M•ONE

DOUBLE PROCESSEUR D'EFFETS



MODE D'EMPLOI

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

Table des matières 3
Introduction 5
Face avant 6
Face arrière 8
Plan de câblage 8
Trajet du signal 9

MISE EN OEUVRE

Ecran du M•ONE 10
Configuration des E/S 11
Clock Mismatch 11
Utilitaires & MIDI 12
Affectations 13
Chargement 16
Sauvegarde 17
FonctionTap 17

ALGORITHMES

Réverbérations

Hall 18
Room 19
Plate 1 20
Plate 2 21
Spring 22
Live 23
Ambience 24

Autres algorithmes

Delay - One Tap & two Tap 25
Chorus - Classique & 4-Voice 26
Flange - Classique & 4-Voice 27
Pitch - Detune & Pitch Shifter 28
Correcteur Paramétrique 29
Compresseur/Limiteur 30
Noise Gate/Expanseur 31
De-esseur 32
Tremolo - Hard & Soft 33
Phaser - Vintage & Smooth 34

ANNEXES

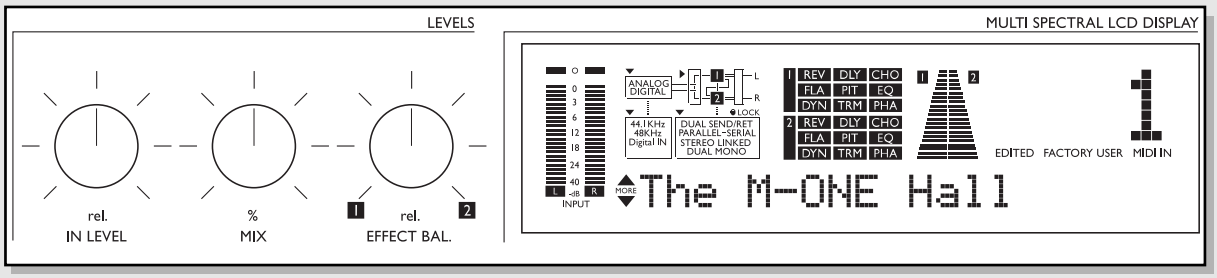
Remarques importantes sur la sécurité 35
Certificat de conformité 36
Tableau d'implémentation MIDI 37
Caractéristiques techniques 38

INTRODUCTION

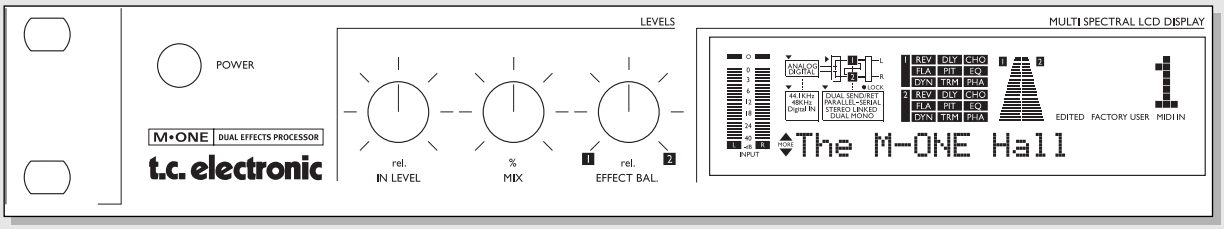
Merci d'avoir choisi le nouveau processeur M•ONE de TC ELECTRONIC.
Le M•ONE est un multi-effet à double moteur, offrant des réverbérations de très haute qualité. Il peut être utilisé pour de nombreuses applications du fait des très grandes possibilités d'affectation de ses deux moteurs et dispose de 20 algorithmes. Vous souhaitez utiliser deux réverbérations indépendantes disponibles sur deux départs auxiliaires individuels ? Sélectionnez l'affectation Dual Input et deux réverbérations... Vous souhaitez placer un compresseur en amont d'un délai ? Sélectionnez l'affectation série, un compresseur et un délai. Vous pouvez saisir le temps de retard à l'aide de la touche Tap. Si vous souhaitez simplement conserver l'affectation liée au Preset, utilisez la fonction de verrouillage spécifique. C'est aussi simple que cela ! Nous espérons que vous aurez autant de plaisir à utiliser ce produit que nous en avons eu à le concevoir.

Bien que la force du M•ONE réside principalement dans la qualité de ses réverbérations, vous allez découvrir que le M•ONE couvre également une large palette d'effets variés. Essayez-les et appréciez...

- **Hall**
- **Room**
- **Plates 1&2 (plaques)**
- **Spring (ressort)**
- **Live**
- **Ambience**
- **Délai un Tap**
- **Délai deux Taps**
- **Chorus classique & 4-voies**
- **Flanger : Classique & 4-voies**
- **Pitch : Detune & Pitch Shifter**
- **Correcteur paramétrique**
- **Compresseur/limiteur**
- **Noise Gate/Expanseur**
- **Dé-esseur**
- **Tremolo**
- **Phaser**



FACE AVANT



Interrupteur POWER
Interrupteur secteur.

Potentiomètre IN LEVEL
Règle le niveau d'entrée.

Potentiomètre MIX
Détermine le niveau entre le signal traité et le signal non traité. Au maximum : 100 % effet.

Potentiomètre EFFECT BAL
Détermine l'équilibre entre les deux moteurs.

Afficheur de niveau d'entrées
Cet afficheur indique les niveaux crête des entrées gauche/droite : 0, -3, -6 ,-12, -18, -24, -40.

Leds de surcharge
Les témoins OVERLOAD indiquent deux cas :
- Le niveau d'entrée est trop élevé et génère une surcharge.
- Le DSP subit une surcharge.

La led Overload s'allume lorsqu'un échantillon atteint 0dBFS.

ANALOG/DIGITAL
La led ANALOG/DIGITAL indique l'entrée sélectionnée. L'entrée peut être sélectionnée dans le menu
"I/O Setup".

Fréquence d'échantillonnage
Cette zone indique l'horloge source et la fréquence d'échantillonnage maître. L'icône "Digital In" clignote en absence de toute horloge ou de signal de référence valide.

Zone de routage
Vous indique le mode d'affectation en cours de sélection.

Nom de l'algorithme
Affiche les algorithmes utilisés par chacun des deux moteurs.

Afficheurs de dynamique
Ces deux afficheurs indiquent la réduction de gain appliquée lorsqu'un moteur utilise un algorithme de traitement de la dynamique. Ces effets sont :
Compresseur, Limiteur, Noise Gate, Expanseur et Dé-esseur.

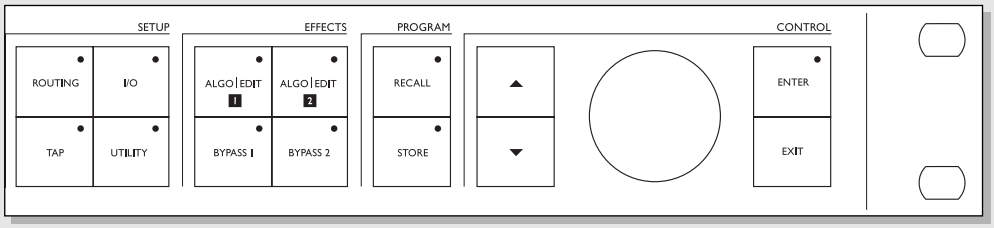
Ecran d'affichage
Indique le numéro et le type de Preset (usine/Factory ou utilisateur/User).

Icône EDITED
Cette icône s'affiche lorsque le Preset actuellement en mémoire est modifié.

Icône FACTORY/USER
Indique si vous utilisez la banque d'effets usine ou utilisateur.

Icône MIDI IN
Indique la présence d'un signal en entrée MIDI.

FACE AVANT



Touche ROUTING
Appuyez sur la touche ROUTING pour sélectionner l'affectation du moteur de traitement. Les options sont : Dual Send/Ret (double départ/retour), Parallel, Parallel/Serial, Serial, Stereo et Dual Mono.

Touche I/O
Celle-ci permet le réglage de paramètres élémentaires.
- Source d'entrée - Analogique ou numérique.
- Fréq. d'échantillonnage - 44,1/48 kHz/DI
- Mode Bypass - Voir touches de Bypass 1 et 2.
- Niveau global de sortie.
- Dither 16, 20 ou 24 bits.

Touche TAP
Utilisez cette touche pour saisir le tempo à la volée et pour accéder au menu Tap. Les sous-multiples du tempo sont configurés dans ce menu. Le tempo ainsi saisi peut être utilisé pour le délai, la vitesse de Chorus, etc.

Touche UTILITY
Fonctions MIDI, Sys-Ex ID, verrouillage, Bypass et pédale.

Touches ALGO/EDIT 1+2
Appuyez sur ces touches pour afficher l'écran d'édition et le menu de sélection de l'algorithme du moteur de traitement 1 ou 2.

Touches de BYPASS 1 et 2
Les trois modes Bypass sont configurés dans le menu Utility :

1 0% Mix:
Le signal d'entrée est dirigé directement vers la sortie.

2 FX Input:
Coupe uniquement l'entrée du moteur afin de pouvoir entendre l'effet, tout en laissant le même dosage de signal non traité.

3 FX Output:
Coupe uniquement la sortie du moteur afin de couper instantanément l'effet, mais conserve le dosage du signal non traité.

Touche RECALL
Sélectionne le menu de chargement des Presets. Sélectionnez votre Preset en utilisant la molette de la section CONTROL et appuyez sur la touche ENTER pour valider la sélection.

Touche STORE
Sélectionne le menu de sauvegarde des Presets. Ceux-ci peuvent être sauvegardés uniquement dans une banque utilisateur. Sélectionnez le Preset cible à l'aide de la molette. Validez la sauvegarde en utilisant la touche ENTER.

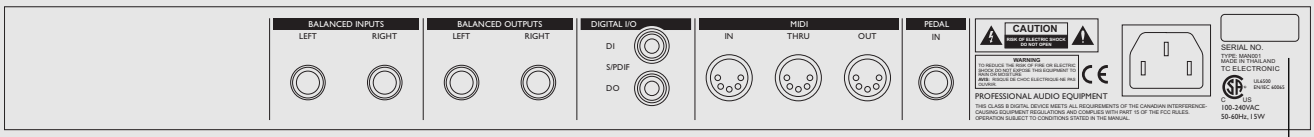
Curseur haut/bas
Utilisez les flèches pour vous déplacer sur l'écran.

Touche ENTER
Valide les opérations. Le témoin lumineux de la touche ENTER vous indique lorsque la fonction est disponible.

Touche EXIT
Permet de quitter un menu ou d'annuler une opération.

Molette de données
Permet de modifier les valeurs.

FACE ARRIERE



Entrées analogiques symétriques (Jacks)

Sorties analogiques symétriques (Jacks)

Entrées/ sorties numériques S/PDIF (RCA)

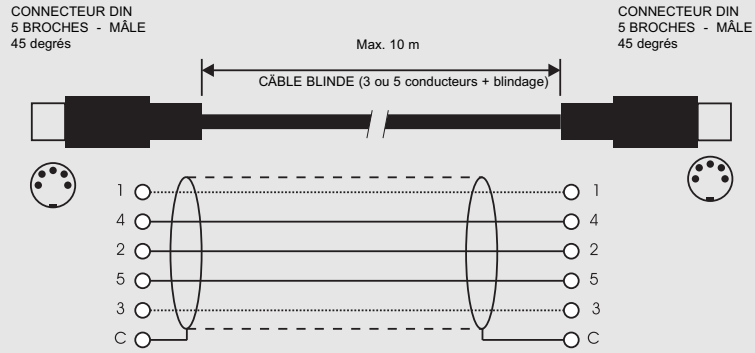
(Utilisez l'entrée gauche en mono)

MIDI In, Out , Thru

Entrée pédale

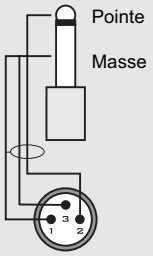
Embase n° de série secteur

Câble MIDI



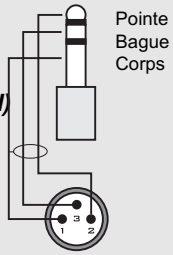
Jack (asymétrique) - XLR

Corps - Broche 1 (masse)
Pointe - Broche 2 (pt. chaud)
Corps - Broche 3 (pt. froid)

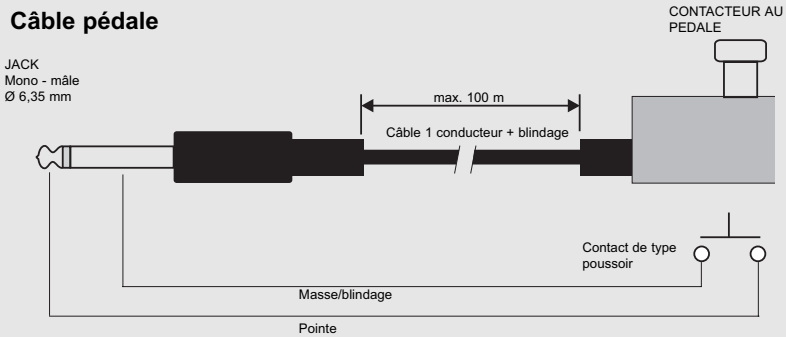


Jack (symétrique) - XLR

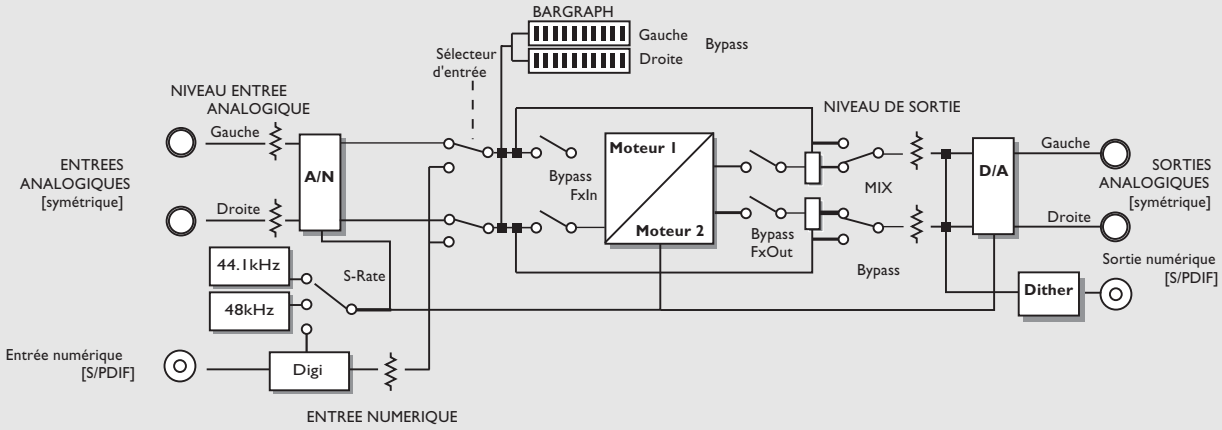
Corps - Broche 1 (masse)
Pointe - Broche 2 (pt. chaud)
Bague - Broche 3 (pt. froid)



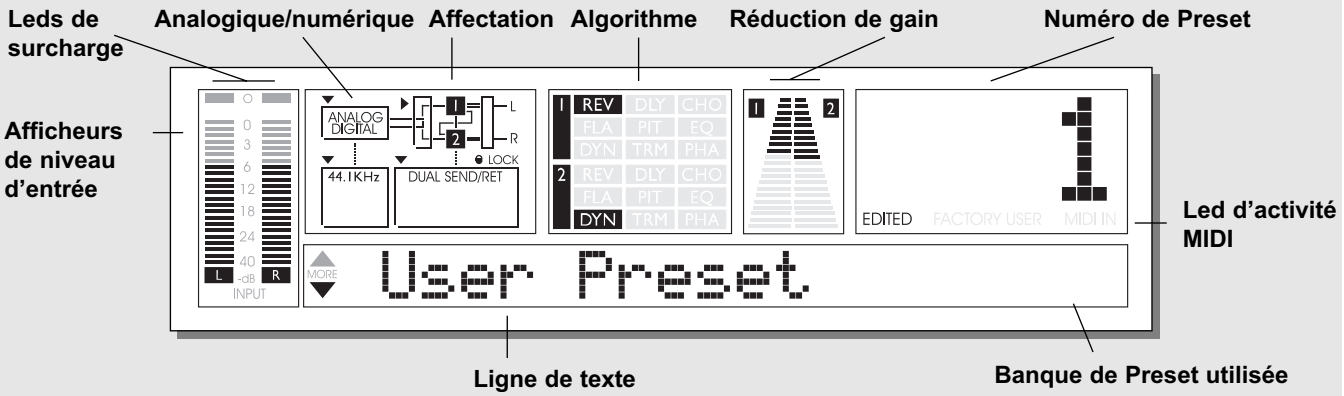
Câble pédale



TRAJET DU SIGNAL



ECRAN DU M•ONE



Zone Analogique/Numérique
Cette zone indique l'entrée sélectionnée. La sélection est établie dans le menu de configuration des entrées/sorties ("I/O"). Le choix des entrées est global. Icônes : Analog, Digital.

Fréquence d'échantillonnage
Cette zone d'affichage indique la fréquence d'échantillonnage ainsi que la source utilisée pour la synchronisation.
Valeurs possibles : "Digital In" (synchronisation sur l'entrée numérique, 44,1 kHz et 48 kHz).

Exemple
- Lorsque la synchronisation est verrouillée sur un signal numérique externe, l'écran indique "Digital In" et "44.1".
- Si vous utilisez les entrées analogiques et l'horloge interne, l'écran peut indiquer : "44.1".

En absence d'un signal d'horloge ou en présence d'un signal d'horloge non valide, l'icône "Digital In" clignote, indiquant une erreur. Le choix de la fréquence est global.

Zone relative à l'affectation des signaux
Affiche le routage sélectionné. Les options sont : Dual Send/Return, Parallel/Serial, True Stereo et Dual Mono.

Tableau des algorithmes
Affiche les algorithmes affectés aux deux moteurs de traitement. Appuyez sur l'une des touches EDIT pour faire défiler les algorithmes d'effets disponibles. Sélectionnez parmi : Rev, Dly, Cho, Fla, Pit, EQ, Dyn, Trm et Pha.

Afficheurs de réduction de gain (traitements de la dynamique)
Ces deux afficheurs sont utilisés pour indiquer la réduction de gain lorsque l'un des moteurs exploite un algorithme de traitement de la dynamique. Les algorithmes de traitement de la dynamique sont : Compresseur, limiteur, Noise Gate, dé-esseur et expanseur.

Numéro de Preset
Correspond au Preset en cours d'utilisation.

Icône Edited
Cette icône s'affiche dès que le Preset en cours d'utilisation est modifié.

Icône Factory/User
Vous renseigne sur la banque du Preset utilisé : Banque utilisateur ou usine.

Icône MIDI In
Indique la réception de données MIDI.

Ligne de texte
Cette ligne de 20 caractères maximum permet l'affichage des noms de Preset et des fonctions sélectionnées.

CONFIGURATION DES ENTREES/SORTIES

Configuration des E/S (I/O)

Utilisation élémentaire

- Appuyez sur la touche I/O pour accéder aux paramètres généraux du M•ONE.
- Utilisez les flèches pour sélectionner les paramètres ainsi que la molette de données pour modifier les valeurs. Les modifications sont prises immédiatement en compte.

Source d'entrée

Sélection de l'entrée analogique
Sélectionnez le paramètre Source à l'aide de la molette. La petite flèche de sélection apparaît. Utilisez la molette pour sélectionner l'entrée analogique ou numérique. Lorsque vous sélectionnez "Analog", le M•ONE la fréquence d'échantillonnage passe automatiquement à 44,1 kHz (l'icône Analog apparaît alors à l'écran).

Sélection de l'entrée numérique

Lorsque que l'entrée numérique est sélectionnée, le M•ONE essaye de se verrouiller à l'entrée S/PDIF Input. La fréquence d'horloge reçue s'affiche (44.1 ou 48 kHz), ainsi que l'icône Digital. Lors du verrouillage sur l'horloge, l'icône Digital In clignote, signifiant que le signal n'est pas encore valide (les sorties sont alors coupées). Lorsque le verrouillage est effectif, la fréquence s'affiche et le signal est disponible en sortie.

Horloge

Entrée analogique
Lorsque l'entrée analogique est sélectionnée, vous disposez des fréquences d'échantillonnage suivantes :
Interne 44,1 kHz - Le M•ONE travaille à 44,1 kHz.
Interne 48 kHz - Le M•ONE travaille 48 kHz.
Numérique - Le M•ONE se verrouille sur le signal d'entrée.

Entrée numérique
Lorsque l'entrée numérique est sélectionnée, vous disposez des fréquences d'échantillonnage suivantes :
Interne 44,1 kHz - Le M•ONE travaille à 44,1 kHz.
Interne 48 kHz - Le M•ONE travaille 48 kHz.
Numérique - Le M•ONE se verrouille sur la fréquence du signal d'entrée.



Lorsque vous utilisez l'horloge interne avec une source numérique externe, la fréquence interne doit être adaptée à celle de la source.



*****Rate Mismatch******

Ce message d'erreur apparaît lorsque le M•ONE détecte une différence entre la fréquence interne et celle du signal d'entrée (cas de la sélection de l'entrée numérique et d'une fréquence d'horloge interne différente).

Out Range

Ce paramètre détermine la plage de gain maximal de l'étage de sortie analogique.
Plage : 2 dBu, 8 dBu, 14 dBu et 20 dBu.

Out level

Détermine le niveau de sortie numérique/analogique.
0 à Off (-100 dB) par pas de 1 dB.

Digital In Gain

Détermine le niveau d'entrée numérique. Ce niveau n'affecte que le niveau numérique.

Dither

Lorsque vous passez d'une résolution de 24 bits à 16 bits (par exemple), vous perdez une information sur 8 bits. Ce processus est appelé "tronquage" et génère une distorsion numérique sur les signaux à faible niveau du fait de la perte d'informations. Afin de compenser cette perte d'informations, vous devez appliquer un Dithering. Le Dithering ajoute une faible quantité de bruit filtré aléatoire au niveau du bruit de fond assurant l'absence de distorsion numérique sur les signaux dont le niveau est proche du bruit de fond.
Le Dithering n'est nécessaire qu'aux signaux en sorties numériques. L'appareil situé en aval (appareil en réception) détermine toujours le nombre de bits pour le Dithering. Un graveur de CD ou un DAT nécessite généralement un Dithering en 16 bits.

UTILITAIRES & MIDI

Utilitaires

Utilisation élémentaire

- Appuyez sur la touche UTILITY pour accéder au menu de paramétrage local du M•ONE.
- Utilisez les flèches pour sélectionner les paramètres et la molette pour modifier les valeurs de paramètres.

Tous les changements prennent effet instantanément.

MIDI Channel
Détermine le canal de réception MIDI du M•ONE.
Valeurs possibles : Off/1-16/Omni.

MIDI CC
Détermine si le M•ONE répond aux contrôleurs continus MIDI.
Valeurs possibles : On/Off.

MIDI Bulk Dump
Appuyez sur la touche ENTER pour lancer une sauvegarde par Bulk Dump de tous les Presets sur un appareil MIDI externe. Le M•ONE est toujours prêt à recevoir des informations de Bulk Dump.

MIDI Sys-Ex ID
Détermine l'identifiant Sys-Ex MIDI. Tous les paramètres d'effets, d'affectation du signal peuvent être contrôlés en temps réel par MIDI par Sys-Ex à l'aide d'un appareil MIDI externe. Afin de définir à quel appareil MIDI le M•ONE doit répondre (informations Sys-Ex) vous indiquez l'identifiant.

Routing Lock
Verrouille l'affectation actuelle du signal qui devient l'affectation par défaut de tous les Presets. Ainsi, tous les Presets chargés prennent cette affectation du signal, que que soit le réglage initial.

Tap Unit
Détermine si le tempo saisi à l'aide de la touche Tap doit être affiché en ms (millisecondes) ou sous la forme d'un tempo exprimé directement en BPM (battements par minute).

Bypass Mode
Vous disposez de trois modes de Bypass :

0% Mix
Le signal d'entrée est relié directement aux sorties.

FX Input
Coupe le signal en entrée du moteur de traitement afin de permettre quand même l'écoute du signal traité avec l'équilibre signal traité/non traité déterminé.

FX Output
Coupe le signal en sortie du moteur de traitement afin de couper instantanément le signal traité tout en conservant le niveau du signal non traité.

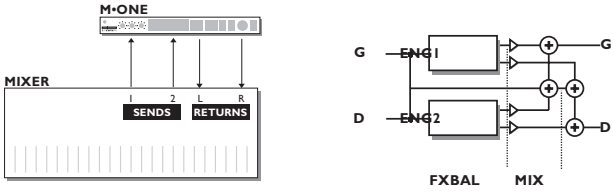
Pedal setup
Détermine la fonction de l'embase Jack située en face arrière. La pédale doit être uniquement de type poussoir.
Valeurs de réglages : Bypass 1, Bypass 2, Bypass 1&2, Tap.

AFFECTATIONS

Le menu Routing détermine l'affectation des deux moteurs de traitement. Lorsque vous êtes dans ce menu, la flèche de la zone d'affichage relative à l'affectation est allumée. Les affectations sont sauvegardées avec les Presets, mais il est également possible d'assigner la même affectation à tous les Presets (menu utilitaires).

Utilisation élémentaire
- Appuyez sur la touche ROUTING pour afficher le menu.
- Utilisez la molette pour sélectionner l'affectation - la touche ENTER se met alors à clignoter.
- Appuyez sur ENTER pour sélectionner l'affectation.

DUAL SEND/RET



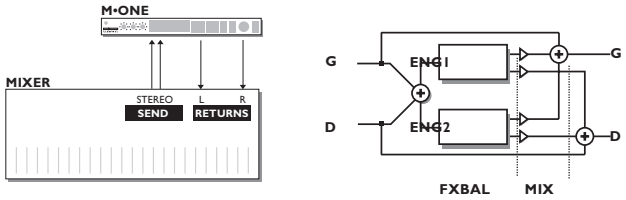
Cette affectation vous permet d'utiliser le M•ONE comme deux processeurs individuels. L'entrée gauche est affectée au moteur 1 et l'entrée droite est affectée au moteur 2. Les quatre sorties d'effets subissent une sommation sur deux canaux.

EFFECT BAL
Détermine l'équilibre entre les sorties des deux moteurs.

MIX
Détermine le rapport signal non traité/signal traité. Le signal non traité est mono. Placez ce réglage au maximum lorsque le M•ONE est utilisé en départ/retour.

Exemple :
Utilisez les deux moteurs du M•ONE avec deux départs Aux individuels de votre console. Connectez la sortie L/R du M•ONE L/R à un retour stéréo de votre console. Les deux moteurs sont ainsi utilisés comme effets stéréo individuels avec une sortie commune aux 2 canaux.

Parallel



L'affectation parallèle opère une sommation des signaux d'entrées gauche et droite. Les deux moteurs reçoivent le même signal. Le signal non traité est mélangé avec le signal traité sur deux sorties à l'aide du réglage Mix.

EFFECT BAL
Détermine l'équilibre des sorties entre les deux moteurs.

MIX
Détermine l'équilibre signal traité/non traité. Le signal non traité est stéréo.

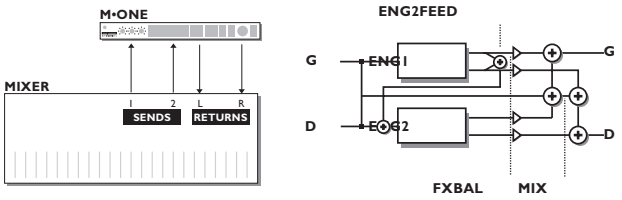


Le mode parallèle est parfait lorsque vous souhaitez appliquer différents effets à la même source.

Exemple :
Vous souhaitez appliquer un Chorus et une réverbération à la même piste de guitare. Utilisez le Chorus du moteur 1, la réverbération du moteur 2 et l'affectation parallèle. Vous pouvez dès lors utiliser vos effets côte-à-côte sans que l'un n'influe sur l'autre.

AFFECTATIONS

Parallèle/Série



Parallèle-Série
L'affectation Parallèle-Série ressemble à l'affectation Dual, mais la sortie du moteur 1 peut être injectée en entrée du moteur 2. Ceci vous permet, par exemple, d'ajouter de la réverbération aux répétitions d'un délai. Le niveau de signal affecté au moteur 2 est déterminé par le paramètre Eng 2 Feed. Le paramètre de réinjection du moteur 2 est situé dans le menu de Routing et fait partie du Preset.

EFFECT BAL
Détermine le niveau entre les sorties des deux moteurs.

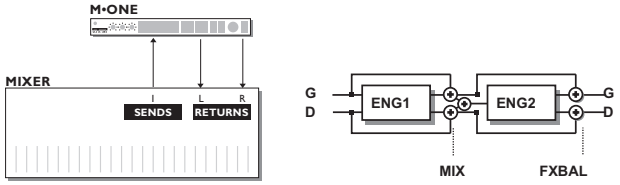
MIX
Détermine le niveau du signal non traité (mono) par rapport au signal traité des deux moteurs.

Eng2 Feed
Détermine le niveau de sortie du moteur 1 réinjecté en entrée du moteur 2. Ce paramètre est disponible uniquement avec l'affectation Parallèle-Série.

Le mode Parallel-Serial par d'obtenir deux entrées séparées sur les moteurs tout en permettant de combiner les deux effets à souhait.

Exemple :
Utilisez un délai long avec le moteur 1, et une réverbération Hall Reverb avec le moteur 2. Les deux effets sont utilisés sur le chant principal. Le niveau des deux effets sont déterminés par deux départs Aux indépendants depuis la console. Les répétitions d'un délai sont sèches par rapport au chant réverbéré : vous pouvez affecter un peu des répétitions du moteur 1 à la réverbération du moteur 2 grâce au paramètre Eng 2 Feed. Maintenant, le chant et les répétitions sont réverbérés.

Série



Série
En mode série, le signal passe toujours par le moteur 1 avant le moteur 2. En façade les boutons FX BAL et MIX fonctionnent comme suit :

MIX
En mode série, le bouton MIX sert de réglage d'équilibre du moteur 1.

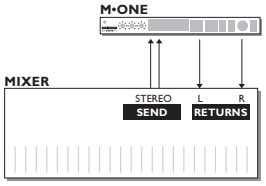
EFFECT BAL
Détermine le niveau du signal non traité affecté à la sortie du moteur 2. Notez que le signal non traité passant par le moteur 2 est prélevé après le moteur 1.
Il est ainsi possible de simuler l'utilisation de deux effets distincts en configuration série. Le signal non traité est transmis en stéréo.

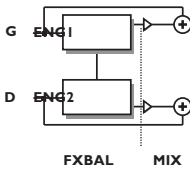
Utilisez le mode série lorsque vous souhaitez associer les moteurs à un seul effet.

Exemple :
Sélectionnez le dé-esseur pour le moteur 1 et une réverbération de type Bright pour le moteur 2. Le dé-esseur atténue alors les sibilantes du chant, vous permettant d'utiliser la réverbération sans risque de sibilance.

AFFECTATIONS

Couplage stéréo (Stereo Linked)





Le mode de couplage stéréo permet d'appliquer exactement les mêmes paramètres aux deux moteurs pour obtenir deux fois le même effet.
L'entrée gauche est traitée par le moteur 1, l'entrée droite est traitée par le moteur 2. Lorsque vous passez en mode de couplage stéréo, les réglages du moteur 1 sont appliqués au moteur 2.

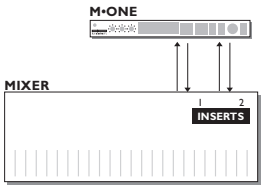
EFFECT BAL.
Détermine la balance entre les deux sorties d'effets.

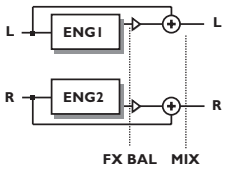
MIX
Détermine le niveau du signal appliqué non traité appliqué aux sorties. Le signal non traité est stéréo.

L'affectation stéréo permet un traitement réellement stéréo.

Exemple :
Sélectionnez le compresseur et insérez le M•One sur un sous-groupe de la console. Vous disposez maintenant d'un compresseur stéréo avec des réglages identiques. De plus il vous suffit d'éditer un seul moteur pour que les deux canaux soient directement paramétrés.

Dual Mono





Le mode d'affectation Dual Mono permet d'utiliser librement des deux moteurs, ce qui signifie que vous disposez de deux effets mono individuels. L'entrée gauche est affectée au moteur 1, l'entrée droite est affectée au moteur 2.

EFFECT BAL.
Détermine la balance entre les sorties des deux moteurs.

MIX
Détermine le niveau du signal appliqué non traité appliqué aux sorties. Les signaux non traités des deux canaux sont indépendants.

Le mode Dual Mono est particulièrement adapté pour utiliser les deux moteurs pour deux traitements mono indépendants.

Exemple :
Vous souhaitez utiliser un Tremolo sur un canal et un EQ sur le deuxième. Il vous suffit d'appliquer le premier signal à traiter au canal 1 (gauche), d'utiliser le Tremolo sur le moteur 1 du M•One. Appliquez ensuite le second signal à traiter au canal 2 (droit) et affectez le correcteur au moteur 2.

CHARGEMENT



Fonction de chargement en mémoire

Cette page correspond à la page principale du M•ONE.

Chargement d'un Preset

Le chargement rend le Preset automatiquement actif :

- Appuyez sur la touche RECALL.
- Utilisez la molette pour faire défiler les Presets sans les charger (le numéro du Preset clignote, ainsi que le témoin lumineux de la touche ENTER).
- Appuyez sur les touches ENTER ou RECALL pour charger/activer le Preset.

Appuyez sur la touche EXIT lors du défilement pour revenir au Preset en cours d'utilisation.

Types de Presets

Presets utilisateur - RAM

Les Presets utilisateur (User) peuvent être édités et sauvegardés dans n'importe quel emplacement mémoire utilisateur. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 100 Presets utilisateur dans la banque utilisateur.

Presets usine - ROM

Les Presets usine (Factory) peuvent être édités et sauvegardés uniquement dans la banque utilisateur et constituent des configurations de base de choix pour créer vos propres Presets. Vous disposez de 100 Presets usine.

SAUVEGARDE

Types de Presets
Presets utilisateur - RAM
Les Presets utilisateur (User) peuvent être édités et sauvegardés dans n'importe quel emplacement mémoire utilisateur. Vous disposez de 100 Presets utilisateur.

Presets usine - ROM
Les Presets usine (Factory) peuvent être édités et sauvegardés uniquement dans la banque utilisateur. Vous disposez de 100 Presets usine.

Utilisation :
Appuyez sur la touche STORE.
La touche ENTER et le numéro de Preset clignotent, indiquant que le Preset n'a pas encore été sauvegardé.

Emplacement des Presets
Les Presets peuvent être uniquement sauvegardés dans la banque utilisateur. Par défaut, la page de sauvegarde affiche le premier Preset utilisateur libre comme emplacement potentiel pour la sauvegarde, sauf si le Preset à sauvegarder est un Preset utilisateur. Dans ce cas, l'emplacement suggéré reste celui en cours.

Sauvegarde sous le même emplacement et le même nom
- Appuyez sur la touche STORE.
- Appuyez sur la touche ENTER pour sauvegarder le Preset. L'écran affiche rapidement "Stored".

Sauvegarde sous le nom mais sou un emplacement mémoire différent
- Appuyez sur la touche STORE.
- Utilisez la molette pour sélectionner la destination.
- Appuyez une fois sur ENTER pour sauvegarder le Preset. L'écran indique rapidement "Stored".

Sauvegarde sous un nouveau nom
- Appuyez sur la touche STORE.
- Sélectionnez la destination à l'aide de la molette.
- Appuyez à nouveau sur la touche STORE ou la flèche vers le bas pour afficher le menu des caractères.
- Utilisez les flèches pour déplacer le curseur.
- Sélectionnez les caractères à l'aide de la molette.
- Appuyez sur ENTER pour sauvegarder le Preset.

Les caractères disponibles sont :
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvxyz 0123456789 /*-:."#$%&()_

FONCTION TAP

La fonction TAP vous permet de saisir sur une touche un tempo global. Ce tempo peut être utilisé pour calculer le temps de retard du délai, la vitesse du Chorus, etc.

Utilisation :
- Appuyez une fois sur la touche TAP.
- Utilisez les curseurs pour sélectionner les paramètres.
- Utilisez la molette pour sélectionner les valeurs.

Les modifications sont instantanées.

Tap
Indique le tempo saisi.
Le tempo est exprimé en ms (millisecondes) ou en BPM (battements par minute).

Sous-multiples
La subdivision détermine comment le M•ONE doit calculer le tempo en fonction de la frappe sur la touche.
Options : Ignoré, 1, 1/2D, 1/2, 1/2T, 1/4D, 1/4, 1/4T, 1/8D, 1/8, 1/8T, 1/16D, 1/16, 1/16T, 1/32D, 1/32, 1/32T.

Tap Func
Détermine à quel moteur la fonction Tap est assignée.
Valeurs : Eng 1, Eng 2 ou Eng 1&2.



Vous devez sélectionner "Ignored" pour désactiver la fonction Tap.

REVERBERATION - Hall

Les réverbérations

La plupart des réverbérations du M•ONE sont constituées de deux parties distinctes : les (premières) réflexions et la chute.

- Les réflexions, constituent les premiers messages sonores perçus. Cet élément détermine la taille et le caractère de la pièce. La chute (ou champ sonore diffus) est composée de réflexions complexes et désordonnées qui ne permettent pas de déterminer la position physique de la source initiale.

Ces deux parties permettent de recréer fidèlement la sonorité naturelle d'un environnement acoustique. Cependant, dans la réalité, l'équilibre subtil entre ces deux parties peut varier de façon sensible. Nous avons par conséquent équipé cet appareil de réglages vous permettant de modifier le niveau, la couleur et la durée ou la taille de ces deux parties. N'hésitez en aucune façon à modifier les réglages de ces deux éléments constitutifs de la réverbération. Vous pouvez ainsi obtenir des effets très surprenants.

Hall

Decay
Plage : 0,02 s - 20 s
Le Decay détermine la durée de chute de la réverbération. Ce paramètre est défini comme la durée nécessaire à la fin de la réverbération pour chuter d'environ 60 dB.

Predelay
Plage : 0 - 100 ms
Un court retard est placé entre les premières réflexions et la chute de la réverbération. L'utilisation du pré-délai garantit la clarté sonore du signal source avant de lui appliquer les réflexions de chute, beaucoup plus diffuses.



Essayez de diminuer le réglage de réflexion afin d'obtenir un effet de réverbération sèche sur la chute du signal.

Size
Valeurs : Small - Medium - Large
Ce paramètre détermine la taille de la pièce en modifiant les premières réflexions. Essayez différentes tailles pour obtenir le résultat convenant le mieux à votre application.

High Cut
Plage : 501,2 Hz - 20 kHz
Atténue les aigus avec une pente de 6 dB/octave. Utilisez ce paramètre pour supprimer les sibilances de l'effet.



Testez les différences induites par l'utilisation des réglages High Cut et High Color.

High Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans la bande des aigus. En diminuant la valeur de ce réglage, vous atténuez les sibilances tout en dégradant la précision sonore de la réverbération dans le haut du spectre.

Low Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans les graves. Ceci permet d'atténuer les bruits parasites basse fréquence tout en préservant la chaleur de la chute de l'effet en diminuant le temps de chute dans les graves.

Reflect Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce réglage détermine le niveau des premières réflexions.



Les réverbérations Vintage n'utilisent pas les premières réflexions. Essayez de diminuer la valeur Reflect Level pour simuler ce type d'effet.

Reverb Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce paramètre détermine le niveau le la section finale de la réverbération (chute). L'atténuation de la chute de l'effet permet d'obtenir un résultat moins diffus, axé principalement sur les premières réflexions.

REVERBERATION - Room

Mod Type
Valeurs : Off - Smooth - Vintage
Détermine la modulation utilisé sur la chute de l'effet.

Smooth : La modulation Smooth utilise une structure de modulation complexe autorisant la modulation de la chute de l'effet sans désaccorder le signal source.

Vintage : La plupart des réverbérations Vintage utilisaient une modulation très simple qui désaccordait légèrement le signal source. Ce paramètre vous permet de sélectionner ce type de modulation et le léger désaccord corrélé.

Mod Speed
Plage : -25 - +25
Détermine la vitesse de modulation. La vitesse est optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

Mod Depth
Plage : -25 - +25
Détermine la profondeur de modulation. La profondeur a été optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

Room

Decay
Plage : 0,02 s - 2,5 s
Le Decay détermine la durée de chute de la réverbération. Ce paramètre est défini comme la durée nécessaire à la fin de la réverbération pour chuter d'environ 60 dB.

Predelay
Plage : 0 - 100 ms
Un court retard est placé entre les premières réflexions et la chute de la réverbération. L'utilisation du pré-délai garantit la clarté sonore du signal source avant de lui appliquer les réflexions de chute, beaucoup plus diffuses.



Essayez de diminuer le réglage de réflexion afin d'obtenir un effet de réverbération sèche sur la chute du signal.

Size
Valeurs : Small - Medium - Large
Ce paramètre détermine la taille de la pièce en modifiant les premières réflexions. Essayez différentes tailles pour obtenir le résultat convenant le mieux à votre application.

High Cut
Plage : 501,2 Hz - 20 kHz
Atténue les aigus avec une pente de 6 dB/octave. Utilisez ce paramètre pour supprimer les sibilances de l'effet.



Testez les différences induites par l'utilisation des réglages High Cut et High Color.

High Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans la bande des aigus. En diminuant la valeur de ce réglage, vous atténuez les sibilances tout en dégradant la précision sonore de la réverbération dans le haut du spectre.

Low Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans les graves. Ceci permet d'atténuer les bruits parasites basse fréquence tout en préservant la chaleur de la chute de l'effet en diminuant le temps de chute dans les graves.

REVERBERATION - Room & Plate

Reflect Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce réglage détermine le niveau des premières réflexions.



Les réverbérations Vintage n'utilisent pas les premières réflexions. Essayez de diminuer la valeur Reflect Level pour simuler ce type d'effet.

Reverb Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce paramètre détermine le niveau le la section finale de la réverbération (chute). L'atténuation de la chute de l'effet permet d'obtenir un résultat moins diffus, axé principalement sur les premières réflexions.

Mod
Valeurs : Off - On
La modulation de la chute de la réverbération crée une sensation de désordre naturel très similaire à celui de la réverbération d'une pièce.

Mod Speed
Plage : -25 - +25
Détermine la vitesse de modulation. La vitesse est optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

Mod Depth
Plage : -25 - +25
Détermine la profondeur de modulation. La profondeur a été optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

Plate 1

Decay
Plage : 0,02 s - 20 s
Le Decay détermine la durée de chute de la réverbération. Ce paramètre est défini comme la durée nécessaire à la fin de la réverbération pour chuter d'environ 60 dB.

Predelay
Plage : 0 - 100 ms
Un court retard est placé entre les premières réflexions et la chute de la réverbération. L'utilisation du pré-délai garantit la clarté sonore du signal source avant de lui appliquer les réflexions de chute, beaucoup plus diffuses.



Les réverbérations Vintage n'utilisent pas les premières réflexions. Essayez de diminuer la valeur Reflect Level pour simuler ce type d'effet.

Size
Valeurs : Small - Medium - Large
Ce paramètre détermine la taille de la pièce en modifiant les premières réflexions. Essayez différentes tailles pour obtenir le résultat convenant le mieux à votre application.

High Cut
Plage : 501,2 Hz - 20 kHz
Atténue les aigus avec une pente de 6 dB/octave. Utilisez ce paramètre pour supprimer les sibilances de l'effet.



Testez les différences induites par l'utilisation des réglages High Cut et High Color.

High Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans la bande des aigus. En diminuant la valeur de ce réglage, vous atténuez les sibilances tout en dégradant la précision sonore de la réverbération dans le haut du spectre.

REVERBERATION - Plate

Low Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans les graves. Ceci permet d'atténuer les bruits parasites basse fréquence tout en préservant la chaleur de la chute de l'effet en diminuant le temps de chute dans les graves.

Reflect Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Détermine le niveau des premières réflexions.



Les réverbérations Vintage n'utilisent pas les premières réflexions. Essayez de diminuer la valeur Reflect Level pour simuler ce type d'effet.

Reverb Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce paramètre détermine le niveau de la section finale de la réverbération (chute). L'atténuation de la chute de l'effet permet d'obtenir un résultat moins diffus, axé principalement sur les premières réflexions.

Mod Speed
Plage : -25 - +25
Détermine la vitesse de modulation. La vitesse est optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

Mod Depth
Plage : -25 - +25
Détermine la profondeur de modulation. La profondeur a été optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

Plate 2

Decay
Plage : 0,02 s - 20 s
Le Decay détermine la durée de chute de la réverbération. Ce paramètre est défini comme la durée nécessaire à la fin de la réverbération pour chuter d'environ 60 dB.

Predelay
Plage : 0 - 100 ms
Un court retard est placé entre les premières réflexions et la chute de la réverbération. L'utilisation du pré-délai garantit la clarté sonore du signal source avant de lui appliquer les réflexions de chute, beaucoup plus diffuses.



Essayez de diminuer le réglage de réflexion afin d'obtenir un effet de réverbération sèche sur la chute du signal.

Size
Valeurs : Small - Medium - Large
Ce paramètre détermine la taille de la pièce en modifiant les premières réflexions. Essayez différentes tailles pour obtenir le résultat convenant le mieux à votre application.

High Cut
Plage : 501,2 Hz - 20 kHz
Atténue les aigus avec une pente de 6 dB/octave. Utilisez ce paramètre pour supprimer les sibilances de l'effet.



Testez les différences induites par l'utilisation des réglages High Cut et High Color.

High Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans la bande des aigus. En diminuant la valeur de ce réglage, vous atténuez les sibilances tout en dégradant la précision sonore de la réverbération dans le haut du spectre.

Low Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans les graves. Ceci permet d'atténuer les bruits parasites basse fréquence tout en préservant la chaleur de la chute de l'effet en diminuant le temps de chute dans les graves.

REVERBERATION - Spring

Reflect Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce réglage détermine le niveau des premières réflexions.



Les réverbérations Vintage n'utilisent pas les premières réflexions. Essayez de diminuer la valeur Reflect Level pour simuler ce type d'effet.

Reverb Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce paramètre détermine le niveau de la section finale de la réverbération (chute). L'atténuation de la chute de l'effet permet d'obtenir un résultat moins diffus, axé principalement sur les premières réflexions.

Mod
Valeurs : Off - On
La modulation de la chute de la réverbération crée une sensation de désordre naturel très similaire à celui de la réverbération d'une pièce.

Mod Speed
Plage : -25 - +25
Détermine la vitesse de modulation. La vitesse est optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

Mod Depth
Plage : -25 - +25
Détermine la profondeur de modulation. La profondeur a été optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

Spring

Un algorithme conçu pour reproduire le son d'une réverbération Vintage à ressorts, semblable à l'effet classique des vieux amplificateurs à lampes.

Decay
Plage : 0,02 s - 20 s
Le Decay détermine la durée de chute de la réverbération. Ce paramètre est défini comme la durée nécessaire à la fin de la réverbération pour chuter d'environ 60 dB.

Predelay
Plage : 0 - 100 ms
Un court retard est placé entre les premières réflexions et la chute de la réverbération. L'utilisation du pré-délai garantit la clarté sonore du signal source avant de lui appliquer les réflexions de chute, beaucoup plus diffuses.

High Cut
Plage : 501,2 Hz - 20 kHz
Atténue les aigus avec une pente de 6 dB/octave. Utilisez ce paramètre pour supprimer les sibilances de l'effet.



Testez les différences induites par l'utilisation des réglages High Cut et High Color.

High Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans la bande des aigus. En diminuant la valeur de ce réglage, vous atténuez les sibilances tout en dégradant la précision sonore de la réverbération dans le haut du spectre.

Low Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans les graves. Ceci permet d'atténuer les bruits parasites basse fréquence tout en préservant la chaleur de la chute de l'effet en diminuant le temps de chute dans les graves.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

REVERBERATION - Live

Live

Decay
Plage : 0,02 s - 20 s
Le Decay détermine la durée de chute de la réverbération. Ce paramètre est défini comme la durée nécessaire à la fin de la réverbération pour chuter d'environ 60 dB.

Predelay
Plage : 0 - 100 ms
Un court retard est placé entre les premières réflexions et la chute de la réverbération. L'utilisation du pré-délai garantit la clarté sonore du signal source avant de lui appliquer les réflexions de chute, beaucoup plus diffuses.



Essayez de diminuer le réglage de réflexion afin d'obtenir un effet de réverbération sèche sur la chute du signal.

Size
Valeurs : Small - Medium - Large
Ce paramètre détermine la taille de la pièce en modifiant les premières réflexions. Essayez différentes tailles pour obtenir le résultat convenant le mieux à votre application.

High Cut
Plage : 501,2 Hz - 20 kHz
Atténue les aigus avec une pente de 6 dB/octave. Utilisez ce paramètre pour supprimer les sibilances de l'effet.



Testez les différences induites par l'utilisation des réglages High Cut et High Color.

High Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans la bande des aigus. En diminuant la valeur de ce réglage, vous atténuez les sibilances tout en dégradant la précision sonore de la réverbération dans le haut du spectre.

Low Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans les graves. Ceci permet d'atténuer les bruits parasites basse fréquence tout en préservant la chaleur de la chute de l'effet en diminuant le temps de chute dans les graves.

Reflect Level
Range: 0dB à -100dB
Détermine le niveau des premières réflexions.



Les réverbérations Vintage n'utilisent pas les premières réflexions. Essayez de diminuer la valeur Reflect Level pour simuler ce type d'effet.

Reverb Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce paramètre détermine le niveau de la section finale de la réverbération (chute). L'atténuation de la chute de l'effet permet d'obtenir un résultat moins diffus, axé principalement sur les premières réflexions.

Mod Speed
Plage : -25 - +25
Détermine la vitesse de modulation. La vitesse est optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

Mod Depth
Plage : -25 - +25
Détermine la profondeur de modulation. La profondeur a été optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

REVERBERATION - Ambience

Ambience

Contrairement à la réverbération à ressorts, l'algorithme Ambience offre un effet très naturel.

Decay
Plage : 0,02 s - 2,5 s
Le Decay détermine la durée de chute de la réverbération. Ce paramètre est défini comme la durée nécessaire à la fin de la réverbération pour chuter d'environ 60 dB.

Predelay
Plage : 0 - 100 ms
Un court retard est placé entre les premières réflexions et la chute de la réverbération. L'utilisation du pré-délai garantit la clarté sonore du signal source avant de lui appliquer les réflexions de chute, beaucoup plus diffuses.



Essayez de diminuer le réglage de réflexion afin d'obtenir un effet de réverbération sèche sur la chute du signal.

Size
Valeurs : Small - Medium - Large
Ce paramètre détermine la taille de la pièce en modifiant les premières réflexions. Essayez différentes tailles pour obtenir le résultat convenant le mieux à votre application.

High Cut
Plage : 501,2 Hz - 20 kHz
Atténue les aigus avec une pente de 6 dB/octave. Utilisez ce paramètre pour supprimer les sibilances de l'effet.



Testez les différences induites par l'utilisation des réglages High Cut et High Color.

High Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans la bande des aigus. En diminuant la valeur de ce réglage, vous atténuez les sibilances tout en dégradant la précision sonore de la réverbération dans le haut du spectre.

Low Color
Plage : -50 - +50
Ce paramètre détermine le temps de chute dans les graves. Ceci permet d'atténuer les bruits parasites basse fréquence tout en préservant la chaleur de la chute de l'effet en diminuant le temps de chute dans les graves.

Reflect Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce réglage détermine le niveau des premières réflexions.



Les réverbérations Vintage n'utilisent pas les premières réflexions. Essayez de diminuer la valeur Reflect Level pour simuler ce type d'effet.

Reverb Level
Plage : 0 dB à -100 dB
Ce paramètre détermine le niveau de la section finale de la réverbération (chute). L'atténuation de la chute de l'effet permet d'obtenir un résultat moins diffus, axé principalement sur les premières réflexions.

Mod
Valeurs : Off - On
La modulation de la chute de la réverbération crée une sensation de désordre naturel très similaire à celui de la réverbération d'une pièce.

Mod Speed
Plage : -25 - +25
Détermine la vitesse de modulation. La vitesse est optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

Mod Depth
Plage : -25 - +25
Détermine la profondeur de modulation. La profondeur a été optimisée pour chaque type de réverbération. La valeur de +/-25 est calculée sur cette plage optimum.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

DELAY - One Tap & Two Tap

One Tap

Le délai One Tap n'utilise qu'une seule ligne à retard.

Delay Time
Plage : 0 - 4000 ms
Détermine le retard.

Feedback
Plage : -100 à +100
Détermine le niveau du signal réinjecté en entrée de l'algorithme. Plus la valeur est importante plus le nombre de répétitions est élevé.

Pan
Plage : 50L (gauche) - 50R (droit)
Détermine le positionnement stéréo du signal.

High Cut
Plage : 500 Hz - 20 kHz
Filtre aigu de type Baxendall permettant d'atténuer le contenu hautes fréquences des répétitions. Ceci permet d'obtenir une sonorité de type "analogique" sur les taps, avec une présence plus discrète dans le mixage que sans atténuation des aigus.

Low Cut
Plage : 19,9 Hz - 2 kHz
Filtre grave de type Baxendall permettant d'atténuer le contenu basses fréquences des répétitions. Lorsque le signal traité est riche en signaux basses fréquences, le filtre vous permet d'éviter d'ajouter de la confusion au signal dans le bas du spectre.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global du délai.

Two Tap

Le mode de délai à deux taps utilise deux lignes à retard avec chacune ses propres paramètres.

Delay Time 1+2
Plage : 0 - 4000 ms
Détermine le retard du premier tap.

Offset
Plage : 0-200 ms
Décale le temps de retard du Tap 1 indépendamment de la touche Tap.

Feedback 1+ 2
Plage : -100 à +100
Détermine le niveau du signal réinjecté en entrée de la ligne à retard du premier tap. Une valeur élevée implique un nombre important de répétitions.

Level 1+2
Plage : -100 - 0dB
Détermine le niveau du tap sélectionné.

Pan 1+2
Plage : 50L (gauche) - 50R (droite)
Détermine le positionnement panoramique du signal.

High Cut
Plage : 500 Hz - 20 kHz
Filtre aigu de type Baxendall permettant d'atténuer le contenu hautes fréquences des répétitions. Ceci permet d'obtenir une sonorité de type "analogique" sur les taps, avec une présence plus discrète dans le mixage que sans atténuation des aigus.

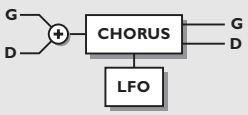
Low Cut
Plage : 19,9 Hz - 2 kHz
Filtre grave de type Baxendall permettant d'atténuer le contenu basses fréquences des répétitions. Lorsque le signal traité est riche en signaux basses fréquences, le filtre vous permet d'éviter d'ajouter de la confusion au signal dans le bas du spectre.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global du délai.

CHORUS - Classique & 4-Voix

Classique

L'effet Chorus/Flanger est principalement constitué d'un délai dont la hauteur est modulée par un LFO (Low Frequency Oscillator).
Le Chorus classique du M•ONE est basé sur 2 voix et permet d'obtenir un son naturel et doux.



Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Détermine la vitesse du Chorus.

Depth
Plage : 0 - 100 %
Détermine l'intensité du Chorus.

Delay
Plage : 0 - 100 ms
La valeur habituellement utilisée pour un Chorus est de 10 ms.

FX Lev
Plage : 0 -100 %
Détermine le niveau de l'effet Chorus.

4-Voix

Le Chorus 4-voix regroupe deux blocs de Chorus classiques connectés en série, en opposition de phase avec un temps de retard fixe. Ceci vous permet de doubler le nombre de voix disponibles et d'obtenir ainsi un son de Chorus plus dense que le Chorus classique.

Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Détermine la vitesse du Chorus.

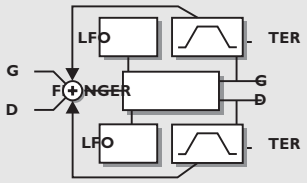
Depth
Plage : 0 - 100 %
Détermine l'intensité du Chorus.

FX Lev
Plage : 0 -100 %
Détermine le niveau de l'effet Chorus.

FLANGE - Classique & 4-Voix

Classique

L'effet Chorus/Flanger est principalement constitué d'un délai dont la hauteur est modulée par un LFO (Low Frequency Oscillator).
Le Flanger classique du M•ONE comprend 2 voix.



Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Détermine la vitesse du Flanger.

Depth
Plage : 0 - 100 %
Détermine l'intensité du Flanger.

Feedback
Plage : -100 à +100
Niveau du signal traité réinjecté en entrée de l'algorithme. Les valeurs négatives impliquent une inversion de phase.

Delay
Plage : 0 - 100 ms
La valeur habituellement utilisée pour un Flanger est de 5 ms.

FX Lev
Plage : 0 -100 %
Détermine le niveau de l'effet Flanger.

4-Voix

Le Flanger 4-voix regroupe deux blocs de Flangers classiques connectés en série, en opposition de phase avec un temps de retard fixe. Ceci vous permet de doubler le nombre de voix disponibles et d'ainsi obtenir un son de Flanger plus dense que le Flanger classique.

Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Détermine la vitesse du Flanger.

Depth
Plage : 0 - 100 %
Détermine l'intensité du Flanger.

Feedback
Plage : -100 à +100
Niveau du signal traité réinjecté en entrée de l'algorithme. Les valeurs négatives impliquent une inversion de phase.

FX Lev
Plage : 0 -100 %
Détermine le niveau de l'effet Flanger.

PITCH - Detune & Pitch Shifter

Pitch Detune (désaccordage)

L'algorithme Pitch Detune ressemble à l'effet Pitch, dans le sens où un deuxième son fixe vient compléter le signal initial. Néanmoins, la plage de désaccordage du Detune est sensiblement inférieure : cet effet est généralement utilisé pour donner de l'ampleur au son plutôt que pour véritablement créer un deuxième son. Une valeur de Detune de 5-10 centièmes vous donnera un effet de Chorus sans l'effet de mouvement caractéristique du Chorus qui peut parfois nuire à la précision du son.

Pitch 1+2
Plage : -50 - 50 centièmes
Hauteur de la voix sélectionnée.

Level 1+2
Plage : -100 - 0 dB
Détermine le niveau de la voix sélectionnée.

Pan 1+2
Valeurs : 50L (gauche) à 50R (droite)
Détermine le positionnement panoramique de la voix.

Delay 1+2
Plage : 0 - 100 ms
Détermine le retard de la voix sélectionnée.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

Pitch Shift

L'effet de Pitch Shifter du M•ONE vous permet d'ajouter 2 voix harmonisées séparées au signal source (voix 1 et voix 2).



Pitch 1
Plage : -1200 - 1200 centièmes
Détermine la hauteur de la note harmonisée fixe.
100 centièmes correspondent à un demi-ton, ce qui vous permet d'ajouter une deuxième note harmonisée sur une plage de +/- une octave.

Level 1
Plage : -100 - 0 dB
Niveau de la première voix harmonisée.

Pan 1
Plage : 50L (gauche) à 50R (droite)
Détermine le panoramique de la première voix.

Delay 1
Plage : 0 - 100 ms
Détermine le retard de la voix sélectionnée.

Pitch 2
Plage : -1200 - 1200 centièmes
Détermine la hauteur de la deuxième voix.

Level 2
Plage : -100 - 0 dB
Niveau de la deuxième voix harmonisée.

Pan 2
Plage : 50L (gauche) à 50R (droite)
Détermine le panoramique de la deuxième voix.

Delay 2
Plage : 0 - 100 ms
Détermine le retard de la deuxième voix.

FX Lev
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global de l'effet.

CORRECTEUR PARAMETRIQUE

Le M•ONE dispose d'un correcteur paramétrique trois bandes plus correcteurs Baxendall grave et aigu.

Baxendall grave :

Low Freq
Plage : 19,95 Hz à 5,01 kHz
Détermine la fréquence du filtre Baxendall grave.

Low Slope
Plage : 3 dB/oct - 12 dB/oct
Le paramètre Low Slope détermine la pente du filtre Baxendall grave.

Low Gain
Plage : -12 dB - 12 dB
Détermine le gain/atténuation du Baxendall grave.

Correcteurs paramétriques :

Freq 1
Plage : 19,95 Hz à 20 kHz
Fréquence du premier filtre paramétrique.

BndWdth 1 - Largeur de bande 1
Plage : 0,1 oct - 4 oct
Largeur de bande du premier correcteur paramétrique.

Gain 1
Plage : -12 dB - 12 dB
Détermine le gain/atténuation de la bande.

Freq 2
Plage : 19,95 Hz à 20 kHz
Fréquence du deuxième filtre paramétrique.

BndWdth 2 - Largeur de bande 2
Plage : 0,1 oct - 4 oct
Largeur de bande du deuxième correcteur paramétrique.

Gain 2
Plage : -12 dB - 12 dB
Détermine le gain/atténuation de la bande.

Freq 3
Plage : 19,95 Hz à 20 kHz
Fréquence du troisième filtre paramétrique.

BndWdth 3 - Largeur de bande 3
Plage : 0,1 oct - 4 oct
Largeur de bande du troisième correcteur paramétrique.

Gain 3
Plage : -12 dB - 12 dB
Détermine le gain/atténuation de la bande.

Baxendall aigu :

High Freq
Plage : 501,2 Hz à 20 kHz
Détermine la fréquence du filtre Baxendall aigu.

High Slope
Plage : 3 dB/oct - 12 dB/oct
Le paramètre Low Slope détermine la pente du filtre Baxendall aigu.

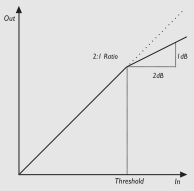
High Gain
Plage : -12 dB - 12 dB
Détermine le gain/atténuation du Baxendall aigu.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global du correcteur.

TRAITEMENT DE LA DYNAMIQUE - Compresseur/limiteur

Compresseur

Les compresseurs permettent de contenir la plage dynamique d'un signal et donc d'obtenir un niveau constant.



Threshold (seuil)
Plage : -60 - 0 dB
Le compresseur traite le signal lorsque le niveau atteint le seuil déterminé. Plus le seuil est bas, plus la quantité de signal compressé est importante.

Ratio (taux)
Plage : Off - inf: 1
Correspond à la réduction de gain appliquée (voir angle de la courbe au-dessus du point de seuil). Exemple : Un taux de 4:1 signifie que lorsque le niveau d'entrée augmente de 4 dB au-dessus du seuil défini, le niveau de sortie ne varie que d'un seul dB.

Knee Mode (type de compression)
Valeurs : Compression Soft Knee ou Hard Knee
Le mode Knee détermine le type de courbe de traitement utilisée autour du point de seuil déterminé. Le mode Soft knee permet une compression progressive du signal jusqu'au taux spécifié. Le mode Hard knee applique directement le taux spécifié dès que le signal franchit le seuil et cesse dès que celui-ci retombe en dessous du seuil.

Release
Plage : 10 - 100 dB/s.
Détermine le temps mis par le compresseur pour cesser le traitement dès que le niveau du signal passe sous le seuil.

Gain
Plage : -100 dB - 30 dB
Utilisez le Gain pour compenser la chute de niveau liée au traitement.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global en sortie du compresseur.

Limiteur

Les limiteurs peuvent être considérés comme des compresseurs avec un taux élevé. Les limiteurs sont principalement utilisés pour éviter les surcharges numériques. Une surcharge numérique est caractérisée par un niveau du signal de 0dBFS (niveau maximum). Ce type de surcharge est source de distorsion et de saturation du signal.

Threshold (seuil)
Plage : -60 - 0 dB
Le compresseur traite le signal lorsque son niveau atteint le seuil déterminé. Plus le seuil est bas, plus la quantité de signal compressé est importante.

Ratio (taux)
Plage : Off - inf: 1
Correspond à la réduction de gain appliquée (voir angle de la courbe au-dessus du point de seuil).
Exemple : Un taux de 4:1 signifie que lorsque le niveau d'entrée augmente de 4 dB au-dessus du seuil défini, le niveau de sortie ne varie que d'un seul dB.

Attack
Plage : 0,3 ms - 100 ms
Temps nécessaire au limiteur pour atteindre la réduction de gain maximale spécifiée par le réglage de gain lorsque le signal dépasse le seuil.

Release
Plage : 20 ms - 7,0 s
Le rétablissement correspond au temps mis par le limiteur pour cesser tout traitement lorsque le niveau du signal dépasse de seuil.

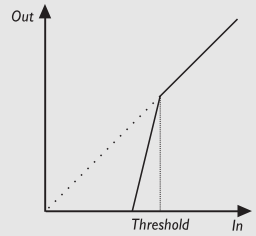
Gain
Plage : -100 dB - 30 dB
Utilisez le paramètre Gain pour compenser la chute de niveau liée au traitement.

FX Level
Plage : 0 - 100 %
Détermine le niveau global en sortie du limiteur.

TRAITEMENT DE LA DYNAMIQUE - Noise Gate/expanseur

Noise Gate

Lorsque le niveau du signal chute en dessous d'un niveau de seuil déterminé, le Noise Gate se 'ferme" et coupe le signal. Cet effet est particulièrement utile pour supprimer les bruits de fond intermittents. Il possible d'appliquer ce traitement à un chant ou à un amplificateur guitare. Vous pouvez également l'utiliser sur une batterie pour obtenir une meilleure attaque sur une piste.



Threshold
Plage : -60 - 0 dB
Lorsque le signal d'entrée chute en dessous du seuil, le Noise Gate coupe le signal. Plus le seuil est réglé haut, plus le signal sera coupé avec un niveau plus élevé.

Ratio (taux)
Plage : Off - Inf:1
Ce taux correspond à la réduction de gain. Un taux de 4:1 signifie qu'à chaque fois que le niveau d'entrée chute de 1 dB, le niveau de sortie chute de 4dB.
Lorsque le taux est réglé sur Infini:1, le signal de sortie est coupé dès que le niveau du signal d'entrée chute en-deçà du seuil spécifié.

Attack
Plage : 0,5 - 100 ms
L'attaque correspond au temps mis par le Noise Gate pour atteindre la réduction de gain spécifiée par le taux dès lors que le niveau chute en-deçà du seuil.
Exemple : Si le signal d'entrée chute très rapidement à 4 dB sous le niveau de seuil, si le taux est de 4:1 et l'attaque de 20 ms, le M•ONE met 20 ms pour atteindre lune réduction de gain maximale de 16 dB.

Release
Plage : 20 ms - 7 s
Le rétablissement correspond à la durée mise par le Noise Gate pour cesser le traitement lorsque le niveau du signal repasse au-dessus du seuil.

FX Lev
Plage : 0 - 100 %
Ce paramètre détermine le niveau global en sortie du Noise Gate.

TRAITEMENT DE LA DYNAMIQUE - Dé-esseur

Dé-esseur
Les dé-esseurs sont utilisés pour supprimer les sibilantes de différents instruments, mais surtout de la voix. Afin de ne supprimer que les sons gênants (“sss”) , le dé-esseur travaille de façon dynamique. Il peut à cet égard être comparé à un compresseur sélectif en fréquence. Un filtre dynamique contrôle en temps réel que le dé-esseur atténue les hautes fréquences uniquement lorsque celle-ci sont trop importantes.

Threshold
Plage : -60 dB - 0 dB
Lorsque le niveau d’entrée de la bande de fréquence spécifiée excède le niveau de seuil, le dé-esseur traite le signal.

Ratio
Valeurs : Off - inf:1
Ce paramètre correspond à la réduction de gain appliquée à la bande de fréquence spécifiée lorsque le niveau franchit le seuil.

Frequency
Plage : 1 kHz - 20 kHz
Détermine la fréquence centrale de la bande de travail du dé-esseur.

Attack
Plage : 0,5 - 50 ms
L’attaque correspond au temps de réponse du De-esser pour atteindre la réduction de gain spécifiée par le taux. Exemple : Si le niveau du signal dépasse le seuil de 4 dB, si le taux est de 4:1 et l’attaque réglée sur 20 ms, le dé-esseur met 20 ms pour atteindre une réduction de gain de 3 dB.

Release
Plage : 20 ms - 7 s
Le paramètre de rétablissement correspond au temps mis par le dé-esseur pour cesser le traitement lorsque le niveau chute à nouveau sous le niveau de seuil.

FX Lev
Plage : -100 - 0 dB
Ce paramètre correspond au niveau de sortie du dé-esseur.

TREMOLO - Hard & Soft

Tremolo

L'effet de tremolo génère une variation cyclique du niveau du signal sur les deux canaux en même temps. Cet effet est traditionnellement associé aux guitares, ou vieux enregistrements de E-Piano Würlitzer.

Mode de tremolo Hard
Ce mode de tremolo produit un effet agressif du fait de l'utilisation d'une modulation avec une forme d'onde carrée en "tout-ou-rien".



Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Ce paramètre détermine la vitesse du tremolo.

Depth
Plage : 0 - 100 %
Ce paramètre détermine la profondeur du tremolo.

FX Lev
Plage : 0 - 100 %
Ce paramètre détermine le niveau global du tremolo.

Mode de tremolo Soft

Ce mode de tremolo est plus doux que le précédent. En effet, la modulation en dent de scie autorise une variation progressive du niveau.



Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Ce paramètre détermine la vitesse du tremolo.

Depth
Plage : 0 - 100 %
Ce paramètre détermine la profondeur du tremolo.

FX Lev
Plage : 0 - 100 %
Ce paramètre détermine le niveau global du tremolo.

PHASER - Vintage & Smooth

Phaser Vintage

Le Phaser Vintage exploite quatre filtres passe-tout. Ces filtres possèdent les caractéristiques des filtres en peigne. L'effet de phasing est obtenu en mélangeant le son filtré avec le son direct.

Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet.

Depth
Plage : 0 - 100 %
Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet.

Range
Valeurs : Low ou Mid
Le paramètre Range détermine la bande de fréquence sur laquelle agit le Phaser.

Feedback
Plage : -100 - 100%
Ce paramètre détermine le niveau du signal traité réinjecté en entrée de l'effet. Lorsque le paramètre de réinjection est négatif, le signal réinjecté est déphasé à 180°.



N'hésitez pas à essayer l'inversion de phase dans vos expérimentations sonores.

FX Lev
Plage : 0 - 100 %
The level of the Phaser effect.

Phaser Smooth

Le Phaser Smooth utilise douze filtres passe-tout. Ces filtres créent une réponse similaire à celle des filtres en peigne.L'effet de phasing est obtenu en mélangeant le son filtré avec le son direct. Le nombre accru de filtres utilisés pour cet effet le rendent beaucoup plus doux que le Phaser Vintage.

Speed
Plage : 0,05 - 19,2 Hz
Ce paramètre détermine la vitesse de l'effet.

Depth
Plage : 0 - 100 %
Ce paramètre détermine la profondeur de l'effet.

Range
Valeurs : Low ou Mid
Le paramètre Range détermine la bande de fréquence sur laquelle agit le Phaser.

Feedback
Plage : -100 - 100%
Ce paramètre détermine le niveau du signal traité réinjecté en entrée de l'effet.



N'hésitez pas à essayer l'inversion de phase dans vos expérimentations sonores.

FX Lev
Plage : 0 - 100 %
The level of the Phaser effect.

REMARQUES IMPORTANTES SUR LA SECURITE

Prenez le temps de lire ces remarques avant d'utiliser l'appareil. Veillez à les conserver en vue d'une utilisation ultérieure.



Le symbole de l'éclair dans un triangle prévient l'utilisateur d'une tension dangereuse non isolée. Cette tension est suffisante pour représenter une menace sérieuse d'électrocution .



Le symbole représentant un point d'exclamation prévient l'utilisateur de la présence d'instructions importantes relatives à la maintenance et à l'utilisation de l'appareil.

Attention !

- Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, veillez à ne pas exposer cet appareil à la pluie ou à l'humidité.
- L'appareil ne doit pas être ouvert aux risques d'électrocution.
- Cet appareil doit être connecté à la terre.
- Utilisez un cordon secteur avec terre identique à celui livré avec l'appareil.
- Selon les normes secteur en vigueur et variant selon le pays d'utilisation de l'appareil, veillez à utiliser un cordon secteur approprié. En cas de doute, contactez votre distributeur ou revendeur TC.
- Veillez à utiliser le cordon secteur adapté aux caractéristiques du secteur de votre zone géographique. Consultez le tableau ci-dessous :

Tension	**Fiche secteur**
110 - 125 V	UL817 et CSA C22.2 n° 42.
220 - 230 V	CEE 7 page VII, SR section 107-2-D1/IEC 83 page C4.
240 V	BS 1363 de 1984. Caractéristiques pour câbles 13 A avec fusible et prise murale sans interrupteur.

- Installer l'appareil dans un rack correctement ventilé en laissant un espace au-dessus et au dessous de l'appareil.
- Cet appareil devra être installé à proximité directe de la prise secteur. La déconnexion du secteur devra pouvoir être facilement accessible.
- Ne pas installer l'appareil à proximité d'une source de chaleur (radiateurs, convecteurs, etc...).
- Veillez à solidifier la fixation de l'appareil dans le rack en ajoutant une fixation à l'arrière, notamment si vous montez l'appareil dans un rack destiné aux tournées.
- Utilisez uniquement une ligne humide pour nettoyer l'appareil.
- Ne jamais déconnecter la terre de la fiche secteur (fiche à trois contacts). Si votre installation électrique est ancienne ou ne répond plus aux normes actuelles, consultez un électricien.
- Protégez le cordon secteur de tout piétinement et de tout pincement, notamment à l'endroit où le cordon sort de l'appareil ou près de la fiche.
- Utilisez uniquement les fixations/accessoires spécifiés par le fabriquant.
- Veillez à débrancher l'appareil du secteur lors d'orages ou lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période importante.

REMARQUES IMPORTANTES SUR LA SECURITE

Maintenance
Cet appareil ne contient aucune pièce pouvant être remplacée par l'utilisateur. Toutes les opérations de maintenance doivent être réalisées par un personnel agréé. Consultez le service de maintenance lorsque :
- L'appareil a été endommagé (cordon secteur endommagé, etc.).
- Un liquide (pluie, liquides divers, etc.) ou un objet a pénétré dans le boîtier.
- L'appareil ne fonctionne pas correctement.
- L'appareil a subi une chute.

Cet appareil a passé avec succès les tests relatifs aux équipements numériques de classe B (provision 15 des réglementation fédérales américaines).
Ces tests ont été instaurés afin de garantir une protection suffisante contre les interférences parasites en environnement résidentiel.
Ce matériel génère, utilise et peut émettre des ondes radio qui peuvent, dans le cas d'une installation incorrecte, causer des interférences radio préjudiciables aux communications radio. Nous ne pouvons, en aucun cas, garantir l'absecnec totale d'interférences dans tous les cas d'installation.
Si cet équipement est source d'interférences radio et télévision parasites (vérifiable en plaçant l'appareil sous/hors tension), nous vous encourageons vivement à résoudre le problème de la façon suivante :

- Réorientez ou déplacez l'antenne de réception.
- Eloignez l'appareil et le récepteur.
- Connectez l'appareil à une ligne secteur différente de celle du récepteur
- Consultez le revendeur du matériel ou un spécialiste radio/TV.

Les utilisateurs désirant consulter le livret ("How à identify and Resolve Radio/TV interference Problems") publié par la Commission Fédérale pour les Communications peuvent se le procurer en écrivant à l'adresse suivante :
US. Government Printing Office, Washington, DC 20402, référence n° 004-000-0034-4.

Attention :
Toute manipulation sur cet appareil et non expressément évoquée dans ce manuel annule immédiatement la garantie.

For the customers in Canada/Utilisateurs canadiens :
This Class B Digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.
Cet appareil numérique de la classe B respecte les exigences du réglement sur le matériel brouilleur du Canada.

Certificat de conformité
TC Electronic A/S, Sindalsvej 34, 8240 Risskov, Danemark, déclare que le produit :

Double processeur d'effets M•ONE

couvert par ce certificat et marqué du label CE répond aux normes suivantes :

EN 60065 (IEC 60065)	Conditions de sécurité pour les appareils électroniques sur secteur d'utilisation générale.
EN 50081-1	Normes de compatibilité électromagnétique - Section 1 : utilisation résidentielle, commerciale et industrie légère.
EN 50082-1	Normes de compatibilité électromagnétique - Section 1 : utilisation résidentielle, commerciale et industrie légère.

relatives aux directives suivantes :
73/23/EEC, 89/336/EEC

Risskov, novembre 1999

Anders Fauerskov
PDG

ANNEXE - Tableau d'implémentation MIDI

DOUBLE PRocesseur d'effets M•ONE - NOVEMBRE - 1999

Fonction	Transmis	Reconnu	Remarques
Basic Channel	Default	1	1
	Changed	1-16	1-16
Mode	Default		
	Messages	X	X
	Altered		
Note Number		X	X
	True Voice	X	X
Velocity	Note ON	X	X
	Note OFF	X	X
After Touch	Key's	X	X
	Ch's	X	X
Pitch Bend		X	X
Control Change		A partir de 10	A partir de 10
Prog Change		O	O
System Excl.		O	O
Common	: Song Pos	X	X
	: Song Sel	X	X
	: Tune	X	X
System real time	: Clock	X	O
	: Commands	X	X
Aux Messages	: Local ON/OFF	X	X
	: All Notes OFF	X	X
	: Active Sense	X	X
	: Reset	X	X

Mot. 1 : 16-31 (MSB)
Mot. 1 : 48-63 (LSB)
Mot. 2 : 70-85 (MSB)
Mot. 2 : 102-117 (LSB)

Tous les contrôleurs sont codés sur deux octets.

O : OUI	**Mode 1 : OMNI ON, POLY**	**Mode 2 : OMNI ON, MONO**
X : NON	**Mode 3 : OMNI OFF, POLY**	**Mode 4 : OMNI OFF, MONO**

ANNEXE - Caractéristiques techniques

Entrées/sorties numériques

Connecteurs :	RCA (S/PDIF)
Formats :	S/PDIF (24 bits), EIAJ CP-340, IEC 958
Dither de sortie :	HPF/TPDF dither 24/20/16/8 bits
Fréquence d'échantillonnage :	44,1 kHz, 48 kHz
Retard de traitement :	0,1 ms à 48 kHz
Réponse E/S :	0 à 23,9 kHz ± 0,01 dB à 48 kHz

Entrées analogiques

Connecteurs :	Jack 6.35 mm, symétrique
Impédance, sym./asym. :	21 kOhms/13 kOhms
Niveau d'entrée max. :	+24 dBu
Niveau d'entrée pour 0 dBFS :	0 dBu
Sensibilité :	Avec réserve 12 dB : -12 dBu à +12 dBu
Conversion A/N :	24 bits, suréchantillonnage 128 x
Retard A/N :	0,65 ms/0,70 ms à 48 kHz/44,1 kHz
Plage dynamique :	100 dB typ, 20 Hz - 20 kHz
DHT :	typ < 92 dB (0,0025 %) à 1 kHz
Bande passante :	20 Hz à 20 kHz: +0/-0.1 dB à 48 kHz
Diaphonie :	<-95 dB, 20 Hz à 20 kHz

Sorties analogiques

Connecteurs :	Jack 6.35 mm, symétrique
Impédance symétrique/ asymétrique :	40 Ohms
Niveau de sortie max. :	+20 dBu (symétrique)
Plages de sortie :	Symétrique : 20/14/8/2 dBu Asymétrique : 14/8/2 dBu
Conversion N/A :	24 bits, suréchantillonnage 128 x
Retard N/A :	0,63 ms/0,68 ms à 48 kHz/44,1 kHz
Plage dynamique :	104 dB typ, 20 Hz - 20 kHz
DHT :	typ <-94 dB (0,002 %) à 1 kHz, +20 dBu en sortie
Bande passante :	20 Hz à 20 kHz, +0/-0,5 dB à 48 kHz,
Diaphonie :	<-100 dB, 20 Hz à 20 kHz

EMC

Conforme aux normes :	EN 55103-1 et EN 55103-2 FCC part 15, Class B, CISPR 22, Class B

Sécurité

Certification :	IEC 65, EN 60065, UL6500 et CSA E65

Environnement

Temp. de fonctionnement :	32° F à 122° F (0° C à 50° C)
Temp. de stockage :	-22° F à 167° F (-30° C à 70° C)
Humidité :	Max. 90 % sans condensation

Interface de commande

MIDI :	In/Out/Thru : DIN 5-broches
Pédale :	Jack 6,35 mm

Général

Finition :	Façade en aluminium anodisé Châssis acier peint

Affichage

Dimensions :	Ecran STN-LCD 23 caractères/280 icônes
Poids :	19" x 1.75" x 8.2" (483 x 44 x 195 mm) 4.1 lb. (1,85 kg)
Secteur :	100 à 240 V alternatif, 50 à 60 Hz (sélection automatique)
Consommation électrique :	<15 W
Garantie (pièces/main d'oeuvre) :	1 an