</b>
<b>3.1</b>	<b>Plugins d'usine : liste et conseils d'utilisation <b>A compléter</b></b> .....	<b>17</b>
3.1.1	ElektroStudio Moon Sono SX.....	20
3.1.2	Ugo Motion & Texture Motion v2.8 .....	21
3.1.3	SuperWave P8.....	21
<b>3.2</b>	<b>Plugin compatibles<b>(A compléter)</b></b> .....	<b>22</b>
3.2.1	SonicProjects VM Bundle (payant 65€).....	22
3.2.2	The Classic Keys Collection (plus commercialisé).....	22
3.2.3	Plugins gratuits .....	22
<b>3.3</b>	<b>Effectuer un Factory Restore par une clef USB « EraseStick »</b> .....	<b>23</b>
<b>3.4</b>	<b>Comment récupérer les plugins d'usine après un formatage du disk flash</b> .....	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>Logiciels</b> .....	<b>25</b>
<b>4.1</b>	<b>VFX (SM PRO AUDIO) <b>(A compléter)</b></b> .....	<b>25</b>
4.1.1	Introduction .....	25
4.1.2	Configuration de VFX.....	29
4.1.3	Sélection des Plugins, de preset/instrument, de patch et de paramètre (cf. paragraphe 2.3.2 ci-dessus) 31	
4.1.4	Installation de nouveaux plug-ins.....	31
<b>4.2</b>	<b>FxLoader (Soundbyte) <b>(A compléter)</b></b> .....	<b>33</b>
<b>5</b>	<b>Tutoriels vidéos</b> .....	<b>34</b>
<b>6</b>	<b>Information sur internet<b>(A compléter)</b></b> .....	<b>35</b>

Cet aide mémoire ne prétend pas couvrir exhaustivement les fonctionnalités, mais tente d'offrir une approche pratique d'instrumentiste, plutôt qu'une liste de fonctionnalités et de manipulations sans queue ni tête.

Cette version est commencée comme une traduction condensée de la documentation en anglais : guide de démarrage, manuel utilisateur ainsi que tutoriel SM PRO AUDIO (ce dernier n'est plus sur le site SM PRO AUDIO mais sur celui de Thomann), et sera destinée à être précisée au fur et à mesure de l'utilisation, voire complétée par des informations avancées.

## 1 Introduction

Le V-Machine est expander atypique, car c'est en fait un PC qui permet d'installer des VST du commerce (dans la limite de capacité de sa faible configuration mais les expandeurs plus puissants sont extrêmement plus chers) :

- processeur 1 Ghz
- Mémoire RAM (IDE Flash disk) : 1 Go
- mémoire ROM de 512 Mo upgradable à 1 Go par Sodimm.
- La mémoire RAM peut être augmentée facilement en connectant une mémoire USB, clef ou disque dur, dans laquelle les plugins peuvent être installés et exécutés

Les plugins :

- Les plugins pré installés comprennent Sample Tank 2, Sonic Project OP- X Free (Oberheim), des pianos, cuivres, synthés et des effets. Ils marchent plus ou moins bien les, car la polyphonie est parfois réduite par la mémoire disponible (on peut augmenter la mémoire tampon fixé par défaut à 256 ko), et des crépitements semblent indiquer que le processeur est parfois « dépassé » par la puissance de calcul nécessaire.
- Il est possible d'installer des plugins gratuits comme « MrRay » ou « MrTramp » de GSI.
- Il y avait la possibilité d'acheter le bundle « **The Classic Keys Collection** » comprenant des plugins de marque spécialement optimisé pour V-Machine, comme AAS Lounge Lizard Session, G.S.I. Key Performer et G.S.I. VB3. Il semble ne plus être commercialisé. <http://www.smproaudio.com/index.php/en/products/v-machines/classic-keys-collection>
- Le 1<sup>er</sup> problème est qu'il est impossible d'installer les plugins protégés par clef de numéro de série (la V-Machin ne prévoit pas la saisie du numéro de série). Il faudrait voir si la protection par clef physique iLok marche grâce à l'un des 2 ports USB DEVICE du V-Machine.
- Le 2<sup>ème</sup> problème est que la taille du disk flash est tellement réduite, qu'avec tous les plugins préinstallés, on sature vite le disque.

La connexion à demeure d'une clef USB (ou d'un petit disque dur USB peu gourmand en énergie) peut régler facilement ce problème, même en la connectant à chaud. En effet la V-Machine ne fait aucune distinction entre une Library stockée sur son disque flash interne ou sur un périphérique USB externe, à l'exception de l'opération DELETE qui doit alors être faite par le logiciel VFX en connectant la clef USB à

l'ordinateur. La navigation dans les plug-ins se fait de manière transparente entre ceux stockés en interne et en externe, à l'exception de l'affichage des noms de plug-ins sur clé USB qui se fait [entre crochets].

On peut augmenter les mémoires comme indiqué dans les tutoriels des liens ci-dessous, cependant le handicap du faible processeur 1 Ghz restera inchangé :

- RAM : carte électronique très bon marché sur amazon, pour connecter une carte CF  
<https://www.youtube.com/watch?v=QsWEKR6tEFM>  
<https://www.youtube.com/watch?t=158&v=QsWEKR6tEFM>
- ROM : mémoire Sodimm (attention à la compatibilité, car après installation de la mémoire qu'on m'a fourni mon V-Machine ne marche plus, et je n'ai pas fait le retour à la config initiale car le démontage du boîtier clipé est difficile).  
[https://www.youtube.com/watch?v=fXJ3VH\\_jli8](https://www.youtube.com/watch?v=fXJ3VH_jli8)

*ATTENTION : la logique de fonctionnement étant peu intuitive (et c'est un euphémisme), une tentative de synchronisation du logiciel avec le V-Machine sans avoir lu les instructions peut conduire à l'effacement total des plug-ins préinstallés dans le V-Machine.*

## **2 Démarrage**

Le démarrage est relativement simple pour jouer les premiers sons préinstallés.

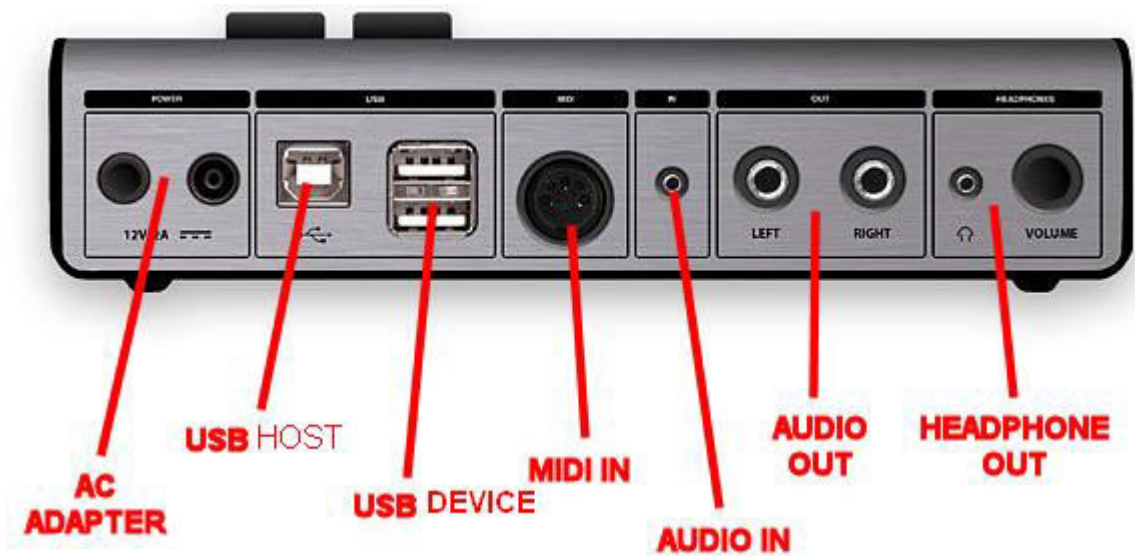
Par contre, la maîtrise du logiciel pour gérer les VST avec l'ordinateur (ajouter les VST, les organiser etc...) est peu intuitive et le paragraphe démarrage tente de fournir les principes fondamentaux qui faciliteront l'apprentissage de la manipulation du logiciel décrite dans le paragraphe utilisation avancée

### **2.1 Avertissement**

Le produit étant en fin de commercialisation, certains liens internet fournis par SM PRO AUDIO ne sont plus valides, comme le lien FAQ dans le groupe de programme du logiciel, le lien vers la boutique de « The Classic Keys Collection » (pack de VST spécialement optimisé pour V-Machine) et la page web HELP du logiciel VFX.

La une [knowledgebase](#) fait avantageusement office de FAQ.

## 2.2 Connectique

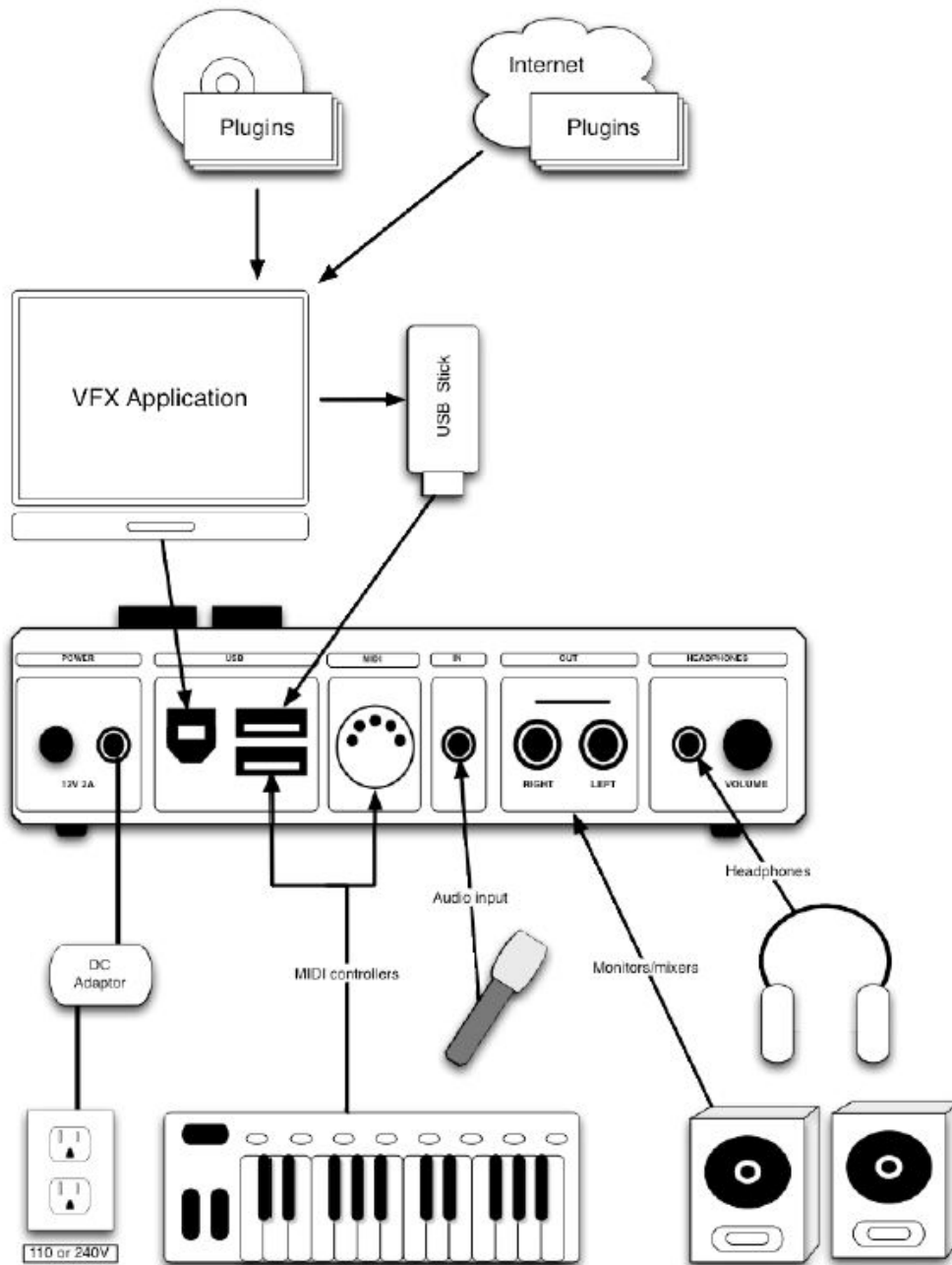


En plus de l'alimentation externe les connexions sont les suivantes :

- MIDI OUT : connexion du clavier MIDI
- 2 USB DEVICE : connexion au clavier MIDI  
Et/ou connexion d'une clef USB (ou d'un disque dur ?) pour la lecture en streaming des samples de certain VST.
- USB HOST : connexion ordinateur pour gestion des VST par logiciel VFX
- AUDIO INPUT : connexion par jack 3.5 mm ça microphone ou source externe
- AUDIO OUT L/R : connexion par jack 6.35 mm aux enceintes ou à la table de mixage
- HEADPHONE : connexion casque par mini Jack 3.5 mm
- COLUME : Volume de la sortie casque

Remarque ; pas de prise Jack footswitch. Dommage, sinon on aurait pu déclencher le changement de Preset avec une pédale latch.

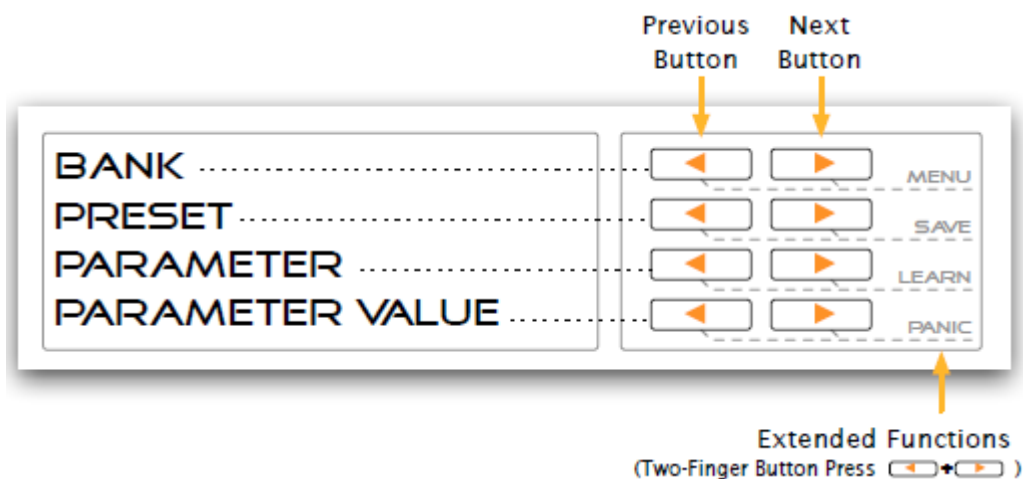
*Configuration possible*



## 2.3 Choix des plugins et des presets, réglage et enregistrement des presets

### 2.3.1 Principes de sélection de plugin, de preset/instrument, de patch et de réglage de paramètre

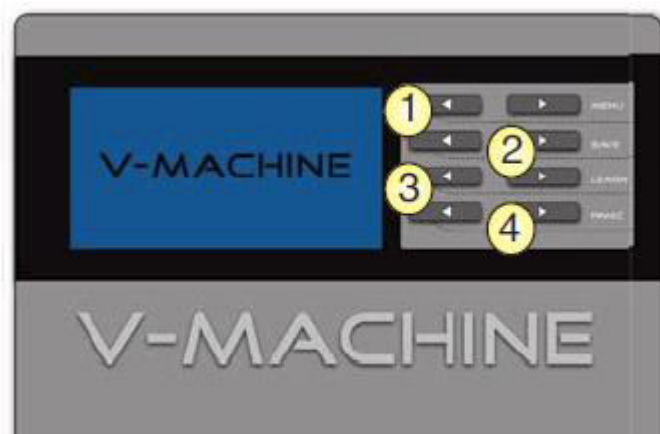
Les principes décrits officiellement dans les manuels, sont illustrés par le schéma ci-dessous, cependant on fait quelques remarque et proposition de corrections dans les paragraphes 2.3.2 et 2.3.3 ci-dessous :



Par exemple :



Ces principes sont rédigés ci après :



L'écran et les couples de bouton **1**, **2**, **3**, **4** permet la sélection des plugins, de leurs Preset/INSTRUMENT, de leurs PATCH et de leur réglages, par les 4 rangs de boutons gauche (précédent), et droit (suivant) :

Nota : Voir le paragraphe , pour prendre conscience de distinction contraire à la logique que fait la V-Machine entre PRESET et PATCH ;

- **1** : Sélection de la banque
- **2** : Sélection d'un preset dans la banque sélectionnée (ou pourrait aussi parler d'un « **instrument** » d'un plugin qui en comporte plusieurs, comme le plugin d'usine Sample Tank)
- **3** : Sélection d'un paramètre affiché sur la 3<sup>ème</sup> ligne, concernant le preset/instrument sélectionné.  
Cependant ce n'est pas un paramètre qui est affiché par défaut au cahragement du plugin, mais le terme PATCH. Le nom suivant est le terme SPRV.Patch qui patch de mixage (volumes, pan, reverb, tampon). Dans ces 2 cas particuliers le 4<sup>ème</sup> rang de boutons à une fonction différente
- **4** : La fonction dépend de ce qui est affiché sur la 3<sup>ème</sup> ligne.
  - o Réglage +/- de la valeur du paramètre sélectionné indiqué sur la 3<sup>ème</sup> ligne.
  - o Ou naviguer dans les différents patches, dans le cas ou la 3<sup>ème</sup> ligne de l'écran est un patch c'est-à-dire des jeux de toutes les valeurs des paramètres, ou dans les SPRV.patch qui représente des jeux des paramètres de mixage (volumes, pan, reverb, tampon).

NOTA : le changement de la valeur d'un paramètre d'un Patch n'est pas mémorisé après le changement du plugin, à moins de presser les 2 boutons du 2<sup>ème</sup> rang, comme indiqué ci-dessous.

La pression sur les 2 boutons de chaque couple permet d'accéder aux fonctionnalités suivantes :

- 1er rang : entrer dans le menu System Parameter Global
- 2e rang : Enregistre les paramètres en cours dans le preset en cours
- 3e rang : active la fonction MIDI learn
- 4e rang : Active la fonction MIDI de panique

#### A RETENIR

On peut jouer à tous moment dès que le plugin est chargé, et changer de preset/INSTRUMENT et de PATCH ou régler un paramètre en écoutant en temps réel la modification du son.

Il existe une dualité trompeuse de la 3<sup>ème</sup> ligne qui représente :



- soit un PATCH qui représente un jeu de tous les paramètres, que l'on peut changer avec le 4<sup>ème</sup> rang de flèches.
- soit un seul paramètre dont on peut changer la valeur avec le 4<sup>ème</sup> rang de flèches

### 2.3.2 REMARQUES : Distinction troublante entre PRESET et PATCH dans la V-MACHINE, et dualité des 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> lignes de l'écran

Les manuels SM PRO AUDIO distinguent d'une part les **PRESETS** (2<sup>ème</sup> ligne de l'écran) et les **PATCHs** (sur 3<sup>ème</sup> ligne de l'écran en plus des paramètres) qui **sont en réalité des entités identiques**.


En réalité, comme indiqué à la page 13 de l'Operation Manual, les PRESETs sont affichés sur la 4<sup>ème</sup> ligne de l'écran, quand la 3<sup>ème</sup> ligne mentionne le terme PATCH. La V-Machine appelle tord PRESET le contenu de la 2<sup>ème</sup> ligne de l'écran au lieu de parler d'INSTRUMENT. Cet instrument peut être unique ou multiple selon les plugins.

C'est pourquoi il faut corriger (en son for intérieur) la terminologie de la manière suivante :

- 1<sup>ère</sup> ligne de l'écran : Plugin (OK pas de changement)
- 2<sup>ème</sup> ligne de l'écran : INSTRUMENT et non PRESET (le plugin pouvant comporter un seul ou plusieurs instruments)
- 3<sup>ème</sup> ligne de l'écran peut afficher :
  - o Un paramètre unique ;
  - o Ou le mode PATCH : Dans ce cas on fait défiler les différents PATCHs sur la 4<sup>ème</sup> ligne (et PATCH=PRESET c'est-à-dire que chacun représente un jeu de tous les paramètres).
- La 4<sup>ème</sup> ligne de l'écran peut afficher par conséquent 2 types d'information :
  - o Soit la valeur du paramètre affiché sur la 3<sup>ème</sup> ligne
  - o Soit le nom d'un Patch, quand la 3<sup>ème</sup> ligne comporte le terme PATCH.

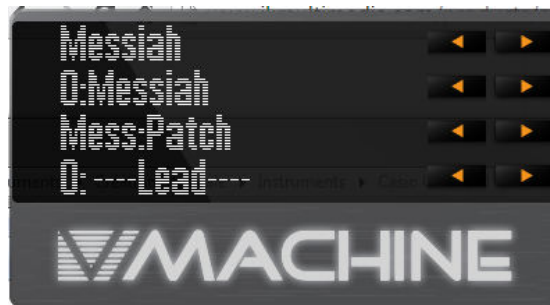
C'est ce dernier détail qui pourrait rester troublant, même après la correction des termes employés par le constructeur. Il aurait fallu une 5<sup>ème</sup> ligne d'écran et de boutons pour éviter cette, mais l'esprit d'économie l'a probablement emporté sur la clarté d'utilisation.

### 2.3.3 Exemple de sélection de plugin, de preset/instrument, de patch et de réglage de paramètre

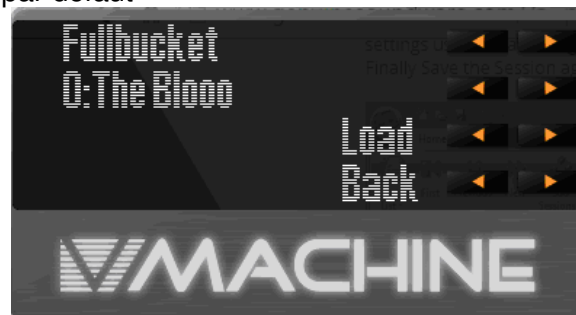
Ces opérations sont illustrées par des copies d'écran du logiciel VFX. En effet elles sont effectuées de la même façon que sur la V-Machine, en cliquant sur les 4 rangs de flèches .


Cependant l'interface du logiciel montre plus d'informations, puisque toutes les valeurs des paramètres sont affichés dans la fenêtre de droite à chaque changement de Patch.



- L'écran ci-dessous montre que le plugin d'usine Messiah est chargé par défaut à l'allumage

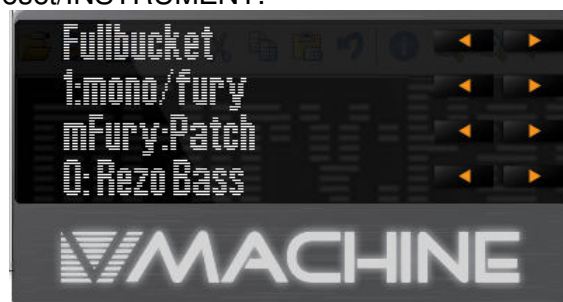


- **1<sup>ère</sup> rang de flèches** pour naviguer dans les plugins. Ici on souhaite sélectionner le plugin Fullbucket, comme montré ci-dessous. Le preset/INSTRUMENT « 0:The Booo » est actif par défaut



- **2<sup>ème</sup> rang de flèches** pour naviguer dans les presets/INSTRUMENTs par exemple 

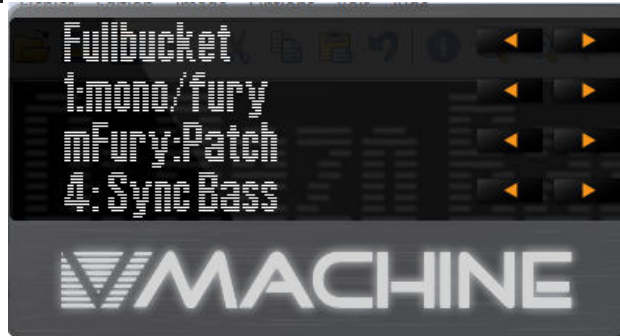
-  pour charger ce plugin et sélectionner en même temps le preset/INSTRUMENT « mono/fury » ; mais on aurait pu sélectionner le preset/INSTRUMENT après le chargement du plugin et appuyer sur , pour valider le preset/INSTRUMENT.



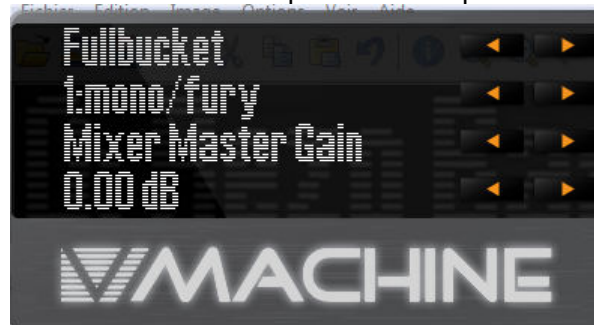
mFury:Patch  
0: Rezo Bass

- les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> lignes montrent qu'on est par défaut dans le mode PATCH, et que le Patch « 0 :Rezo Bass » est activé.

- 4<sup>ème</sup> rang de flèche pour passer du Patch **0: Rezo Bass** au 4<sup>ème</sup> patch **4: Sync Bass**



- 3<sup>ème</sup> rang de flèches pour sélectionner par exemple **Mixer Master Gain** ; mais on aurait pu sélectionner ce paramètre avant de changer de Patch, car tous ces paramètres sont communs à tous les patches de ce preset/INSTRUMENT.



- 4<sup>ème</sup> rang de flèche pour changer la valeur de « Mixer Master Gain » **0.00 dB**



### 2.3.4 Chargement de plug-ins dans la V-Machine

L'installation de nouveaux plug-ins est décrite sommairement au paragraphe 2.4.2 ci-dessous concernant l'introduction au logiciel VFX.

**A RETENIR :**

Le logiciel n'est pas indispensable pour transférer une Library dans le V-Machine, une fois celle-ci construite dans le logiciel VXF à partir des plug-ins choisis et de la préparation de leurs presets.

Une simple copie à la racine d'une clé USB, des 2 dossiers « plugs » et « banks » de la Library, par exemple celle du fichier « New\_Factory\_Library.zip », permet le fonctionnement des plug-ins d'usine théoriquement à l'identique (sous réserve que la vitesse de lecture soit suffisante pour un fonctionnement fluide du plugin **A VERIFIER**)

## 2.4 Principes de fonctionnement du logiciel VFX pour gérer les VST/Plugins

Voir le paragraphe 3.1 ci-dessous pour plus de détails

Le logiciel VXF sur un ordinateur connecté en USB HOST est nécessaire pour ajouter et organiser les plugins dans le V-Machine, ainsi que pour effectuer la mise à jour du firmware.

### 2.4.1 Installation et mise à jour du firmware

L'installation à l'aide de l'exécutable téléchargeable sur le site SM PRO AUDIO est évidente.

Il est utile de savoir que la version la plus récente du logiciel VFX, inclue le dernier firmware, et que le logiciel propose automatiquement une mise à jour, puis affiche les instructions pour procéder à celle ci (En principe donc une connexion internet de l'ordinateur n'est pas nécessaire)

Voir les détails au chapitre Utilisation avancée paragraphe 3.1 ci-dessous.

### 2.4.2 Utilisation du logiciel VFX

#### 2.4.2.1 *Principes*

Voir les détails au paragraphe 4.1 ci-dessous.

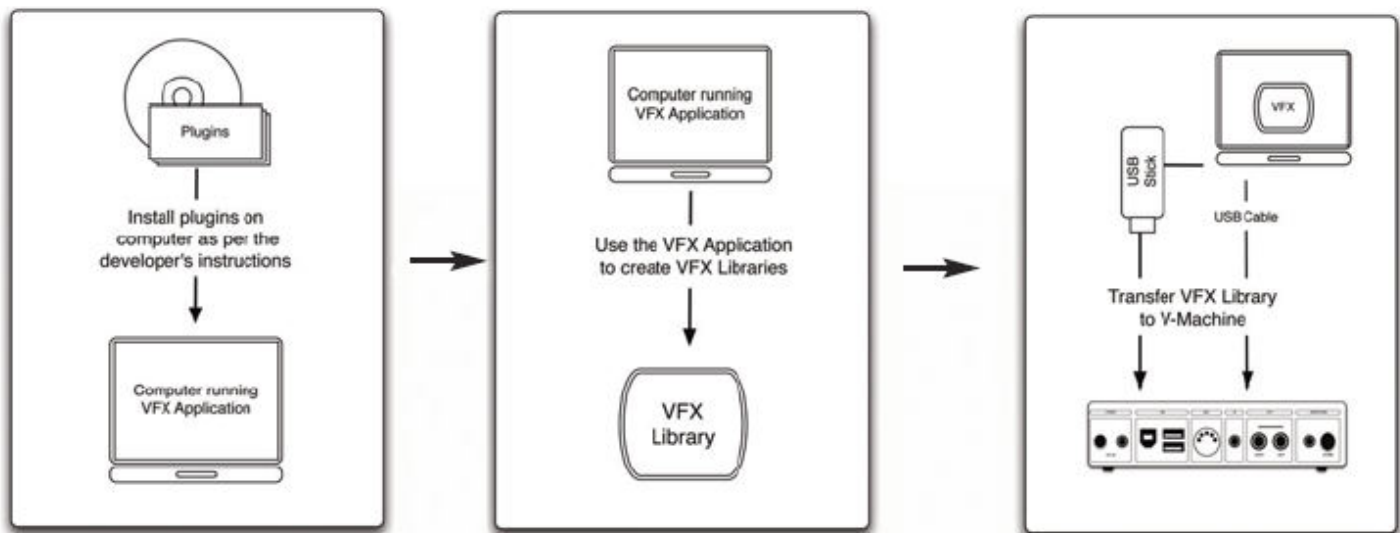
Le manuel n'explique pas le **principe essentiel** : c'est-à-dire que le jeu de plugins avec leurs presets qui constituent une Library, permet de remplacer une Library par une autre dans V-Machine, en fonction des besoins.

En effet la mémoire limitée du disque flash de V-Machine ne permet pas de contenir beaucoup de plugins (on sature même le disque en enregistrant un preset personnalisé pour chaque instrument d'usine, en réglant le gain différemment pour chaque instrument vu l'hétérogénéité des niveaux de sortie)

VXF permet donc de construire une Library avec une sélection de plugins et de presets préparés dans le logiciel, puis de la charger dans V-Machine.

La maîtrise du logiciel pour gérer les VST avec l'ordinateur (ajouter les plugins VST, les organiser etc...) n'étant pas du tout intuitive, ce paragraphe démarrage tente de fournir les principes fondamentaux qui permettront d'apprendre la manipulation du logiciel dans le paragraphe 4.1 ci-dessous « utilisation avancée ».

Le principe d'installation des plugins est résumé par le schéma ci-dessous :



Autrement dit :

- chaque plugin est d'abord installé dans le logiciel VFX
- Une Library de plugins doit être construite dans le logiciel VFX :

Il s'agit d'un dossier dont le nom se termine impérativement par « .vfxlibrary », comme le dossier de la Library d'usine « vmachineFREE.vfxlibrary » ; ce dossier contient 2 sous dossiers « plus » (plugins) et « banks » (banque de presets pour les plugins)

- La library est
  - o Soit transférée dans la V-Machine par le logiciel VFX
  - o Soit enregistrée sur une clef USB qui fait office d'extension de la mémoire

#### A RETENIR :

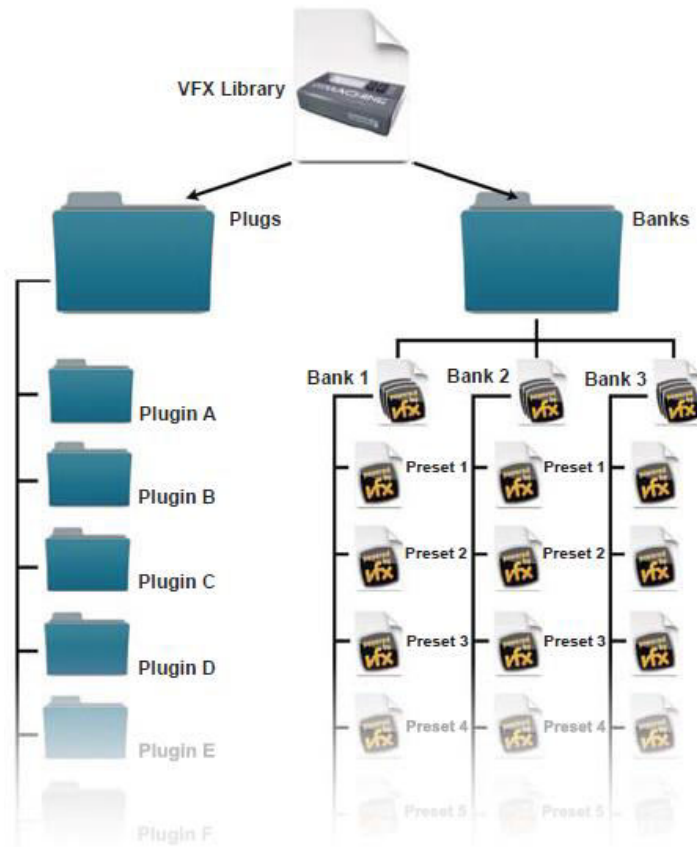
Le logiciel n'est pas indispensable pour transférer une Library dans le V-Machine, une fois celle-ci construite dans le logiciel VFX à partir des plugins choisis et de la préparation de leurs presets.

Une simple copie à la racine d'une clef USB, des 2 dossiers « plus » et « banks » de la Library, par exemple celle du fichier « New\_Factory\_Library.zip », permet le fonctionnement des plug-ins d'usine théoriquement à l'identique (sous réserve que la vitesse de lecture soit suffisante pour un fonctionnement fluide du plugin **A VERIFIER**)

La **structure hiérarchisées des Banks, Plusings, et presets** dans la V-Machine est illustrée par le schéma ci-dessous extrait du manuel, CEPENDANT LES TERMES DE CE SCHEMA NE SONT PAS COHERENTS AVEC LES TERMES DE LA V-MACHINE ET DE VFX, notamment les termes Bank et Preset, et l'absence de référence aux patches.

Ce schéma extrait du manuel est néanmoins fourni à titre « officiel », mais on préconise de s'en méfier pour comprendre le fonctionnement de la V-Machine.

**Cependant la chose absolument exacte de ce schéma, c'est qu'une Library est bien constituée des 2 dossiers « plugs » et « banks ».**



#### 2.4.2.2 Grandes lignes des opérations

##### Prérequis

- Le logiciel VFX doit être installé sur l'ordinateur.
- La connexion entre V-Machine et l'ordinateur doit être faite sur le port USB HOST de V-Machine, et le démarrage du logiciel et du V-Machine peut apparemment se faire dans un ordre indifférent.

Entre parenthèses le logiciel marche sur Mac OS, mais seuls des VST Windows sont supportés par V-Machine.

##### Procédure

*Nota : Il est précisé par SM PRO AUDIO que tous les plugins à importer dans le logiciel VXF puis dans V-Machine, soient auparavant installés dans le DAW (Notamment pour le plugin d'usine Sample Tank 2.0), et ce afin :*

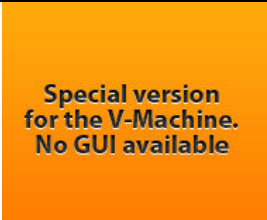





- *de pouvoir écouter le plugin et le réglage de preset dans VFX*
- *d'être sûr que toutes les ressources nécessaire soient présentes (notamment quand il ne s'agit pas d'un seul fichier DLL, et que le plugin dispose d'un installer qui extrait toutes les ressources).*




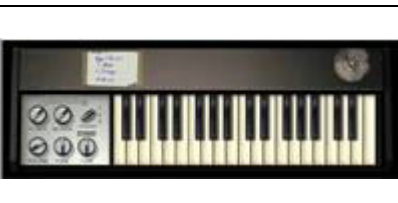








### 3 Utilisation avancée



#### 3.1 Plugins d'usine : liste et conseils d'utilisation **A compléter**

Les plugins d'usine sont téléchargeables sous la forme du fichier « New\_Factory\_Library.zip ».

Interface GUI Apparaissant dans VFX	Plug in
	<p><b>4Front TruePianos</b></p> <p>A very playable sampled grand piano. Other than a switch for the reverb and adjustable velocity response, there are no editable parameters – but there are no editable parameters on a real piano either! Play and enjoy.</p>
	<p><b>SonicProjects OP--X Free</b></p> <p>A virtual analog synth with a nice variety of sounds, but only a couple of basic user--editable parameters</p>
	<p><b>AlgoMusic String Synth</b></p> <p>An analog-style string machine with a nice rich sound.</p>
	<p><b>ElektroStudio DavoSynth</b></p> <p>This emulation of a classic electric organ design uses an octave at the left end of the keyboard for real-time control of articulations. The plugin is monophonic; that is, it can't play chords</p>
	<p><b>ElektroStudio MicroMoon</b></p> <p>A single-oscillator analog-style synth whose design was inspired by the MicroMoog. The envelopes use switches rather than a full ADSR shape, but the filter sounds nice and rich</p>
	<p><b>ElektroStudio Ocet</b></p> <p>This six-channel analog drum box is very interactive. After setting up some patterns using the graphic editor in the VFX Application (and saving the Preset to your Library), you can switch patterns from a MIDI keyboard while the music plays.</p>

Interface GUI Apparaissant dans VFX	Plug in
	<p><b>ElektroStudio ODSay</b></p> <p>Closely patterned after the ARP Odyssey, this virtual analog synth has switchable signal routings and a duophonic keyboard mode.</p>
	<p><b>ElektroStudio OR2V</b></p> <p>Two voice modules and a dual eight-step pitch sequencer are the main features of this analog-style synth, which bears a passing resemblance to an Oberheim Two-Voice system.</p>
	<p><b>ElektroStudio Sixth Month June</b></p> <p>Not unlike the Roland Juno-6 in concept, the SxMJune is a six-note-polyphonic analog-type synth with one oscillator, one envelope generator, and a basic arpeggiator</p>
	<p><b>ElektroStudio Tapeotronic</b></p> <p>The sounds of the Mellotron (a '60s-era keyboard that played sounds from lengths of analog recording tape) are evoked by the Tapeotronic. Flute, vocal choir, and a string section, all delightfully lo-fi.</p>
	<p><b>eSLine String Machine</b></p> <p>A digital emulation of the ARP Solina, a '70s-era analog string machine. Just the thing to go with your lava lamp and bell-bottoms.</p>
	<p><b>SuperWave P8</b></p> <p>Ce synthé analogique virtuel possède un double oscillateur, un double réglage de filter voicing. C'est en fait deux synthétiseurs en un. Le son est particulièrement gras grâce au detuning à 7 voix de l'oscillateur Super Wave (Pour plus d'information, voir <a href="http://www.superwavesynths.co.uk/product_p8.htm">www.superwavesynths.co.uk/product_p8.htm</a>).</p>
	<p><b>IK Multimedia SampleTank 2.5 SE</b></p> <p>SampleTank is the ultimate sample-workstation. With an exclusive combination of features and sounds, SampleTank stands apart from any other sample-based virtual instrument, as one of the most powerful and easy-to-use solutions for making fully produced songs out of the box.</p> <p>We have included over 300 MB of stunning <b>acoustic piano</b> and <b>bass</b> sounds, <b>synth pads</b>, <b>drums</b> and other beautiful <b>sampled instruments</b>.</p>

Interface GUI Apparaissant dans VFX	Plug in
	<p><b>4Front Technologies Bass Module &amp; E-Piano Module &amp; Piano Module</b></p> <p><b>4FRONT BASS MODULE:</b> The bass module is a morph between sample playback and a synthesizer. Original string excitation is sampled, and then sound is modeled.</p> <p><b>4FRONT E-PIANO MODULE:</b> E-Piano module with a rich, warm and silky sound. It is quite unique by its character. The module is made with a hybrid technology, which involves sample playback and synthesizing within one case.</p> <p><b>4FRONT PIANO MODULE:</b> A small and versatile piano module with unique sound. Unlike many other piano modules (like those gigabyte pianos), this module will never overload CPU. It will never stick notes, and never break the sound or click during live performances.</p>
	<p><b>AlgoMusic Arpy &amp; PhadiZ</b></p> <p><b>Arpy's</b> features includes a unison oscillator with selectable number of voices, an arpeggiator, synced LFO's and delay. It is described as a "groove generator with a unique sound".</p> <p><b>PhadiZ</b> is a free phase distortion synth (think Casio CZ101) with lots of stereo options including a very unique panning/filter swoosh sound for great pads.</p>
	<p><b>e-phonic Drumatic 3 &amp; Invader &amp; LOFI &amp; Retro Delay &amp; SoloString</b></p> <p><b>Drumatic 3</b> is a virtual-analogue drum synthesizer. All sounds are 100% synthetic and allow an enormous flexibility and variation.</p> <p><b>Invader 1.1</b> is a FX Synthesizer</p> <p><b>LOFI</b> is very cool Audio destruction unit</p> <p><b>Retro Delay</b> is a flexible allround delay effect in VST format. It has the character and sound of a vintage delay unit but features many modern options. Besides delays, it can produce a wide range of modulation, chorus, flanger and phaser effects.</p> <p><b>SoloString 1.0:</b> Physical modeled acoustic guitar synthesizer</p>

Interface GUI Apparaissant dans VFX	Plug in
	<p><b>FSynthz 15 &amp; 15.5 &amp; Air4th</b></p> <p><b>15 &amp; 15.5:</b> a big deal of modwheel-morphing; rich sound; cuts good thru a mix</p> <p><b>Air4th</b> is a polysynth for fat chorused chords</p>
	<p><b>Ugo Motion &amp; Texture</b></p> <p><b>Motion v2.8 :</b> The basic idea behind this synth, as it's name suggests, is to offer a wide variety of ways to create automated motion of the synth's sound. This is achieved by the use of 4 envelopes, 8 LFOs, three 16 step CV sequencers, and a filtered delay module...all of which can sync to your host's midi clock.</p> <p><b>Texture v1.2:</b> Texture offers an amazingly wide range of...well...textures. Smooth, odd digital ambiances, metallic rings, synthetic percussion, brutally distorted sounds, classic virtual analog sounds, and even some physical modeling type tones are all possible with this unique synth. The heart of Texture is its special band pass filter that offers great variety and depth of tone. After that, you can continue to sculpt your sonic textures with three types of distortion, high rez low pass filtering, metallic effects, reverb, gate sequencing and dual delays.</p>

### 3.1.1 ElektroStudio Moon Sono SX



Le mode clavier duophonique vintage sur ce synthé analogique est inhabituel, et comme les instruments analogiques des années 70, il dispose d'une audio input permettant à son filtre ou au modulateur en anneau d'être utilisé comme un processeur d'effet. L'effet est activé par les notes MIDI sur le canal de réception défini dans le Mixer Slot du logiciel VFX.

### 3.1.2 Ugo Motion & Texture Motion v2.8



Ce synthé est pour les amateurs de séquence « hypnotique », Il a 2 générateurs de ton, un analogique virtuel et une distorsion de phase, qui sont contrôlés par des séquenceurs séparés à 16 pas pour le pitch et filter cutoff, tandis qu' autre séquenceur contrôle l'activation (gate) du générateur d'enveloppe, et 6 LFOs séparés pour la modulation rythmique (Pour plus d'information, voir [www.ugoaudio.com](http://www.ugoaudio.com)).

### 3.1.3 SuperWave P8



## 3.2 Plugin compatibles (A compléter)

### 3.2.1 SonicProjects VM Bundle (payant 65€)

<http://sonicprojects.ch/vmbundle/index.html>

SonicProjects semble être le dernier éditeur à commercialiser en 2015 des plugins dédiés au V-Machine.

Le Bundle contient :

- OP-X : The adapted V-Machine version of OP-X, which is an extremely versatile polyphonic VA synth featuring the renowned Separate Voice Design (SVD). It's capable of emulating a variety of famous classic analog synths in unparalleled authenticity.
- Stringer : The adapted V-Machine version of Stringer which is a sample based emulation of the classic vintage string ensembles ARP Omni/Solina, Logan String Melody II and Welton Symphony. The samples were recorded with high end equipment.
- SimpleDelay : A simple delay plugin optimized for synth sounds exclusively developed for the VM Bundle with very low cpu consumption.
- SimpleReverb : A simple reverb plugin offering three basic parameters and some useful presets exclusively developed for the VM Bundle with very low cpu consumption.

Demo <https://www.youtube.com/watch?t=21&v=ymOtmXF0Nlw>

### 3.2.2 The Classic Keys Collection (plus commercialisé)

<http://www.smpaudio.com/index.php/en/products/v-machines/classic-keys-collection>

Ce bundle qui ne semble plus être commercialisé, comprenait des plugins de marque spécialement optimisé pour V-Machine :

- AAS Lounge Lizard Session
- Gforce Minimonsta
- GForce Virtual String Machine
- G.S.I. Key Performer
- G.S.I. VB3
- Sonicprojects OP-X (Ce plugin est encore commercialisé séparément cf. 3.2.1)

Démo : <https://www.youtube.com/watch?v=L4jnvbfL-ZQ>

### 3.2.3 Plugins gratuits

- GSI MrRay & MrRay73 : Rhodes (la version MrRay73MkII est payante).  
démonstration <https://www.youtube.com/watch?v=NVFVezSvCbk>

- GSI MrTramp et MrTramp2 : Wurlizer

3 de ces plugins (sauf MrTramp2 téléchargeables sur le site [GSI](#)) se trouvent dans un bundle gratuit sur le site [GSI](#) qui contient en plus :

- ORGANized trio - version 3.1 : Tonewheel organ simulation
- Effectizer - version 1.1 : Generic multi effect processor
- MrDonald - version 1.0 : Rotary speaker simulation

### 3.3 Effectuer un Factory Restore par une clef USB « EraseStick »

Cette procédure paraît extrêmement utile, d'autant plus que la procédure est censée charger les plugins d'usine en même temps que le firmware.

Cependant l'essai a abouti à l'installation du firmware seul, sans aucun plugin d'usine (peut être parce que la procédure effectuée sous Windows est prévue pour fonctionner sur Linux, et d'ailleurs le nom de plusieurs fichiers fait référence à Linux).

C'est quand même intéressant en cas de firmware corrompu sur le disk flash.

Par contre la procédure décrite au paragraphe 2.2 ci-dessous restaure bien les plugins d'usine.

Le texte suivant est traduit d'une rubrique de la Knowledgebase de SM PRO AUDIO, Publié par Matthew Skinner le 01 mai 2009 07h08

<http://smproaudio.helpserve.com/Knowledgebase/Article/View/32/1/how-to-create-an-erase-stick-for-a-factory-restore>

L'image disk téléchargeable sur <https://www.mydrive.ch/browse#/> permet de restaurer la configuration d'usine à partir d'une **clef USB totalement reformatée lors de l'opération pour ce seul usage**.

La création de clef USB « EraseStick » est la suivante :

- Aller sur <http://www.mydrive.ch/> et se connecter en utilisant le code utilisateur «vfxuser@smproaudio» et le mot de passe est « vfxuser ».
- Télécharger le fichier EraseStick.ZIP et décompressez le fichier IMG.
- Insérez dans votre ordinateur, la clef dont le contenu sera totalement « écrasé ».
- Télécharger le logiciel [Win32DiskImager-0.9.5-install.exe](#)
- Lancer le logiciel (sous Win 7 : clic droit > Exécuter en tant qu'administrateur) et sélectionnez la lettre du lecteur USB de la liste déroulante, sélectionnez l'image dans la boîte de fichier, puis appuyez sur le bouton d'écriture. Confirmer l'acceptation de l'écrasement des fichiers de la clef USB.
- La clef « EraseStick » été créé, lire ci-dessous pour savoir comment l'utiliser.

**ATTENTION** : la clef n'est plus reconnue par l'ordinateur et c'est normal, mais il suffit de la débrancher/rebrancher pour voir les fichiers qu'elle contient.

Après utilisation, pour rendre la clé USB utilisable normalement, utiliser l'outil de format USB HP <http://files.extremeoverclocking.com/file.php?f=197> (NDT : pourquoi le formatage par windows ne suffirait il pas ?)

- Branchez la clé USB sur la V-Machine, avant de l'allumer. En principe ce n'est pas nécessaire de maintenir les deux boutons « Learn », car la clé doit contenir le code de boot sur elle (ce qui contourne le démarrage normal de la V-Machine).
- Attendez un peu que le disk flash interne s'efface, se formate, que le firmware s'installe (ce qui réclamera peut être un update ultérieure du firmware si ce n'est pas la dernière version) et que tous les plugins préinstallés en usine se copient. Pendant le processus le message TIMEOUT s'affiche (plus de 15 minutes). La clé USB devrait également clignoter pendant tout ce temps.
- Une fois le processus terminé, la V-Machine va charger le premier plugin de la liste des plugins d'usine, ce qui est le mode normal d'une V-Machine en configuration d'usine.

### 3.4 Comment récupérer les plugins d'usine après un formatage du disk flash

Cette procédure marche bien (et pas seulement pour le plug in Sample Tank contrairement à ce qui est indiqué dans le titre du post, mais pour TOUS les plugins d'usine).

<https://translate.google.fr/?hl=fr#en/fr/How%20to%20recover%20SampleTank%20SE%20after%20formatting>

Posted by John Fuller on 24 December 2008 01:16 AM

Le formatage d'un V-Machine efface complètement la mémoire flash interne. Toutes les banques, presets, et Plug-ins sont supprimés.

Pour re-charger les banques d'usine, presets, et Plug-ins, suivre les étapes suivantes.

- Installez SampleTank 2 SE sur votre ordinateur hôte en utilisant le CD fourni avec votre V-Machine. Gardez votre numéro de série dans un endroit sûr et assurez-vous de vous inscrire dans un compte multimédia IK.
- Aller à [www.mydrive.ch](http://www.mydrive.ch) et vous connecter en utilisant. User : vfxuser@vfxsupport; pass : vfxuser.
- Télécharger le « Free Bundle » à partir du site mydrive. Free Bundle n'existe plus !!!! Utiliser plutôt « New\_Factory\_Library.zip » téléchargeable sur le site SM PRO AUDIO.
- Extraire le contenu sur une clé USB et insérer la clé dans le V-Machine.
- Tous les plugins et les banques d'usine sont maintenant visibles sur la V-Machine et pouvez les utiliser directement depuis la clé USB. Cependant, un seul à la fois peut être chargé ce qui est évidemment plus long que si les plugins sont sur le disk flash.
- Pour les importer vers la mémoire interne. Appuyer sur les deux boutons MENU, faire défiler le menu Importer et sélectionnez le niveau désiré de l'importation, à savoir « All Banks + plugins ». Reportez-vous au manuel de VFX pour des instructions plus détaillées.



## 4 Logiciels

### 4.1 VFX (SM PRO AUDIO) (A compléter)

#### 4.1.1 Introduction

Le manuel n'explique pas le **principe essentiel** : c'est-à-dire que le jeu de plugins avec leurs presets qui constituent une Library, permet de remplacer une Library par une autre dans V-Machine, en fonction des besoins.

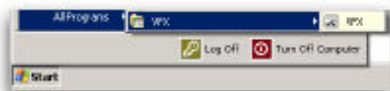
En effet la mémoire limitée du disque flash de V-Machine ne permet pas de contenir beaucoup de plugins (on sature même le disque en enregistrant un preset personnalisé pour chaque instrument d'usine, en réglant le gain différemment pour chaque instrument vu l'hétérogénéité des niveaux de sortie)

VXF permet donc de construire une Library avec une sélection de plugins et de presets préparés dans le logiciel, puis de la charger dans V-Machine.

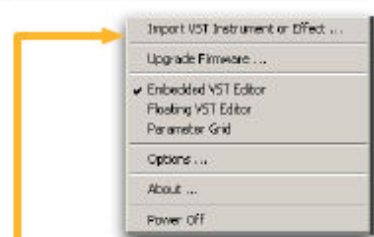
Le logiciel VFX n'est pas indispensable pour transférer la Library dans le V-Machine. Il suffit simplement de copier les 2 sous dossiers « plugs » et « banks » à la racine de la clé (sous réserve que la taille totale ne dépasse pas les 1 Mo du disque flash), puis de la charger dans la V-Machine par wwwwwwwwwwwwwww.


Qui plus est, le chargement des 2 dossiers dans la V-Machine n'est pas indispensable pour leur fonctionnement. En effet la V-Machine reconnaît la Library de façon transparente sur la clé USB connectée à demeure, et les plugins fonctionnent à l'identique (sous réserve que la vitesse de lecture soit suffisante pour un fonctionnement fluide des plugins **A VERIFIER**)

Le schéma ci-dessous vaut mieux qu'un long discours pour décrire les fonctions de VFX.



**To Start VFX Application**  
 Click: Start -> All Programs -> VFX -> VFX



**Main Menu**  
 (click )



**Bank Menu**  
 (Right-click Bank Name)



**Preset Menu**  
 (Right-click Preset Name)



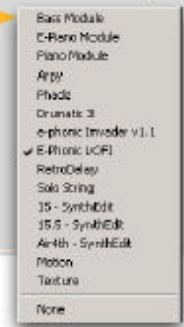
Selected Bank  
 Selected Preset  
 Selected Parameter  
 Value of Selected Parameter

L'interface de chaque plugin apparaît dans la fenêtre de droite de VFX qui est vide au démarrage

3 Plugin Slots for Selected Mixer Channel

**Plugin Menu**  
 (Click ▾ in plugin slot)

Mixer Pane for Selected Preset



Main Mix  
 2 Aux FX Channels  
 4 Mixer Channels


Les fonctions de VFX sont les suivantes :

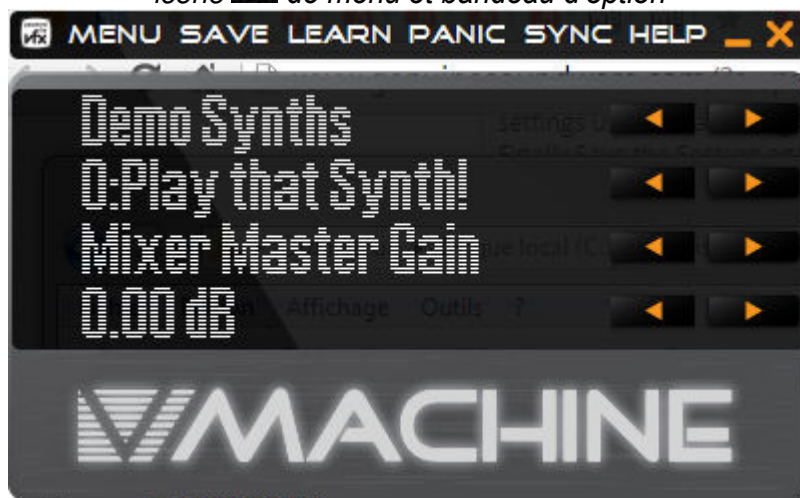
- créer un dossier de Library VFX (dossier se terminant par « .vfxlibrary ») sur l'ordinateur. Les bibliothèques peuvent être éditées, enregistrées, exportées/importées vers/depuis la V-machine.
- Importer des plugins dans VFX, avant de les exporter vers la V-Machine.


- Créer de nouveaux presets, qui peuvent utiliser le chainage de plugins, et des couches et split de clavier
- Ecouter vos Presets.
- Créer une nouvelle banque de presets.
- Créer une Library de plugins et de banks de presets
- Synchroniser et ou exporter une Library dans la V – machine ou sur un média USB externe (clef, disque dur peu gourmand en énergie)

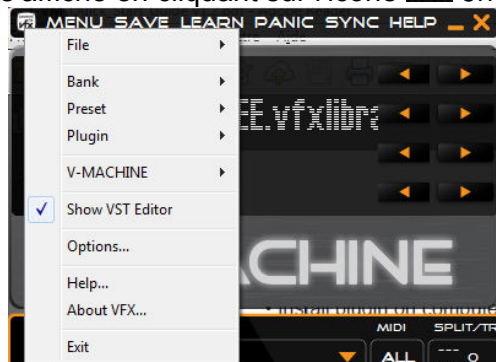
### PRINCIPES IMPORTANTS :

*Ecran virtuel,*

*icône  de menu et bandeau d'option*

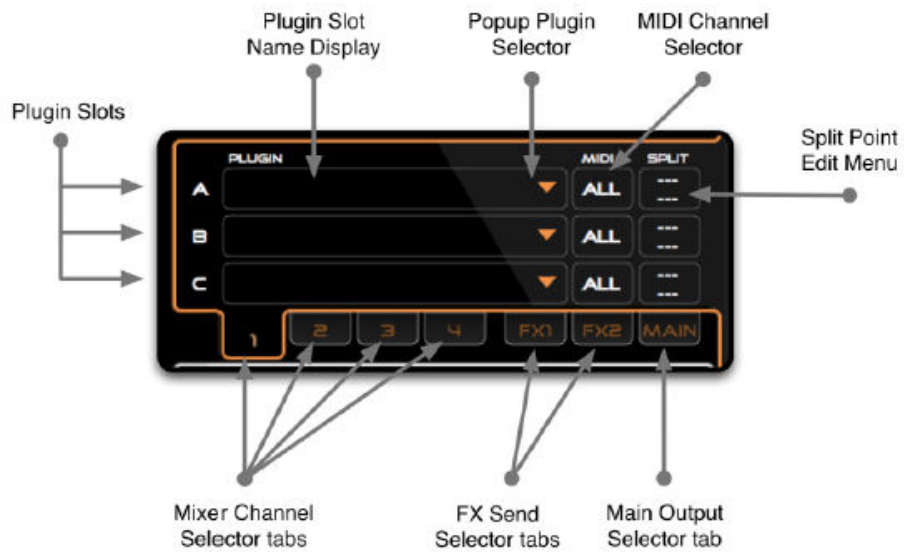


- le menu du logiciel s'affiche en cliquant sur l'icône  en haut à droite de la fenêtre




-  MENU SAVE LEARN PANIC SYNC HELP  les options du bandeau supérieur (qui ressemble à un menu) ne provoque le déroulement d'aucun sous menu.
- **VFX ne sauvegarde rien à la fermeture du logiciel.** Les sauvegardes du travail en cours doivent être effectuées par l'utilisateur

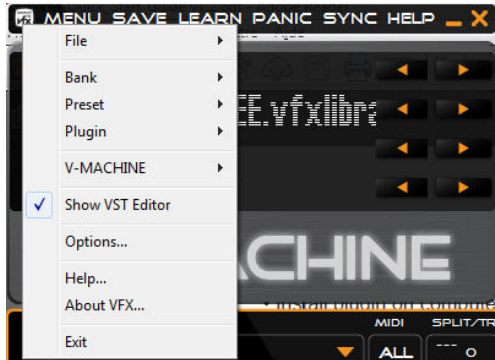
*Mixer*



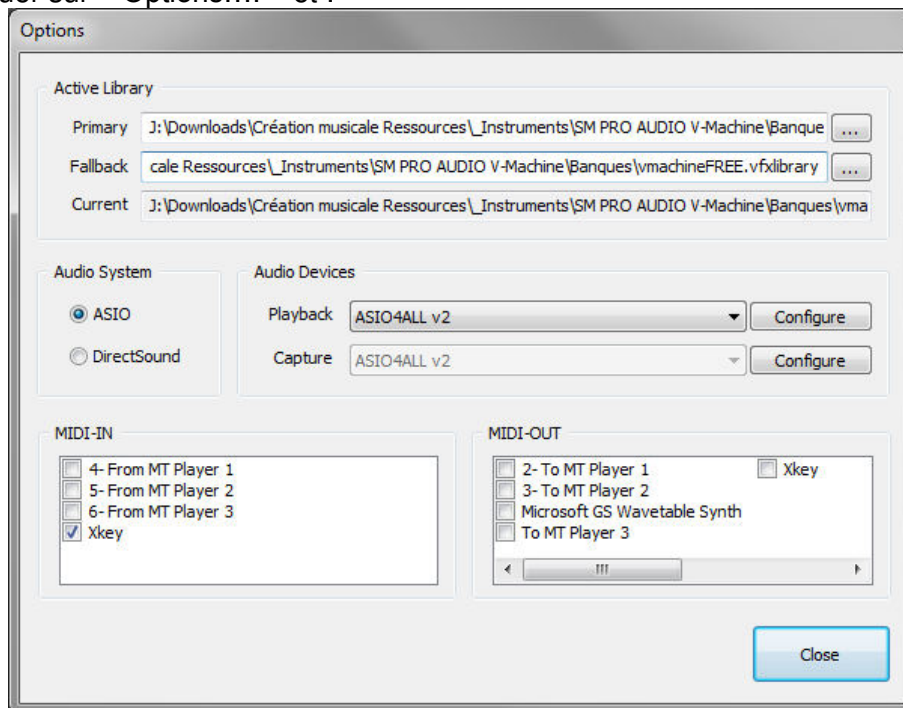
- Les 7 onglets du mixer représentent des canaux, contenant chacun 3 Slots A, B, C dans lesquels on peut insérer des plugins qui disposent chacun de leurs paramètres MIDI.

#### 4.1.2 Configuration de VFX

- lancer le logiciel VXF et cliquer sur l'icône  en haut à gauche pour afficher le menu



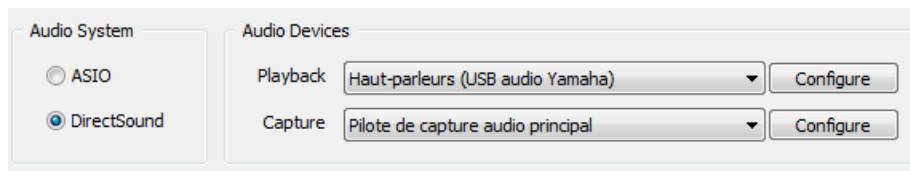
- cliquer sur « Options.... » et :



- o choisir l'emplacement de la Library VFX principale :
  - une library existante (**le dossier « vmachineFREE.vfxlibrary », ou doivent être copié les 2 dossiers « plugs » et « banks » des plugins d'usine**, sous peine de ne pas voir les pluging qui sont déjà dans la machine en configuration d'usine)
  - Ou Sélectionner un autre dossier, pour créer une nouvelle Library.
- o choisir l'emplacement d'une bibliothèque VFX de « fallback » (de remplacement). Attention ; si l'emplacement de la Library principale n'est pas disponible, c'est la library de remplacement qui sera éditée, mais si l'emplacement redevient disponible (reconnexion d'une clef USB par exemple) le logiciel bascule sur la Library principale et les modification précédentes sont

perdues. Par conséquent la connexion d'une clef USB contenant la Library principale ne doit pas se faire pendant une session du logiciel.

- Pour modifier la 3<sup>ème</sup> ligne « Current » de la Library « courante », sélectionner la Library voulue comme Library principale.
- Choisir l'audio system et l'audio device. Dans la copie d'écran plus haut, c'est le système audio interne de l'ordi qui est sélectionné. Pour sélectionner des haut parleurs externes choisir plutôt.

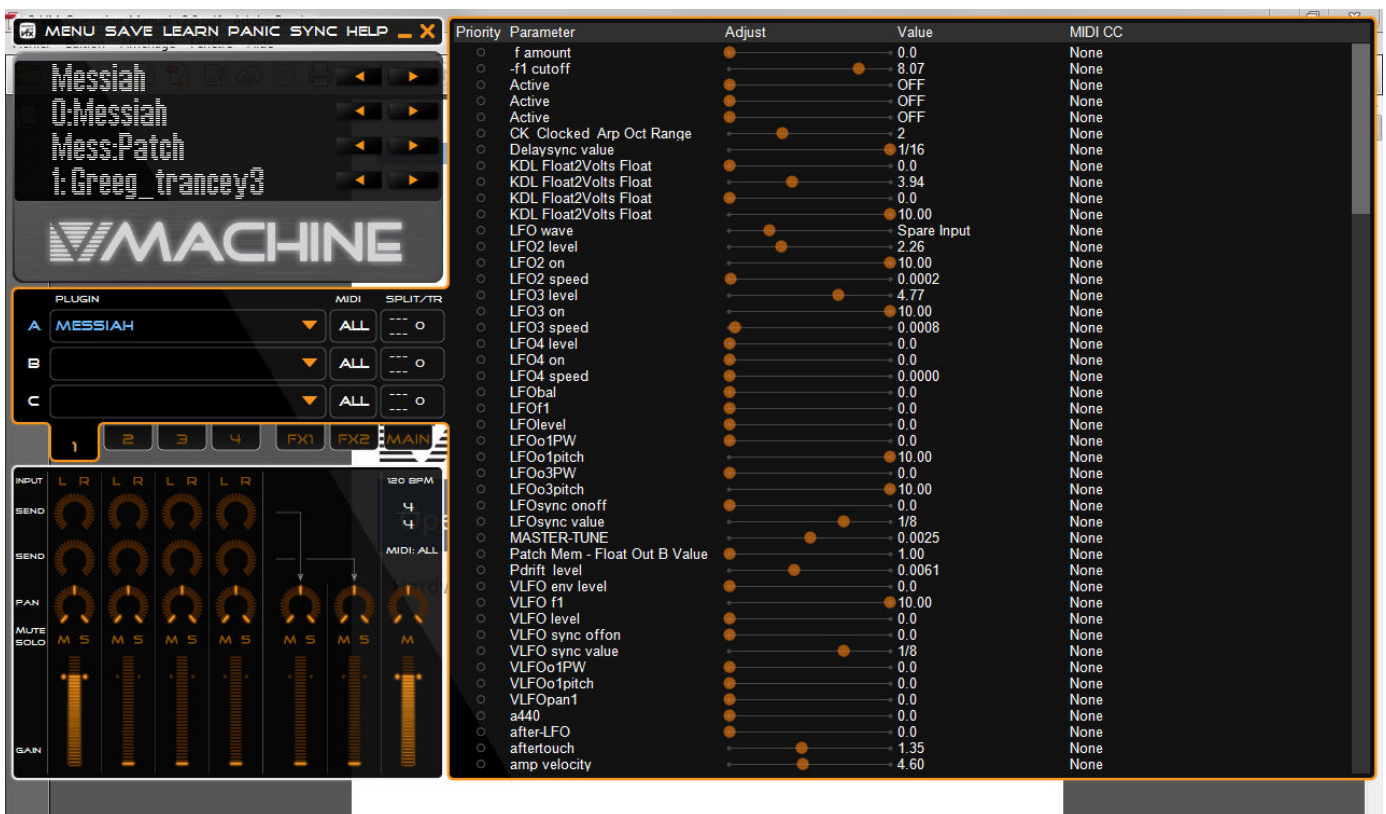


- définir les périphériques MIDI IN, mais **ne rien côcher comme périphérique MIDI OUT** car il n'y a jamais lieu d'envoyer de message MIDI.

#### 4.1.3 Sélection des Plug-ins, de preset/instrument, de patch et de paramètre (cf. paragraphe 2.3.2 ci-dessus)

Voir le paragraphe 2.3.2 ci-dessus, qui illustre un exemple d'utilisation basique de la V-Machine par des copies d'écran du logiciel VFX, car les procédures sont strictement identiques sur la V-Machine et le logiciel.

Cependant l'interface du logiciel montre plus d'informations, puisque **toutes les valeurs des paramètres sont affichés dans la fenêtre de droite à chaque changement de Patch**, et peuvent être **modifiées facilement à la souris par le curseur virtuel**.



#### 4.1.4 Installation de nouveaux plug-ins

Les plug-ins « simple » constitués d'un seul fichier DLL (souvent des plug-ins gratuits), sont seulement installés par copie du fichier dans le dossier « plugs » de la Library définie dans VFX. Il sera automatiquement reconnu par le logiciel VFX qui scanne ce dossier (cf. paragraphe 4.1.2 ci-dessus pour la configuration de VFX)

Par contre pour les plug-ins qui déposent d'un exécutable d'installation, il faut en passer par son exécution pour l'installer sur l'ordinateur.

Comme pour toute installation de plugin, le dossier de destination doit être choisi en fonction des logiciels (DAW et VFX) qui vont l'utiliser, c'est-à-dire du dossier de plug-ins défini dans ces logiciels.

Le mieux est que ce dossier contienne à la fois les plugins généralistes, et les plugins de V-Machine (dans des sous dossiers séparés par exemple).

#### 4.1.4.1 Exemple : Installation du plugin d'usine Sample Tank2 SE

Ce plugin d'usine est déjà installé sur la V-Machine, mais si on veut pouvoir l'écouter dans le logiciel VFX, et/ou le réimporter dans une nouvelle Library pour V-Machine, son installation est nécessaire.

- Exécuter le fichier d'installation.
- Enregistrer le produit sur le site IK Multimedia à l'aide du numéro de série de la licence, inscrite sur la pochette du CD de SampleTank2 SE.  
Pour cela, (contraire à SampleTank 3 qui fonctionne en standalone) il n'y a pas d'autre moyen que d'exécuter SampleTank 2 SE à travers un logiciel DAW compatibles 32 bits, ce qui n'est pas le cas de certains comme Ableton Live. Pour contourner ce problème, utiliser le logiciel hôte « savihost » qui est un petit exécutable qu'il suffit de copier dans le dossier du fichier DLL, et de renommer avec le même nom. Cet exécutable transforme en application standalone tout plugin qui ne l'est pas.

Nota : Les caractères « O » et « 0 », lettres/chiffre pouvant être confondus, on serait tenté de suivre les instructions du manuel d'enregistrement, qui indiquent que les chiffres zéro se distinguent par un point en leur centre. CELA N'A PAS ETE LE CAS POUR MA VERSION DE SAMPLETANK2 SE DANS LAQUELLE TOUS LES CHIFFRES ZEROS NE COMPORTAIENT AUCUN POINT EN LEUR CENTRE (mais la logique de succession des lettres et chiffres suggérait que tous les caractères en forme de 0 étaient bien des chiffres).



## 4.2 FxLoader (Soundbyte) (A compléter)

<http://soundbytes.de/?fxbLoader> (attention lien nécessaire, car à ce jour l'accès est difficile à trouver sur le site)

Logiciel gratuit (compatible win 7), permettant théoriquement d'importer dans V-Machine des presets impossible à importer autrement (pour une raison qui reste à éclaircir).

A priori le principe est :

- d'ajouter un fichier DLL à un plugin dans une Library existante dans la V-Machine ou le logiciel VXF.
- Ce fichier DLL permet alors d'importer une banque de presets « .fxb » pour le plugin

## 5 Tutoriels vidéos

- [Advanced wizard file creation part 1](#)
- [Advanced wizard file creation part 2](#)
- [BCR2000 Toolkit Demovideo](#) : Utilisation de la surface de contrôle BCR2000

## 6 Information sur internet (A compléter)

# Sommaire complet

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

<b>1</b>	<b>Introduction.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Démarrage.....</b>	<b>4</b>
2.1	Avertissement.....	4
2.2	Connectique .....	5
2.3	Choix des plugins et des presets, réglage et enregistrement des presets.....	7
2.3.1	Principes de sélection de plugin, de preset/instrument, de patch et de réglage de paramètre.....	7
2.3.2	REMARQUES : Distinction troublante entre PRESET et PATCH dans la V-MACHINE, et dualité des 3 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup> lignes de l'écran.....	9
2.3.3	Exemple de sélection de plugin, de preset/instrument, de patch et de réglage de paramètre .....	9
2.3.4	Chargement de plugins dans la V-Machine.....	11
2.4	Principes de fonctionnement du logiciel VFX pour gérer les VST/Plugins.....	13
2.4.1	Installation et mise à jour du firmware.....	13
2.4.2	Utilisation du logiciel VFX .....	13
2.4.2.1	Principes .....	13
2.4.2.2	Grandes lignes des opérations .....	15
<b>3</b>	<b>Utilisation avancée .....</b>	<b>17</b>
3.1	Plugins d'usine : liste et conseils d'utilisation <b>A compléter</b> .....	17
3.1.1	ElektroStudio Moon Sono SX.....	20
3.1.2	Ugo Motion & Texture Motion v2.8 .....	21
3.1.3	SuperWave P8.....	21
3.2	Plugin compatibles <b>(A compléter)</b> .....	22
3.2.1	SonicProjects VM Bundle (payant 65€).....	22
3.2.2	The Classic Keys Collection (plus commercialisé).....	22
3.2.3	Plugins gratuits .....	22
3.3	Effectuer un Factory Restore par une clef USB « EraseStick ».....	23
3.4	Comment récupérer les plugins d'usine après un formatage du disk flash .....	24
<b>4</b>	<b>Logiciels.....</b>	<b>25</b>
4.1	VFX (SM PRO AUDIO) <b>(A compléter)</b> .....	25
4.1.1	Introduction .....	25
4.1.2	Configuration de VFX.....	29
4.1.3	Sélection des Plugins, de preset/instrument, de patch et de paramètre (cf. paragraphe 2.3.2 ci-dessus) 31	
4.1.4	Installation de nouveaux plug-ins.....	31
4.1.4.1	Exemple : Installation du plugin d'usine Sample Tank2 SE .....	32
4.2	FxLoader (Soundbyte) <b>(A compléter)</b> .....	33
<b>5</b>	<b>Tutoriels vidéos .....</b>	<b>34</b>
<b>6</b>	<b>Information sur internet<b>(A compléter)</b>.....</b>	<b>35</b>