SWAM Solo Strings V2.0.2
Manuel de l'utilisateur

Violon, Alto, Violoncelle, Contrebasse v2.0.2

SWAM engine

par

Audio Modeling

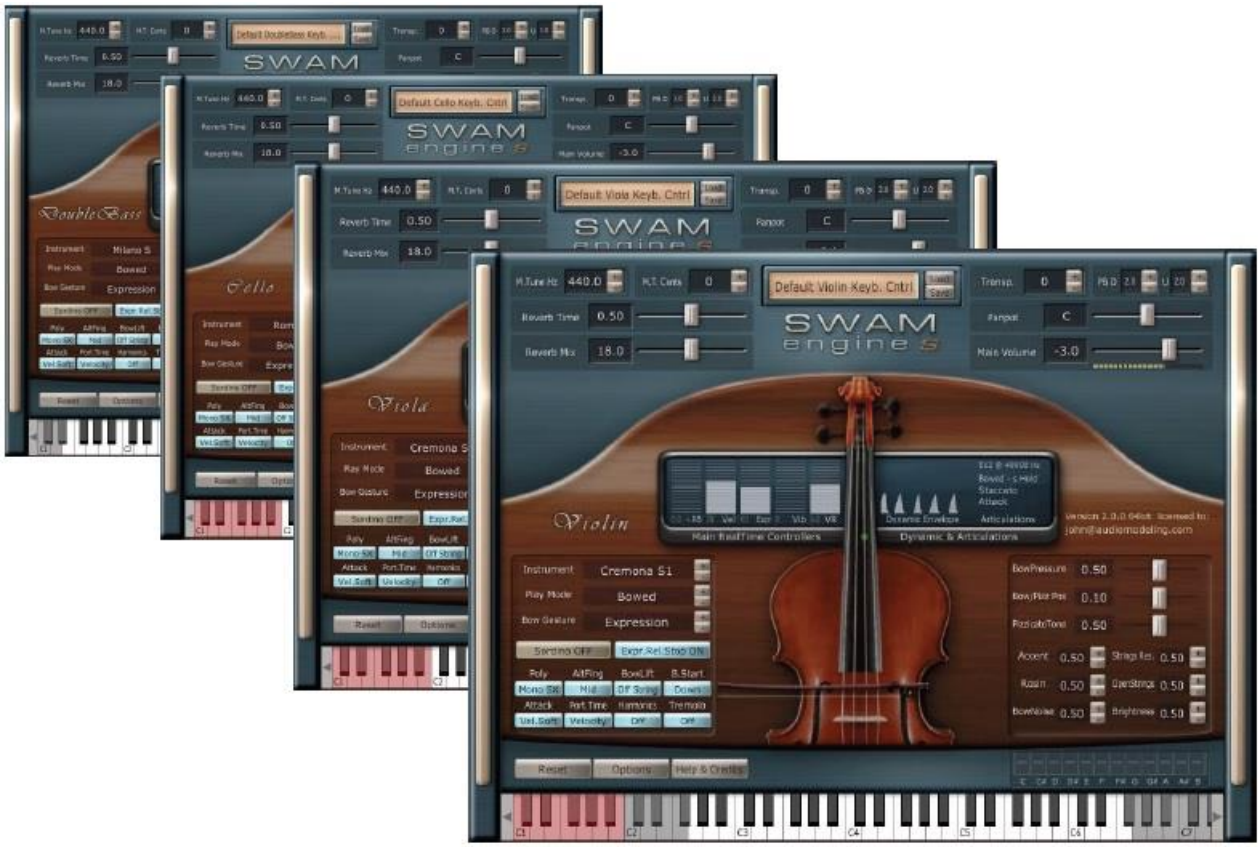


TABLE DES MATIERES

Table des matières 2
Avant de commencer 3
Configuration système requise 4
Configuration matérielle requise 4
Interface audio (carte son) 4
Périphériques MIDI 5
Configuration logicielle requise 5
Utilisation d'une plage d'expression appropriée 6
Vue principale 7
Commandes principales vs articulations 7
Commandes de paramètres de l'interface graphique 8
Contrôles généraux 8
1) Timbre et geste 9
2) Autres contrôles d'expression 10
3) Boutons multi-états 10
4) Caractéristiques des cordes et de l'archet 11
Page d'options 12
Mappage MIDI Page 15
Exemples de mappages des contrôleurs midi 16
Interrupteurs à clé 16
Tableau des commutateurs de touches (de C à F)..... 17
Tableau des commutateurs de touches (de F # à B) 18
Microtuning 20
Application du microtuning à l'aide de la souris 21
Application du microtuning à l'aide de touches de contrôle 21
Comment enregistrer vos paramètres de microtuning 23
Comment réinitialiser et modifier le microtuning actuel..... 22
Comment effectuer les principales articulations 23
Détaché 23
Martelé 23
Spiccato 23
Legato 24
Portamento (glissando) 24
Flautato 25
Scratch 25
Tremolo 25
Crescendo 25
Licence 25
Portail client 26
Support technique 26

Avant de commencer

Bien que ces instruments soient intuitifs et faciles à jouer «des l'installation», l'obtention d'excellents résultats nécessite une certaine quantité de pratique et d'expérience. Veuillez lire attentivement ce manuel d'utilisation. Il contient des informations très importantes qui vous aideront à obtenir les meilleurs résultats en moins de temps. Écoutez également les démonstrations sur le site Web du moteur SWAM www.swamengine.com.

La version la plus récente de tous les manuels SWAM est disponible à l'adresse http://www.swamengine.com/manuals.

Tous les instruments SWAM sont conçus pour être joués en temps réel en façonnant le son comme le ferait un véritable instrumentiste. Ils fonctionneront sur n'importe quel ordinateur moderne (voir Configuration système requise), en utilisant un hôte approprié tel qu'un séquenceur (Cubase, Logic, Pro Tools, etc.), une station de travail audio numérique ou une application hôte prenant en charge le format de plug-in VST. Audio Units ou AAX. Ces instruments utilisent la technologie brevetée SWAM (Synchronous Wave Acoustic Modeling) de Audio Modeling conçue par Stefano Lucato et offrent une jouabilité et un réalisme exceptionnels. Ce ne sont pas des échantillons utilisant des articulations préenregistrées, mais des instruments virtuels complexes, capables de mettre en forme presque tous les types d'articulations et de phrasés en temps réel. Ils peuvent être joués avec n'importe quel appareil MIDI tel qu'un clavier, un contrôleur de souffle ou de vent. (Il est cependant essentiel que les instruments soient contrôlés de manière appropriée à l'aide d'un périphérique MIDI approprié, comme décrit dans ce manuel). La programmation directe via un séquenceur (sans aucun appareil MIDI) est également possible.

Remarque: comme avec un véritable instrument de musique, tous nos instruments SWAM permettent une transition continue à travers toute la gamme des dynamiques - de pp à ff - sans aucun artefact en phase. Pour ce faire, il est absolument nécessaire d'utiliser un contrôleur MIDI physique continu adéquat, tel qu'une pédale d'expression ou de volume (CC11 ou CC7) ou un contrôleur de souffle ou de vent (CC2).
SANS UN TEL CONTROLEUR, L'INSTRUMENT NE FONCTIONNERA PAS. Au lieu de cela, il affichera l'avertissement «Contrôleur d'expression non reçu. Veuillez déplacer votre contrôleur d'expression. "



D'autres contrôleurs MIDI physiques, tels que les curseurs, les boutons ou une molette de modification, peuvent être utilisés à cette fin, bien que cela ne soit pas recommandé. Veuillez vous référer à d'autres sections de ce manuel pour plus de détails.

Remarque: la convention de dénomination des notes MIDI que nous utilisons est basée sur la norme Yamaha: Middle C = C3, correspondant au numéro de note MIDI 60.

Configuration requise

Systèmes d'exploitation requis

PC:
Windows 7, 8, 10, Vista ou XP 64 bits

macOS:
Intel uniquement, Mac OS X 10.7 - 10.13

Formats de plugins pris en charge

PC:
VST * 64 bits, AAX 64 bits

macOS:
AU * 64 bits, VST * 64 bits, AAX 64 bits

* Audio Unit v3 et VST3 pas encore pris en charge

Charge du processeur

Le réalisme et l'expressivité du jeu d'instruments SWAM peuvent être très gourmands en ressources processeur. Il nécessite donc un ordinateur moderne doté d'un processeur Core 2 Duo d'au moins 1,6 GHz. Des systèmes moins puissants peuvent également s'avérer satisfaisants, mais peuvent nécessiter des tailles de mémoire tampon plus grandes, impliquant des latences plus élevées.



Remarque: Cela ne doit pas nécessairement entraîner un problème réel. L'utilisation de la fonction de gel ou le transfert de pistes MIDI uniques en audio constitue un remède utile.

Exigences matérielles

Interface audio (carte son)

Une interface audio de bonne qualité (USB, FireWire, PCI) et des pilotes appropriés à faible temps de latence (tels que ASIO pour les utilisateurs de PC) sont nécessaires. La taille de la mémoire tampon autorisée est comprise entre 64 et 2048 échantillons. Les paramètres recommandés sont 256 échantillons ou 512 échantillons (latence plus élevée, mais charge moins importante du processeur).

Périphérique MIDI

Les instruments SWAM (comme tout autre instrument virtuel) peuvent être utilisés avec succès sans nécessiter de matériel supplémentaire (à l'exception de l'interface audio) en traçant les courbes du contrôleur et en programmant les notes directement dans le séquenceur hôte. Cependant, une configuration beaucoup plus «humaine» et interactive est recommandée - en particulier lors de la lecture en temps réel - à l'aide de périphériques MIDI externes:

Un clavier MIDI avec au moins 5 octaves, molette de modulation et pitch bend, connecté à l'ordinateur via USB ou une interface MIDI externe, équipée d'un ensemble de contrôleurs MIDI physiques continus (généralement des boutons ou des curseurs) permettant de contrôler des effets tels que l'overblow, les sous-harmoniques, le grondement, etc.

Une pédale d'expression contrôlant la dynamique via le CC11. Bien que la dynamique puisse être contrôlée par un autre contrôleur physique (bouton, curseur, ruban, pavé XY), une pédale est vivement recommandée. En guise d'alternative, un contrôleur de souffle, tel que Yamaha BC3, TEControl ou Hornberg Research HB1, peut être utilisé. L'utilisation d'une pédale ou d'un contrôleur de souffle est fortement recommandé.

Les joueurs de bois ou de cuivres peuvent préférer utiliser un contrôleur de vent tel que Yamaha WX, Akai EWI (USB, 4000S ou 5000) ou Aodyo Sylphyo; tous fournissent d'excellents résultats.

Les périphériques multi-expressifs tels que le Seaboard ou le LinnStrument sont pris en charge.

Logiciels requis (DAW)

Une station de travail audio numérique (DAW) ou un hôte capable d'exécuter les plug-ins VST2.4, Audio Units ou AAX est nécessaire pour exécuter les instruments SWAM.

Si vous êtes un utilisateur de PC et que vous ne possédez pas d'application hôte capable d'exécuter des plug-ins VST ou AU (tels qu'un séquenceur, un logiciel d'enregistrement audio ou une autre application audio), vous pouvez installer une application hôte gratuite telle que SaviHost de Hermann Seib ou Cantabile Lite. . D'autres hôtes VST, bien que pas nécessairement gratuits, peuvent être trouvés, par exemple, à l' adresse http://www.kvraudio.com/get.php.

Les utilisateurs Mac peuvent utiliser GarageBand, fourni avec le système d'exploitation.
Remarque importante : GarageBand antérieur à «X» ne prend en charge que les plug-ins 32 bits. La version 32 bits de l'instrument doit donc être installée. Les plugins 64 bits ne fonctionneront pas avec de telles versions.
Garageband X ne prenant en charge que les plug-ins 64 bits, la version 64 bits de l'instrument doit être installée. Les plugins 32 bits ne fonctionneront pas avec cette version.

Utiliser une plage d'expression appropriée

C'est un aspect extrêmement important pour obtenir une expressivité et un réalisme optimaux avec des instruments virtuels.
Tous les instruments réels nécessitent des efforts beaucoup plus importants pour obtenir la dynamique la plus élevée possible pour cet instrument. Ce n'est pas le cas pour la plupart des contrôleurs MIDI physiques ; Il est en effet très facile de pousser au maximum une pédale d'expression ou un curseur et de la laisser là pour toujours. Curieusement, même les contrôleurs de souffle et de vent ont tendance à passer très facilement à la dynamique la plus élevée (à moins d'être soigneusement réglé), de sorte que la plage la plus expressive (mp à mf) est rarement exploitée. Il en résulte trop souvent que l'instrument virtuel est joué dans une gamme de dynamique excessive, conduisant inévitablement à une performance médiocre et irréaliste.
Veuillez garder à l'esprit que la clé de l'expressivité et du réalisme réside dans l'utilisation appropriée de la dynamique. Surveillez toujours la valeur de l'expression saisie sur l'écran principal et ajustez la dynamique en conséquence. Une astuce utile consiste à définir un volume de surveillance global assez élevé. Cela empêche automatiquement toute tendance à une surutilisation des dynamiques.
Il est également important d'optimiser le volume général de vos haut-parleurs / écouteurs à une valeur moyenne d'Expression. Un niveau de sortie trop faible inciterait facilement l'utilisateur à utiliser des niveaux d'expression élevés, produisant généralement des sons excessivement «mordants».



Vue principale

S'il est activé correctement (veuillez lire le « Guide d'installation » ci-joint), l'interface graphique de l'instrument devrait apparaître comme suit après le chargement :





Veuillez sélectionner le préréglage par défaut approprié pour l'instrument (clavier ou contrôleur de vent) en cliquant sur le bouton Charger à droite de la fenêtre d'affichage centrale supérieure, à l'aide du périphérique d'entrée MIDI actuellement disponible (voir ci-dessus), par exemple:

Lorsque vous commencez à jouer, vous pouvez recevoir un message d'avertissement vous rappelant qu'un contrôleur d'expression (de préférence CC11, CC7, CC2 ou AfterTouch pour les appareils tactiles comme Seaboard ou LinnStrument) est absolument nécessaire au bon fonctionnement de l'instrument :



Par défaut, le logiciel affecte le contrôle de l'expression à CC11 en mode clavier et à CC2 en mode contrôleur de vent. Ces paramètres par défaut peuvent être modifiés manuellement. Par exemple, si vous souhaitez utiliser une pédale de volume pour contrôler l'expression, ouvrez simplement la page "Mappage MIDI" (en cliquant sur le bouton "Options" puis sur le bouton "Mappage MIDI") et réglez le paramètre Expression CC sur 7. Si nécessaire, cette affectation peut être enregistrée de manière permanente en tant que préréglage (voir ci-dessous). L'affectation automatique est également possible. Ouvrez simplement la page "MIDI mapping" et activez le bouton "Learn / apprendre" à côté de l'entrée de mappage "Expression" MIDI CC. Dans ce mode, l'instrument reconnaît le premier numéro CC entrant et l'assigne automatiquement au paramètre Expression.
Le préréglage chargé sera affiché comme "Instrument <par défaut> Keyb.Cntrl". Ces réglages conviennent pour jouer de l'instrument avec un clavier MIDI (ou USB), une pédale d'expression, un pitch bend et une molette de modulation.

Si vous utilisez un contrôleur de souffle, veuillez sélectionner le préréglage "Default <instrument> Breath Cntrl" ou cliquer sur "Réinitialiser" -> "Contrôleur de souffle par défaut". Si vous utilisez un contrôleur de vent (par exemple, EWI, WX ou Sylphyo), charger le préréglage: "<instrument> Par défaut Wind.Cntrl", ou cliquer sur "Réinitialiser" -> "Contrôleur de vent par défaut". Le paramètre Expression est automatiquement remappé sur CC2. Veuillez noter qu'en mode WC, le temps legato / portamento est contrôlé par défaut par CC5 (il est possible d'attribuer un numéro CC différent dans la page "Mappage MIDI").

Contrôles principaux via articulations

Contrôles de vélocité:

- attaque initiale (pour les notes détachées)
- Temps du portamento (pour legato, si le bouton Transit.Time est défini sur Velocity)

Expression (CC11, CC2, CC7 ou d'autres CC définis dans la page "MIDI Mapping") contrôle la dynamique (de pp pianisimo à ff fortisimo)

La molette de modulation (CC1) contrôle l'intensité du vibrato

CC19 contrôle le taux de vibrato

Le pitch bend contrôle le pitch. La plage de variation de ton (vers le bas - vers le haut, en demi-tons) peut être directement définie par l'utilisateur dans l'interface graphique principale (voir page 10).

Les articulations Staccato, Legato, Portamento et Archet-Change sont gérées par un algorithme spécial qui prend en compte:

- La vitesse
- Intervalle entre les notes (demi-tons)
- Délai entre la note désactivée et la note suivante activée

Tous les numéros de CC MIDI assignés peuvent être modifiés dans la page "Mappage MIDI".

Commandes de paramètres de l'interface graphique

Il existe quatre types de contrôles d'interface graphique:

- Curseurs
- Boutons Inc / Dec (+/-)
- Boutons multi-états
- Boîtes de sélection déroulantes

Sliders

Définissez la valeur souhaitée soit par:

- Faites glisser le curseur (en maintenant le bouton gauche de la souris) ou
- Déplacement du curseur avec la molette de la souris

Boutons Inc / Dec (+/-)

Les valeurs peuvent être définies de 3 manières différentes :

- Cliquer sur "+" et "-"
- Utiliser la molette de la souris pour changer les valeurs via l'étiquette (petites étapes) ou sur le bouton +/- (solution plus longue)
- glisser verticalement la souris après avoir cliqué sur la valeur affichée

Boutons multi-états

Chaque clic sur un bouton multi-états définira une nouvelle valeur ; lorsque la dernière valeur est atteinte, un clic supplémentaire relancera la séquence à partir de la première valeur.

Boîtes de sélection déroulantes

Cliquez simplement sur la case ou sur les petites flèches et sélectionnez la valeur souhaitée dans la liste. Lorsque la liste est affichée, il est également possible de sélectionner différentes valeurs à l'aide des touches fléchées ou en agissant sur la molette de la souris.

Pour restaurer la valeur par défaut d'un paramètre, double-cliquez sur le curseur ou sur l'étiquette du bouton Inc/Dec. Il n'est pas possible de restaurer une valeur par défaut pour un bouton à états multiples ou pour une zone de sélection déroulante.

Contrôles généraux



Charger et sauvegarder [1] :	Charge et enregistre les réglages de l'instrument
M.Tune Hz:	Fréquence d'accord maître en Hz
MTCents:	Master Tune in cents (lié à M.Tune Hz, A3 = 440Hz)
Temps de réverbération:	Durée de la réverbération
Mélange de réverbération:	Quantité de réverbération (si elle est réglée sur «Off», la réverbération est ignorée, ce qui économise le processeur)
Transp:	Transposition d'instrument (les touches ne sont pas transposées); la gamme d'instruments actuelle indiquée sur le clavier virtuel (touches noires et blanches) suit la transposition

PB Down/Up ..: Pitch Bend peut être réglé sur des réglages.



Panpot: Panoramique entre L et R (voir également Type de panoramique sur la page Options)

Volume principal: Niveau de sortie de l'instrument (en dB)

[1]) Les chemins de chargement et d'enregistrement par défaut sont: Plugins Windows, VST ou AAX

Sur PC

<Fichiers de programme> / Modélisation audio / SWAM / <Nom du package> / <Nom de l'instrument> / Presets

Plugins Mac, AU, VST ou AAX:

<HD> / Utilisateurs / Partagé / Modélisation audio / <Nom du package> / <Nom de l'instrument> / Préréglages

Le dossier sélectionné pour le dernier préréglage enregistré est affiché.



1) Timbre et geste

Instruments : timbre principal de l'instrument du corps résonnant

Mode de jeu : choisissez comment jouer de l'instrument :
[mappé sur l'interrupteur à clé C]

- Bow (Archet)
- Pizzicato
- Col Legno (Archet frappé)



Bow Gesture: sélectionnez le mode d'exécution de l'expression pour PlayMode = Bow.
Mouvement de l'archet
[mappé à l'interrupteur à clé D]

- Expression : l'expression est principalement interprétée comme la vitesse de l'archet par rapport à la pression de l'archet. Si la valeur Expression MIDI CC Min est définie sur 0 (zéro) dans la page Mappage MIDI, le changement d'archet survient automatiquement lorsque l'expression est définie sur zéro pendant un certain

temps. Sinon, si la valeur Expression MIDI CC Min est définie sur une valeur différente de zéro dans la page Mappage MIDI, le changement d'arc automatique ne se produit jamais.

- Bipolaire : l'expression est interprétée comme la vitesse de l'archet de manière bipolaire; la vitesse zéro coïncide avec la valeur CC = 63. Les valeurs inférieures à 63 sont interprétées comme étant à la baisse, tandis que les valeurs supérieures à 63 sont interprétées comme à la hausse. *Remarque: ce choix ne convient pas aux contrôleurs d'haleine et de vent. Il est destiné aux pédales, roues, rubans, pads XY et similaires.*
- Bowing : l'expression est interprétée comme le déplacement de l'archet, la vitesse est proportionnelle à la vitesse de changement du contrôleur. *Remarque: ce geste ne convient pas aux contrôleurs d'haleine et de vent. Il est destiné aux pédales, roues, rubans, pads XY et similaires.*

Sordino ON / OFF : active / désactive "Con Sordino". Le violon jouera alors avec ou sans sourdine.
[mappé sur le commutateur à clé A # - voir le tableau des commutateurs à clé pour plus de détails]

Expr.Rel.Stop ON / OFF: lorsque cette option est activée, la libération peut être arrêtée, ce qui permet de définir l'expression à zéro. Pour les contrôleurs de vent, les contrôleurs de souffle et les contrôleurs expressifs avec libération d'expression simultanée à la désactivation de la note : définissez ce paramètre sur « OFF » pour éviter une interruption soudaine de la libération de corde vibrante.

2) Autres contrôles d'expression

Outre les commandes principales habituelles de Velocity, Expression, Pitch-Bend et Vibrato, les instruments à cordes ont également les caractéristiques suivantes :

BowPressure / Pression de l'archet : il permet de réduire ou d'augmenter la pression que le chevalet et les cordes subissent à travers la pression de l'archet ainsi que son incidence par rapport à la vitesse de l'archet. Les valeurs les plus basses produisent un son « Flautato » tres doux peu épais (dit son de flute car il ressemble un peu à un son de flute). Les valeurs les plus élevées produisent un son rugueux sur schratch on est en présence d'un apprenti violoniste ou d'un désir d'effet strident ! Le réglage centré apporte le son typique d'un vrai violon.
Bow / Pizz Pos : Permet le réglage de la distance entre l'archet / et le chevalet. 'où est posé l'archet. Ce paramètre influence le caractère du son, comme dans l'instrument réel. Plus on s'approche du chevalet plus on a d'harmoniques et un son « cristallin ». A l'inverse le son devient mat.
PizzicatoTone: lorsque le son sélectionné est pizzicato dans le menu « Bow gesture » , l'endroit où les cordes sont pincées influera sur le son. Si le doigt est proche du chevalet le son est cristallin plus on s'en éloigne plus le son sera mate.

3) boutons multi-états

Poly: sélectionne la polyphonie.
[mappé sur les commutateurs B + C, B + C #, B + D, B + D #, B + E]
Comme dans l'instrument réel, deux notes simultanées peuvent également être exécutées, mais elles reposent toujours sur deux cordes adjacentes.

- Mono SX *[B + C]* : l'instrument est monophonique ; legato / portamento est réalisé en superposant deux notes. Si le legato / portamento implique deux cordes adjacentes, la publication de la première note est arrêtée afin d'éviter un «bichord» pendant la transition, en fonction de l'intervalle défini avec l'option «Croisement de cordes mono» (voir page Options).
- Mono *[B + C #]* : l'instrument est monophonique ; legato / portamento est réalisé en superposant deux notes. Si le legato / portamento implique deux cordes adjacentes, la libération de la première note n'est pas arrêtée pendant la transition de legato.
- Double *[B + D]* : deux notes simultanées peuvent être effectuées ; legato et portamento ne sont pas possible si vous jouez des notes qui se chevauchent. Les deux notes sélectionnées sont toujours sur des cordes adjacentes. Priorité: dernière note appuyée.
- Double / Hold *[B + D #]* : deux notes simultanées peuvent être jouées; legato et le portamento est possible. Les deux notes sélectionnées sont toujours sur des cordes adjacentes. Priorité: note la plus ancienne. La paire de chaînes préférée est sélectionnée avec «Dbl / Hold Str. Sélection "dans la page Options (assignable à MIDI CC) ou par les commutateurs *B + F #* (chaînes 4-3), *B + G #* (chaînes 3-2), *B + A #* (chaînes 2-1).
- Auto *[B + E]* : deux notes initiales simultanées peuvent être effectuées ; la première note jouée transforme la polyphonie en Mono. Legato et portamento sont également possibles pour deux notes simultanées. Une

latence supplémentaire est ajoutée à l'attaque afin de détecter le mode double / mono. Il est possible de changer le temps de détection en agissant sur « Détection auto / poly. Time ”dans la page Options.

AltFing: sélectionne la position par défaut de la main gauche sur la touche. *Remarque: pour obtenir un portamento sur la même chaîne, il est nécessaire de vérifier et de définir éventuellement la position AltFing appropriée de la note de départ (AVANT d'appuyer sur la note de départ) et de la note de fin (AVANT d'appuyer sur la note de fin).*
[mappé sur le commutateur à clé D #]

- Mid : la main gauche reste au milieu du cou.
- Pont : la gauche reste en direction du pont (position haute).
- Nut + Open : la main gauche reste près de la noix; il est possible de jouer des cordes à vide (CGD A). Le vibrato n'est pas possible sur les cordes ouvertes.

BowLift: sélectionne l'état initial / final de l'archet. Remarque : le paramètre BowLift agit principalement sur le relâchement en arrêtant la vibration de la chaîne lorsqu'il est réglé sur « On String ». Il agit également légèrement sur l'attaque, mais si vous voulez obtenir un son rugueux, vous devez agir sur la vitesse et la pression de l'archet.
[mappé sur l'interrupteur à clé E]

- Off String : l'archet ne touche pas la corde. - On String : l'archet touche la corde.

B.Start: sélectionne la direction de l'archet pour le trait staccato (après un court intervalle à partir de la dernière note désactivée):
[mappé à l'interrupteur à clé F]

- Down : les staccato sont réalisés en down-bow. - Up : les staccato sont exécutés en up-bow.

Attaque: comportement d'attaque:

- Vel. Doux : contrôle de la vitesse d'attaque ; attaque douce.
- Vel. Difficile : contrôle de la vitesse d'attaque ; attaque dure.
- Expression : expression contrôle la forme de l'attaque.
- Mix : la force d'attaque est contrôlée à la fois par la vitesse et par l'expression initiale. Voir aussi «Vitesse d'attaque Env» dans la page Options pour contrôler le personnage de l'attaque.

Port.Time: comportement du portamento time:

- Velocity : la vélocité contrôle le temps de portamento pour les notes superposées.
- CC : MIDI CC contrôle le temps de portamento pour les notes superposées (voir « Mappage MIDI» pour le mappage CC). Il est possible de remapper la plage de la vitesse de Portamento en agissant sur les valeurs Min / Max du CC MIDI correspondant; si la valeur Min est supérieure à la valeur Max, un mappage inversé est effectué:
  - Min <Max: Valeur CC faible -> Portamento lent
  - Min> Max: Valeur basse CC -> Portamento rapide

Harmoniques: génération de sons:
[mappé sur le commutateur à clé F #] - Off : aucune harmonie.

- OTone 1 : première harmonique (une octave plus haute).
- OTone 2 : deuxième harmonique (une octave et un cinquième plus élevé).

Trémolo:
[mappé sur le commutateur à clé G #] - Désactivé : pas de trémolo.

- Lent : trémolo lent.
- Rapide : trémolo rapide.

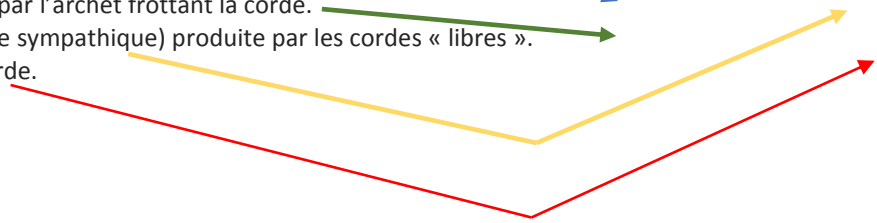
La vitesse et le comportement du trémolo sont contrôlés par le «Trem. Min Speed »et« Tremolo Mode »dans la page Options. Un trémolo “manuel” est possible à l'aide des sélectionneurs ‘l' *interrupteur à clé) C #* (changement d'archet à la fois pour l'activation et la désactivation de la note).

4) Caractéristiques des cordes et de l'archet

String Res : résonance des cordes
Accent : quantité d'accent en fonction de la vélocité.



Colophane : quantité de colophane, affecte le caractère collant entre l'archet et les cordes
Bow Noise : quantité de bruit produite par l'archet frottant la corde.
FreeStrings : quantité d'effet (résonance sympathique) produite par les cordes « libres ».
Luminosité : EQ medium du son de corde.



Page Options



Env Attack Speed: Vitesse de l'attaques du son (au même titre qu'un synthétiseur pour lequel on règle l'ADSR.

NoteOff Sust. (No Rel.): Contrôle la manière dont la pédale de Sustain agit sur la note-off (utile pour les articulations

Detaché):*[mappé sur l'interrupteur à clé G]*

- Hold : la note est soutenue par la pédale.
- Acc. : un bref accent est effectué à la fin de la note, puis un relâchement progressif se produit.
- Fondu : une libération en fondu se produit immédiatement à la fin de la note.

Sustain Latch: lorsqu'il est réglé sur «On», la pédale Sustain (ou CC remappée) est en mode Latch, donc l'état de maintien est modifié chaque fois que le CC atteint zéro.
[Voir la page de mappage MIDI pour changer le mappage MIDI CC par défaut]

Port / Leg Speed & Thresh: contrôle à la fois la vitesse du portamento et le seuil entre le portamento (basse vitesse / CC) et le legato (haute vitesse / CC). Lorsque la valeur maximale est définie (« pas de port »), le portamento est exclu.

Portamento Split Ratio : définit le point de partage (pourcentage de l'intervalle) pour un portamento sur deux chaînes. Par exemple, 20 signifie 20% sur la chaîne de départ et 80% sur l'autre chaîne.
[Voir Mappage MIDI pour un contrôle en temps réel de ce paramètre via MIDI]

Vibrato Rate (Hz): vitesse du vibrato en Hz.
[voir Mappage MIDI pour un contrôle en temps réel de ce paramètre via MIDI]

Vibrato Random : quantité de caractère aléatoire du vibrato.

Vibrato Fade-In (ms): temps de fondu pour le Vibrato à chaque note.

Random Bow : valeur aléatoire de la pression, de la vitesse et de la position de l'archet.

Random Finger : quantité de caractère aléatoire de la position des doigts de la main gauche.

Dynamic Transit : contrôle la dynamique de l'expression lors des transitions legato.

Interactive BowPress : contrôle la quantité de correction de la pression de l'archet pour maintenir un bon son vibrant.

Pizz.FBoard Interf : contrôle la quantité d'interférence entre la corde et la touche pendant le pizzicato.

Pan Behaviour : sélectionne le comportement du panoramique de l'instrument par rapport à la réverbération.
Choix (« Dyn1 » et « Dyn2 » : reproduisent les petits mouvements du musicien avec des intensités différentes, le panoramique n'affecte pas la réverbération.
Choix « Acoustique » : le musicien est statique, la panoramique est active.
Choix "Balance" : le musicien est statique, le panoramique affecte l'instrument et la réverbération).

Trem. Min Speed (Hz): vitesse du trémolo pour l'option «Slow» (voir le bouton Tremolo multi-state et le KeySwitch). Si le « Mode trémolo » est réglé sur « Hz », cette valeur coïncide avec le taux de trémolo «Lent»; le taux de trémolo «rapide» est 1,5 fois celui du «lent». Si le « Mode Tremolo » est réglé sur « Sync » ou « Sync / Acc », cette valeur est un seuil : le trémolo est synchronisé avec le BPM du projet en cours, en sélectionnant un taux juste supérieur au seuil. La valeur réelle du taux de trémolo est exprimée en longueur de note (par exemple, 8 signifie croche, 8T, triolets de croche, 16 double croche, 16T triolet de double croche, etc.). Le taux de « rapide » correspond simplement à la longueur de la note la plus courte juste en dessous de la valeur « lente » sélectionnée (par exemple, si « lent » correspond à 8 t, « rapide » à 16). *[Voir Mappage MIDI pour un contrôle en temps réel de ce paramètre via MIDI]*

Mode trémolo: sélectionne le comportement du taux de trémolo:

- Hz: le taux de trémolo n'est pas synchronisé avec le BPM du projet en cours.
- Sync: le taux de trémolo est synchronisé avec le BPM du projet en cours. Des accents personnalisés peuvent être réalisés en agissant sur l'expression (expression «pointes» sur les traits souhaités).
- Sync / Acc: le taux de trémolo est synchronisé avec le BPM du projet en cours; un accent est effectué tous les quatre ou trois coups, en fonction de la longueur de la note sélectionnée (simples ou triolets).

[mappé sur l'interrupteur à clé A]
[voir Mappage MIDI pour un contrôle en temps réel de ce paramètre via MIDI]

Manual Trem / BowC KS: définit le comportement du commutateur à clé C #:

- Trem: KS est réglé sur «Tremolo manuel»; un changement d'archet est effectué sur note-on et note-off; la vélocité du commutateur à clé est ignorée.
- Bow.Ch: KS est réglé sur «Bow Change», un changement d'archet est effectué uniquement sur note; la vélocité de l'interrupteur à clé influence l'accent du coup d'archet.

Double / Hold Str. Sélection: définit la paire de chaînes préférée pour les bichords.
[mappé sur l'interrupteur à clé B combiné avec F #, G # et A # - voir le tableau des interrupteurs à clé pour plus de détails]

Mode KS (trigg / vel): définit le comportement des commutateurs à clé:

- Trigg: un état de KeySwitch est sélectionné en actionnant rapidement le commutateur à clé un nombre de fois correspondant à la position du statut à sélectionner. (par exemple, Key Switch C - PlayMode: appuyez une fois sur la touche C pour "Bow", appuyez deux fois sur la touche C pour "Pizzicato", appuyez trois fois sur la touche C pour "Col Legno").
- Vel: un statut de Key Switch est sélectionné en fonction de la vélocité d'activation de la note.
  [voir le tableau des interrupteurs à clé pour plus de détails]

KS Vel Remap: remappage de la réponse en vélocité pour les commutateurs à clé, lorsque le mode KS est réglé sur «Vel».
[voir le tableau des interrupteurs à clé pour plus de détails]

KS Oct Transp: Transposition Octave KeySwitch; "0": pas de transposition; "-12": déplace la section de commutateur à clé d'une octave plus bas; "Off": désactive les interrupteurs à clé.
[voir le tableau des interrupteurs à clé pour plus de détails]

Expr. Mode déclencheur : lorsque ce paramètre est défini sur « Activé » : déclenche l'activation / désactivation de la note lorsque le contrôleur d'expression dépasse ou dépasse un certain seuil. C'est une caractéristique très importante lorsque vous jouez un contrôleur de souffle : comme avec un instrument réel, la touche enfoncée détermine uniquement la note (initiale) jouée, mais ne la déclenche pas. La note n'est réellement jouée que lorsque le joueur souffle dans le périphérique BC et elle s'arrête lorsque le flux d'air cesse.
Remarque : le choix du préréglage du contrôleur de souffle dans le menu de préréglage de l'instrument active automatiquement ce mode et définit l'expression sur CC2.

Expr. Trigger Sens : contrôle la réactivité de la raideur de l'attaque lorsque " Expr. Mode de déclenchement "est actif (voir ci-dessus).

Détection automatique / poly. Time : définit le délai de détection des bichords lorsque la polyphonie est réglée sur « « « Auto ». La détection de bichords ne se produit que pour les notes de staccato.
Remarque : une latence supplémentaire est ajoutée aux notes staccato lorsque la polyphonie est réglée sur «Auto». Il est donc préférable de la régler sur la valeur la plus petite possible.

Mono String Crossing: affecte les transitions entre les chaînes adjacentes lorsque le paramètre «Poly» est réglé sur «Mono SX» (voir page 11). La libération de la "vieille" chaîne est arrêtée si l'intervalle effectué entre la première et la deuxième note est inclus dans l'intervalle spécifié par l'option :

- 1 demi-ton (2e mineur) pour la première option (1 sem.)
- 1 ou 2 demi-tons (2e mineur et 2e majeur) pour la deuxième option (2 sem.)
- 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 11, 13 demi-tons (mineur et majeur 2ème, mineur et majeur 3ème, triton, mineur et majeur 6ème, majeur 7ème, mineur 9ème) pour la troisième option (Harm)
- toujours pour la quatrième option (Tous)

Pour tous les intervalles restants, la "vieille" chaîne est laissée libre de vibrer, créant deux tons se chevauchant pendant la transition.

Max PB Range : définissez la plage maximale pour Pitch-Bend Up / Down. Utile pour les périphériques MPE.

Str. Accord : accordage de la corde la plus basse (+/- 4 demi-tons pour contrebasse, alto, violon, +/- 7 demi-tons pour violoncelle) suivi de l'accord des autres cordes. Comme dans l'instrument réel, l'accord des autres cordes ne peut être réglé que sur un quart ou un cinquième plus haut que la corde inférieure adjacente.

Chemin racine des ressources : affiche le chemin racine du dossier Ressources du plug-in. Par défaut, il s'agit du dossier défini (ou choisi - Windows uniquement) lors de l'installation.

Windows uniquement / experts uniquement : il est possible de modifier le chemin racine des ressources en appuyant sur le bouton "Modifier" et en choisissant le chemin du dossier contenant les ressources du plug-in.
La structure des dossiers pour les ressources Alto et Violoncelle est la suivante :

<Chemin racine des ressources> \ Strings \ Viola \ Resources
<Chemin racine des ressources> \ Strings \ Cello \ Resources

Important ! La définition d'un nouveau dossier racine de ressources à partir du plug-in ne déplace pas le dossier de ressources actuel vers le nouvel emplacement. Le dossier Ressources doit être déplacé manuellement.

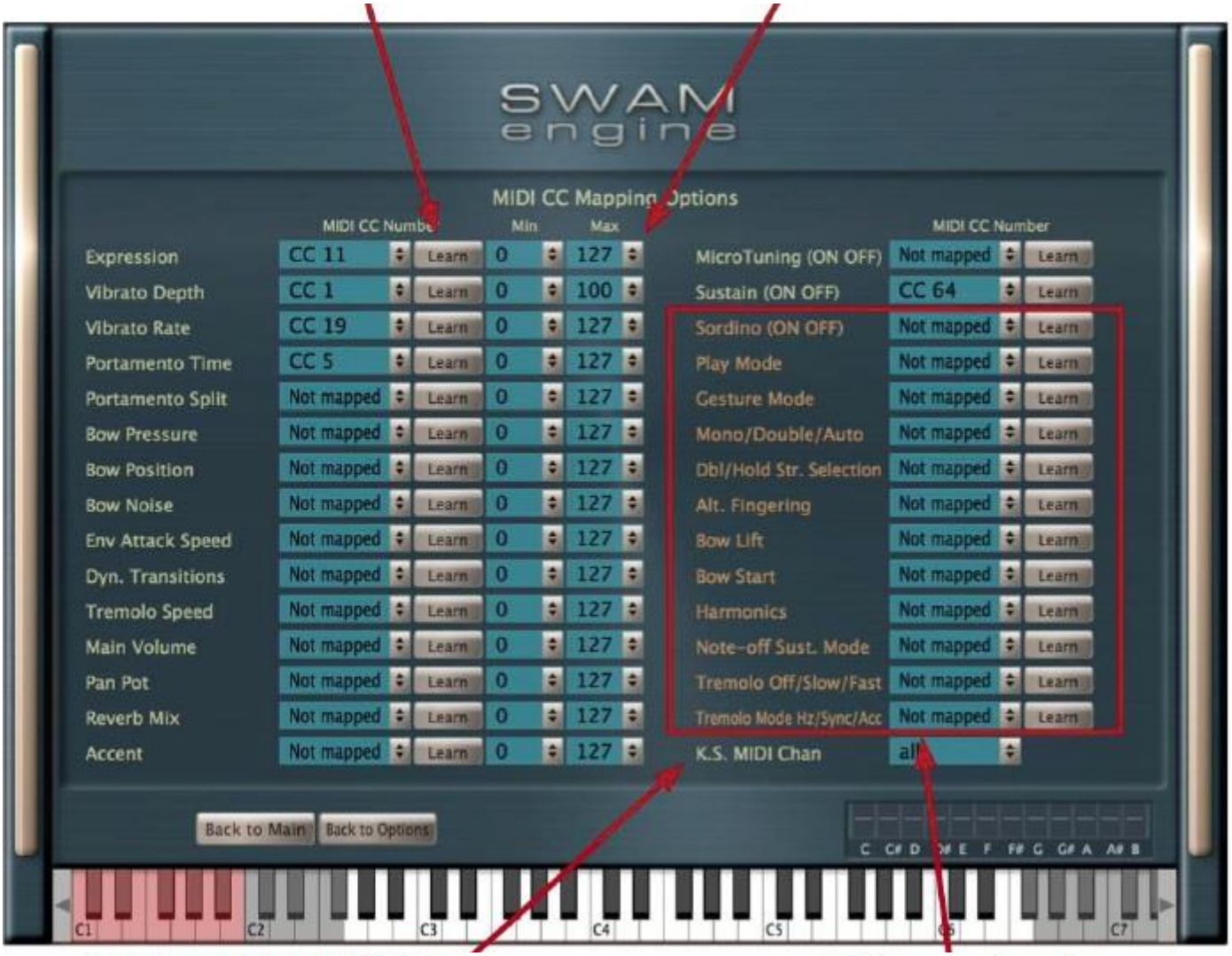
Page de mappage MIDI

Bouton d'apprentissage pour chaque paramètre

cliquer pour activer la fonction d'apprentissage. Déplacez un contrôle midi pour définir le numéro CC

Echelle mini/maxi des valeurs d'entrée Midi

Toutes les valeurs MIDI entrantes peuvent être redimensionnées en fonction de la valeur Min / Max correspondante



Canal spécifique midi pour interrupteur à clé (keyswitch)

il est possible de contrôler les commutateurs à clé sur un autre canal Midi

contrôle mappé sur le commutateur clé (touche clavier)

Vous pouvez mapper ces contrôles sur des numéros CC spécifiques

Tous les paramètres principaux de l'instrument peuvent être assignés pour répondre aux CC MIDI, de sorte qu'ils puissent être contrôlés en temps réel à partir d'un contrôleur MIDI ou d'une séquence MIDI dans un logiciel DAW.
Il est possible d'affecter le même CC MIDI à plusieurs paramètres. En outre, il est possible d'agir sur les commandes Min / Max pour redimensionner les valeurs MIDI d'entrée.
Remarque : lorsque la valeur affectée à «Min» est supérieure à la valeur affectée à «Max», la polarité de la commande est inversée, ce qui signifie que le paramètre est réduit lorsque la commande est augmentée.

Remarque : MicroTuning, Sustain et Sordino ont uniquement le statut On (CC> = 64) et Off (CC <64).

Exemples de mappages des contrôleurs

Exemple 1 . Ajoutez une extra-variation de la pression de l'archet en fonction de l'expression:

- Expression: CC 11 - Min = 0, Max = 127
- Pression de l'étrave: CC 11 - Min = 55, Max = 80

Exemple 2 . Jouez plus près du Ponticello en fonction de l'expression et de la pression de l'archet:

- Expression: CC 11 - Min = 0, Max = 127
- Pression de l'étrave: CC 11 - Min = 55, Max = 80
- Position de la proue: CC 11 - Min = 80, Max = 40

Exemple 3 . Légère variation du taux de vibrato en fonction de l'expression:

- Expression: CC 11 - Min = 0, Max = 127
- Taux de vibrato: CC 11 - Min = 55, Max = 70

Exemple 4 . Limitation de l'intensité maximale du vibrato:

- Profondeur du vibrato: CC 1 - Min = 0, Max = 90

Interrupteurs à clé

Certains paramètres des instruments SWAM peuvent également être déclenchés par l'utilisation de commutateurs à clé. S'il y a un chevauchement dans la plage de l'instrument après la transposition, les commutateurs à clé peuvent être abaissés d'une octave à l'aide du paramètre «KS Oct. Transp.» (Voir page Options). Les commutateurs à clé peuvent être désactivés en tournant «KS Oct. Transp.» Sur «Off».
Les commutateurs à clé sont colorés en rouge sur le clavier virtuel de l'instrument.

Remarque importante concernant les commutateurs à clé: Les commutateurs à clé «latch» (voir le graphique KS) sont sensibles à la vélocité du KS, même pour les commutateurs à clé à 2 états. De cette façon, une séquence peut être lue correctement même si elle n'est pas commencée depuis le début. sinon, un statut de «verrouillage» pourrait fonctionner différemment.

C: Mode de jeu (Bowed (archet) / Pizzicato / Collegno archet tapé)
C #: Tremolo / changement manuel d'arc (voir Manuel KS Trem / BowC dans la page Options)
D: Mode geste (geste / inclinaison actuel)
D #: Doigts alternatifs (Mid / Bridge / Nut + Open)
E: Levée de la proue (chaîne OFF / chaîne ON)
F: Début de la proue (bas / haut)
F #: Harmoniques (Off / OverTone1 / OverTone2)
G: Maintien note-off [pour changement d'arc] (Hold / Acc / Fade)
G #: Tremolo automatique (Off / Slow / Fast)
A: Mode trémolo automatique (Hz / Sync / Sync Acc.)
A #: Sordino (Off / On)
B: 2 ème page

2 e page des interrupteurs à clé (maintenez l'interrupteur à clé B enfoncé)
B + C: Real Mono
B + C #: Mono
B + D: Double
B + D #: Double / Hold

B + E: Auto
B + F #: Chaînes préférées 4-3 (pour Doble / Hold uniquement)
B + G #: Chaînes préférées 3-2 (uniquement pour Doble / Hold)
B + A #: Chaînes préférées 2-1 (uniquement pour Doble / Hold)

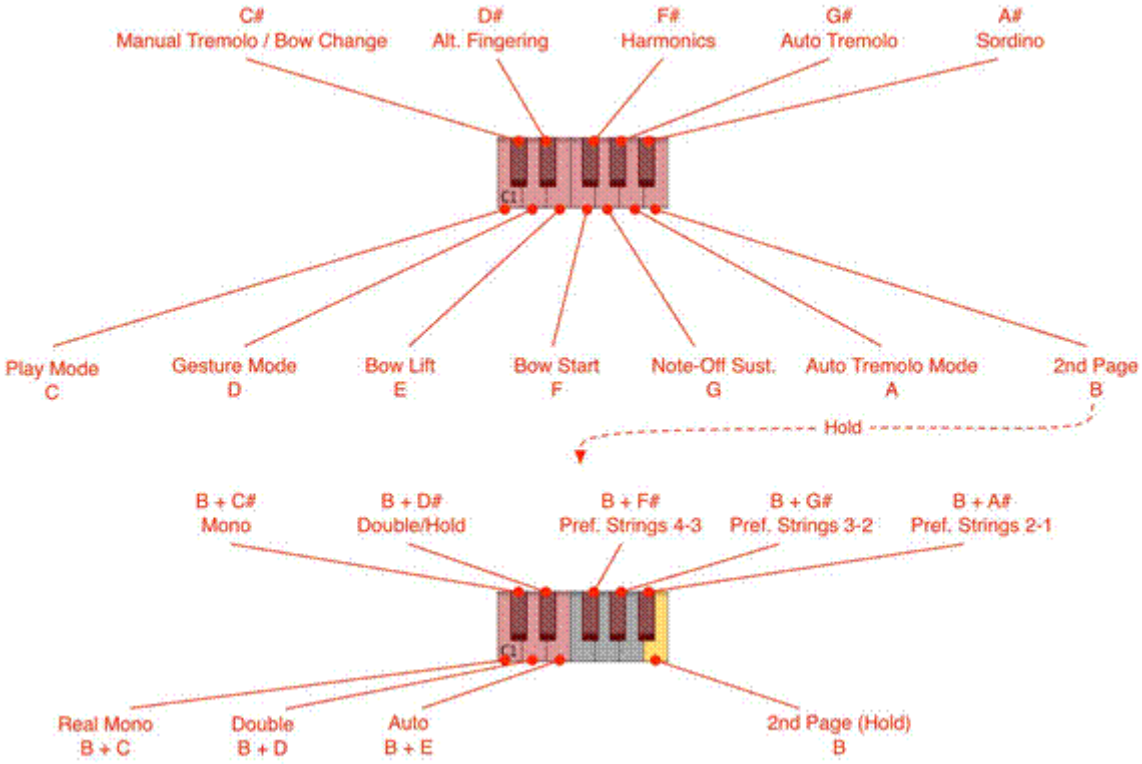


Tableau des commutateurs clés (de C à F

Note	C	C#	D	D#	E	F
Parameter Name	PlayMode	Manual Tremolo / Bow Change	Gesture Mode	Alt. Fingering	Bow Lift	Bow Start
Action event	Next STACCATO Note-on	Immediately	Next STACCATO Note-on	Next Note-on	Immediately	Next STACCATO Note-on
Latch/Temporary	Latch	Temporary, both Note-on and Note-off	Latch	Latch	Temporary	Latch
Velocity (KS Vel Remap = 0.0)	Bowed: <= 42, Pizzicato: <= 84, Col Legno: >= 85	NO	Curr. Gest: <= 84, Bowing: >= 95	Mid: <= 42, Bridge: <= 84, Nut+Open: >= 85	Off Str.: note-off, On Str.: note-on	Down: <= 63, Up: >= 64
Velocity (KS Vel Remap = 1.0)	Bowed: <= 73, Pizzicato: <= 103, Col Legno: >= 104	NO	Curr. Gest: <= 103, Bowing: >= 104	Mid: <= 73, Bridge: <= 103, Nut+Open: >= 104	Off Str.: note-off, On Str.: note-on	Down: <= 84, Up: >= 85
MIDI CC	Bowed: <= 42, Pizzicato: <= 84, Col Legno: >= 85	NO	Expr: <= 42, Bipolar: <= 84, Bowing: >= 85	Mid: <= 42, Bridge: <= 84, Nut+Open: >= 85	Off String: <=63, On String: >= 64	Down: <= 63, Up: >= 64
Trigger count	1 = Bowed, 2 = Pizzicato, 3 = Col Legno	NO	1 = Expr, 2 = Bipolar, 3 = Bowing	1 = Mid, 2 = Bridge, 3 = Nut+Open	1 = Off String, 2 = On String	1 = Down, 2 = Up
Annotations		Manual Trem/BowC KS Option: - Trem: Bow-change at each note-on / note-off - Bow.Ch: Bow-change at each note-on only				

2nd Page Key Switches (poly management)

While 2nd page KS Selector is pressed (B)

Note	B + C	B + C#	B + D	B + D#	B + E	B + F
Parameter Name	Real Mono	Mono	Double	Double/Hold	Auto	
Action event	Next Note-on	Next Note-on	Next Note-on	Next Note-on	Next Note-on	
Latch/Temporary	Latch	Latch	Latch	Latch	Latch	
Velocity (KS Vel Remap = 0.0)	NO	NO	NO	NO	NO	
Velocity (KS Vel Remap = 1.0)	NO	NO	NO	NO	NO	
MIDI CC	CC value <= 26	CC value <= 51	CC value <= 76	CC value <=101	CC value >=102	
Trigger count	NO	NO	NO	NO	NO	
Annotations						

Tableau des commutateurs de touches (de F # à B)

F#	G	G#	A	A#	B	Note
Harmonics	**Note-off sust Hold/Fade/Acc.**	**Tremolo Off/Slow/Fast**	**Tremolo Mode**	**Sordino**	**2nd page KS Selector (polyphony management)**	**Parameter Name**
Immediately	Immediately	Immediately	Next Note-on	Next STACCATO Note-on	Immediately	**Action event**
Temporary	Temporary	Temporary	Latch	Latch	Temporary	**Latch/Temporary**
Off: note-off, OTone1: <= 84, OTone2: >= 85	Hold: note-off, Acc: <= 84, Fade: >= 85	Off: note-off, Slow: <= 84, Fast: >= 85	Hz: <= 42, Sync: <= 84, Sync/Acc: >= 85	Off <= 63, On: >= 64	NO	**Velocity (KS Vel Remap = 0.0)**
Off: note-off, OTone1: <= 103, OTone2: >= 104	Hold: note-off, Acc: <= 103, Fade: >= 104	Off: note-off, Slow: <= 103, Fast: >= 104	Hz: <= 73, Sync: <= 103, Sync/Acc: >= 104	Off: <= 84, On: >= 85	NO	**Velocity (KS Vel Remap = 1.0)**
Off: <= 42, OTone1: <= 84, OTone2: >= 85	Hold: <= 42, Acc: <= 84, Fade: >= 85	Off: <= 42, Slow: <= 84, Fast: >= 85	Hz: <= 42, Sync: <= 84, Sync/Acc: >= 85	Off: <= 63, On: >= 64	NO	**MIDI CC**
1 = Off, 2 = OTone1, 3 = OTone2	1 = Hold, 2 = Acc, 3 = Fade	1 = Off, 2 = Slow, 3 = Fast	1 = Hz, 2 = Sync, 3 = Sync/Acc	1 = Off 2 = On	NO	**Trigger count**
					Activates the polyphony KeySwitches (see 2nd Page Key Switches table)	**Annotations**

2nd Page Key Switches (poly management)

While 2nd page KS Selector is pressed (B)

B + F#	B + G	B + G#	B + A	B + A#	B	Note
Preferred Strings 4-3		**Preferred Strings 3-2**		**Preferred Strings 2-1**	**2nd page KS Selector (polyphony management)**	**Parameter Name**
Next Note-on		Next Note-on		Next Note-on	Immediately	**Action event**
Latch		Latch		Latch	Temporary	**Latch/Temporary**
NO		NO		NO	NO	**Velocity (KS Vel Remap = 0.0)**
NO		NO		NO	NO	**Velocity (KS Vel Remap = 1.0)**
CC value <= 63		CC value <= 95		CC value >= 96	NO	**MIDI CC**
NO		NO		NO	NO	**Trigger count**
					Activates the polyphony KeySwitches (see 2nd Page Key Switches table)	**Annotations**

Microtuning

Remarque: comme avec les vrais instruments à cordes, le microtuning est appliqué par la position du doigt sur les cordes. Les chaînes ouvertes ne sont pas affectées par les paramètres de microtuning ! Choisissez le réglage de chaîne approprié (paramètre «Str. Tuning» dans la page Options) et le doigté alternatif («Alt.Fing» sur l'interface graphique principale) afin de reproduire les gammes microtunées souhaitées.

Notre approche du microtuning offre une flexibilité maximale, fournissant des gammes définies par l'utilisateur, dans lesquelles l'ampleur du désaccord (plage de +60 / -60 centième) peut être définie avec précision pour chaque note à l'aide d'une série de curseurs. Ces paramètres peuvent être enregistrés avec les préréglages de l'instrument.

Le désaccord peut être appliqué de manière sélective à des notes individuelles, en temps réel, à l'aide de la souris ou de touches.

Le préréglage par défaut est un désaccord de -50 centième :



Par défaut, le désaccord est défini, mais pas encore appliqué à une note donnée. Pour appliquer le désaccord, vous pouvez choisir entre deux méthodes :

1. Utilisation de la souris dans l'interface graphique de l'instrument
2. Apporter des modifications au fur et à mesure en utilisant les touches

Le curseur "Tempérament", s'il est réglé sur une valeur supérieure à zéro, applique une sorte "d'intonation étendue » :

- Cela n’affecte pas la hauteur au milieu de l’instrument.
- Plus la hauteur est élevée, plus le désaccord ascendant est appliqué.
- Plus le ton est bas, plus le désaccord vers le bas est appliqué.

Cela signifie que l'intonation globale de l'instrument peut être davantage « espacée » pour produire des effets spéciaux.

Appliquer le microtuning à l'aide de la souris

Cette méthode est la plus simple et convient aux réglages qui ne nécessitent pas de modification « à la volée ». Pour désaccorder une hauteur spécifique, cliquez simplement sur la barre de microtuning dans l'interface graphique principale de l'instrument. Ceci appliquera un désaccord (défini sur la page Options par les curseurs de microtuning) à la note choisie (B (si) dans l'exemple ci-dessous) :



-

  - Cliquez à nouveau sur le graphique à barres pour désactiver le désaccord.
- Double-cliquer n'importe où dans la barre graphique désactivera le désaccord de toutes les notes.

Veuillez noter que ce qui précède ne fonctionnera que sur la page principale de l'instrument.

Application du microtuning à l'aide d’une touche de contrôle

Vous pouvez également appliquer le microtuning aux notes à l’aide de touches de raccourci. Pour ce faire, vous devez d'abord accéder au mode de sélection de notes (SNM - voir ci-dessous), puis appuyer sur les touches appropriées correspondant aux notes que vous souhaitez désaccorder. Par exemple, si vous appuyez sur la touche E1, le désaccord sera appliqué à toutes les notes E.

Comment entrer dans Select Note Mode (SNM)

SNM est activé en envoyant une valeur CC appropriée supérieure à 64. La valeur CC que vous choisissez vous est laissée : allez à la page Option et entrez le numéro CC souhaité dans le champ « Microtuning (ON OFF)». Si vous entrez “64”, vous définissez la pédale de sustain, l’option la plus appropriée pour cette tâche. Maintenez la pédale enfoncée pour activer SNM et mettre en surbrillance les commutateurs à clé (en bleu).

Remarque : Par défaut, CC64 (pédale) est affecté à Sustain / BowChange (voir la page OPTIONS, «NoteOff Sust.»). Si vous utilisez la pédale de sustain pour le microtuning, Sustain / BowChange doit être assigné à un autre contrôleur, ou à aucun.

Comment désaccorder les notes sélectionnées

1. Accédez au mode de sélection de notes (SNM) en maintenant enfoncée la pédale de sustain (ou envoyez une valeur supérieure à 64 par le biais du CC que vous avez affecté au microtuning); les interrupteurs à clé deviennent bleus.
2. Appuyez sur les touches des touches (uniformément et simultanément) correspondant aux notes que vous souhaitez désaccorder. Les notes désaccordées seront affichées par les graphiques à barres de microtuning dans l'interface graphique principale (voir «Microtuning à l'aide de la souris» ci-dessus).
3. Quittez SNM en relâchant la pédale de sustain (ou envoyez une valeur inférieure à 64 via le CC attribué à cette tâche).

Par exemple : si vous avez besoin d'une échelle arabe en C et souhaitez désaccorder toutes les notes E et B à -50 centièmes, procédez comme suit :

1. Appuyez et maintenez la pédale de sustain
2. Appuyez brièvement sur E1 et B1
3. Relâchez la pédale de sustain

Les notes concernées et leur désaccord seront affichés dans l'interface graphique de l'instrument



Comment réinitialiser et modifier le microtuning actuel

Dès que vous entrez de nouveau dans SNM (en appuyant sur la pédale de commande ou en envoyant une valeur supérieure à 64 via le CC que vous avez affecté à cette tâche), le désaccord actuel de toutes les notes est annulé et l'affichage Microtuning dans l'interface graphique de l'instrument sera remis à zéro :



En maintenant la pédale enfoncée, vous pouvez immédiatement désaccorder un nouvel ensemble de notes en appuyant sur les touches appropriées (voir 2. Ci-dessus).

Cela vous permet de créer des microtunings sélectifs pendant que vous travaillez.

Comment enregistrer vos paramètres de microtuning

Les réglages de microtuning - à l'exception de ceux effectués « à la volée » avec des commutateurs à clé - peuvent être stockés et chargés en tant que préréglages d'instrument à l'aide des boutons Save / Load (Enregistrer / Charger) de l'interface graphique de l'instrument.

Comment effectuer les principales articulations

Presque toutes les articulations sont réalisées par la combinaison des trois contrôles principaux : vitesse de la note, expression, pression de l'archet. L'instrument est si polyvalent que plusieurs articulations peuvent être combinées ; par exemple, tremolo / vibrato, tremolo / glissando, glissando / vibrato sont possibles. Une courte liste des principales articulations suit.

Détaché

Les détachements sont effectués en séparant les notes tout en appuyant sur la pédale Sustain: la note-off de la première note doit avoir lieu avant la note de la seconde note. Un Slato Legato est joué lorsque les notes se chevauchent tout en appuyant sur la pédale Sustain.
Il existe trois types de comportement contrôlés par le paramètre «NoteOff Sust». Paramètre *[également mappé sur le commutateur KeySwitch G]* :

- Hold : la première note est soutenue par la pédale.
- Acc : un bref accent est joué à la fin de la première note, puis un relâchement progressif se produit. – Fade : un relâchement progressif se produit immédiatement à la fin de la première note.

Martelé

Définissez le paramètre «BowLift» sur «On String», utilisez des vélocités élevées et une expression élevée à la note, puis réduisez l'expression.
Si vous souhaitez obtenir une attaque plus précise, réglez «BowPressure» sur une valeur élevée (0,65 - 0,80) juste avant l'attaque. Ensuite, diminuez-le rapidement jusqu'à la valeur souhaitée tout en diminuant l'expression.

Spiccato

Réglez le paramètre «BowLift» sur «Off String» et jouez de courtes notes staccato.

Legato

Legato superposé
Un legato pur est mélangé, superposant la deuxième note à la première, en utilisant une valeur élevée de vélocité de note pour la deuxième note, lorsque la deuxième note est sélectionnée sur la même chaîne que la première.

Legato croisé
Un legato «croisé» est exécuté en superposant la deuxième note à la première, en utilisant une valeur élevée de vélocité de note pour la deuxième note, lorsque la deuxième note est sélectionnée sur une chaîne différente de la première.

Le choix Slotted vs Cross-string legato est principalement déterminé par le paramètre “Alt.Fing”. Réglage du paramètre «Alt.Fing» AVANT d’appuyer sur une note, vous déterminez quelle chaîne est sélectionnée pour la note sur laquelle vous avez appuyé.
Le seuil réel entre le portamento (voir paragraphe suivant) et le legato est influencé par le paramètre “Port / Leg Speed & Thresh” (également contrôlable en temps réel si mappé sur un CC MIDI). La «qualité» de la transition legato est influencée par le paramètre «Dynamic Transit.» (Également contrôlable en temps réel s’il est mappé sur un CC MIDI).

Portamento (glissando)

Un glissando entre deux notes est obtenu en superposant la deuxième note à la première, en utilisant une valeur basse de vélocité de note pour la deuxième note. Si le paramètre «Port.Time» est réglé sur «CC», chevauchez simplement la deuxième note après avoir réglé la valeur «Portamento Time» CC sur une valeur basse (sauf si le mappage MIDI a été inversé à l'aide de Min> Max dans la page de mappage MIDI). .
Le temps réel du portamento et le seuil entre le portamento et le legato sont influencés par le paramètre «Port / Leg Speed & Thresh».

Continu vs Split Portamento
Si la deuxième note est sélectionnée sur la même chaîne, un portamento continu sur la même chaîne est exécuté. sinon, un portamento «scindé» entre deux chaînes est effectué à partir de la chaîne de la première note jusqu'à la chaîne de la deuxième note. Le «point de partage» du portamento «divisé» est déterminé par le paramètre «Portam. Split Ratio ”.

Comment obtenir un portamento sur la même chaîne (comment éviter le portamento divisé)
Pour obtenir un large portamento sur la même corde, vous devez contrôler la position de début et de fin du doigt sur la touche en utilisant le paramètre “Alt.Fing”.
Pour ce faire en temps réel, vous devez utiliser le commutateur à clé «Alt.Fing» D # ou contrôler le paramètre «Alt.Fing.» Via un CC MIDI (voir la page Mappage MIDI).
Notez que la position effective du doigt change à la note suivante, vous devez donc pouvoir définir la position du doigt droit AVANT d'appuyer sur la note de départ du portamento et AVANT d'appuyer sur la note de fin du portamento.
Exemple:

1. Réglez la position «Alt.Fing» sur «Nut + Open» (KS D # - Vélocité élevée, MIDI CC - Valeur élevée).
2. Appuyez sur la note E3, cela devrait se produire sur la chaîne D, près du défilement.
3. Réglez la position «Alt.Fing» sur «Bridge» (KS D # - vélocité moyenne, MIDI CC - valeur moyenne).
4. Appuyez sur la note E4, il devrait jouer sur la même corde D, près de la proue.

Flautato

Pour obtenir un son «flautato», réglez simplement BowPressure sur une valeur très faible. Le texte «Flaut» est affiché près du curseur Pression de l'archet sur l'interface graphique principale.

Scratch

Pour obtenir un son très éraillé, réglez simplement BowPressure sur la valeur maximale et jouez avec une expression élevée. Le texte «Scratch» apparaît à côté du curseur de pression d'arc sur l'interface graphique principale.

Trémolo

Auto-trémolo
Il suffit de sélectionner si vous voulez un trémolo « lent » ou un trémolo « rapide ». Si le "Mode trémolo" est réglé sur "Sync" ou "Sync / Acc", le trémolo sera synchronisé avec le tempo du projet (BPM). Les accents personnalisés peuvent être réalisés en agissant sur l'expression (expression « pointes » sur les traits souhaités).

Trémolo manuel
Assurez-vous que l'option "Manual Trem / BowC KS" est réglée sur "Trem"; appuyez et relâchez le commutateur à clé C # pendant la lecture des notes; un changement d'archet est effectué à la fois note par note et note par note. Vous pouvez régler le paramètre "BowPressure" pour obtenir un trémolo lisse ou dur.

S'inclinant
Définissez le mode gestes sur Renfoncement et déplacez votre contrôleur d'expression d'avant en arrière.

Crescendo

Crescendo standard : Cresendo est joué en agissant uniquement sur l'expression, en partant d'une valeur basse et en l'augmentant à volonté.

Crescendo plus large : un effet plus large peut être obtenu en mappant le paramètre Bow Pressure sur le même CC que celui qui contrôle l'expression (voir «Page de mappage MIDI», page 16). Par exemple:

- Expression: CC 11 - Min = 0, Max = 127
- Pression de l'étrave: CC 11 - Min = 55, Max = 80
-

Démarrer "à partir de rien" (fondu en entrée) : réglez l'expression à zéro, appuyez sur la touche avec une très faible valeur de vélocité (sous la valeur MIDI 10), augmentez l'expression comme vous le souhaitez.

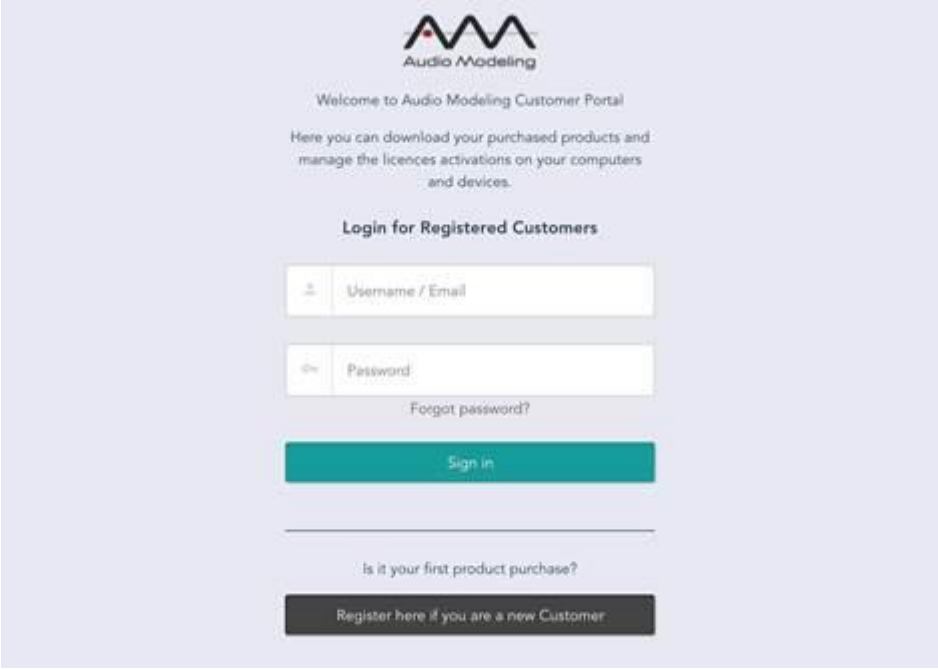
Licence

La clé de licence que nous fournissons peut être activée deux fois. Chaque activation est possible sur un ordinateur uniquement.
Reportez-vous au Guide d'installation pour savoir comment autoriser les produits SWAM.
Pour déplacer une autorisation sur un autre ordinateur, accédez au portail client à l' adresse https://my.audiomodeling.com/ et supprimez-le de la liste d'activation de la clé de licence correspondante.

Portail Clients

Connectez-vous au portail client à l' adresse https://my.audiomodeling.com/ pour gérer vos clés, téléchargements et activations SWAM.

Login to the Customer Portal at https://my.audiomodeling.com/ to manage your SWAM Keys, Downloads and Activations.





Si vous n'avez jamais accédé au portail client de modélisation audio, créez un nouveau compte en suivant les instructions fournies à l' adresse https://my.audiomodeling.com/register.

Support technique

Avant de demander une assistance technique, assurez-vous d'avoir lu attentivement le manuel d'utilisation et les
FAQ sur le site Web de SWAM: h_p://www.swamengine.com/support/kb

Vous y trouverez rapidement les réponses appropriées à la plupart des questins.

Si vous avez toujours besoin d'assistance, veuillez contacter l'assistance SWAM à l'adresse

support@swamengine.com ou via la page de contact h_p://www.swamengine.com/contact.

Remarque: Veuillez vous assurer que vous entrez votre adresse email avec soin - il n'est pas possible de répondre à une adresse email incorrecte!

Lorsque vous demandez une assistance technique, n'oubliez pas de fournir autant d'informa_ons système que possible, y compris votre type d'ordinateur, votre système d'exploita_on, votre interface audio, votre applica_on hôte, la version du logiciel, etc. Si le problème peut être reproduit, un message MIDI et / ou fichier audio est généralement très u_le.

Veuillez inclure une référence au numéro de commande ou à l'une des clés de licence.

by

SWAM engine

Copyright © 2017 – Audio Modeling® - SWAM engine®
All rights reserved.

Audio Modeling