TYPHON

Analog Synthesizer

USER'S MANUAL



dre:adbox

Table des matières

1. Introduction
1.1 Fonctionnalités clés.....4
1.2 Dans la boîte 4
1.3 Schéma fonctionnel ….....5
1.4 Guide de démarrage rapide 6-7

2. Connexions
2.1 Considérations relatives à l'alimentation.....7-8
2.1.1 Mauvais effets secondaires de l'alimentation (ou du câble).....8
2.2 Entrée audio externe - utilisation de l'appareil comme boîtier d'effets 9

3. Commandes directes du moteur analogique (côté gauche).....10

4. Manuel général de l'écran….....11

5. Presets
5.1 Enregistrer un preset.....11
5.2 Charger un preset …….....12

6. Modulateurs (M1,M2,M3)
6.1 Généralités.....12
6.2 Destinations du modulateur et cibles personnalisées.....13-14
6.3 LFO 15
6.4 Générateur d'enveloppes 15
6.5 Tension aléatoire 16
6.6 Séquenceur pas à pas 16

7. Les effets Sinevibes (FX1,FX2,FX3)
7.1 FX1 : Distorsion et Bit crush.....17-18
7.2 FX2 : Enhancers (Chorus, Ensemble, Flanger).....18
7.3 FX3 : Réflexions (Delay, Ping pong, Reverb).....19

8. Autres réglages (page SET) 20

9. Séquenceur de notes
9.1 Contrôles 20
9.2 Éditer une séquence 21
9.3 Tactiques avancées du séquenceur de notes 22
9.4 Transposition de notes du séquenceur 22
9.5 Enregistrement de notes du séquenceur 23

10. Menus
10.1 Cibles personnalisées..... 24-25
10.2 Options de synchronisation 25
10.3 Molette de modulation 25
10.4 Vitesse 25
10.5 Aftertouch 26
10.6 Piste clé 26

Suite MENUS

10.7 Molette de hauteur 26
10.8 CC Midi.....26
10.9 Paramètres généraux 27

11. Implémentation Midi.....28

12. Raccourcis et fonctions cachées 29

13. Spécifications.....29

Introduction

Je n'ai jamais lu de manuels.

Donc, tout d'abord, permettez-moi de dire que si vous vous ennuyez à lire des manuels, n'hésitez pas à passer à la page 5 du guide de démarrage rapide.

Maintenant, si vous continuez à lire,
- vous attendez probablement juste l'arrivée du synthé, ou
- vous aimez lire (même si cela ne devrait vraiment pas être votre premier choix), ou
- vous avez juste besoin d'en savoir plus sur une certaine fonctionnalité (mais je suppose que vous venez d'aller à la **"Table des matières"** et que vous avez déjà sauté tout ce charabia), ou
- vous pensiez que l'auteur de ce manuel (qui est Yiannis) est un gars super cool et vous voulez vérifier de quoi il s'agit avec ce truc de Typhon (très peu probable).

En tout cas, merci d'avoir lu ce manuel.
Et dans le cas où vous avez acheté Typhon, merci deux fois.

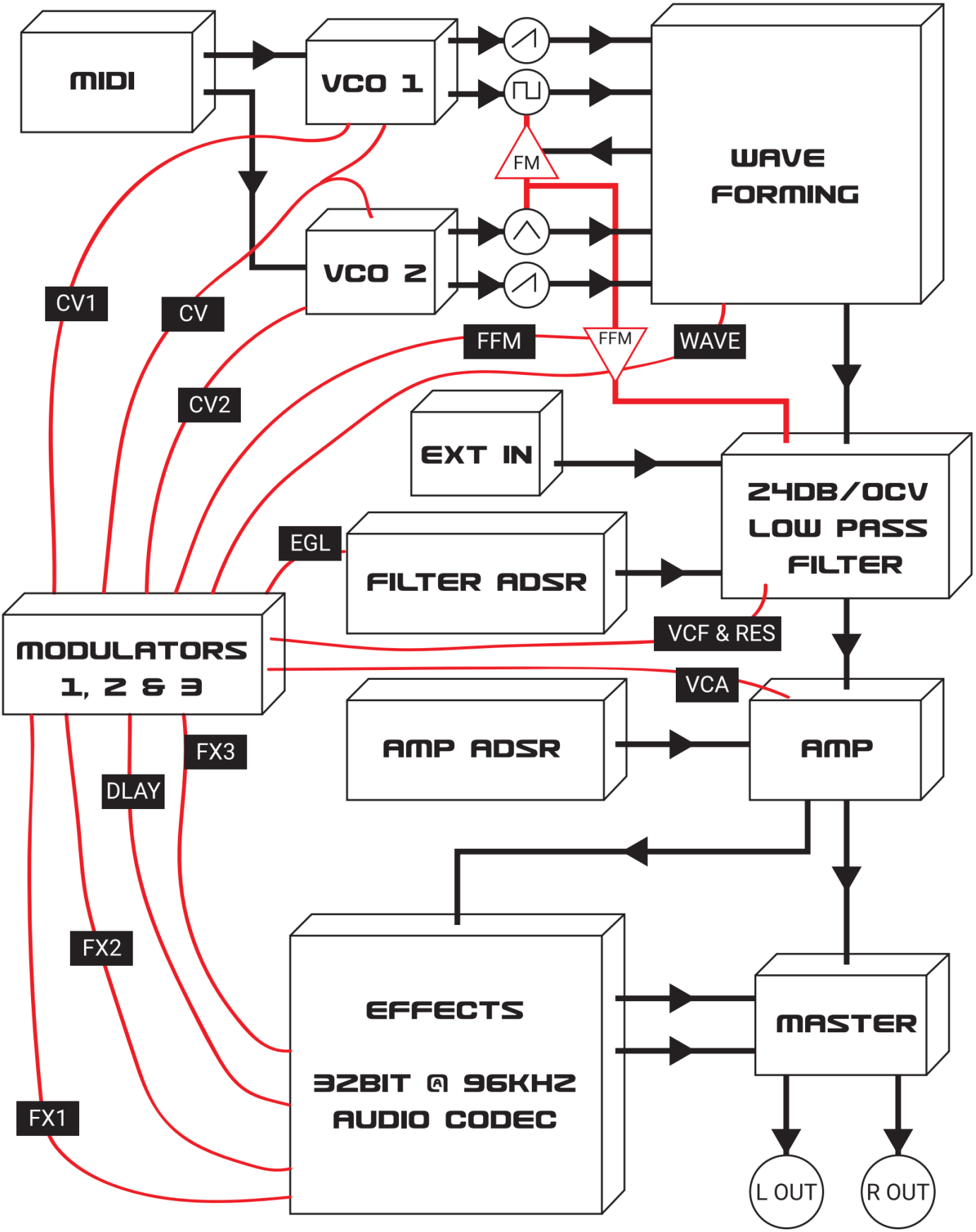
1.1 Caractéristiques principales

- 2 VCO analogiques - Un filtre passe-bas résonant analogique 24db/octave
- VCA analogiques
- 2 x générateurs d'enveloppe dédiés respectivement au filtre et à l'ampli
- 3 x modulateurs pouvant être soit un LFO, une enveloppe, un séquenceur aléatoire ou pas à pas - 32 bit @ 96kHz (selon le type d'effet) Effets stéréo DSP codés par Sinevibes comprenant :
    - 5 distorsions différentes
    - Un peu broyeur
    - 5 x effets Enhancer (chorus, ensemble, flanger, phaser, pitch shifter)
    - 2 types de retard différents
    - 3 types de réverbération différents
- Séquenceur 32 notes
- 256 presets (la banque A et la moitié de la banque B ne contiennent que des presets d'usine)
- Implémentation Midi étendue (via DIN5)
- L'entrée audio externe peut transformer cette boîte en unité d'effets ultime
- Gérer et échanger des préréglages avec le logiciel fourni gratuitement (téléchargement sur notre site Web)
- Alimenté via USB, vous pouvez obtenir 60 heures de jeu continu avec une banque d'alimentation de 20.000 mAh
- Boîtier tout en aluminium
- produit fabriqué en Grèce / UE

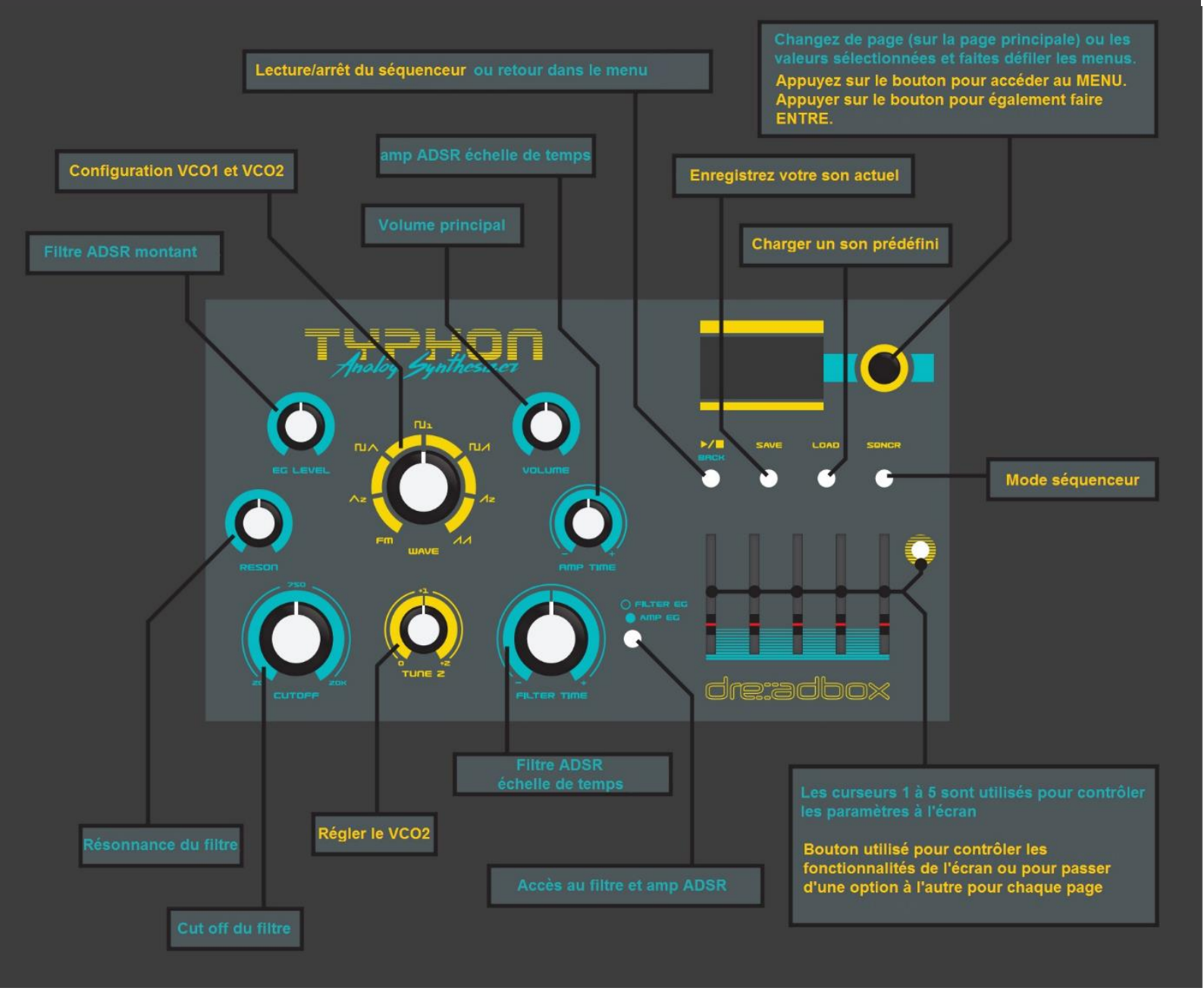
1.2 Dans la boîte

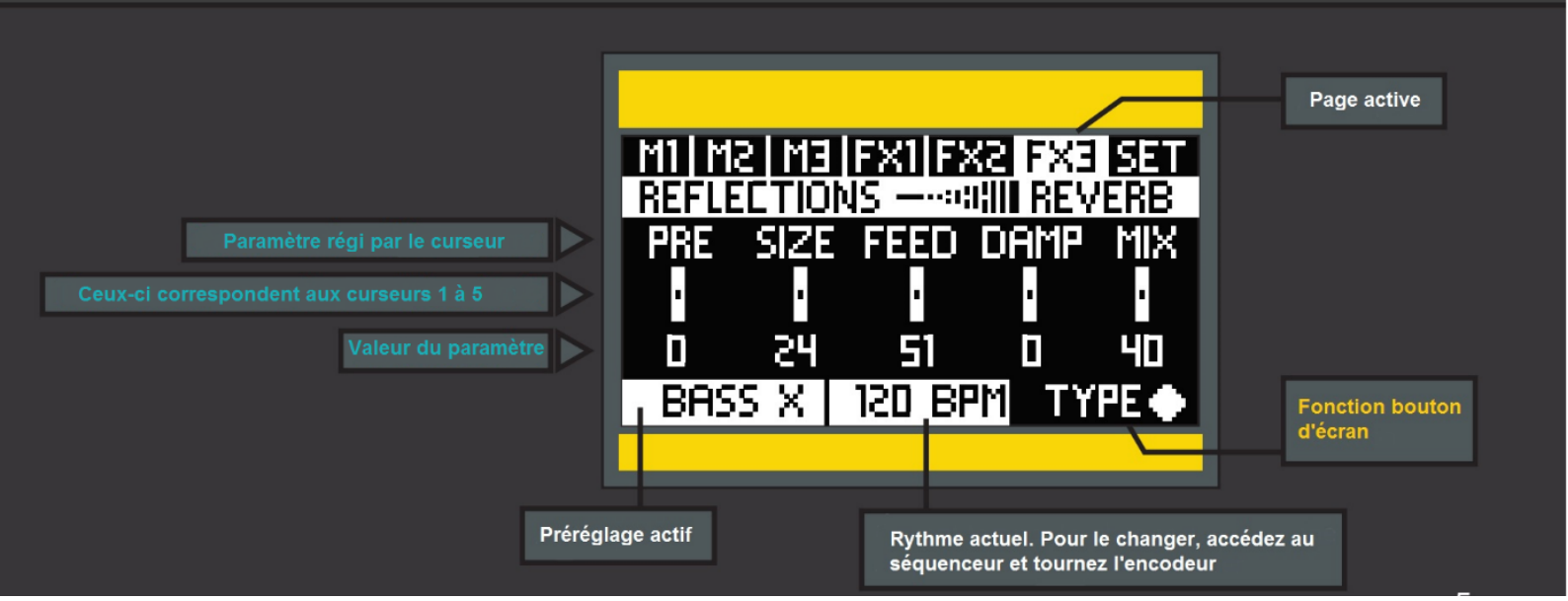
Vous trouverez un synthétiseur Typhon et un câble USB. Veuillez noter qu'un adaptateur secteur ou une alimentation USB n'est pas inclus, car de nos jours, nous en avons tous généralement peu qui traînent dans la maison. Presque n'importe quel adaptateur USB fonctionnera avec le Typhon, mais il y a quelques considérations d'alimentation, veuillez donc vérifier la section "Connexions" du manuel avant de brancher votre Typhon.

1.3 Schéma fonctionnel

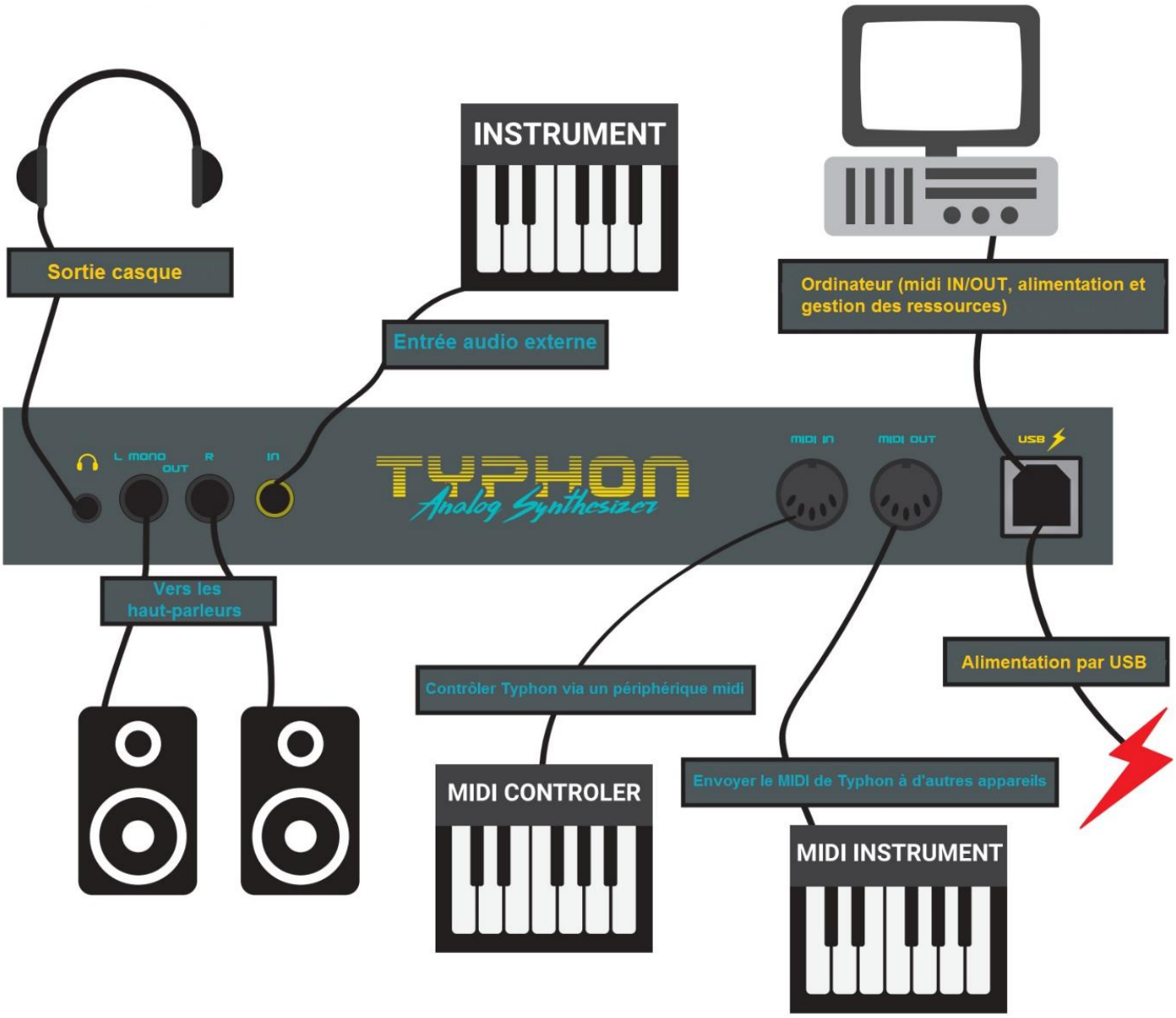


TYPHON Analog Synthesizer QUICK START GUIDE





2. Connexions



2.1 Considérations relatives à l'alimentation

Même si le Typhon est un synthétiseur analogique, il peut être alimenté avec un simple câble USB. En conférant à l'unité une mobilité supplémentaire, vous pouvez simplement utiliser une banque d'alimentation et jouer n'importe où (avec une banque d'alimentation de 20 000 mAh, vous pouvez alimenter et utiliser l'unité jusqu'à 60 heures).

La plupart des maisons de nos jours ont au moins une douzaine de câbles USB et d'adaptateurs d'alimentation qui traînent (à partir de smartphones, d'ordinateurs, d'imprimantes et d'autres appareils), nous ne pensions donc pas qu'il était utile d'en inclure un avec le Typhon et d'ajouter à déchets.

Alors, vous vous dites : « Puis-je utiliser n'importe quelle alimentation USB ? »
Oui, mais il y a certaines choses que vous devez considérer. Ne pas avoir d'adaptateur d'alimentation dédié signifie que, selon la qualité de l'alimentation USB ou votre connexion, cela peut entraîner un synthétiseur sale ou un bruit de fond. Cependant, vous pouvez facilement éviter ces situations en suivant ces règles simples :

- Lorsque vous allumez le Typhon, il se produit une rafale de bruit. Ceci est normal et pour le rencontrer, assurez-vous que le niveau de votre moniteur/ampli est éteint.
- Alimenter le Typhon et tous les appareils qui y sont connectés, à partir du même réseau électrique. Il faut surtout éviter d'utiliser des secteurs différents (par exemple une ligne secteur pour Typhon et une autre pour votre ampli/moniteur) qui ont un circuit de protection interne. Cela peut produire une génération de bruit constante à partir de la sortie du synthétiseur, qui ne peut être éliminée qu'en réinitialisant l'unité.
- Lorsque vous alimentez le Typhon à partir d'un ordinateur, si vous utilisez un DAW pour traiter l'audio de l'unité, une boucle de masse peut être créée, provoquant un bourdonnement notable. Dans ce cas, vous devez alimenter le Typhon à partir d'une alimentation différente fourni, et non du même ordinateur sur lequel vous exécutez la DAW.
- L'utilisation d'un câble USB très long peut également provoquer du bruit sur la ligne. Pour des performances sonores plus nettes, il est également préférable d'utiliser un câble USB sur lequel une perle de ferrite est installée.
- Assurez-vous que votre adaptateur secteur USB est conçu pour au moins 500 mA
- Les adaptateurs d'alimentation USB de mauvaise qualité doivent être évités.
- Et comme mentionné ci-dessus, lorsque vous utilisez une banque d'alimentation, assurez-vous qu'elle est de bonne qualité. Vous pouvez également alimenter un contrôleur de clavier avec la même banque d'alimentation.

2.1.1 Mauvais effets secondaires de l'alimentation (ou du câble) :

- Ne peut démarrer que les écrans du logo et ne jamais entrer dans la page principale
- Beaucoup de bruit, éléments sonores anormaux
- La mise à jour du firmware peut ne pas fonctionner
- Le gestionnaire de préréglages peut ne pas être en mesure de se connecter correctement
- L'écran peut clignoter ou se figer

Si vous ressentez l'un des effets ci-dessus, remplacez votre adaptateur et/ou votre câble dès que possible.
Vous devez également éviter de laisser le synthé sous tension lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une longue période (et cela devrait être une règle pour tout appareil électrique/électronique) pour diverses raisons. Le plus important est :
- Cercle de vie élargi
- La protection de l'environnement

2.2 Entrée audio externe - Utilisation de l'appareil comme boîte d'effets

Les effets étendus de Typhon le rendent idéal pour une utilisation comme boîte à effets.
Il y a certaines choses à considérer, mais avant de faire cela:

À la page 4, notez que EXT IN (entrée externe) passe par le filtre analogique et l'ampli, donc :
- L'oscillateur interne doit être coupé
- Le VCA doit être maintenu constamment ouvert
- Le filtre peut affecter le son, donc si le Cut off est complètement fermé, aucun son ne passera
- Les instruments frettés (ou les appareils de sortie de niveau inférieur) peuvent nécessiter une pré-amplification supplémentaire

"Alors, comment puis-je faire fonctionner mon entrée ? "

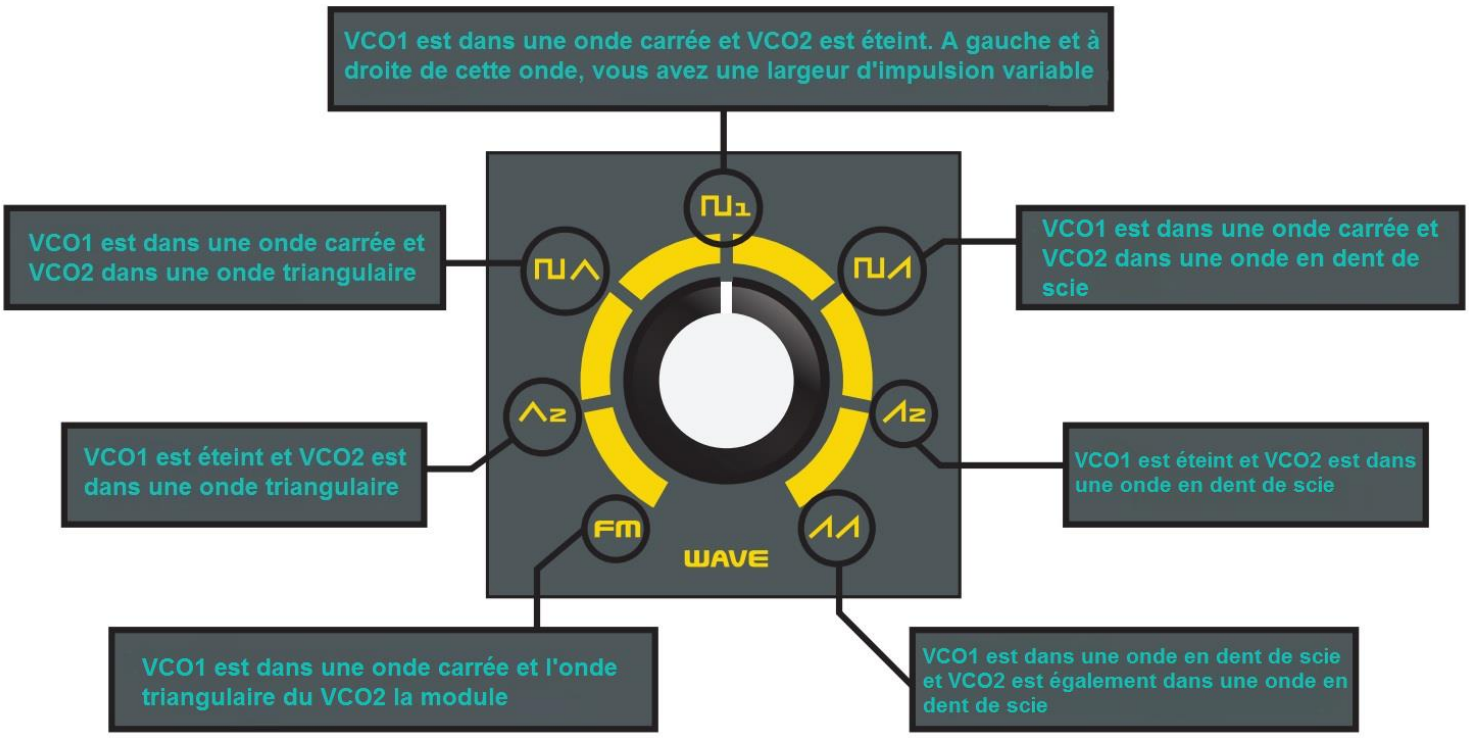
Deux façons:
1. Utilisez la banque préréglée d'usine C-1 ou
2. Faites votre propre réglage :
   - Assurez-vous que dans les paramètres globaux, vous avez le MASTER CLOCK en interne
   - Sur la page SET, ajustez chaque paramètre à 0 sauf VCA LVL à 100
   - Réglez Cut off du côté gauche au max, et reson au min
   - Maintenant, nous devons garder le VCA constamment ouvert. Allez sur n'importe quel
     modulateur (je préfère l'utilisation de M3) et réglez-le en mode "STEP".
   Configurez ensuite :

#	- 1
Étape	- 1
LVL	- 100
DEST	- VCA
LVL	- 100

Ce dernier ajustement réglera un modulateur de pas à 1 pas (donc constamment actif) sur le VCA et toujours au maximum, ce qui signifie que le VCA est constamment allumé.

3. Commandes analogiques directes du moteur (côté gauche)

Le côté gauche du Typhon est dédié à un ensemble de 8 commandes pour une sculpture sonore rapide et facile.



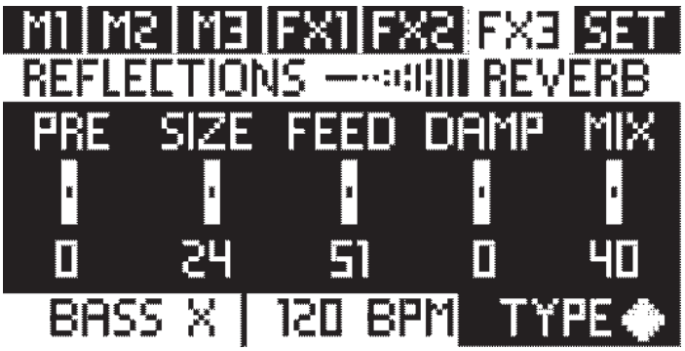
Wave : contrôle la forme d'onde, l'amplitude et le routage des deux oscillateurs. Avec un seul bouton, vous pouvez obtenir les combinaisons les plus intéressantes et les plus utiles que ces oscillateurs peuvent offrir. Tout en tournant le bouton, les ondes sélectionnées se fondent dans les paramètres d'onde et d'oscillateur adjacents, au lieu de simplement basculer brusquement.

Tune 2 : contrôle l'accord du deuxième oscillateur
Cut off : contrôle la fréquence de coupure initiale du filtre
Reson : contrôle la quantité de retour de filtre (Q ou résonance)
EG level : définit à quel point l'enveloppe ADSR du filtre module la coupure du filtre
Filter Time : met à l'échelle les paramètres initiaux de l'enveloppe ADSR du filtre de 10 fois plus lent, jusqu'à 6 fois plus rapide.
Amp Time : Met à l'échelle les réglages initiaux de l'enveloppe ADSR de l'ampli de 10 fois plus lent, jusqu'à 6 fois plus rapide.
Volume : Règle le niveau principal. Il est important de noter qu'il s'agit d'un paramètre global et du seul contrôle qui ne peut pas être stocké dans un préréglage.
Bouton Filter EG et Amp EG : vous permet d'accéder au mode d'édition ADSR. Sélectionnez le filtre ou l'ampli ADSR en appuyant sur le bouton "shift". Utilisez les curseurs pour modifier l'enveloppe. En appuyant à nouveau, vous quitterez le mode d'édition ADSR.

4. Manuel général de l'écran

Typhon est conçu pour être portable, de taille compacte et abordable, tout en offrant des fonctionnalités substantielles et une qualité de fabrication. Ce que nous avons proposé, c'est un petit écran OLED 128x64, contrôlé par quelques boutons, un encodeur rotatif et 5 curseurs.

L'idée générale, c'est que chaque fonctionnalité numérique a une page dédiée. Par exemple, il y a 3 modulateurs, donc il y a une page pour chacun d'eux (M1, M2, M3). Chacun des 5 curseurs est représenté par une ligne verticale sur l'écran, où le haut de cette ligne verticale montre la fonction du curseur et le bas de la ligne montre la valeur actuelle du curseur.



Sur la page principale, la rotation de l'encodeur fera un échange entre les pages, mais dans un menu, où vous avez des listes, cela fera défiler la liste. Pour une meilleure vue à ce sujet, vous pouvez également consulter l'image située sur le guide de démarrage rapide.

Pour appuyer sur Entrée, appuyez simplement sur l'encodeur vers le bas. Sur la page principale, cela accédera au menu. Le bouton retour, dans les pages d'édition du son (modulateurs, effets, séquenceur et enveloppes) est utilisé comme action de lecture/arrêt du séquenceur. Mais quand dans une liste ou dans un menu, où le retour est nécessaire, cela ne contrôlera pas la lecture/l'arrêt du séquenceur mais il agira comme une action de "retour".

5. Presets

Le Typhon dispose de 256 emplacements de stockage de patchs, divisés en 4 banques pour un accès facile. Au démarrage, Typhon charge la banque A, preset 1. Une fois le préréglage chargé, vous pouvez commencer à éditer et à sculpter votre son. Notez que vos modifications ne seront pas stockées sauf si vous " ENREGISTREZ " (SAVE) le patch.
Vous pouvez également sauvegarder, renommer, réorganiser, échanger et télécharger des préréglages en ligne avec le LOGICIEL DREADBOX, fourni gratuitement sur notre page Web à l'adresse www.dreadbox-fx.com/downloads

5.1 Chargement des presets :

- Appuyez sur " LOAD ".
- Tournez l'encodeur pour choisir une banque de A à D et sélectionnez-la en appuyant sur "LOAD" ou en poussant l'encodeur vers le bas.
- Tournez l'encodeur pour choisir un preset de 1 à 64 et sélectionnez-le en appuyant sur "LOAD" ou en poussant l'encodeur vers le bas.

Note : Pour accéder aux banques de sons, on peut aussi lancer le séquenceur puis appuyer sur load preset et tourner le potard de sélection. Quatre banques sont disponibles A-B usine et C-D.utilisateur.

5.2 Sauvegarde des presets :

- Appuyez sur " SAVE ".
- Choisissez une banque de A à D et sélectionnez-la en appuyant sur " SAVE " ou en appuyant sur l'encodeur
- Choisissez un preset à remplacer de 1 à 64 et sélectionnez-le en appuyant sur "SAVE" ou en poussant l'encodeur
- Un champ d'édition de nom apparaîtra. Vous pouvez avoir jusqu'à 7 lettres comme nom pour votre préréglage. Les caractères disponibles sont : " A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / - + % * . ? _ et l'ESPACE".
- Pour changer un caractère, tournez l'encodeur ; pour passer au caractère suivant, appuyez sur l'encodeur; pour revenir en arrière, appuyez simplement sur " BACK ".
- Lorsque vous avez terminé, appuyez sur " SAVE "
- SHORTCUTS (RACCOURCIS) : Vous pouvez maintenir enfoncé le bouton "shift" (le bouton à côté des curseurs) pour supprimer tous les caractères. Vous pouvez cliquer une fois sur le bouton "shift" pour supprimer le caractère sélectionné

6. Modulateurs

6.1 Généralités

Il y a 3 modulateurs disponibles, M1, M2, M3, qui peuvent être utilisés sur le Typhon. Ces 3 modulateurs peuvent fonctionner en même temps et avoir plusieurs destinations pour chaque modulateur avec des quantités de modulation différentes. Chaque modulateur peut être réglé sur l'une des 4 sources de modulation suivantes :

LFO | Envelope | Random generator | Step sequencer
LFO | Enveloppe | Générateur aléatoire | Séquenceur pas à pas

Même si chaque modulateur (M1, M2 ou M3) peut avoir plusieurs destinations, chaque modulateur ne peut avoir qu'une seule source de modulation. Ainsi, par exemple, M1 peut avoir un LFO qui module CV, Filter Cutoff et Amp, mais M1 ne peut avoir qu'UNE des 4 sources de modulation fonctionnant à la fois.

Chacune des sources de modulation dispose de 3 commandes dédiées pour façonner son mouvement. Ce sont toujours les 3 premiers curseurs. Les 2 derniers curseurs contrôlent toujours la destination (cible du modulateur) et le niveau (quantité de modulation). Ces paramètres sont conservés quelle que soit la source de modulation sélectionnée pour le modulateur.

Par exemple : vous définissez un LFO, avec DEST étant CV, défini sur LVL étant +10. Si vous basculez la source de modulation sur une enveloppe, DEST CV aura toujours une valeur de +10.
Notez que pour les destinations liées au CV (valeurs DEST de CV, CV1 ou CV2), les valeurs LVL vont de 0 à 0,9 puis de 1 à 24, les valeurs représentant des demi-tons, mais avec toutes les autres valeurs de destination possibles (DEST), Les valeurs LVL sont mises à l'échelle +/100.

6.2 Destinations du modulateur (DEST) et cibles personnalisées :

CV	Pitch des deux VCO
CV1	Pitch du VCO1
CV2	Pitch du VCO2
WAVE	Forme d'onde des oscillateurs (comme indiqué sur le bouton WAVE)
CUT	Filtre coupé - *Filter cut off*
VCA	Niveau AMP - *AMP level*
FX1	MIX montant du FX1 - *FX1 MIX amount*
FFM	Filtrer montant de la FM - *Filter FM amount*
FX2	MIX montant du FX2 – *FX2 MIX amount*
FX3	MIX montant du FX3 – *FX3 MIX amount*
1. _ _ _	Cible personnalisée 1 - *Custom target 1*
2. _ _ _	Cible personnalisée 2 - *Custom target 2*
3. _ _ _	Cible personnalisée 3 - *Custom target 3*

Les trois dernières cibles sont appelées cibles personnalisées, car elles sont choisies dans une liste.
Il y a deux façons d'accéder à cette liste :

1. Pendant que vous êtes sur la cible personnalisée que vous souhaitez modifier, maintenez enfoncé le bouton Shift (c'est-à-dire le bouton à côté des curseurs). Cela fera apparaître un menu , où vous devrez choisir le paramètre que vous souhaitez affecter.

2. Allez dans MENU (encodeur vers le bas) -- 1. CIBLES PERSONNALISÉES (1 CUSTOM TARGETS) -- puis choisissez le modulateur que vous souhaitez modifier -- et le numéro cible personnalisé.

Liste des cibles de modulation

	PARAMETER	SORT	NOTES
1	VCO PITCH	CV	
2	VCO 1 PITCH	CV1	
3	VCO 2 PITCH	CV2	
4	VCO WAVE	WAV	WAVE AS SHOWN ON THE LEFT SIDE
5	VCO LEVEL	VCO	FOR BOTH OSCILLATORS
6	VCF LOW PASS CUT OFF	CUT	
7	VCF HIGH PASS CUT OFF	HPF	As found on the FX1 page
8	VCF LOW PASS RESON	RES	
9	VCF EG LEVEL	EGL	
10	VCF EG TIME	VFT	
11	VCF FFM LEVEL	FFM	
12	VCA LEVEL	VCA	CONTROLS THE INITIAL LEVEL
13	AMP EG TIME	AET	
14	M1 CUSTOM 1 LEVEL	M11	NOT AVAILABLE ON M1 AND M2
15	M1 CUSTOM 2 LEVEL	M12	NOT AVAILABLE ON M1 AND M2
16	M1 CUSTOM 3 LEVEL	M13	NOT AVAILABLE ON M1 AND M2
17	M2 CUSTOM 1 LEVEL	M21	NOT AVAILABLE ON M2 AND M3
18	M2 CUSTOM 2 LEVEL	M22	NOT AVAILABLE ON M2 AND M3
19	M2 CUSTOM 3 LEVEL	M23	NOT AVAILABLE ON M2 AND M3
20	M3 CUSTOM 1 LEVEL	M31	NOT AVAILABLE ON M1 AND M3
21	M3 CUSTOM 2 LEVEL	M32	NOT AVAILABLE ON M1 AND M3
22	M3 CUSTOM 3 LEVEL	M33	NOT AVAILABLE ON M1 AND M3
23	M1 RATE	M1R	NOT AVAILABLE ON M1 AND M2
24	M2 RATE	M2R	NOT AVAILABLE ON M2 AND M3
25	M3 RATE	M3R	NOT AVAILABLE ON M1 AND M3
26	FX1 PARAMETER 1	F11	
27	FX1 PARAMETER 2	F12	
28	FX1 MIX	FX1	
29	FX2 PARAMER 1	F21	
30	FX2 PARAMER 2	F22	
31	FX2 PARAMER 3	F23	
32	FX2 PARAMER 4	F24	
33	FX2 MIX	FX2	
34	FX3 PARAMER 1	F31	
35	FX3 PARAMER 2	F32	
36	FX3 PARAMER 3	F33	
37	FX3 PARAMER 4	F34	
38	FX3 MIX	FX3	
39	SEQUENCER DIVISIONS	SDV	THIS WILL MODULATE THE DIVISION SLIDER, SO IT DEPENDS ON WERE THE SLIDER WAS LAST LEFT TO. Range is 32 to 1
40	SEQUENCER TEMPO	TEM	+/- 500 BPM RANGE. CAPS AT 0 BPM AND 1000BPM

6.3 LFO

La source de modulation LFO ou oscillateur basse fréquence, est la forme de modulation la plus simple et la plus courante que l'on puisse trouver dans la synthèse analogique. Un ensemble de valeurs est produit en fonction de la forme d'onde sélectionnée, et lorsque cette forme d'onde se termine, elle recommence. Vos contrôles sont :

RATE : La vitesse à laquelle le cycle de la forme d'onde sélectionnée est terminé, ou simplement, la vitesse de la modulation.

WAVE : La forme d'onde du LFO . Vous pouvez choisir entre Triangle, Carré, 25% Pulse, Trapèze et Chaos Saw. À chaque cycle, la Chaos Saw génère de manière aléatoire des ondes de scie à une amplitude ou à un niveau différent.

FADE : Contrôle dynamique du LVL du LFO. Lorsqu'il est réglé sur des valeurs positives, un fondu entrant se produit. Avec des valeurs négatives, le LFO s'éteint jusqu'à ce qu'il atteigne 0 LVL. Une valeur de -100 signifie un LFO unique. Pour aucun fondu, définissez simplement cette valeur sur 0.

DEST : destination ou cible de la modulation

LVL : Niveau de modulation pour la destination sélectionnée. Vous pouvez avoir des valeurs négatives. Cela vous permet de modifier la forme d'onde de 180 degrés. Par exemple, la scie baisse avec des valeurs positives (+), mais augmente avec des valeurs () négatives.

6.4 Envelope

Avec la source de modulation d'enveloppe, un ensemble de valeurs est produit sur la base d'une enveloppe définie par l'utilisateur. Contrairement au LFO (qui se répète), l'enveloppe ne s'exécute qu'une seule fois (un seul coup) lorsqu'elle est déclenchée. C'est également une caractéristique courante de la synthèse analogique, principalement utilisée pour l'expression de l'amplitude et du filtre.

Vos contrôles sont :

A : Attack, définit la vitesse à laquelle les valeurs augmentent pour le premier pas de l'enveloppe.

D/R : Decay / release, détermine le taux de chute des valeurs pour les étapes de déclin et de relâchement de l'enveloppe.

S : Sustain, définit le niveau auquel les valeurs sont maintenues ou maintenues lorsqu'une touche est enfoncée.

DEST : Destination ou cible de modulation

LVL : Niveau de modulation pour la destination sélectionnée. Vous pouvez avoir des valeurs négatives. Cela vous permet de façonne l'enveloppe dans la direction opposée.

6.5 Random

La source de modulation aléatoire, c'est exactement ce que le titre décrit :
Un générateur de valeurs aléatoires, ou aussi fréquemment appelé (mais pas correctement) un sample and hold (Échantillonner et tenir).

Vos contrôles sont :

RATE : Vitesse à laquelle les différentes valeurs sont produites aléatoirement. Lorsque le LFO est synchronisé avec le BPM de l'unité, cela sera également régi par les divisions BPM
LAG : Moment auquel différentes valeurs glissent
PROB : Chances (Probabilité) qu'une nouvelle valeur soit produite
DEST : Destination ou cible de modulation
LVL : Niveau de modulation pour la destination sélectionnée. Vous pouvez avoir des valeurs négatives. Cela vous permet d'avoir le déplacement aléatoire dans des valeurs inversées.

6.6 Séquenceur pas à pas

Comme le séquenceur de notes, le séquenceur pas à pas est synchronisé avec le réglage BPM du Typhon, mais les deux ne doivent pas être confondus car les deux offrent des fonctions différentes. Alors que le séquenceur de notes agit comme un contrôleur jouant des notes, le séquenceur pas à pas n'est qu'un autre moyen de moduler des paramètres tels que la coupure du filtre ou les formes d'onde. des oscillateurs.

Le séquenceur pas à pas fonctionne toujours au taux de BPM, et il prendra également l'avance sur le paramètre du séquenceur de notes " DIVISIONS " (pour plus d'informations à ce sujet, consultez la section " Notes sequencer "). Le séquenceur pas à pas s'exécute en continu en arrière-plan, mais redémarre à chaque nouveau déclenchement de note ou à chaque fois que vous appuyez sur le bouton de lecture (lorsque le jeu est déjà engagé, il doit d'abord être arrêté avant de pouvoir reprendre l'action).

Vos contrôles sont :

#: Nombre d'étapes actives
Step: Étape choisie à modifier
->LVL: Selected step value
DEST: Destination ou cible de modulation
LVL: Niveau de modulation pour la destination sélectionnée. Vous pouvez également avoir des valeurs négatives. Cela permet à la modulation du séquenceur pas à pas de soustraire les valeurs de la destination.

Créez un motif de séquenceur pas à pas :

Faisons un motif simple qui module la coupure du filtre.

1. Appuyez sur l'encodeur et dans le menu, choisissez l'option 1. PRESET INITIAL
2. Réglez le bouton CUTOFF à environ 50 % et le bouton RESON à environ 70 % pour que le son s'assombrisse.
3. Sélectionnez M1 puis appuyez sur le bouton MODE (ou shift) jusqu'à ce que "STEP" soit armé
4. Réglez le premier curseur (#) sur 4
5. Sélectionnez « CUT » comme destination (curseur 4) et réglez son niveau à + 50 (curseur 5)
6. Sélectionnez STEP 1 (curseur 2) et réglez son LVL à 0 (curseur 3)
7. Sélectionnez STEP 2 (curseur 2) et réglez son LVL à 15 (curseur 3)
8. Sélectionnez STEP 3 (curseur 2) et réglez son LVL à 35 (curseur 3)
9. Sélectionnez STEP 4 (curseur 2) et réglez son LVL à 55 (curseur 3)

Appuyez maintenant sur une note avec votre clavier et vous remarquerez que le filtre est modulé au même taux de BPM comme le motif enregistré que vous venez de créer. Pour modifier le taux de motif, appuyez sur SQNCR et tournez l'encodeur. Pour plus d'informations sur le BPM, consultez ” 9. NOTE SÉQUENCER”

7. Les effets Sinevibes

(Sinevibes = Effets Vibrations sinusoïdales)

Typhon est équipé d'un ensemble d'effets DSP puissants développés par Sinevibes. Pour plus d'informations sur Sinevibes, veuillez visiter www.sinevibes.com

Un codec 32 bits de haute qualité, fonctionnant à 96 kHz, est utilisé pour produire ces effets, offrant une qualité sonore inégalée. La chaîne d'effets est ordonnée exactement comme elle est nommée. FX1, puis FX2, et enfin FX3.
Un seul type d'effets peut être actif pour chacune des 3 catégories. Par exemple, vous ne pouvez pas faire fonctionner les algorithmes de délai et de réverbération en même temps, car ils sont tous deux situés sur FX3. Lors de la modulation d'un paramètre FX (à l'aide de l'un des modulateurs), l'algorithme modulé sera celui qui est actuellement sélectionné ou armé pour FX1, FX2 ou FX3.
Tous les effets sont stéréo, mais seuls certains d'entre eux produiront un élément stéréo. Le reste des effets est toujours capable de traiter un signal stéréo.

7.1 FX1 : Filtre passe-haut Distorsion et Bit crush

Filtre passe-haut
Il s'agit d'un filtre passe-haut numérique à 2 pôles, qui est placé en série après le VCA et avant la chaîne d'effets. Bien qu'il soit résonnant, il ne peut pas produire d'auto-oscillations. Pour contourner complètement le filtre, réglez CUT sur 0.
Sa coupure (*cut off*)
la plage va de 20HZ jusqu'à 20.000HZ

Le reste de FX1 est dédié aux **algorithmes de distorsion**. Le Bit Crusher est également situé ici, comme nous le considérons d'être un effet de distorsion.

Vous pouvez choisir entre 6 algorithmes différents :

Hard Clipping | Foldback | S-curve | Triangle Clipping | Shred | Bit Crusher

Vos valeurs de contrôle sont globales pour tous les algorithmes et elles sont :

GAIN: Pré-gain de distorsion
LVL: Niveau de distorsion (0 = pas de son)
MIX: Mélange d'effets

Lors de l'utilisation de l'algorithme Bit Crusher, GAIN devient le taux d'échantillonnage et LVL la profondeur de bits.

7.2 FX2 : *Enhancers (Chorus, Ensemble, Flanger)

*(Enhancers = Améliorateurs)

FX2 est dédié à trois effets de délai (Delay) différents basés sur le temps et ceux-ci sont :

Chorus | Ensemble (a polyphonic chorus) | Flanger | Phaser | Pitch shifter

Chorus, Ensemble and Flanger:

DEPTH: Quantité de modulation montante
SPD: Vitesse de modulation
WIDTH: A 0, l'effet est MONO. Au fur et à mesure que vous avancez jusqu'à 100, les canaux gauche et droit sont séparés et un effet stéréo est produit. À 100, les canaux gauche et droit ont une modulation inversée à 180 degrés.
FEED: Retour de l'effet
MIX: Équilibre sec/humide. Ce paramètre est global pour les 3 algorithmes

Déphaseur de pôle barber (Barber pole phase shifter):

Basé sur l'algorithme de décalage de fréquence de Bode configuré avec une boucle de rétroaction positive, ce qui lui permet de produire une illusion audible de balayages de spectre résonnant à morphing sans fin. Ces balayages vont « vers le haut » avec des fréquences de phaser négatives, ou « vers le bas » avec des fréquences positives, et il est possible de passer en douceur entre ces états

SPD : Vitesse de déplacement
WIDTH : Propagation stéréo
FEED : Retour de phaseur (phaser feedback)
MIX: Mélange sec/humide

Pitch shifter granulaire (Granular pitch shifter):

Pitch = Lanceur
Shifter = Vitesse

Basé sur l'algorithme de décalage de fréquence de Bode configuré avec une boucle de rétroaction positive, ce qui lui permet de produire une illusion audible de balayages de spectre résonnant à morphing sans fin. Ces balayages vont ” vers le haut ” avec des fréquences de phaser négatives, ou ” vers le bas ” avec des fréquences positives, et il est possible de passer en douceur entre ces états.

SEMI L : Définit combien de demi-tons (vers le haut ou vers le bas) la hauteur change pour le canal gauche
SEMI R : Définit combien de demi-tons (vers le haut ou vers le bas) la hauteur change pour le canal droit
DAMP : C'est un filtre (passe haut à 1 à 100, et passe bas à -1 à -100) sur l'effet total
FEED : Commande de rétroaction (feedback control)°
MIX: Mélange sec/humide

7.3 FX3: Reflections (Delay, Ping pong, Large Reverb, Soft Reverb, Cloud Reverb)

FX3 est dédié aux effets de délai (Delay) et de réverbération et comprend :

- Delay (un delay stéréo qui peut avoir des temps de retard différents sur chaque canal)
- Retard de ping-pong
- Large Reverb (une énorme réverbération luxuriante)
- Soft Reverb (une version allégée de la grande réverbération)
- Cloud reverb (réverbération de type granulaire)

Les quatre premiers effets partagent deux commandes communes, qui sont régies par les curseurs 4 à 5 :

DAMP: Un filtre est ajouté à la boucle de rétroaction de l'effet. Les valeurs négatives définissent un filtre passe-bas et positif un filtre passe-haut
MIX: Équilibre sec/humide. Ce paramètre est global pour les 3 algorithmes

Les 3 premiers contrôles pour le Delay sont :
L: Temps de retard du canal gauche
R: Temps de retard du canal droit
FEED: Nombre de répétitions

Pour le Ping Pong:
TIME: Temporisation (Delay time)
EMPTY: Ce contrôle ne fait rien (empty = vide)
FEED: Nombre de répétitions

Pour la réverbération large et douce :

PRE: Temps de pré-delay. Un léger bourdonnement peut être entendu lors du changement de valeurs lorsque la réverbération est active
SIZE: Taille du morceau
FEED: Temps de décroissance

Réverbération Nuage

Cet effet enregistre en continu l'audio dans un tampon, et en même temps en lit jusqu'à 12 grains distincts, chaque grain ayant sa propre taille et sa propre position aléatoires dans le tampon. Avec le feedback et l'élargissement stéréo psychoacoustique supplémentaire, cela crée un effet de réverbération de « nuage de son » luxuriant.

Les contrôles sont :

TUNE : Désaccord de chaque grain (Detuning)
SIZE : Longueur des grains
FEED : Retour d'information (Feedback)
GRAIN : Quantité de grains actifs. De -12 à 12. Les valeurs négatives règlent la lecture à l'envers
MIX : Mélange sec/humide

8. Autres paramètres (page SET)

La page la plus à droite “ SET ” permet d'accéder aux paramètres suivants :

VCO GLIDE: Taux de portamento
VCO LVL: Niveau Vco1 et Vco2
VCF TRACK: Piste clé de coupure du filtre
VCF FFM: Modulation de fréquence du filtre (triangle VCO2 dans la coupure du filtre)
VCA LVL: Niveau prédéfini

LEGATO button: Legato activé ou désactivé (affectera le redéclenchement du portamento et de l'enveloppe)

9. Séquenceur de notes

9.1 Controls

Le séquenceur de notes est un module qui indique au Typhon quelles notes jouer, quand les jouer et comment les jouer. Vous pouvez avoir de 1 à 32 pas dans une séquence, couvrant une plage de notes de 6 octaves.

Pour accéder au séquenceur, appuyez sur le bouton SQNCR. En mode d'édition du séquenceur, le bouton sera allumé. Pour quitter le mode d'édition du séquenceur, appuyez à nouveau sur le bouton SQNCR.

En mode d'édition du séquenceur, l'ENCODEUR change maintenant de fonction : Tournez l'encodeur pour changer le taux de BPM, ou appuyez dessus pour copier/coller les réglages d'un pas dans un autre pas.

Vos commandes de séquenceur sont :

STEP: Choisissez l'étape que vous souhaitez modifier
OCV: Régler l'octave du pas
NOTE: Définir la note du pas
GATE: Longueur de la porte. Utilisez une valeur de 0 pour obtenir une note REST (pas de déclencheur) et une valeur de 100 pour obtenir une note TIE (qui lie l'étape actuelle à l'étape suivante de la séquence)
VEL: Valeur de vélocité du pas. Vous devez configurer une cible de vitesse dans le menu pour que cela fonctionne. Pour plus d'informations, consultez 10.4 “Velocity”

Et avec shift ON (le bouton à droite des curseurs), vous avez accès à ces contrôles :

LENG: Longueur de la séquence. Cela définit également la valeur max STEP que vous pouvez modifier
DVS: Divisions BPM
PROB: Chances qu'un pas soit joué. Si un pas n'est pas joué, un silence sera produit à la place.
SWI: Montant du swing. Pour plus d'informations sur le swing, consultez cet article génial https://www.attackmagazine.com/technique/passing-notes/daw-drum-machine-swing/

9.2 Edit a sequence - modifier une séquence

Essayons de créer une séquence simple de 4 pas en jouant C, E, G, B.
1. Appuyez sur l'encodeur et dans le menu, choisissez l'option 1. PRESET INITIAL
2. Appuyez sur SQNCR, puis appuyez sur SHIFT (bouton 1) et réglez :
   LENG = 4 (cela aura 4 étapes actives)
   DVS = 8 (produit 8 déclencheurs/BPM)
   PROB = 75 (cela permet 75% de chances qu'une note soit jouée)
   SWI = 50 (ce n'est pas un swing)
3. Quittez le mode SHIFT et sélectionnez la première étape à éditer : Avec le curseur 1 (STEP) choisissez 1.
4. Définir (Set):
   OCV = +2
   NOTE = C
   GATE = 50
   VEL = 0
5. Appuyez ensuite sur l'encodeur. Un message “ COPIÉ ” apparaîtra en bas à droite de l'écran. Sélectionnez STEP = 2. Puis poussez à nouveau l'encodeur vers le bas. Ce processus doit coller les paramètres de STEP 1 dans STEP 2.
6. A cette étape (2) changez NOTE en E et VEL en 25
7. Appuyez à nouveau sur l'encodeur et sélectionnez STEP 3. Appuyez à nouveau pour coller les 2 paramètres de l'étape.
8. A cette étape (3) changez la NOTE en G et VEL en 60
9. Appuyez une fois de plus sur l'encodeur et sélectionnez STEP 4. Appuyez à nouveau pour coller les 3 paramètres de l'étape
10. Maintenant sur cette étape (4) changez la NOTE en B et VEL en 100

Appuyez sur PLAY. Une séquence très simple sera jouée.

9.3 Advanced note sequencer tactics - tactiques avancées du séquenceur de notes

Pour faire suite à ce tutoriel, veuillez d'abord compléter le chapitre 9.2 “Edit a sequence” (Éditer une séquence).

Donc, nous avons une séquence en cours de lecture. Mettons maintenant la VELOCITY (Vitesse) en service :
1. Quittez le mode d'édition du séquenceur en appuyant sur le bouton SQNCR.
2. Appuyez sur l'encodeur et dans le menu, choisissez l'option 4 VELOCITY (Vitesse)
3. Choisissez l'option 5. CUT (Coupé)
4. Réglez sur 50
5. Appuyez sur “BACK” (Retour) pour quitter le menu.
6. Réglez le CUTOFF vers 10 heures. Vous pouvez également régler le RESON au maximum pour que le résultat soit plus spectaculaire.

Et enfin, ajoutons un séquenceur pas à pas à ceci :
1. Sur la page MAIN (Principale), sélectionnez M1
2. Appuyez sur MODE (bouton 1) jusqu'à ce que le séquenceur pas à pas soit armé.
3. SET (Ensemble) : # : 5
   Step : valeur choisie à modifier - voir ci-dessous
   ->LVL : valeur de pas sélectionnée - voir ci-dessous
   DEST : FX1
   LVL : +100
4. Choisissez : STEP 1 et réglez -> LVL 0
   STEP 2 et réglez -> LVL 40
   STEP 3 et réglez -> LVL 10
   STEP 4 et réglez -> LVL 100
   STEP 5 et réglez -> LVL 20

9.4 Note sequencer transpose - transposition du séquenceur de notes

Il s'agit d'une fonctionnalité constamment active, qui vous permet de transposer les notes d'un séquenceur de notes avec un contrôleur midi externe.

Pour l'utiliser, un séquenceur doit être actif (bouton Play activé). Par défaut, la base de la transposition est le Do médian note trouvée sur un contrôleur de clavier (C3). Frapper C3 n'aura aucun effet sur les notes jouées. Tout ce qui se trouve en dessous de C3 transposera la séquence vers le bas et au-dessus de C3 la transposera vers le haut. Par exemple, si vous appuyez sur D3 pendant qu'une séquence est en cours de lecture, toute la séquence sera transposée de 2 demi-tons vers le haut.

Remarques utiles :
- La note transposée sera prise en compte sur le prochain pas disponible, pas sur celui en cours
- Le fait d'appuyer sur plusieurs touches pendant la même étape n'aura aucun effet. Il ne transposera que sur le dernier joué.
- Transposer une note en dessous ou au dessus sur la plage de notes que le synthé peut reproduire (A0 à C8) jouera la note la plus basse ou la plus haute disponible.
- Transpose sera réinitialisé à sa valeur par défaut (C3) à chaque arrêt du séquenceur.

9.5 Note sequencer Record - enregistrement du séquenceur de notes

Cette fonction vous permet d'enregistrer des séquences à l'aide d'un contrôleur de clavier externe. Vous pouvez enregistrer la valeur de la note et la vélocité. La portée sera toujours réglée à 50 %.

Enregistrement d'une nouvelle séquence :
- Appuyez sur le bouton SQNCR pour accéder à la page d'édition du séquenceur.
- Pour démarrer l'enregistrement d'une nouvelle séquence, appuyez sur SHIFT et réglez STEPS # à 1
- Appuyez à nouveau sur SHIFT. Appuyez maintenant sur l'encodeur et maintenez-le enfoncé pendant 2 secondes. Le mot RECORD apparaîtra en bas à droite de l'écran.
- Appuyez sur une touche. Maintenant, RECORD est changé en APPEND et les valeurs des notes jouées sont enregistrées dans le pas sélectionné.
- Continuez à appuyer sur les touches. Après avoir appuyé sur 32 touches, le séquenceur atteint sa limite de pas et le mode d'enregistrement se termine automatiquement.
- Si vous souhaitez arrêter l'enregistrement à tout autre moment, appuyez une fois sur l'encodeur ou quittez la page du séquenceur

ASTUCE:
RECORD (Enregistrement) = en appuyant sur la touche, écraser l'étape en cours
APPEND (Ajouter) = en appuyant sur une touche enregistrer une nouvelle étape après celle que vous avez actuellement sélectionnée

Édition pendant l'enregistrement, réglez REST et TIE :
Pour éditer le dernier pas enregistré, vous pouvez normalement utiliser les curseurs , afin de changer manuellement la note, l'octave, le gate et la vélocité. C'est aussi la façon de définir une étape à REST ou TIE.

Pour éditer une étape précédemment enregistrée (disons que vous venez d'enregistrer l'étape #8 et que vous souhaitez éditer l'étape #2), utilisez simplement le curseur d'étape pour sélectionner l'étape #2. En faisant cela, l'indication en bas à droite devrait être RECORD, ce qui signifie que votre prochaine pression de touche enregistrera l'étape #2. Ensuite, avec le curseur d'étape , vous pouvez revenir à l'étape #8 APEND (Ajouter) et continuer à enregistrer votre séquence à partir du point où vous l'avez laissée, ou vous pouvez continuer à enregistrer à partir de l'étape #3.

ASTUCE:
Vous pouvez faire jouer le séquenceur pendant l'enregistrement, afin que vous puissiez écouter ce que vous avez édité jusqu'à présent.

10. Menu

Pour accéder au MENU, depuis la page principale, appuyez sur l'encodeur. Cela vous permettra de modifier et de gérer certains des paramètres les plus utiles pour contrôler Typhon.

1. *Custom Targets --> M1--> Custom1 to 3 --> *Target selection
M2--> Custom1 to 3 --> Target selection
M3--> Custom1 to 3 --> Target selection
**Custom Targets* = *Cibles personnalisées*
**Target selection* = *Sélection de la cible*

*2. Sync options --> M1 (free, key, bpm, bpm key)
M2 (free, key, bpm, bpm key)
M3 (free, key, bpm, bpm key)
FX3 (free, bpm)

**2. Options de synchronisation -->M1 (libre, clé, bpm, clé bpm)*
M2 (libre, clé, bpm, clé bpm)
M3 (libre, clé, bpm, clé bpm)
FX3 (libre, bpm)

3. Mod wheel --> (targets.. 0-100)
3. Velocity --> (targets.. 0-100)
4. Aftertouch --> (targets.. 0-100)
5. Key track --> (targets.. 0-100)
6. Pitch wheel --> (1-12)

*7. MIDI CC--> CC (enable or disable)
CC2 target (targets.. 0-100)
CC handling (overriding or additive)
CC list (shows the full CC documentation)

**7. MIDI CC--> CC (activer ou désactiver)*
Cible CC2 (cibles .. 0-100)
Manipulation CC (dérogatoire ou additif)
Liste CC (affiche la documentation CC complète)
8. Paramètres globaux--> Canaux Midi--> Input (1-16 ou All)
Output (à Through ou 1-16)
Mode de synchronisation de l'horloge principale (interne ou externe)
Control Handling--> (Gestion des contrôles) Knobs (Boutons) (attraper ou sauter)*
Sliders (Curseurs) (attraper ou sauter)*
REMARQUE : certains curseurs peuvent être toujours en mode Jump !
Firmware version
Hardware check (performs a hardware check)
Screen saver (never , 1min, 2min, 5min, 10min)

(catch or jump) = (attraper ou sauter)*

10.1 Custom Targets - Cibles personnalisées

A partir de ce menu, vous pouvez modifier la destination des cibles personnalisées situées en M1,2,3. Pour plus d'informations, consultez le paragraphe 6.2

10.2 Sync options - options de synchronisation

Vous pouvez choisir comment vos modulateurs se synchronisent, par rapport à l'horloge BPM interne ou avec chaque clavier/ déclenchement du séquenceur. Cette option ne fonctionne que pour les sources de modulateur LFO et RANDOM. Vous pouvez également configurer les temps de retard à régler en fonction du BPM. Notez que le temps de retard maximum est de 1 seconde, donc essayer de définir quoi que ce soit au-dessus de cela limitera simplement le temps à 1 seconde.
En saisissant cette option, vous accédez à la liste suivante :

1. M1 2.
2. M2 3.
3. M3
4. 4. FX3 (uniquement FREE et BPM disponibles - et uniquement pour les algorithmes DELAY et PING PONG)

Si vous choisissez l'une d'entre elles, vous devrez choisir l'une des options suivantes :

1. FREE (les modulateurs fonctionneront librement selon le RATE défini)
2. KEY (à chaque fois qu'une nouvelle note est enfoncée, les cercles du modulateur recommenceront)
3. BPM (tous les taux sont maintenant un div/mult du taux BPM)
4. BPM KEY (comme ci-dessus combiné avec KEY)

10.3 Mod Wheel - molette de modulation

Cela définira une ou plusieurs destinations pour la molette de modulation de votre contrôleur. En entrant dans cette option, il vous sera demandé de choisir une destination, puis le montant pour cette destination. Vous pouvez appuyer sur le bouton “ shift ” (celui à côté des curseurs) pour définir le paramètre sélectionné, ou tous les paramètres à 0 (si vous êtes dans la page de liste)

10.4 Velocity

Cela définira une ou plusieurs destinations pour le paramètre Velocity. En entrant dans cette option, il vous sera demandé de choisir une destination, puis le montant pour cette destination. Les ordres de vélocité peuvent être envoyés soit par un contrôleur midi externe, soit par des valeurs de vélocité dans la note séquenceur. Vous pouvez appuyer sur le bouton "shift" (celui à côté des curseurs) pour définir le paramètre sélectionné, ou tous les paramètres à 0 (si vous êtes dans la page de liste)

10.5 Aftertouch

Cela affectera l'aftertouch à une ou plusieurs destinations. L'aftertouch est contrôlé par la quantité de pression appliquée sur une touche et peut être trouvé sur de nombreux synthés. Après avoir entré cette option, il vous sera demandé de choisir une destination, puis le montant pour cette destination. Vous pouvez appuyer sur le bouton "shift" (celui à côté des curseurs) pour définir le paramètre sélectionné, ou tous les paramètres à 0 (si vous êtes dans la page de liste)

10.6 Key Track

Cela définira une ou plusieurs destinations pour le paramètre de piste clé. Le suivi des touches ajoutera un décalage, en fonction de la note jouée par le synthé. En entrant dans cette option, il vous sera demandé de choisir une destination, puis le montant pour cette destination. La piste de touche peut être entrée soit par un contrôleur MIDI externe, soit par des valeurs de note dans le séquenceur de notes. Vous pouvez appuyer sur le bouton "shift" (celui à côté des curseurs) pour définir le paramètre sélectionné, ou tous les paramètres à 0 (si vous êtes dans la page de liste)

10.7 Pitch Wheel - roue de hauteur

La molette de pitch est un outil essentiel utilisé lors de la lecture d'un clavier, permettant au joueur de faire varier la hauteur vers le haut ou vers le bas d'un nombre défini de demi-tons. Ici, vous pouvez choisir le nombre maximum de demi-tons que la hauteur va augmenter ou diminuer.

10.8 MIDI CC

Ici, vous pouvez configurer le comportement MIDI CC du Typhon.

En entrant dans ce paramètre, vous avez le sous-menu suivant :

1. CC - ENABLED / DISABLED.
   Cela inclura également les messages de changement de programme. Mieux vaut les désactiver lorsqu'ils ne sont pas utilisés, car certains contrôleurs envoient des commandes CC par défaut

2. CC2 TARGET
   Cela définira une ou plusieurs cibles pour le paramètre CC2. CC2 est une commande midi associée à l'origine à des contrôleurs de souffle, pouvant être utilisés par un contrôleur externe ou par un DAW. En entrant dans cette option, il vous sera demandé de choisir une destination, puis le montant pour cette destination. Vous pouvez appuyer sur le bouton "shift" (celui à côté des curseurs) pour définir le paramètre sélectionné, ou tous les paramètres à 0 (si vous êtes dans la page de liste)

3. CC HANDLING- OVERRIDING / ADDITIVE

Cela indiquait ce que ferait la valeur CC entrante : Remplacer et ignorer complètement la valeur précédente, ou ajouter sa valeur à la valeur actuelle.

4. CC LIST

Ceci est juste une liste de CC midi pour référence, qui ne peuvent pas être modifiés.

10.9 Global settings - **paramètres généraux**

1. MIDI CHANNELS --> ENTRÉE *Input* (1-16 ou ALL *tous*)
SORTIE *Output* (1-16 ou TROUGH *par*)

Ici, vous pouvez sélectionner à quel canal votre synthé répond.

2. MASTER CLOCK - INTERNAL / EXTERNAL

C'est un choix de savoir si le synthé aura son réglage BPM interne, ou répondra à une horloge MIDI externe, envoyée par d'autres appareils MIDI

3. CONTROL HANDLING

Ici, vous pouvez choisir si vos curseurs/boutons répondent directement aux changements (JUMP), ou si l'utilisateur doit passer au-dessus de la valeur stockée actuelle avant que les changements ne commencent à s'appliquer (GRAB).

4. FIRMWARE VERSION

Juste un numéro indiquant votre version actuelle du firmware

5. HARDWARE CHECK

Ceci est principalement utilisé sur notre atelier pour vérifier le synthé. N'hésitez pas à l'essayer.

6. SCREEN SAVER

Ceci est utilisé pour mettre l'écran dans un état OFF, lorsqu'il n'est pas utilisé afin de prolonger sa durée de vie. Nous suggérons fortement de l'avoir engagé, même sur le cercle de 10 minutes. Le temps commence à compter à partir du moment où le l'écran (PAS le synthé) reste inactif. Lorsque le temps défini s'écoule sans changement, l'écran devient noir et vous pouvez quitter ce mode de l'une des manières suivantes :

- Tourner ou pousser l'encodeur
- Appuyez sur le bouton SHIFT
- Appliquer toute modification à l'écran. Notez que si vous avez les curseurs en mode capture, l'écran ne s'allumera pas ON tant qu'une modification des valeurs n'aura pas été appliquée.

11. Implémentation MIDI

Typhon peut accepter les messages MIDI suivants :

- Note ON/OFF
- Note Number
- Aftertouch
- Velocity
- Modulation Wheel
- Pitch Bend
- MIDI CC
- Programm changes
- Clock
- Transport messeges

Voici une liste des commandes CC actuellement ouvertes

1. MOD WHEEL	...	63. M2 CUT LEVEL
2. CC2	33. VCF EG LEVEL	...
3. RESONANCE	34. VCA EG ATTACK	65. M2 VCA LEVEL
4. CUTOFF	35. VCA EG DECAY	66. M2 FX1 LEVEL
5. WAVE	36. VCA EG SUSTAIN	67. M2 FFM LEVEL
6. OSC 2 TUNE	37. VCA EG RELEASE	68. M2 FX2 LEVEL
7. GLIDE AMOUNT	38. VCA EG TIME	69. M2 FX3 LEVEL
8. VCO'S LEVEL	...	70. M2 CUSTOM 1 LEVEL
9. FILTER TRACKING	40. M1 PARAMETER 1	71. M2 CUSTOM 2 LEVEL
...	41. M1 PARAMETER 2	72. M2 CUSTOM 3 LEVEL
11. FILTER FM AMOUNT	42. M1 PARAMETER 3	73. M3 PARAMETER 1
12. HP CUT OFF	43. M1 CV LEVEL	74. M3 PARAMETER 2
13. HP RESONANCE	44. M1 CV1 LEVEL	75. M3 PARAMETER 3
14. FX1 PARAMETER 1	45. M1 CV2 LEVEL	76. M3 CV LEVEL
15. FX1 PARAMETER 2	46. M1 WAVE LEVEL	77. M3 CV1 LEVEL
16. FX1 MIX	47. M1 CUT LEVEL	78. M3 CV2 LEVEL
17. FX2 PARAMETER 1	48. M1 VCA LEVEL	79. M3 WAVE LEVEL
18. FX2 PARAMETER 2	49. M1 FX1 LEVEL	80. M3 CUT LEVEL
19. FX2 PARAMETER 3	50. M1 FFM LEVEL	81. M3 VCA LEVEL
20. FX2 PARAMETER 4	51. M1 FX2 LEVEL	82. M3 FX1 LEVEL
21. FX2 MIX	52. M1 FX3 LEVEL	83. M3 FFM LEVEL
22. FX3 PARAMETER 1	53. M1 CUSTOM 1 LEVEL	84. M3 FX2 LEVEL
23. FX3 PARAMETER 2	54. M1 CUSTOM 2 LEVEL	85. M3 FX3 LEVEL
24. FX3 PARAMETER 3	55. M1 CUSTOM 3 LEVEL	86. M3 CUSTOM 1 LEVEL
25. FX3 PARAMETER 4	56. M2 PARAMETER 1	87. M3 CUSTOM 2 LEVEL
26. FX3 MIX	57. M2 PARAMETER 2	88. M3 CUSTOM 3 LEVEL
27. VCF EG ATTACK	58. M2 PARAMETER 3	89. SEQ LENGTH
28. VCF EG DECAY	59. M2 CV LEVEL	90. SEQ DIVISION
29. VCF EG SUSTAIN	60. M2 CV1 LEVEL	91. SEQ PROBABILITY
30. VCF EG RELEASE	61. M2 CV2 LEVEL	92. SEQ SWING
31. VCF EG TIME	62. M2 WAVE LEVEL	

12. Raccourcis et fonctions cachées

1. Lors de la sauvegarde des préréglages : vous pouvez maintenir enfoncé le bouton “shift” (le bouton à côté des curseurs) pour supprimer tous les caractères. Vous pouvez cliquer une fois sur le bouton "shift" pour supprimer le caractère sélectionné

2. Sélection de la cible personnalisée des modulateurs : pendant que vous êtes sur la cible personnalisée que vous souhaitez modifier, maintenez enfoncé le bouton “shift”. Cela fera apparaître un menu, où vous devrez choisir le paramètre que vous souhaitez affecter.

3. Menu modulations (Mod wheel, Velocity, Aftertouch, Key track, CC2) Vous pouvez appuyer sur le bouton SHIFT pour régler le paramètre sélectionné, ou tous les paramètres à 0 (si vous êtes dans la page de liste)

4. Remarque Enregistrement du séquenceur : Appuyez sur le bouton SQNCR pour accéder à la page d'édition du séquenceur. Appuyez maintenant sur l'encodeur et maintenez-le enfoncé pendant 2 secondes. Le mot RECORD apparaîtra en bas à droite de l'écran.

5. Remarque Copie pas à pas du séquenceur : Appuyez sur le bouton SQNCR pour accéder à la page d'édition du séquenceur. Appuyez sur l'encodeur. Un message “COPIED”apparaîtra en bas à droite de l'écran. Sélectionnez une autre étape. Ensuite, poussez à nouveau l'encodeur vers le bas. L'étape d'origine est maintenant copiée sur celle sélectionnée.

13. Spécifications

Alimenté par USB (au moins 1000mA) 60 heures de jeu avec une banque d'alimentation portable de 20 000 mA
Entrée et sortie MIDI Din5 Sortie stéréo asymétrique ¼ de pouce
Sortie casque symétrique ⅛ pouces
Entrée audio mono asymétrique ⅛ de pouce (pour le routage via Typhon FX)

Dimensions : 23x13x6cm
Poids : 1kg