introduction

Bienvenue sur Vienna Synchron Player! Nous sommes fiers de vous présenter cette prochaine étape dans le développement d'exemples de joueurs.

Comme ses prédécesseurs, Vienna Instruments et Vienna Instruments PRO, ce lecteur d'échantillons sera la base de nombreux nouveaux produits qui présentent le son fantastique de Synchron Stage Vienna!

À propos de Vienna Synchron Player

Le moteur Synchron Player est conçu pour gérer les enregistrements multi-microphones de manière très efficace et intuitive. Notre objectif principal est de fournir un aperçu rapide de toutes les articulations disponibles dans une arborescence, avec plusieurs onglets pour éditer ces articulations et de mélanger tous les microphones disponibles avec la table de mixage intégrée pour convenir à toutes les situations de mixage, du format stéréo au son surround immersif.



L'interface est à la fois évolutive et redimensionnable, elle est donc prête pour la rétine et s'adaptera à toutes les tailles d'écran.

Regardez nos vidéos d'introduction sur les chaînes de synchronisation I pour avoir une première impression:

Installation

Le ViennaKey

La ViennaKey est la clé USB eLicenser qui détient la licence pour vos collections enregistrées.

Au lieu de ViennaKey, vous pouvez également utiliser un autre eLicenser (par exemple, des clés USB de Steinberg ou Arturia) pour stocker votre (vos) licence (s).

enregistrement

Avec codes d'activation

REMARQUE

Vous allez télécharger et installer votre **exemple de contenu** avec le **gestionnaire de téléchargement de Vienne** .
Tous les **derniers logiciels pour vos produits enregistrés** seront disponibles sur **MyVSL** .

Dans le cas où **vous avez reçu un e-mail de confirmation avec des codes d' activation,** vos produits achetés sont déjà enregistrés et assignés à votre compte (vos produits ont été enregistrés à l' achat en ligne ou dans votre magasin de musique).

Vous n'avez pas besoin d'enregistrer de numéros de série! Connectez simplement votre USB eLicenser à votre ordinateur et cliquez sur le **(s) code (s) d'activation que** vous avez reçu avec votre e-mail de confirmation.

Avec numéro de série

Vous avez reçu un **numéro** de **série** de votre revendeur. Dans ce cas, veuillez enregistrer ce numéro de série dans MyVSL . Vous verrez votre **code d'activation** immédiatement; un e-mail contenant ce code vous sera envoyé en guise de sauvegarde.

REMARQUE

Si vous ne l'avez pas déjà fait, veuillez utiliser ces codes d'activation pour télécharger votre (vos) licence (s) comme décrit dans le chapitre *eLicenser Control Center* ci-dessous. Vous avez besoin d'un accès Internet pour télécharger votre (vos) licence (s).

Configuration requise

Vienna Synchron Player fonctionne sur les ordinateurs PC Intel Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2 avec Windows 7, versions 64 bits et sur les ordinateurs Intel Core2Duo avec Mac Mac OS 10.10 (dernière mise à jour) ou supérieur. Comme nos produits de la série Synchron contiennent plusieurs positions de microphone, vous bénéficierez de l'utilisation de disques SSD et vous aurez besoin d'au moins **8 Go de RAM** disponibles.

Profitez de la (dés) activation des canaux dans votre table de mixage pour optimiser les performances (notamment pour le jeu en direct). Cela déchargera les échantillons en arrière-plan, ce qui réduira l'utilisation de la RAM.

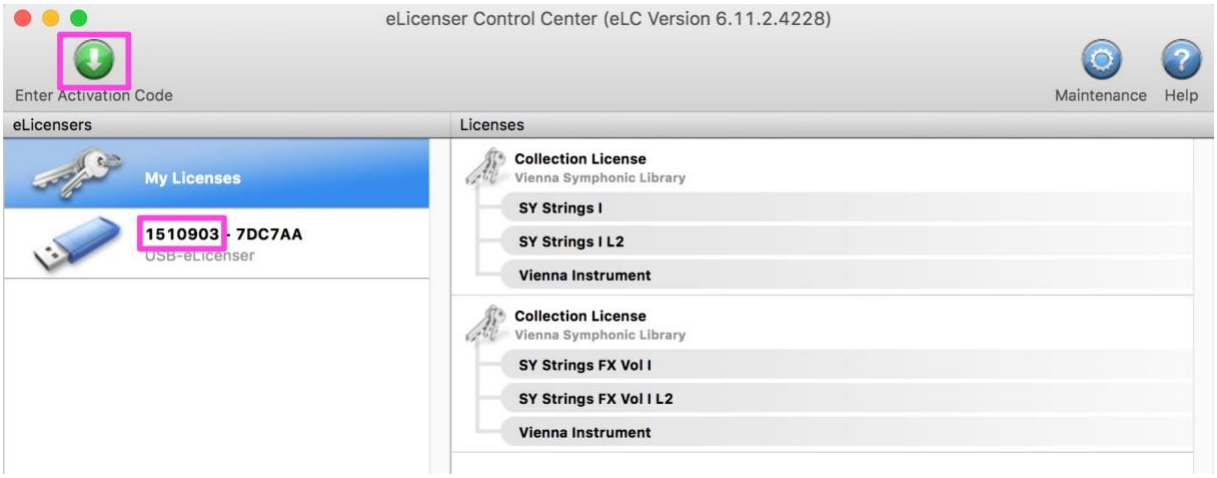
Centre de contrôle eLicenser

Le *eLicenser Control Center* gère vos licences. Veuillez vous assurer que vous utilisez la dernière version, disponible sur www.elicenser.net .

N'oubliez pas que vous avez besoin d'un ViennaKey (ou d'un Steinberg ou d'un Arturia eLicenser, anciennement Syncrosoft) pour stocker vos licences. Vous devez **enregistrer votre clé** chez nous, afin d'être en sécurité en cas de dommage (les 6 ou 7 premiers chiffres de la clé sont importants, comme indiqué sur la capture d'écran ci-dessous).

Le téléchargement de votre licence est simple: assurez-vous que votre *ViennaKey* est inséré, lancez eLicenser *Control Center* , cliquez sur **Enter Activation Code** et collez votre code d'activation dans le champ respectif (vous pouvez coller le code complet dans le premier champ). Vous serez guidé à travers le reste de la procédure. Une connexion Internet doit être disponible pour ce processus.

Vous pouvez bien sûr télécharger votre licence sur n'importe quel ordinateur Internet, au cas où votre ordinateur musical ne serait pas connecté à Internet.



Si le téléchargement de votre licence a été interrompu pour une raison quelconque, veuillez cliquer sur **Maintenance** (dans le coin supérieur droit) - cela terminera automatiquement le téléchargement de votre licence!

N'oubliez pas que vous aurez besoin de l'exemple de contenu et de la licence de vos produits Synchron Series ainsi que du dernier logiciel Synchron Player installé avec une *ViennaKey* sur votre (vos) ordinateur (s)!

Programmes et fichiers installés

Le plug-in *Synchron Player lui* -même sera installé dans vos dossiers de plug-ins. Votre dossier Programmes / Applications contiendra également un programme d' *installation de la bibliothèque de synchronisation* pour permettre l'installation manuelle.

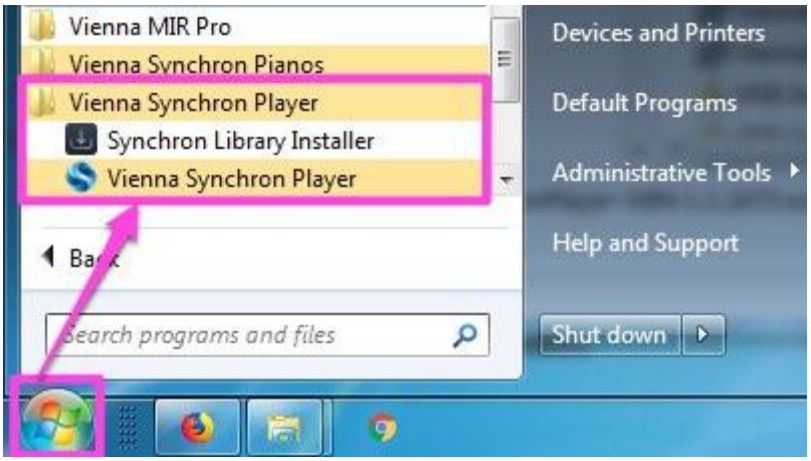
MacOS



Le programme de *désinstallation de Synchron Player* sur macOS peut être utilisé si vous souhaitez revenir à une version antérieure. Le *Vienna Synchron Player* est l'application autonome de ce logiciel et peut être utilisé sans séquenceur. De plus, les **plug-ins** pour **VST / AU / AAX** seront installés dans les dossiers de plug-ins correspondants (sous macOS: `/Library/Audio/Plug-ins`et `PT`). De plus, un **pilote MIDI virtuel** est installé pour que notre fonction **MIDI Dump** fonctionne en toutes circonstances.

les fenêtres





Sous Windows, vous trouverez le programme d' *installation de la bibliothèque de synchronisation* dans "Tous les programmes" (**cliquez sur le bouton Win / Démarrer pour le trouver**). Le Vienna Synchron Player est l'application autonome de ce logiciel.

Si vous souhaitez installer votre exemple de contenu sans utiliser le gestionnaire de téléchargement (par exemple, sur un ordinateur en réseau sans connexion Internet), le programme d' installation de Synchron Library vous guidera tout au long du processus d'installation. De plus, les **plug-ins VST / AAX** seront installés à l'emplacement de votre choix. De plus, un **pilote MIDI virtuel** est installé, pour faire fonctionner notre fonction **MIDI Dump** en toutes circonstances.

Installation du contenu

Téléchargez et installez l' **exemple de contenu** de votre produit Synchron Series à l'aide du **Vienna Download Manager** , disponible dans MyDownloads .

Une brève description des étapes de téléchargement de tous les fichiers est disponible dans la colonne sur le côté gauche de MyDownloads. Il vous sera demandé un emplacement pour stocker les fichiers d'installation. Assurez-vous de sélectionner un emplacement cible avec suffisamment d'espace disque. Vous pouvez également spécifier les positions de microphone disponibles que vous souhaitez télécharger. Cependant, plus de microphones offriront plus de choix.



Vous serez averti si le disque dur que vous avez spécifié pour l'exemple de contenu ne fournit pas suffisamment d'espace libre. Dans ce cas, veuillez annuler la procédure et reprendre, en spécifiant un autre disque dur.

Le programme d' *installation de la bibliothèque de synchronisation* (page suivante) est inclus avec le gestionnaire de téléchargement et démarrera juste après la fin du téléchargement de votre exemple de contenu.

Programme d'installation de la bibliothèque de synchronisation

Installation automatique

Le programme d'installation de la bibliothèque Synchron intégré à votre *Vienna Download Manager* s'occupe automatiquement de l'installation de vos produits *Synchron Series* et vous guidera à travers toutes les étapes nécessaires.

Le programme d'installation de la bibliothèque vous permet également de faire votre sélection parmi les positions de microphone disponibles.



Installation manuelle

Si vous ne souhaitez pas utiliser *le* programme d'installation de la bibliothèque intégré *de Vienna Download Manager* , vous pouvez également démarrer le processus d'installation manuellement.

En bref: Démarrez le programme d' *installation de la bibliothèque de synchronisation* , pointez-le vers le fichier "package. Info" contenu dans vos fichiers téléchargés et vous serez guidé tout au long du processus d'installation. Vous pouvez trouver une brève description dans la colonne de gauche de MyDownloads ainsi que dans le manuel plus détaillé du gestionnaire de téléchargement . Nous avons également préparé des **didacticiels vidéo** montrant les routines d'enregistrement et d'installation à l'écran; vous pouvez les trouver dans les guides de démarrage rapide de notre site Web . De plus, des didacticiels vidéo sont disponibles qui mettent en évidence les fonctionnalités de vos produits de la bibliothèque symphonique de Vienne!

Installation du disque dur à Vienne

Si vous avez reçu le **disque dur Vienna** contenant vos produits Vienna, tous les programmes d'installation se trouvent dans le dossier racine de votre disque dur.

Joueur autonome

Vous pouvez également utiliser *Vienna Synchron Player* comme instrument virtuel autonome. Comme la version autonome de *Vienna Synchron Player* n'est pas connectée ou intégrée à un séquenceur, vous devez d'abord configurer les préférences pour l'audio et le MIDI. Toutes les autres fonctionnalités sont identiques à la version plug-in de *Vienna Synchron Player* .

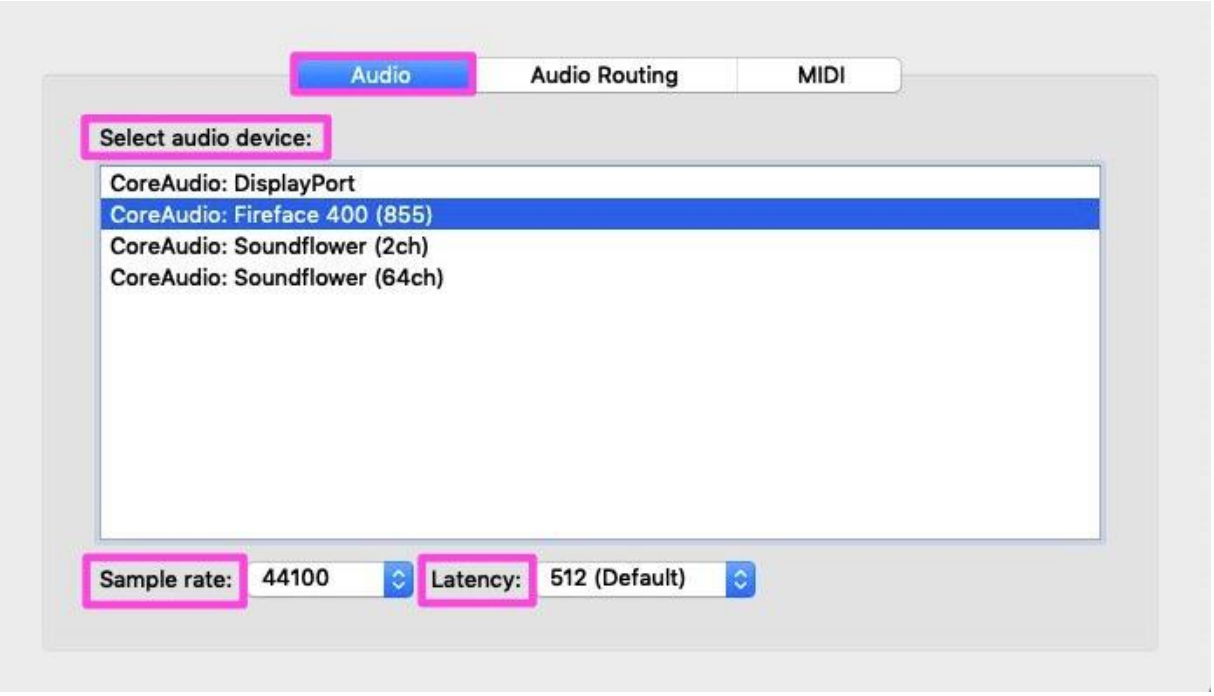
Préférences

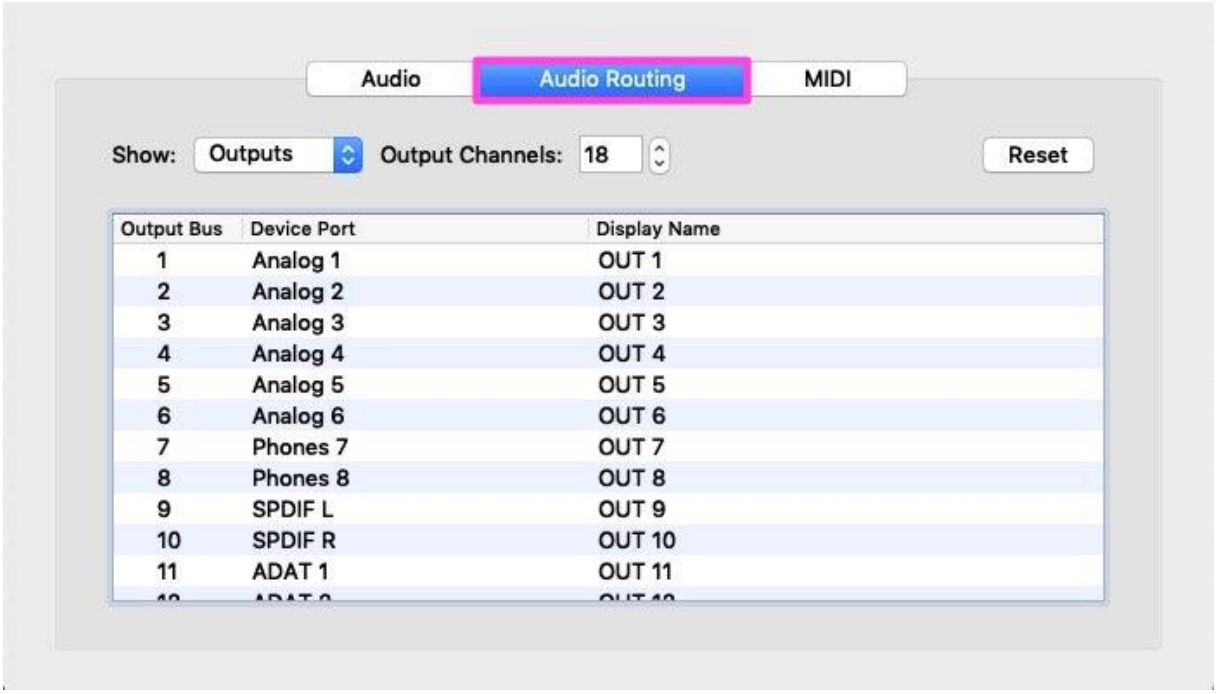
Accédez aux **préférences** de la version autonome avec la petite icône de clé dans le coin inférieur droit:



L' onglet **Audio** vous permet de choisir votre carte son préférée. Vous pouvez définir la **fréquence d'échantillonnage** et la **latence** de votre carte son.

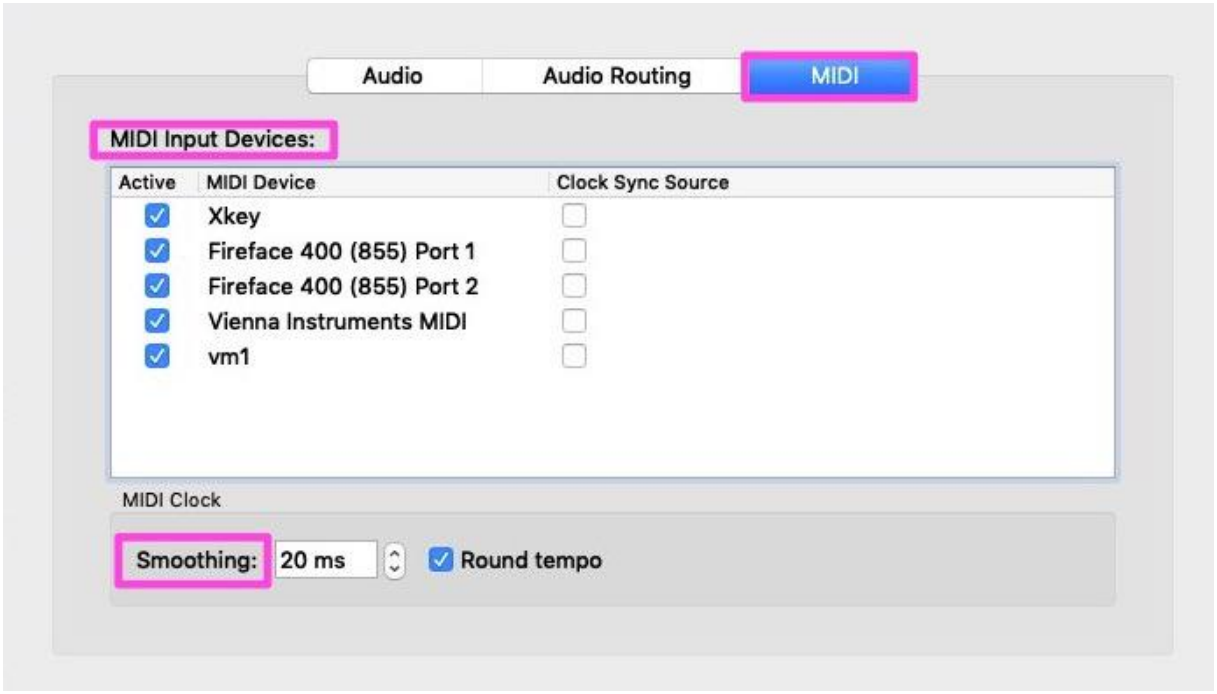
L' onglet **Routage audio** vous permet d'attribuer la paire de sorties audio, en fonction de la carte son sélectionnée.





Dans l' onglet **MIDI** , vous décidez quels ports MIDI seront disponibles pour *Vienna Synchron Player* .

Le lissage adoucira la synchronisation MIDI entrante, si nécessaire.


Audio
Audio Routing
MIDI
MIDI Input Devices:
Active
MIDI Device
Clock Sync Source
Xkey
Fireface 400 (855) Port 1
Fireface 400 (855) Port 2
Vienna Instruments MIDI
vm1
MIDI Clock
Smoothing:
20 ms
Round tempo

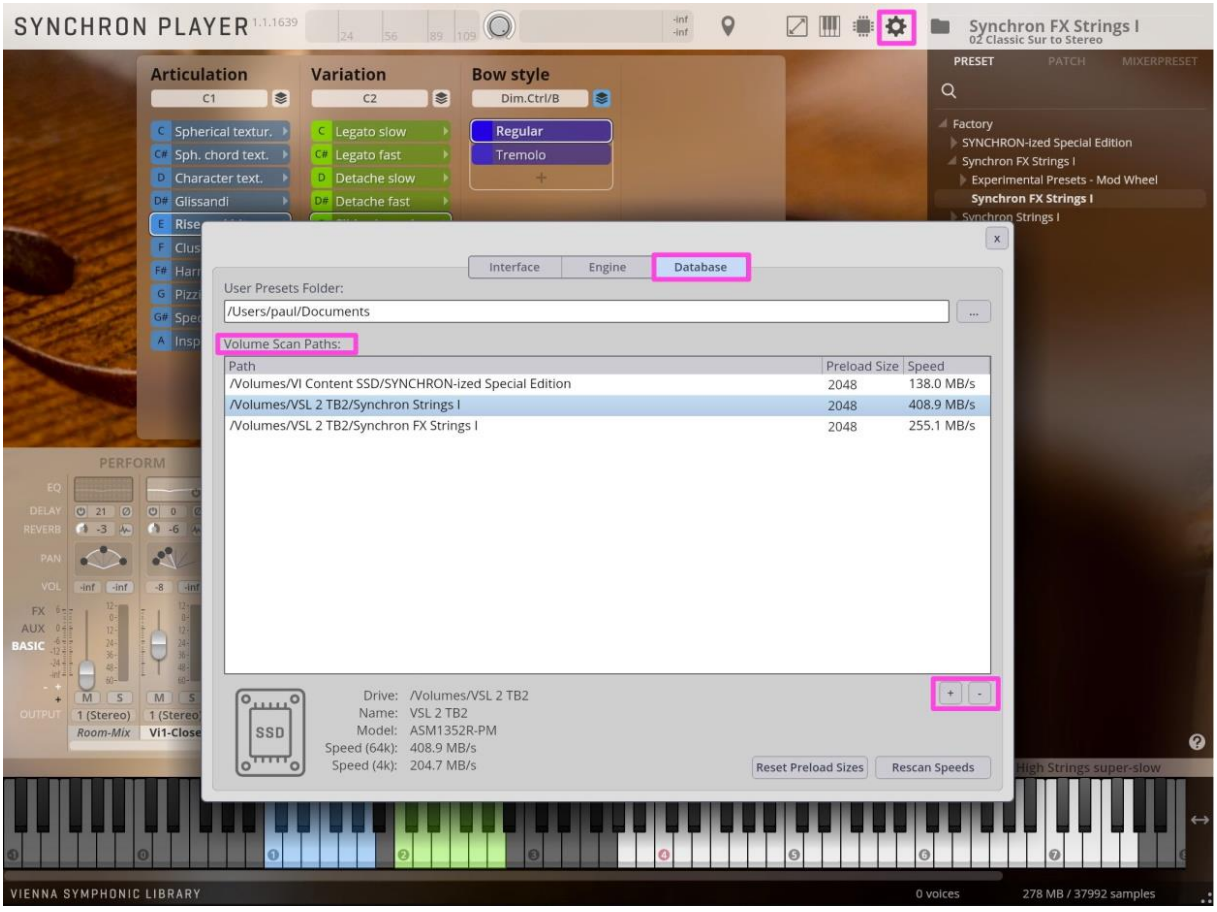
Base de données - Exemple de contenu

Votre **échantillon de contenu** est attribué automatiquement lorsque vous installez vos produits Synchron Series à l'aide du gestionnaire de téléchargement ou du programme d'installation de la bibliothèque Synchron.

Le **dossier des préréglages utilisateur** qui contient tous vos préréglages personnalisés peut être affecté à l'emplacement de votre choix.

Emplacement par défaut de macOS: `\Your_Username\Documents\VSL\Vienna Synchron Player`

Emplacement par défaut de Windows: `C:\Documents and Settings\All Users\Documents\VSL\Vienna Synchron Player`



Si vous décidez de déplacer votre exemple de contenu, il est facile de garder une trace des exemples de données de contenu dans les paramètres de base de données de votre *lecteur Vienna Synchron Player* .

Ajoutez et supprimez des **chemins de balayage de volume** avec les **signes +/-** dans le coin inférieur gauche. Les modifications nécessiteront un redémarrage de votre hôte.

Les dossiers manquants (par exemple, lorsqu'un disque dur est déconnecté ou que le nom / chemin a changé) seront affichés en rouge .

La vitesse de lecture de vos disques durs est analysée lorsque vous démarrez pour la première fois ou lorsque des changements se produisent.

La **taille de précharge** est définie en conséquence, mais vous pouvez bien sûr annuler ces paramètres, si vous le souhaitez.

Tous les détails de vos lecteurs sont affichés dans le coin inférieur gauche (selon le chemin sélectionné).

Présentation de l'interface graphique



1. **Histogramme de vélocité:** affiche la vélocité reçue de chaque touche que vous jouez sur votre clavier. Vous pouvez geler / dégeler l'histogramme de vélocité en double-cliquant dans l'affichage de l'histogramme.
2. **Bouton de volume:** ajuste le volume général. Il est lié au bouton de volume sur la gauche de l'interface graphique principale. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
3. **Volume Meter:** affiche le volume de sortie stéréo. L'écrêtage sera indiqué par un affichage rouge.
4. **MIDI Dump:** envoie la sélection actuelle du slot de l'échantillonneur à votre séquenceur, également via MIDI CC (défini dans Préférences).
5. **Lecteur MIDI:** Uniquement disponible avec les Power Drums Synchron, cela ouvrira le lecteur MIDI dans une fenêtre séparée.
6. **Bouton d'échelle:** le bouton de redimensionnement vous permet d'ajuster la taille de l'interface graphique du lecteur de synchronisation par étapes de 75% à 200%.
7. **Info touche:** ouvre une fenêtre supplémentaire affichant les touches attribuées sur le clavier.
8. **Affichage en temps** réel du processeur **:** affiche la charge réelle du processeur sur votre ordinateur. Des latences plus faibles et un nombre de voix plus élevé entraîneront une charge CPU plus élevée.
9. **Paramètres:** vous permet d'ajuster les paramètres de votre interface et de votre moteur, affectant ainsi les performances générales. Ici, vous pouvez également affecter le contenu d'exemple correct dans l'onglet Base de données.

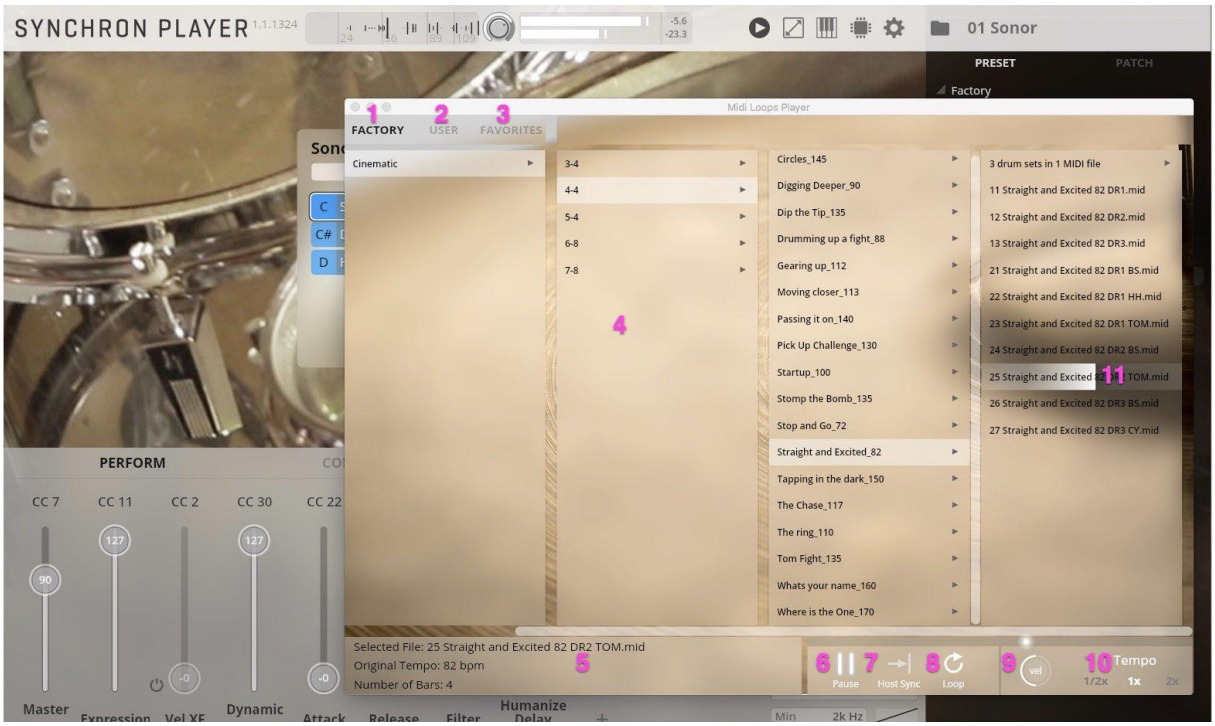
10. **Affichage du navigateur / préréglage actuel** : cliquez pour masquer / afficher le navigateur. Affiche le preset actuellement chargé et le preset de mixeur.
11. **Vue arborescente:** vue d'ensemble de toutes les articulations disponibles.
12. **Sélection d'onglets:** choisissez parmi les options de personnalisation supplémentaires. PERFORM: Tous les paramètres et réglages affectent l'ensemble de l'instance de Synchron Player. CONTROL: affiche tous les contrôleurs affectés. EDIT: affiche les options de personnalisation de l'emplacement sélectionné dans l'arborescence. MIX: mélangeur intégré pour tous les microphones disponibles.
13. **Affichage des onglets:** affiche les commandes sélectionnées dans les onglets ci-dessus.
14. **Navigateur:** sélectionnez parmi les préréglages et les correctifs pour tous les produits disponibles.
15. **Fenêtre d'informations:** trouvez des informations supplémentaires et des informations de survol ici.
16. **Touches:** affiche la plage de lecture disponible pour chaque emplacement sélectionné. Les interrupteurs à clé sont colorés en fonction de la dimension correspondante dans l'arborescence. Trouvez des informations supplémentaires dans la ligne au-dessus des touches.
17. **Activer l'affichage de la plage:** affiche la plage de lecture de la cellule sélectionnée, avec des poignées. Extension jusqu'à 1 octave.
18. **Informations courtes sur la souris:** recherchez une version courte de la description de la fenêtre d'informations (13).
19. **Voices:** nombre de voix actuellement jouées sur tous les canaux de microphone actifs.
20. **Charge RAM / échantillons chargés globalement:** RAM actuellement utilisée et nombre d'échantillons.

Lecteur MIDI

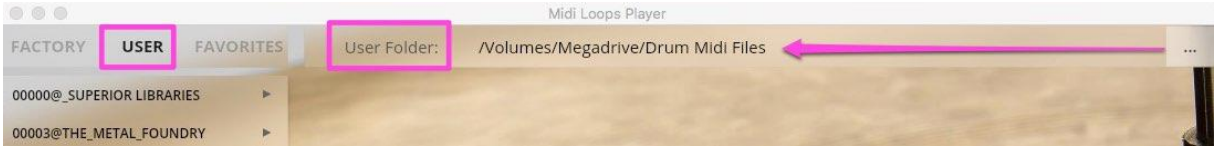
Accédez à nos grooves de batterie sur mesure pour les batteries synchrones avec ce lecteur MIDI simple. Le lecteur MIDI lit toujours le tempo de la position du morceau dans votre séquenceur. Ajustez le fichier MIDI à votre guise (vélocité / tempo) et importez-le dans votre séquenceur par glisser-déposer.

3 kits de batterie dans 1 fichier MIDI: ces dossiers contiennent des fichiers MIDI avec 3 canaux MIDI, vous pouvez donc travailler immédiatement avec les 3 batteries de Synchron Power Drums.

Les fichiers MIDI que vous trouvez dans notre dossier d'usine contiennent les éléments du groove, divisés en différents kits de batterie (DR1-DR3), afin que vous puissiez créer vos propres grooves et expérimenter différentes combinaisons.



1. **USINE:** Choisissez parmi les boucles personnalisées disponibles avec les batteries synchrones.
2. **UTILISATEUR:** Parcourez votre collection de boucles MIDI personnelles, avec toutes les fonctionnalités du lecteur MIDI.

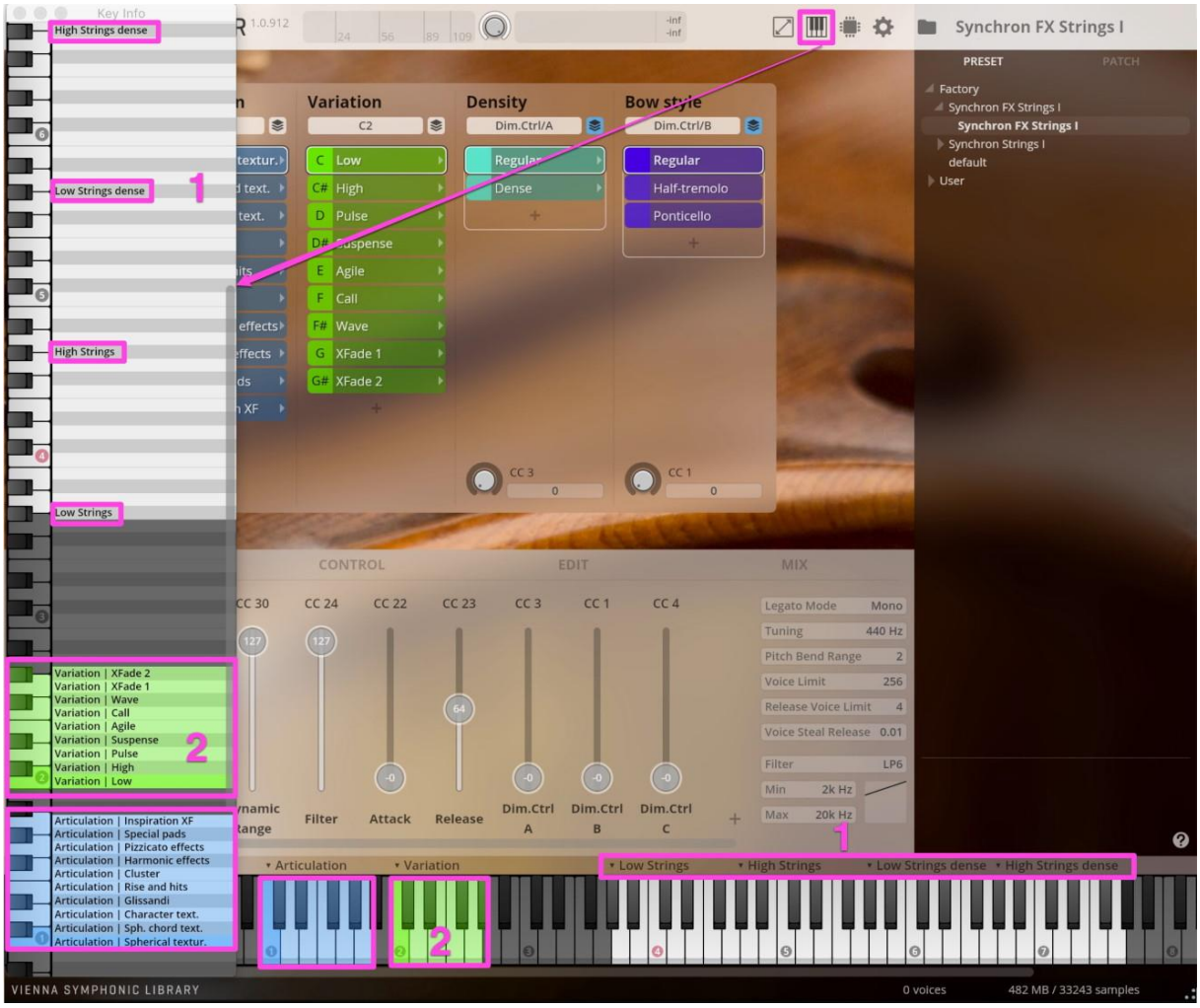


3. **FAVORIS:** Choisissez vos favoris avec un clic droit sur le dossier sélectionné et il apparaîtra ici.
4. **Navigateur:** comme dans Finder / Explorer, vous pouvez vous déplacer dans les structures disponibles.
5. **Données de boucle: le** nom, le tempo d'origine et le nombre de mesures du fichier sélectionné s'affichent.
6. **Lecture / Pause:** cliquez sur ce bouton pour démarrer la boucle sélectionnée. Vous pouvez également double-cliquer sur le nom du fichier.
7. **Host Sync:** Lorsqu'il est activé, le bouton Play / Pause est désactivé et la lecture démarre lorsque le séquenceur démarre.
8. **Boucle:** active la boucle pour un groove sélectionné.
9. **Velocity:** ajustez la vélocité globale de votre boucle et découvrez les vélocités qui conviennent le mieux. Le réglage sera exporté lorsque le fichier sera glissé dans votre séquenceur.
10. **Tempo:** Choisissez entre mi-temps, normal et double temps. Le réglage sera exporté lorsque le fichier sera glissé dans votre séquenceur.
11. **Position de la boucle:** affiche la position de lecture du groove sélectionné.

Informations clés

Les informations clés fournissent une vue supplémentaire de la structure de mappage et constituent une fenêtre flottante.

Il affiche à la fois les interrupteurs à clé et les informations de mappage. Ce sera plus utile avec les mappages complexes comme dans Synchron Percussion I, où des articulations et des coups séparés sont mappés sur différentes touches.



1. **Description des touches:** obtenez les détails de mappage pour l'emplacement sélectionné.
2. **Interrupteurs à clé:** affichés à la fois sur le clavier et dans la fenêtre d'informations sur les touches, les interrupteurs à clé à code couleur faciliteront encore davantage l'orientation.

Affichage / réglage de la plage

L'activation des fonctions d'affichage de plage affiche la plage du patch-slot sélectionné (dans la dimension la plus à droite).

Vous pouvez **étendre ou limiter la plage** de **lecture** du slot sélectionné jusqu'à une octave vers le haut et vers le bas.

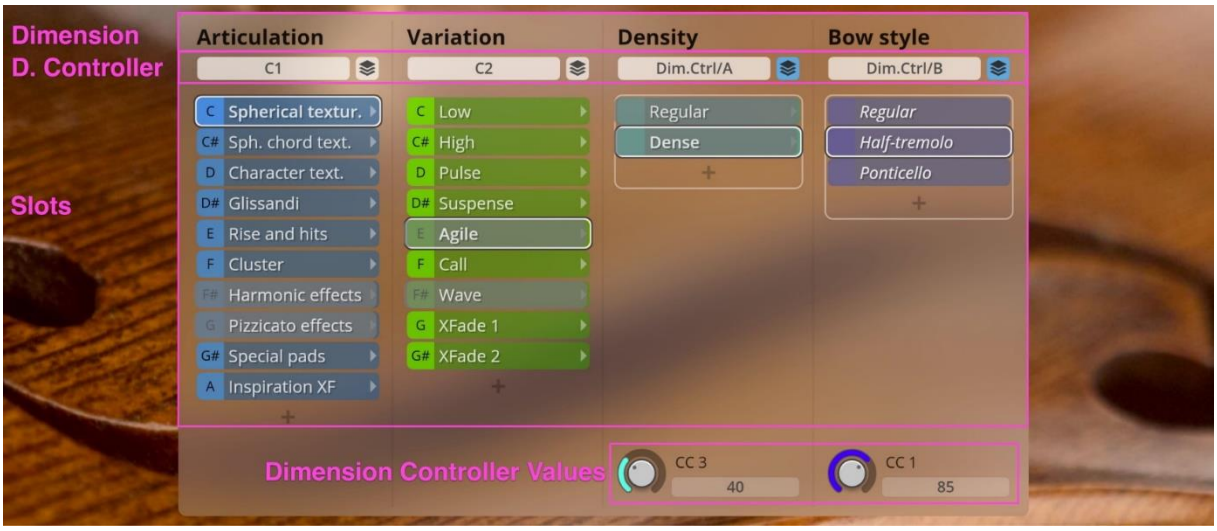


ue arborescente des dimensions

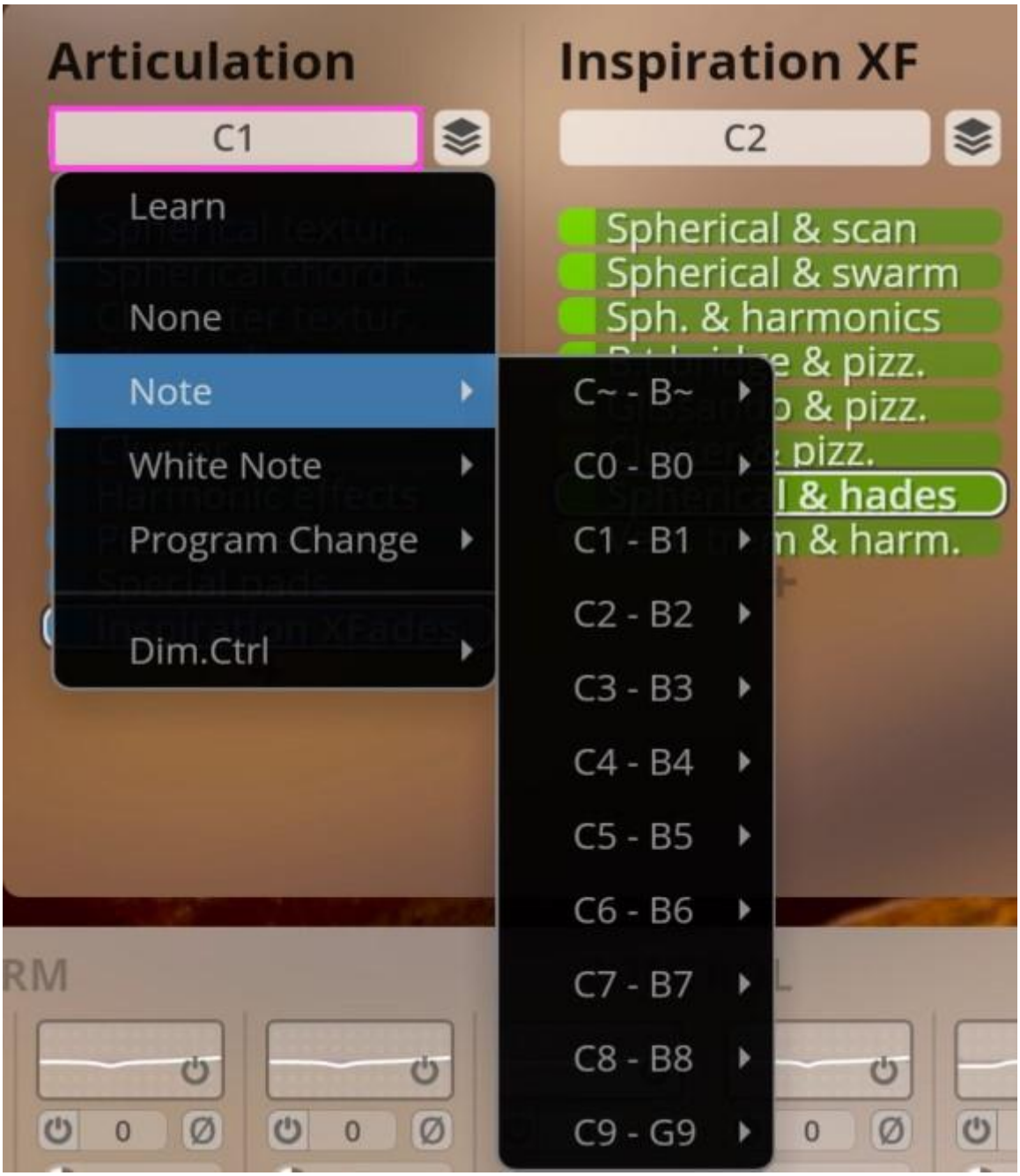
L'arborescence des dimensions est la pièce maîtresse de *Synchron Player* . Les rangées verticales d' **emplacements** sont appelées **dimensions** . Les dimensions peuvent être étiquetées pour une meilleure orientation et les préréglages d'usine sont organisés de manière cohérente.

Les **slots en surbrillance** (cadre blanc) montrent les slots sélectionnés dans chaque dimension, et vous lisez toujours la structure de gauche à droite, jusqu'à ce que vous arriviez au Patch Slot qui contient l'articulation jouée.

Selon les paramètres du moteur de Synchron Player , les préréglages peuvent se charger avec **des emplacements désactivés (grisés)** , de sorte qu'aucun échantillon n'est chargé au départ. Double-cliquez sur le champ à gauche du nom du slot pour charger les échantillons contenus dans un slot.



Dimensions



Le **contrôleur** affecté à chaque dimension peut être choisi parmi différentes options: Notes (chromatiques), Notes blanches **(w)** , Changement de programme et Contrôles de dimension (voir ci-dessous).

Chaque dimension peut être étiquetée et les interrupteurs à clé seront affichés dans la couleur de la dimension sur le clavier ci-dessous et dans la fenêtre d'informations sur les touches.

Contrôleurs de dimension

Si l'un des **8 contrôleurs de dimension disponibles** (étiquetés AH) est sélectionné pour une dimension, vous pouvez voir le bouton de commande et le contrôleur MIDI attribué en bas de la dimension.

Cliquez dans le champ pour voir les sources disponibles que vous pouvez attribuer au contrôle de dimension sélectionné:

1. Contrôleur (MIDI CC)
2. Pitch bend
3. La vitesse
4. Rapidité
5. Aftertouch
6. Sortie Aftertouch

Tous les contrôles affectés sont également répertoriés dans l'onglet PERFORM sous l'arborescence, où vous pouvez en outre manipuler chaque courbe de contrôleur.

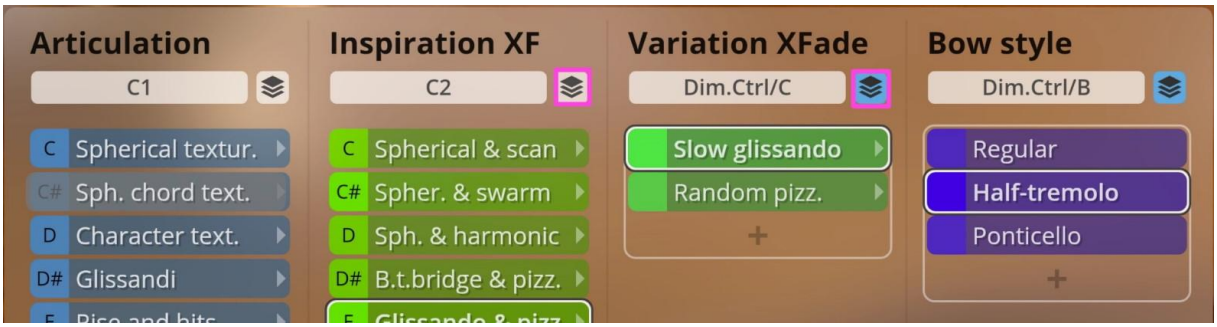


Mode parallèle

Le symbole à côté du contrôleur active et désactive le mode parallèle.

Avec le **mode parallèle désactivé** (blanc), les emplacements d'une dimension seront accessibles séparément.

Avec le **mode parallèle activé** (bleu), vous pouvez utiliser le contrôleur affecté pour effectuer un fondu enchaîné dans les slots.



Il existe une autre option disponible dans l'onglet MODIFIER pour cette fonctionnalité importante:



Choisissez si vous souhaitez que le slot sélectionné effectue un fondu enchaîné avec d'autres cellules (**XFade**) ou s'il doit toujours rester disponible (**Mix**).

POINTE

Avec Synchron FX Strings I, vous réduirez considérablement la charge de diffusion si vous désactivez le mode parallèle chaque fois que vous n'en avez pas besoin.

Emplacements de dossier et emplacements de patch

Les emplacements de dossier contiennent d'autres emplacements et sont marqués d'une petite flèche (voir ci-dessous).

Patch Slots contient l'articulation que vous entendez.

Comme ils sont liés, l'emplacement de dossier / l'emplacement parent sera appelé **emplacement parent / emplacement enfant** .



Pour **ajouter un autre emplacement à une dimension** , cliquez sur le **signe +** sous le dernier emplacement.

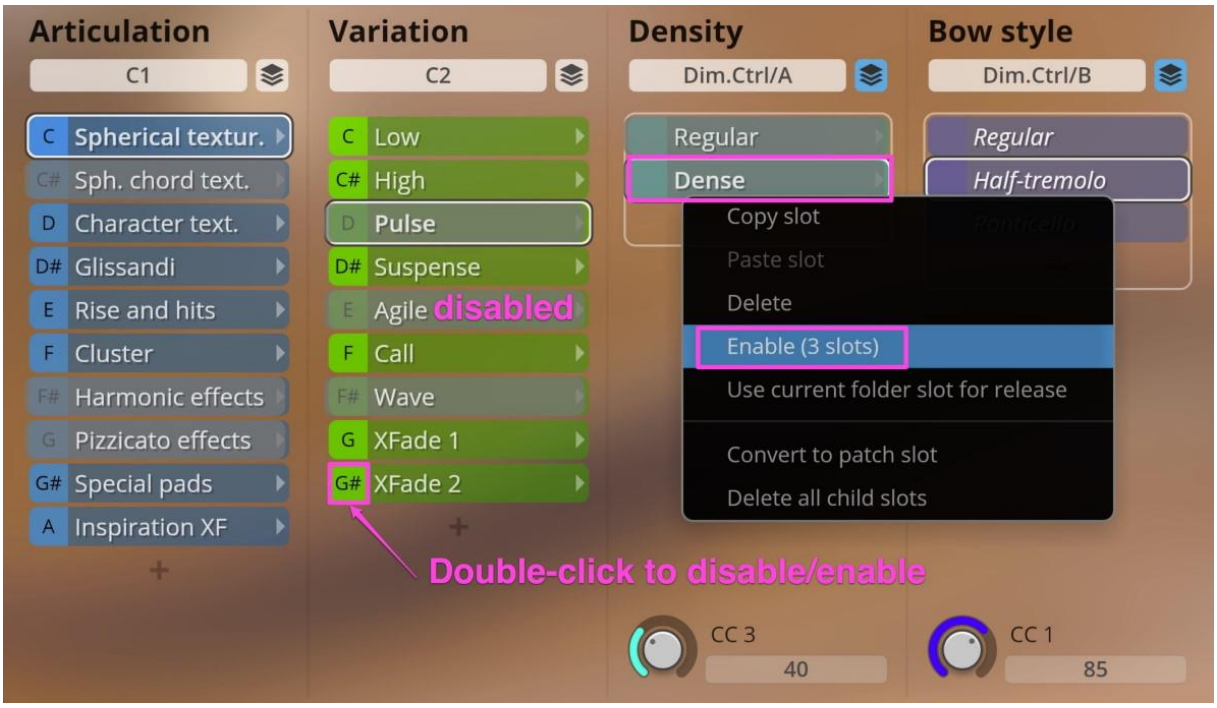
Pour **créer une nouvelle dimension** , cliquez sur le **signe +** qui apparaît lorsque vous survolez un emplacement de patch. Cela **convertira** également **un emplacement de patch en un emplacement de dossier** .

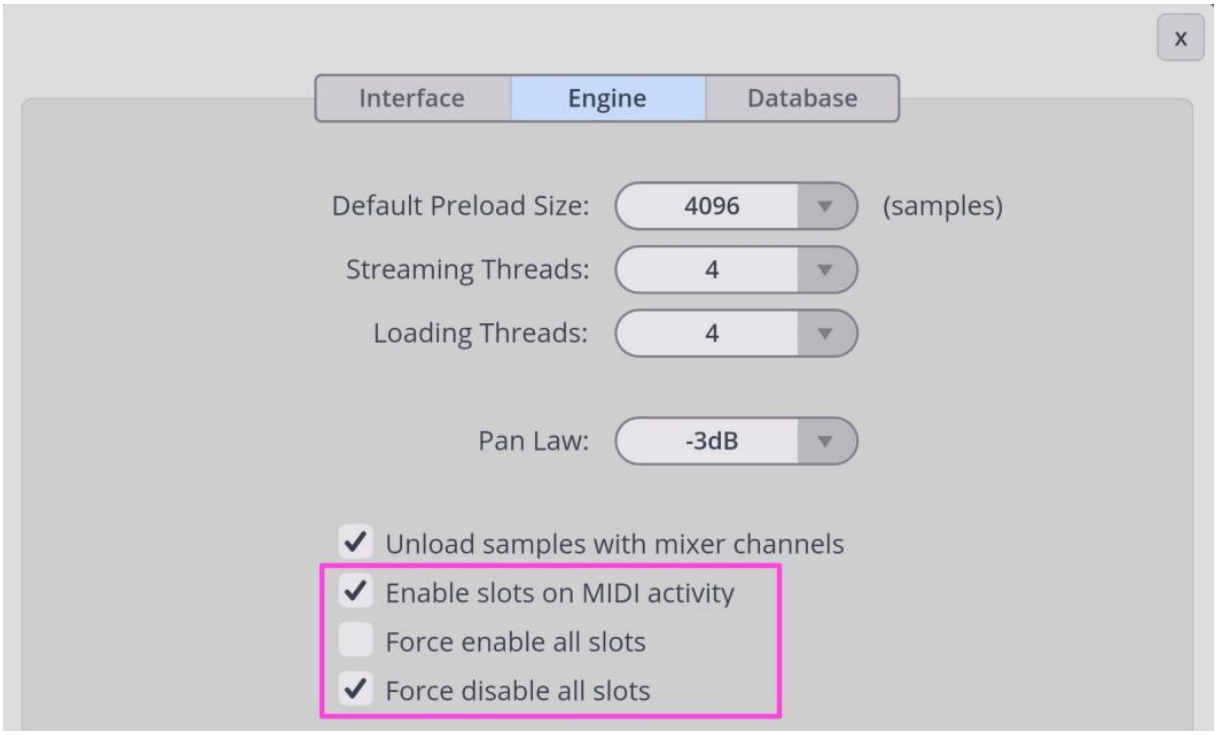


Activer / désactiver les slots

Les préréglages d'usine sont enregistrés avec **des slots désactivés (grisés)** , de sorte qu'aucun échantillon n'est chargé, au départ.

Vous pouvez charger les échantillons contenus dans un slot (et tous les slots enfants) en **double-cliquant sur le champ coloré à gauche du nom** ou via le menu contextuel du slot (clic droit sur un slot pour le voir).





En outre, vous pouvez décider si vous souhaitez forcer les cellules activées pour tous les préréglages et correctifs que vous chargez, dans les paramètres du lecteur de synchronisation .

Menu contextuel de l'emplacement

- **Copier l'emplacement:** Copiez l'emplacement et tous les emplacements enfants contenus dans le presse-papiers
- **Coller l'emplacement:** collez l'emplacement et tous les emplacements enfants contenus dans le presse-papiers

- **Supprimer:** supprime l'emplacement sélectionné et tous les emplacements enfants contenus
- **Activer (nombre d'emplacements affectés):** charge des échantillons de l'emplacement sélectionné et des emplacements enfants
- **Utiliser le dossier actuel pour la version:** utilisez les exemples de version du dossier actuel comme exemple de version.
- **(Emplacement de dossier uniquement) Convertir en emplacement de patch:** Transforme l'emplacement de dossier sélectionné en emplacement de patch.
- **(Emplacement de dossier uniquement) Supprimer tous les emplacements enfants:** Supprimez les emplacements enfants de l'emplacement de dossier sélectionné.

Menu contextuel de l'emplacement racine

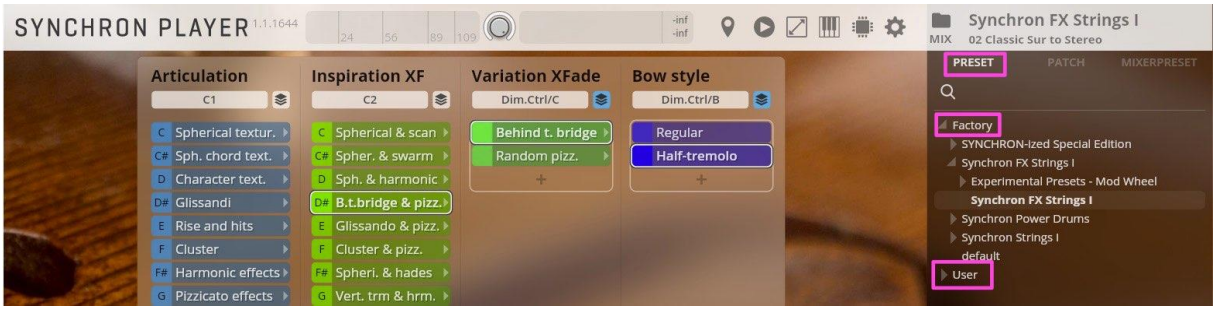


- **Changer de couleur:** sélectionnez une couleur pour la cote sélectionnée.
- **Copier l'emplacement racine:** copiez l'emplacement racine, qui contient toute l'arborescence, dans le presse-papiers.
- **Coller l'emplacement racine:** collez l'emplacement racine, qui contient toute l'arborescence, à partir du presse-papiers.
- **Dump:** envoie la sélection de slot actuelle à votre séquenceur.
- **Réinitialiser l'instrument: réinitialise** tout l'instrument.
- **Activer tous les emplacements:** affecte tous les emplacements.
- **Désactiver tous les emplacements:** affecte tous les emplacements.
- **Supprimer tous les slots contenant des patchs manquants:** Idéal pour la création de preset, cette fonction supprime tous les slots qui contiennent un patch qui ne peut pas être chargé ou qui ne sont pas disponibles pour un instrument spécifique.

Navigateur

Navigateur de préréglages

Les produits de la série Synchron sont livrés avec UN préréglage pour chaque section d'instrument. L'idée est de vous fournir une conception et une structure de fente prédéfinies cohérentes. Pour façonner le son de vos instruments, consultez les préréglages de mixage disponibles .



Création de préréglages utilisateur

Lors de la création de vos **préréglages personnalisés** , survolez le dossier **Utilisateur** (ou d'autres sous-dossiers) et vous verrez l'option pour créer de nouveaux dossiers ou pour enregistrer le préréglage actuel (dans le dossier correspondant).

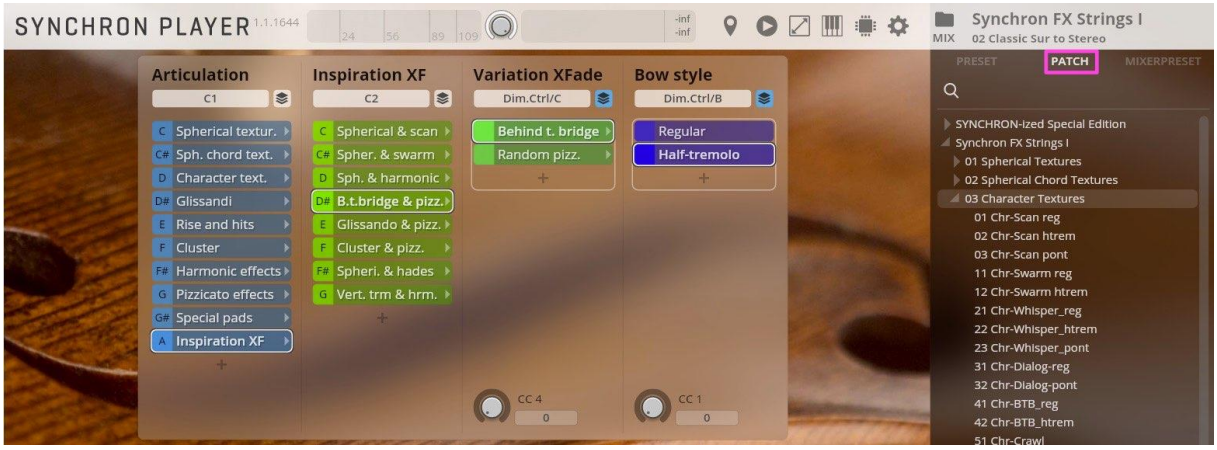


Le survol d'un **dossier utilisateur** fournit les options pour créer un sous-dossier, enregistrer un préréglage et supprimer le dossier avec tous les préréglages contenus. **Le survol d'un nom de préréglage** vous permet d'enregistrer les paramètres chargés sur le préréglage sélectionné ou de supprimer le préréglage (vous serez invité à confirmer).

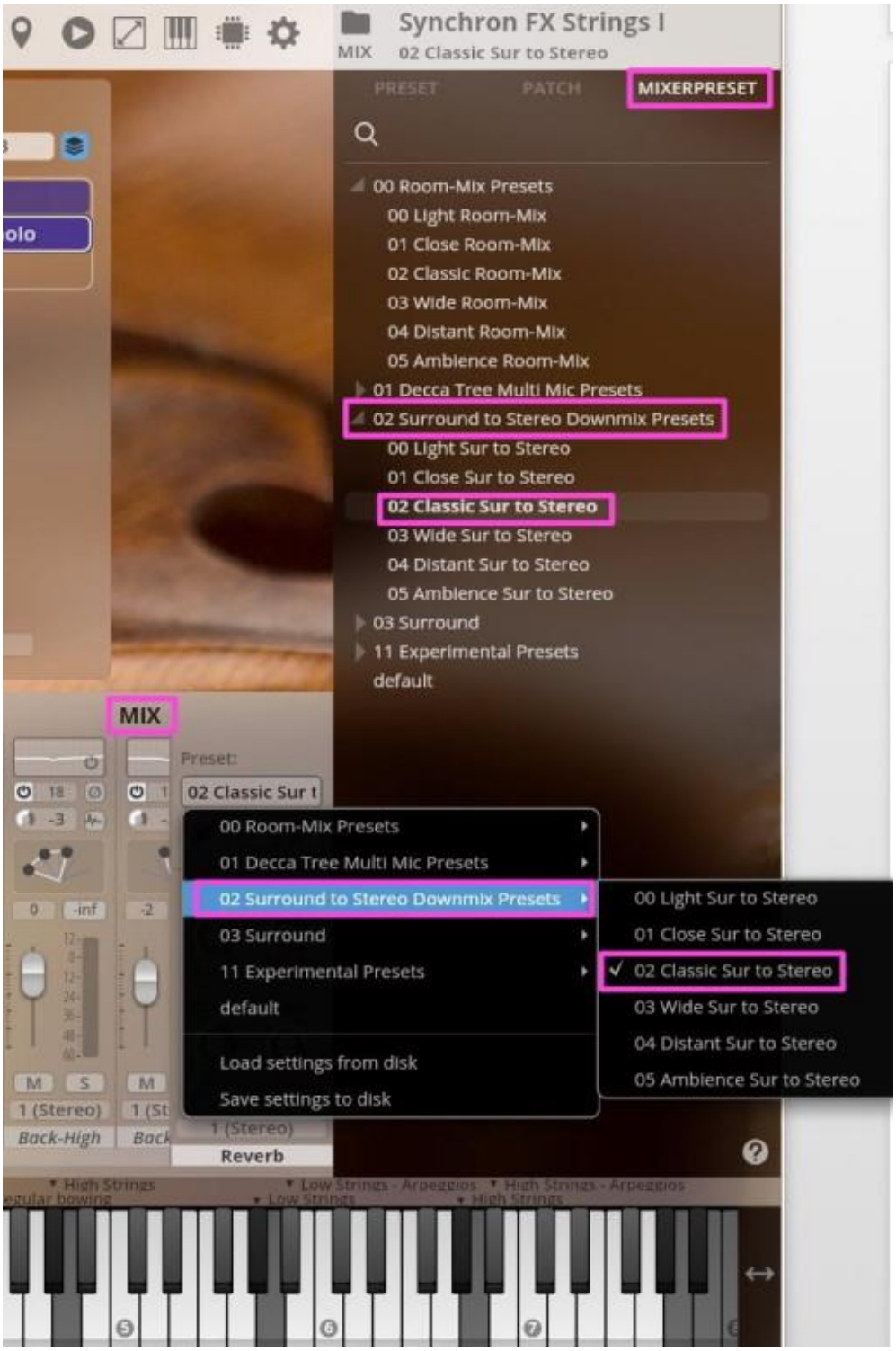
Navigateur de patchs

Le navigateur de patchs affiche les articulations individuelles enregistrées pour vos instruments. N'hésitez pas à créer vos propres préréglages à partir de ce matériel. Le système de

ces correctifs est mieux décrit dans le manuel de bibliothèque correspondant de votre produit Synchron Series.



Navigateur MixerPreset



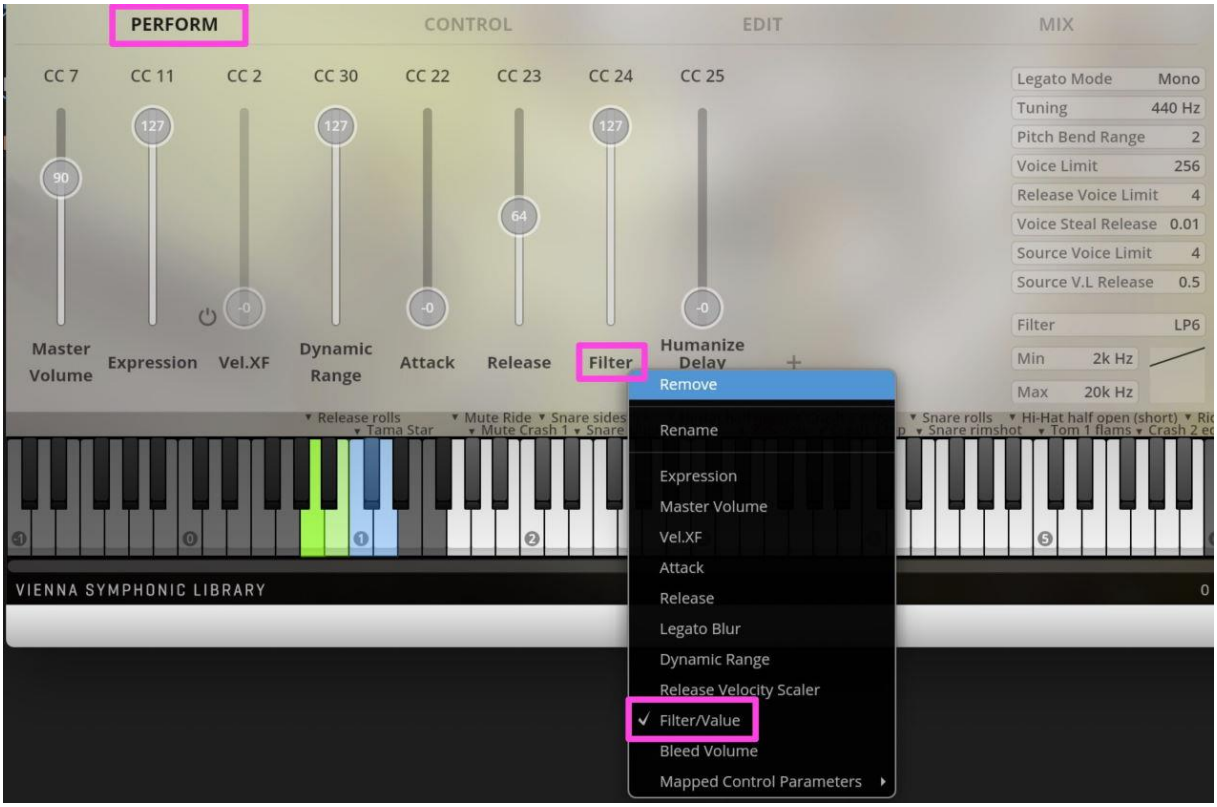
Le navigateur de préréglages de mixage permet un accès et une gestion plus confortables des préréglages de mixage qui sont stockés avec chaque préréglage d'instrument. La sélection des préréglages d'usine est identique à la sélection dans l'onglet MIX, mais il sera plus facile de stocker vos préréglages de mixage personnalisés dans le navigateur.

Il vous sera rappelé de stocker votre préréglage d'instrument après avoir créé un nouveau préréglage de mixage (avec une sélection si vous souhaitez enregistrer le préréglage dans une structure de fichiers en miroir dans le dossier "User"). De cette façon, vous avez tous les préréglages de mixage personnalisés accessibles chaque fois que vous ouvrez votre préréglage d'instrument personnalisé. Les autres modifications de votre préréglage d'instrument seront également enregistrées.

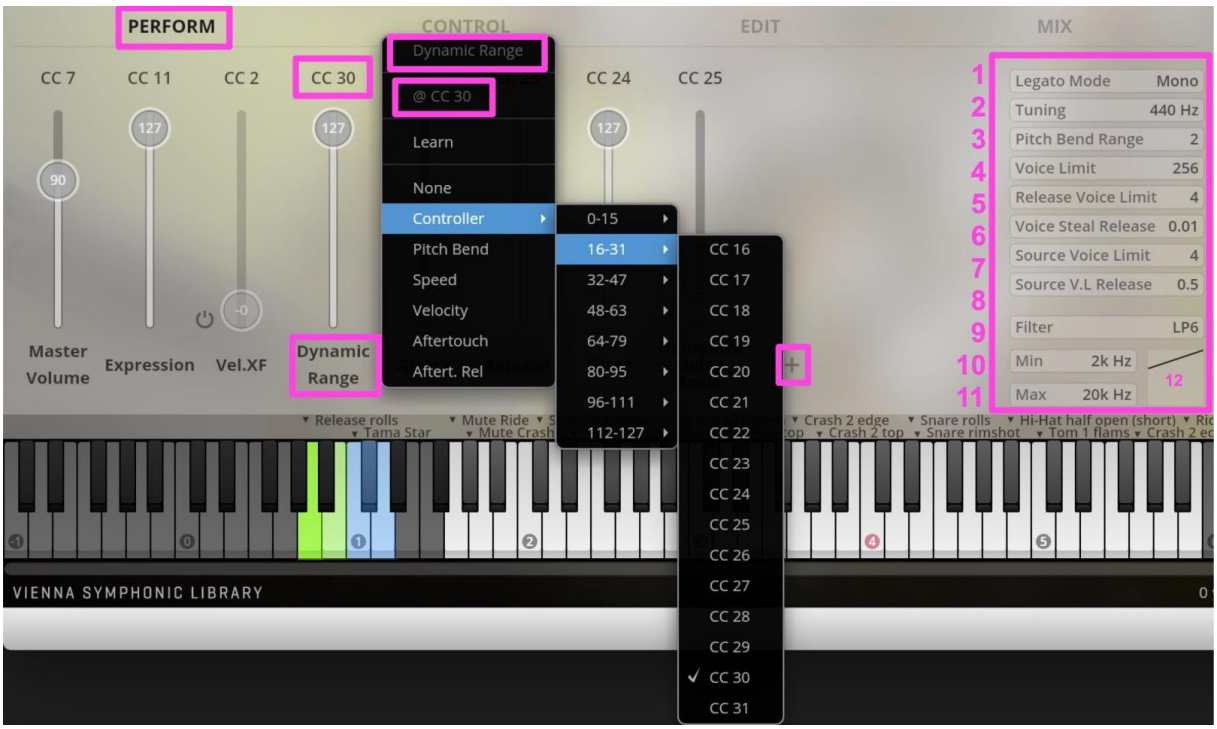
Onglet Exécuter

Attribuez des contrôleurs globaux en temps réel qui affectent les performances globales et la convivialité de Synchron Player.

Les destinations peuvent être sélectionnées parmi les options suivantes:

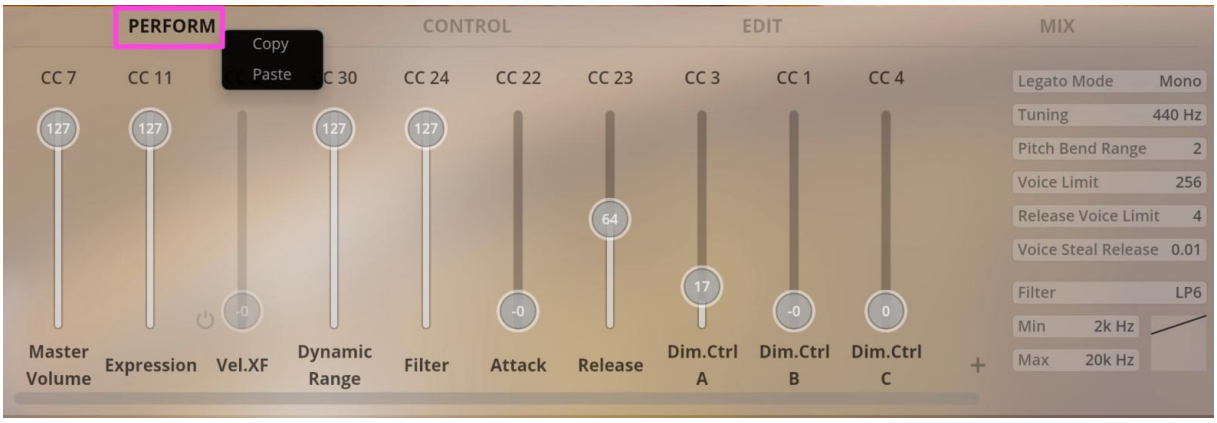


Les sources peuvent être librement attribuées à partir de la sélection. Vous trouverez également des contrôleurs de dimension disponibles ici:



1. **Legato Mode:** définit le mode d'intervalle global pour les articulations legato: Monophonic / Polyphonic.
2. **Syntonisation:** règle la fréquence de syntonisation principale A4. Par défaut: 440 Hz, plage: 420-460 Hz.
3. **Pitch Bend Range:** définit la plage de pitch bend principale par demi-tons.
4. **Limite de voix:** définit la limite souple du nombre maximum de voix jouées simultanément par instance de lecteur. Le dépassement de cette limite entraînera un vol de voix.
5. **Release Voice Limit:** définit la quantité maximale d'échantillons de Release déclenchés par touche. Plus de voix jouées nécessiteront plus de ressources de streaming.
6. **Voice Steal Release:** définit la vitesse à laquelle les voix volées doivent être atténuées.
7. **Limite de voix source:** définit la limite souple du nombre maximum de voix lues simultanément par source. Le dépassement de cette limite entraînera un vol de voix. Les sources ne sont définies que pour certains instruments, tels que les tambours. Pour la batterie, une grosse caisse serait une source, une caisse claire une autre et ainsi de suite.
8. **Source VL Release:** définit la vitesse à laquelle les voix volées par source doivent être éliminées.
9. **Filtre:** choisissez parmi différents types de filtres: passe-bas 6/12, passe-haut 6/12
10. **Min** : Filtre / Fréquence minimale. Faites glisser pour modifier, Maj-faites glisser pour affiner, Ctrl / Commande-Cliquez pour réinitialiser, double-cliquez pour modifier, cliquez avec le bouton droit pour affecter le contrôleur.
11. **Max:** Filtre / Fréquence maximale. Faites glisser pour changer, Shift-faites glisser pour affiner, Ctrl / Commande-Cliquez pour réinitialiser, double-cliquez pour modifier, cliquez avec le bouton droit pour affecter le contrôleur.
12. **Affichage de la courbe de filtre:** choisissez parmi les options de personnalisation supplémentaires. Saisissez la courbe pour la manipuler.

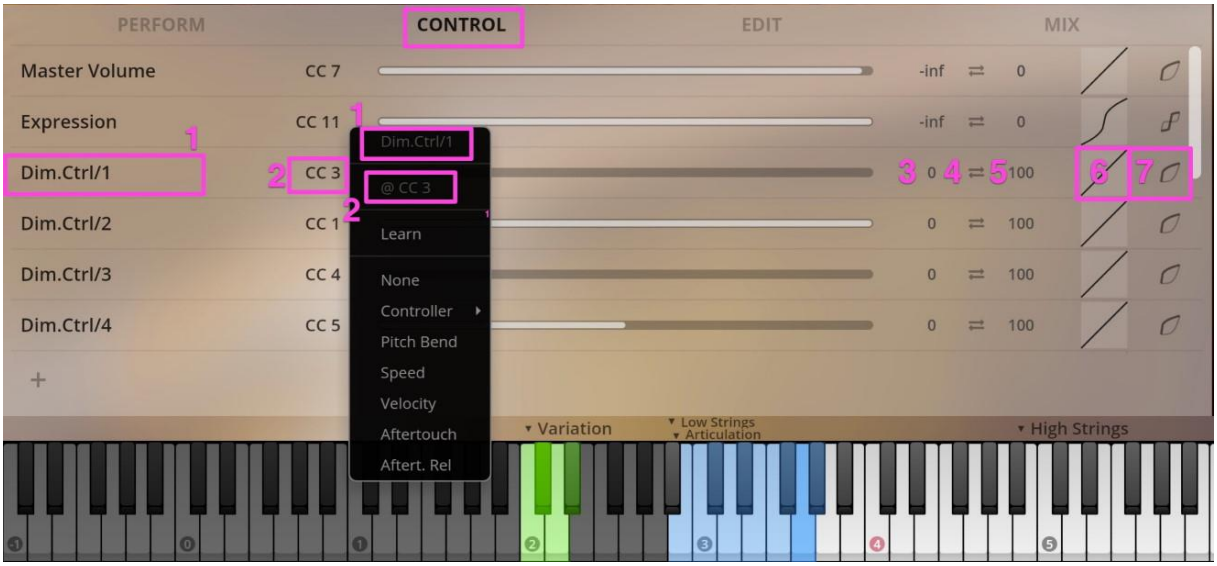
Vous pouvez également copier et coller les paramètres Perform, pour transférer ces paramètres vers une autre instance de Synchron Player:



Onglet Contrôle

Configurez vos commandes MIDI avec une courbe, une plage et un bouton de polarité réglables.

Le **signe +** dans le coin inférieur gauche vous permet de choisir parmi tous les paramètres MIDI automatisables.



1. **Destination:** affiche la destination du contrôleur sélectionnée.
2. **Source:** affiche la source du contrôleur MIDI assignée. Choisissez parmi les contrôleurs disponibles dans la liste déroulante.
3. **Controller Curve Start:** ajustez le début de la courbe du contrôleur.
4. **Inverser:** Inverser le début et la fin de la courbe.
5. **Controller End:** ajustez la fin de la courbe du contrôleur.
6. **Courbe du contrôleur:** ajustez la courbe du contrôleur en fonction de vos préférences.
7. **Bipolaire:** cliquez pour activer une courbe de contrôleur bipolaire.

POINTE

Cet onglet sera essentiel pour votre propre création de preset. Si vous travaillez avec des préréglages d'usine, l'onglet Perform (voir chapitre précédent) fournira toutes les options de modification nécessaires.

Modifier l'onglet

L'onglet Modifier vous permet d'ajuster toutes les valeurs liées aux emplacements.

N'oubliez pas que **toutes les modifications apportées ici affecteront tous les slots enfants** qui appartiennent au **slot parent** édité (à l'exception des paramètres qui affectent exclusivement les patch slots, comme les paramètres Humanize et bien sûr les options exclusives de patch slot).



1. **Patch chargé (Patch Slot uniquement):** nom du patch chargé.
2. **Section MIX** : affecte le volume et l'équilibre des logements.
3. **Section TUNING** : transpose le slot sélectionné.
4. **Section ENVELOPE** : Ajustez l'enveloppe du slot sélectionné
5. **Section STRETCH** : Étirement temporel en temps réel
6. **Section HUMANIZE** : Contrôlez l'intensité de l'effet Humanize de manière assez confortable. Les deux contrôleurs HUMANIZE DELAY SCALE Scaler et HUMANIZE TUNING sont disponibles dans votre onglet CONTROL et peuvent être mis à l'échelle avec le contrôleur HUMANIZE AMOUNT de niveau supérieur.
7. **Section OPTIONS** : Paramètres supplémentaires. Plus d'options sont disponibles si un emplacement de patch est sélectionné.
8. **Group Edit:** Groupez les slots par nom. Chaque contrôle sera lié dans des emplacements qui partagent le même nom de groupe (créé automatiquement à partir du nom de dimension / nom de l'emplacement). Vous pouvez également ajouter des groupes personnalisés.

Mélanger



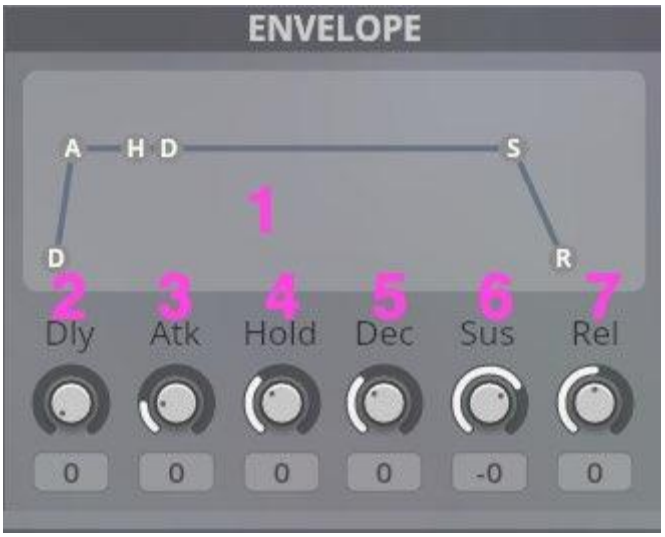
1. **Balance de slot:** positionne le son du slot sélectionné
2. **Affichage de la balance:** affiche la valeur de la balance en détail.
3. Volume de l'emplacement **:** ajustez le volume de l'emplacement sélectionné.
4. **Affichage du volume de l'emplacement:** affiche le volume exact.

Réglage



1. **Slot Transpose Octave: Transposition de** slot par pas d'octave.
2. **Slot Transpose Semitone: Transposition de** slot par demi-tons.
3. **Slot Transpose Cents: Transposition de** slot en centièmes.

Enveloppe



1. **Courbe d'enveloppe:** affiche l'enveloppe appliquée à l'emplacement sélectionné.
2. **Delay:** retarde le point de départ de l'articulation du slot sélectionné. Des réglages plus élevés couperont la partie échantillon jusqu'à ce que l'attaque d'enveloppe s'installe.
3. **Attack:** affecte l'attaque (fade in) du patch. Plus le réglage est élevé, plus le fondu d'entrée est long.
4. **Hold:** affecte le temps de maintien du patch. Plus le réglage est élevé, plus la note restera longtemps à son niveau maximum.
5. **Decay:** Change le temps de decay du patch. Le temps de décroissance commence à la fin du temps de maintien et passe au niveau de sustenuto. Cette valeur est évolutive avec le **curseur Humanize Delay Scale** dans votre onglet Perform.
6. **Sustenuto:** modifie le niveau de sustenuto du patch. C'est le niveau qui sera atteint après le temps de décroissance.
7. **Release:** réduit ou prolonge le temps de publication du patch. Des réglages plus élevés entraînent des fondus de sortie plus longs. Cliquez-faites glisser pour modifier, Maj-faites glisser pour affiner, Ctrl / Commande-cliquez pour réinitialiser., Double-cliquez pour modifier.
8. **Delay:** définit le délai d'activation de la note pour l'index humanize actuellement sélectionné. Peut être mis à l'échelle avec l'échelle de délai humanize.

Étendue

La fonction Time-stretching ajoute la possibilité d'étirer des échantillons en temps réel. Vous pouvez synchroniser des riffs, des runs, des répétitions et bien plus avec votre musique. Ou utilisez-le pour la conception sonore et pour sculpter vos propres sons.

Activer l'étirement



Activez l'étirement en choisissant un emplacement et en appuyant sur "ON" dans la section Stretch de l'onglet EDIT. L'étirement sera activé pour l'emplacement sélectionné, ainsi que pour tous les nœuds enfants. Lors de la modification des paramètres d'un nœud parent, il remplace les paramètres des nœuds enfants.

AVERTISSEMENT

L'activation de l'étirement augmentera considérablement la taille de précharge de ces articulations. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment de mémoire système.

Tempo source et destination



Réglez ici le tempo de la source et de la destination en BPM. Le tempo source ne peut être défini que pour les patchs, pas pour un nœud avec des enfants.

Synchronisation du tempo DAW



Lorsque cette option est activée, l'étirement temporel sera synchronisé avec le tempo de votre DAW. Les changements de tempo changeront également les notes actuellement jouées.

Vous avez quatre options ici:

- **OFF** : désactive la synchronisation du tempo de la DAW
- **1x** : le tempo de la DAW est utilisé comme tempo de destination
- **.5x** : le tempo de destination correspond à la moitié du tempo de la DAW
- **2x** : le tempo de destination est le double du tempo de la DAW

Mode



Il existe 3 modes disponibles pour le time-stretching:

- **Auto** : il s'agit du paramètre par défaut et fournira les meilleurs résultats d'étirement dans la plupart des cas
- **Dyn** : utilisez cette option si l'option Auto ne fournit pas les résultats souhaités pour les sons non percussifs et soutenus comme la dynamique ou les chutes
- **Doux** : utilisez cette option avec des sons percussifs ou répétitifs pour des transitoires plus doux

Automatiser le facteur d'étirement

Ajoutez l'une des sources de contrôle disponibles à la dernière entrée de la liste Controller dans l' onglet **CONTROL** de votre Synchron Player. C'est un excellent moyen d'automatiser la quantité d'étirement que vous souhaitez appliquer à vos articulations. Appliquez en temps réel pour accélérer ou ralentir les articulations, ou pour rendre des notes courtes encore plus courtes si nécessaire.



Vous pouvez également ajouter le contrôle dans la fenêtre Perform, si vous le souhaitez.



Étirement - Limitations

Mise en phase

Pour des raisons de performances, l'algorithme utilisé n'est pas verrouillé en phase. Cela peut entraîner des problèmes de mise en phase lors de l'utilisation de plusieurs positions de microphone en même temps.

REMARQUE

Si vous rencontrez ce type de problèmes, essayez de modifier les paramètres ou de réduire le nombre de microphones utilisés.

Performance

L'étirement en temps réel peut avoir un impact énorme sur votre processeur. Cela peut entraîner des abandons et des artefacts audio.

Si vous rencontrez ce type de problèmes, essayez ce qui suit:

- Si vous utilisez plusieurs voix à la fois, essayez de les diviser en différentes instances de Synchron Player
- Si vous utilisez des bibliothèques multi-microphones, essayez de réduire le nombre de microphones utilisés

- Augmenter la taille de la mémoire tampon audio
- Utilisez les fonctions de gel ou de rendu sur place de votre DAW

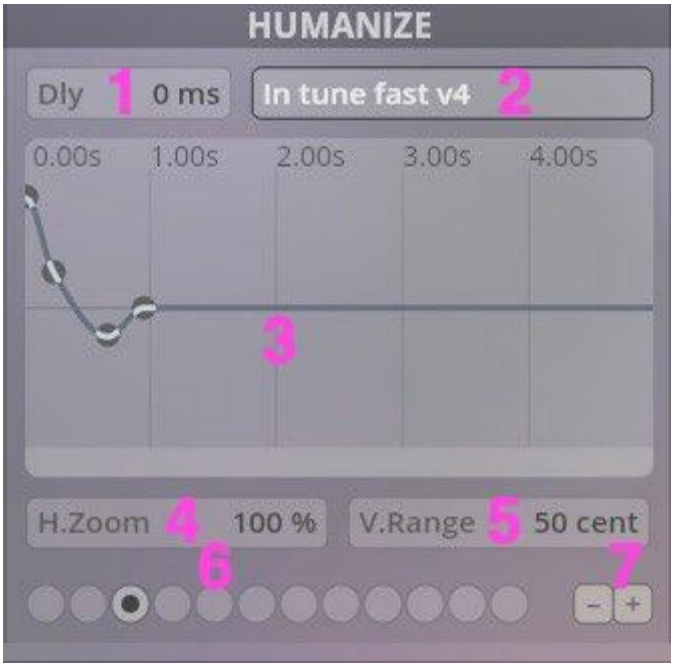
Legato

Pour des raisons techniques, le time-stretching n'est actuellement pas applicable à l'articulation legato (d'une manière musicalement correcte).

Mémoire système

L'activation de l'étirement augmentera considérablement la taille de la précharge et donc l'utilisation de la mémoire système. Assurez-vous d'avoir suffisamment de mémoire disponible avant d'activer cette fonction.

Humaniser



1. **Menu Humanize Preset:** charge tous les paramètres de la zone Humanize. Choisissez parmi les préréglages Humanize disponibles et chargez / enregistrez plus de préréglages à partir du disque. Les préréglages personnalisés sont stockés par défaut dans les emplacements suivants:

OS X: `\Your_Username/Documents\VSL\Vienna Synchron Player\Humanize Presets`

GAGNER 7/10 `C:\Documents and Settings\All Users\Documents\VSL\Vienna Synchron Player/Humanize Presets`

2. **Fenêtre de courbe de réglage:** double-cliquez pour ajouter un point de réglage. Cliquez et faites glisser le point pour ajuster son réglage. Cliquez et faites glisser dans la fenêtre de courbe pour créer un élastique à sélection multiple. Commande + clic (WIN: Ctrl + clic) sur le (s) point (s) sélectionné (s) à supprimer.
3. **Zoom horizontal:** définit le zoom horizontal de la courbe de réglage.
4. **Plage verticale:** définit la plage d'affichage verticale de la courbe de réglage, en centièmes.

5. **Index d'humanisation:** affiche le nombre d'étapes d'humanisation disponibles pour chaque préréglage.
6. **+/-:** ajouter ou soustraire des positions dans l'indice d'humanisation.

Menu contextuel Humaniser

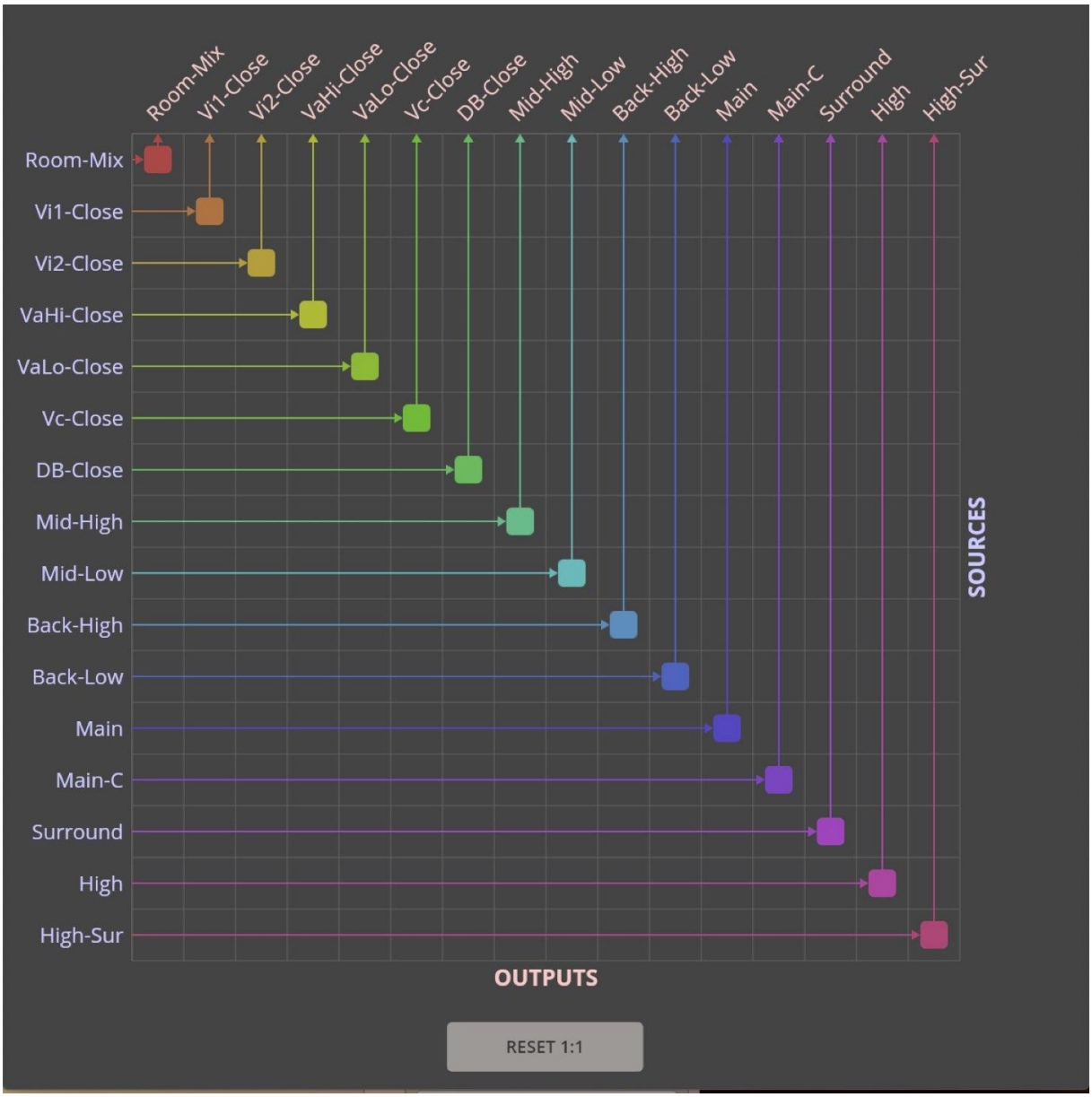


1. **Retourner verticalement:** Inverse la courbe de réglage verticalement.
2. **Retourner horizontalement:** Inverse la courbe de réglage horizontalement.
3. **Réinitialiser la courbe: réinitialise** tous les points du préréglage humanisé sélectionné à zéro.
4. **Copier les paramètres d'humanisation:** copie tous les paramètres d'humanisation (y compris les valeurs de délai).
5. **Coller les paramètres d'humanisation:** collez tous les paramètres d'humanisation (y compris les valeurs de délai).
6. **Réinitialiser toutes les courbes: réinitialise** Humanize à aucun préréglage sélectionné.

Options

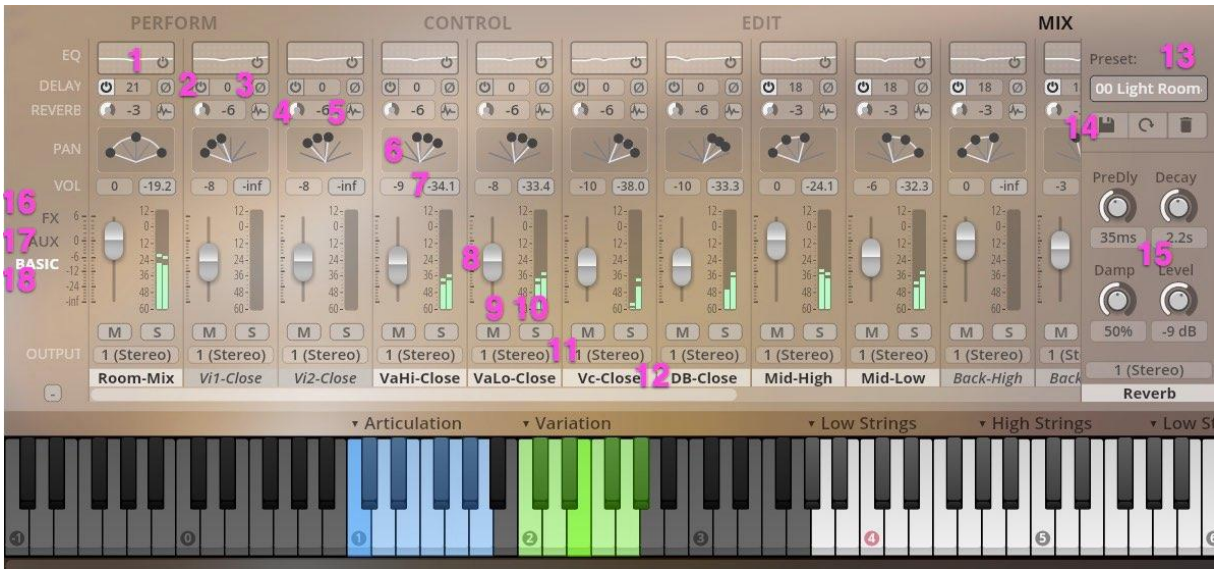


1. **Release Voice Limit:** ajuste le maximum de Release Samples simultanément. Choisissez entre le paramètre global, défini dans l'onglet Perform, ou les échantillons de version spécifiques à l'emplacement (maximum = 32). Les premiers échantillons de Release joués seront coupés si la limite est dépassée.
2. **Performance Release:** ajuste le temps de relâchement des échantillons lus en mode de répétition de performance (les réglages plus élevés seront mis à l'échelle par Legato Blur).
3. **Mode parallèle (disponible lorsque le mode parallèle est** activé **):** choisissez entre XFade (fondu enchaîné avec les autres slots de la dimension) et Mix (toujours mixé).
4. **Velocity XFade (Patch Slot uniquement):** déplacez **-** vous dynamiquement entre toutes les couches de vélocité disponibles. C'est un paramètre global, mais peut également être activé / désactivé pour les emplacements séparément. Options: Global / On / Off.
5. **Start Offset Mode (Patch Slot uniquement):** définit quels échantillons doivent être affectés par le paramètre Wave Start Offset (ci-dessous). Options: Tout, Premier, Répétition, Legato, Répétition-Legato.
6. **Wave Start Offset (Patch Slot uniquement):** définit le décalage de début de vente en millisecondes. Toute valeur supérieure à 0 sautera la première partie correspondante de l'échantillon lu. Plage: 0-1 sec.
7. **Start Offset Attack (Patch Slot uniquement):** crée un fondu d'entrée (en ms) au cas où Wave Start Offset serait appliqué, pour éviter les clics. Plage: 5-100 ms
8. **Variation A: Mixer Output (Patch Slot uniquement):** Spécifie le canal de mixage dans lequel le patch sera joué.
9. **Variante B: Output Config (Patch Slot, multi-mic uniquement):** Ouvre une matrice qui vous permet d'assigner les sources disponibles à tous les canaux de sortie de mixage disponibles. Cette option n'est disponible que pour les patchs avec plusieurs microphones, voir ci-dessous.


Room-Mix
Vi1-Close
Vi2-Close
VaHi-Close
VaLo-Close
Vc-Close
DB-Close
Mid-High
Mid-Low
Back-High
Back-Low
Main
Main-C
Surround
High
High-Sur
SOURCES
OUTPUTS
RESET 1:1

Onglet Mix

Vue de base



1. **EQ: égaliseur de** canal. Lorsque vous double-cliquez, une fenêtre avec tous les paramètres disponibles s'ouvre. Notez que le bouton Power est intégré dans la vue des canaux.
2. **Delay:** retard de canal. Ajustez ces paramètres pour ajouter du temps d'exécution à chaque canal, pour des résultats impressionnants dans la perception de la pièce. Valeurs en millisecondes. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser. Vous pouvez également inverser la phase du canal - l'icône devient orange lorsqu'elle est inversée.
3. **Phase Invert:** Inverse la phase du signal entrant.
4. **Reverb:** envoi de réverbération. Ajustez la quantité de réverbération à ajouter à chaque canal. Principalement appliqué aux microphones proches / moyens. Les paramètres de réverbération sont disponibles dans la colonne de droite. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
5. **Plug-in Convolution Impulse:** ouvre un module de réverbération à convolution à impulsion équipé de fichiers de réponse d'impulsion personnalisés pour les produits SYNCHRON-isés. Comprend un curseur Dry / Wet et un navigateur d'impulsions de convolution. Disponible uniquement avec les licences de produit SYNCHRONisées. Voir également la description ci-dessous.
6. **Pan:** panoramique des canaux. Choisissez entre «Balance» et «PowerPan». La loi de panoramique peut être ajustée dans Paramètres => Moteur.
7. **Valeurs du curseur de volume:** cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
8. **Curseur de volume:** saisissez la poignée pour régler, maintenez Shift pour des ajustements précis. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
9. **Muet:** coupe le canal sélectionné. Devient jaune lorsqu'il est mis en sourdine.
10. **Solo:** Solos le canal sélectionné. Devient rouge en mode solo.
11. **Sortie:** affectation de sortie. Choisissez parmi les sorties disponibles.

12. **Channel On / Off:** Cliquez pour activer / désactiver. Settings => Engine fournit une option pour décharger les échantillons lors de la désactivation des canaux.
13. **Mix Preset:** Choisissez parmi les Presets Room-Mix disponibles et chargez / enregistrez plus de Presets à partir du disque.
14. **Save / Reload / Delete:** affecte toujours le préréglage actuel du mixeur.
15. **Paramètres de réverbération:** ajustez le réglage de la réverbération algorithmique intégrée. Shift-click-drag pour affiner. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier la valeur. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser. Assignation de sortie et activation / désactivation de la réverbération ci-dessous.
16. **FX:** affiche les slots FX des canaux.
17. **SEND:** affiche les emplacements d'envoi.
18. **De base:** affiche la vue de base du mélangeur.

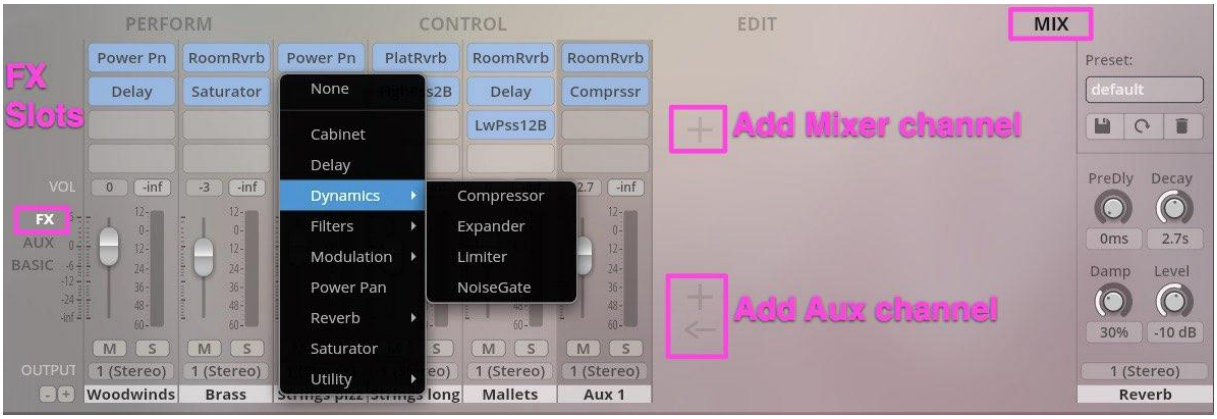
Vue AUX

La vue AUX de la table de mixage offre un maximum de 4 départs auxiliaires au-dessus des curseurs de volume. Une manière classique et conviviale d'ajouter des effets à votre mix.



Vue FX

Choisissez parmi une grande sélection d'effets pour chaque canal séparément. Une description de tous les effets peut être trouvée dans le chapitre Canaux d'effets .



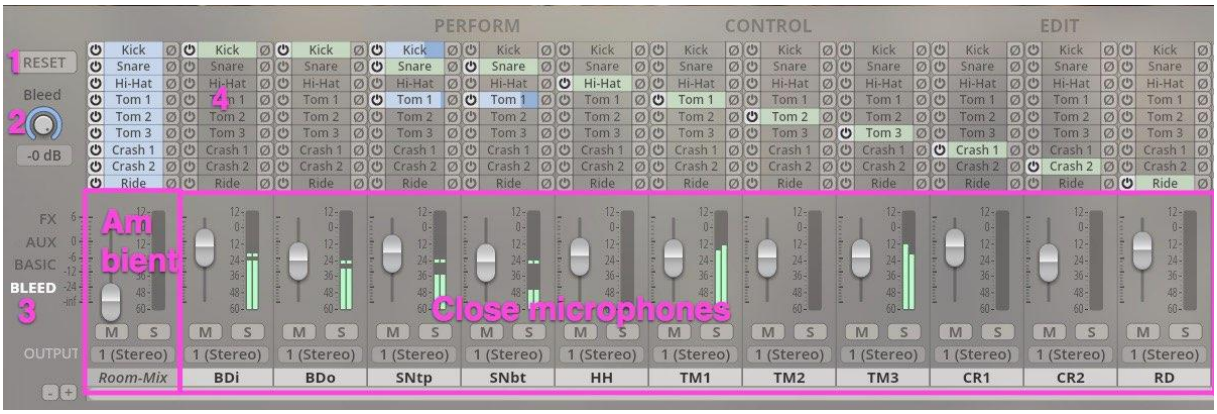
Vue de fond perdu

Cette fonction n'est disponible que pour les Power Drums Synchron!

Il vous permet d'ajuster le niveau de purge d'autres instruments dans les canaux de microphones spécifiques. Une insertion activée d'un signal BLEED est affichée en bleu (ce qui sera également le cas pour toutes les entrées des microphones ambiants), et la source instrumentale d'origine activée qui appartient à chaque canal sera affichée en vert.

Bleeding vous permet d'ajuster le son de la pièce d'une manière unique, et vous pouvez également «grossir» le son de votre mix de batterie en ajoutant une partie du son saignant, par exemple, une grosse caisse qui est également capturée dans la caisse claire microphone à tambour (comme vous pouvez le voir ci-dessous).

Vous pouvez activer chaque emplacement avec le signe d'alimentation et ajuster la valeur en faisant glisser la barre du côté droit de l'emplacement.



1. **RESET: réinitialise** toutes les valeurs aux réglages d'origine du préréglage de mixage sélectionné.
2. **Bleed:** Le bouton Master Bleed permet de contrôler l'impression de toute la pièce. Un outil puissant pour chaque mix.
3. **Vue de fond perdu:** cliquez pour afficher les paramètres de fond perdu dans votre mélangeur.
4. **Fentes** de purge **:** ajustez la quantité de signal de purge qui est transmise à votre canal d'instrument à partir d'autres instruments.

Préréglages du mixeur

Il existe plusieurs versions de préréglages de mixage disponibles lorsque vous **ouvrez le navigateur** . La gestion des préréglages du mélangeur est beaucoup plus simple et plus claire dans le navigateur de préréglages du mélangeur .



Préréglages stéréo (visibles pour les plug-ins stéréo)

00 préréglages Room-Mix

Nos préréglages Go-To sont le point de départ idéal pour chaque enregistrement, avec le moins de microphones possible et un canal Room-Mix prêt à l'emploi qui contient un mélange de tous les microphones disponibles de la bibliothèque complète. Réglage facile en ajoutant un signal plus ou moins direct (microphones proches, médians et arrière).

01 préréglages multi-micros Decca Tree

L'arbre Decca prend en charge les signaux de la pièce, ce qui, en comparaison avec le Room-Mix, produira un son plus fin avec moins de diffusion. L'enregistrement stéréo classique avec beaucoup de place pour les réglages.

02 Préréglages de downmix surround vers stéréo (bibliothèque complète)

Utilisation de tous les microphones disponibles pour plus de flexibilité dans le mix. Les microphones de salle avec leurs différents sons et les éventuels retards d'exécution contribuent à créer plus de diversité dans la perception de la profondeur de la pièce. Idéal pour optimiser le positionnement, les détails, les contours et la complexité de vos mélanges.

Préréglages SYNCHRONisés (disponibles uniquement avec une licence pour les produits SYNCHRONisés)

Vous trouverez d'autres préréglages de mixage NARROW disponibles, qui rapprochent les sections au Synchron Stage Vienna.

Préréglages surround (fonctionnels lorsque la bibliothèque complète est disponible)

Flexibilité totale pour votre configuration surround. Envoyez les micros proches, médiums, arrière ainsi que les microphones de l'arbre decca vers vos enceintes LR principales et vos microphones surround vers vos canaux surround en conséquence.

Création de préréglages de mixeur

Il existe 2 options pour enregistrer les préréglages du mixeur:

Option 1

Créez des préréglages ou des dossiers de mixage supplémentaires , cliquez sur le symbole du disque et entrez votre nom de dossier / préréglage. Le tri sera alphabétique.





AVERTISSEMENT

Les préréglages nouvellement créés ne sont disponibles que lorsqu'ils sont enregistrés avec un nouveau préréglage utilisateur, sinon ils seront perdus!

Option 2

Enregistrez vos préréglages de mixage supplémentaires sur le disque et gérez-les en tant que fichiers séparés à l'emplacement de votre choix.

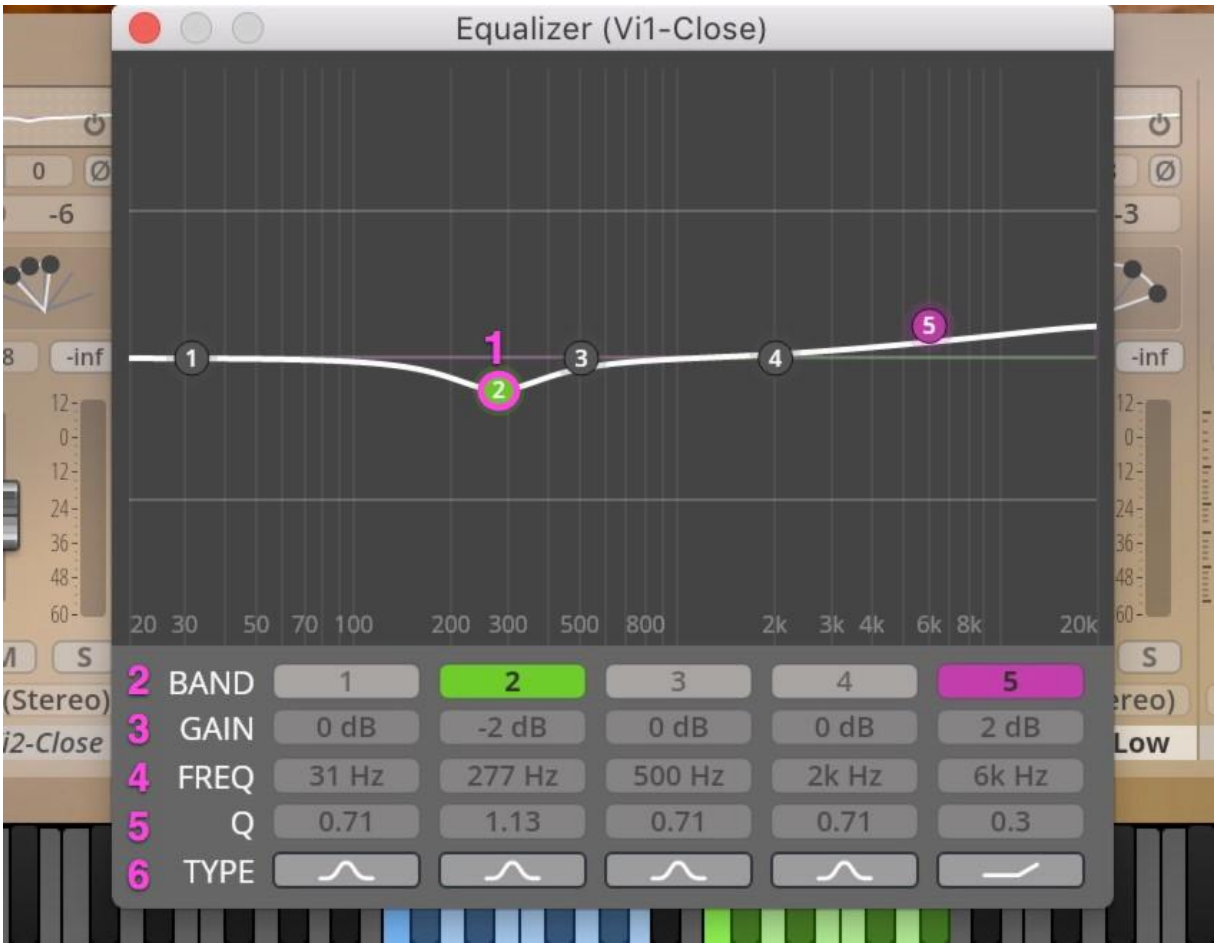


REMARQUE

Différents produits offriront une configuration de mélangeur différente, veuillez donc garder à l'esprit que les préréglages de mélangeur spécifiques au produit ne fonctionneront qu'avec ces produits.

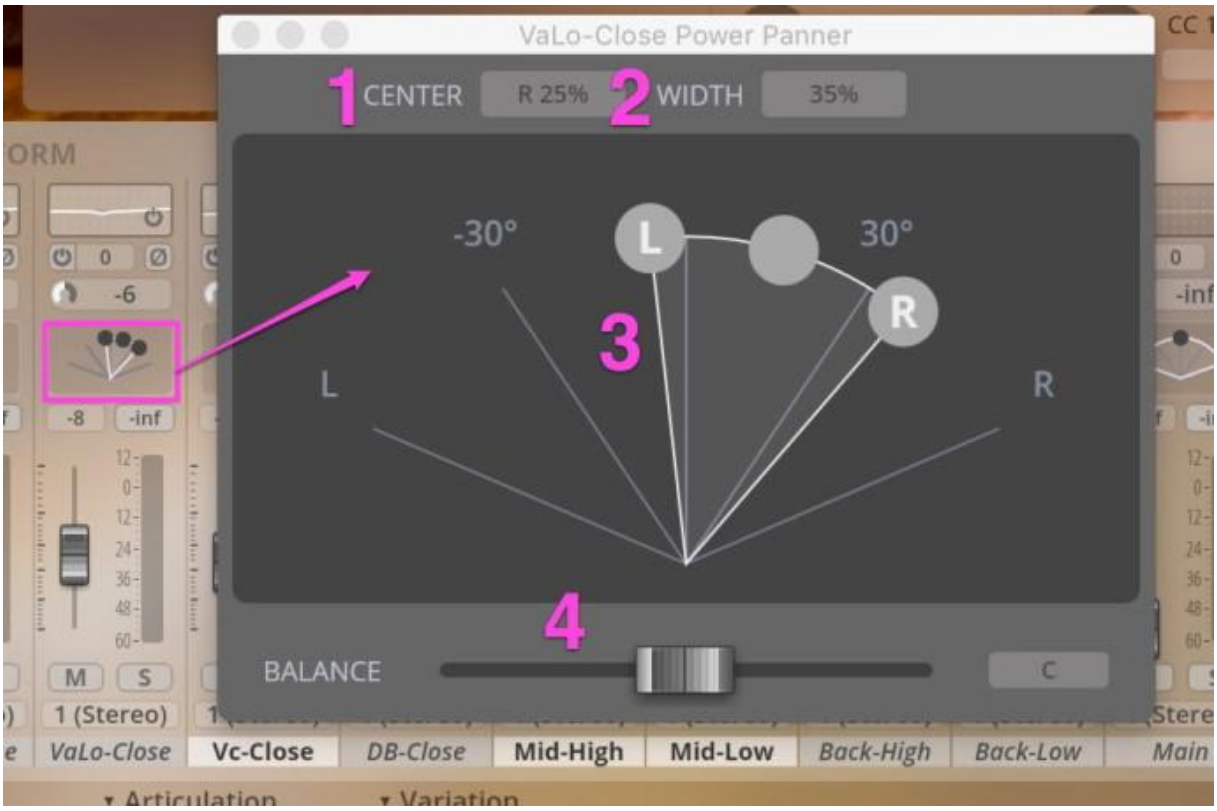
EQ

Double-cliquez sur le Mixer EQ de chaque canal pour ouvrir la fenêtre EQ.



1. **Nœud EQ:** cliquez sur les boutons BAND pour activer la bande correspondante. Dans l'interface graphique, cliquez avec le bouton droit sur un nœud BAND pour modifier le type de filtre. Utilisez la molette de votre souris pour modifier la valeur Q, Ctrl / Commande-clic pour réinitialiser, Alt-clic pour verrouiller la fréquence, Shift-glisser pour affiner les paramètres.
2. **BAND:** activer / désactiver la bande de filtre.
3. **GAIN:** valeur de gain du nœud sélectionné dans la fenêtre d'affichage de l'égaliseur. Shift-click-drag pour affiner. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
4. **FREQ:** Fréquence du nœud sélectionné dans la fenêtre d'affichage EQ. Shift-click-drag pour affiner. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
5. **Q:** valeur Q du nœud sélectionné dans la fenêtre d'affichage EQ. Shift-click-drag pour affiner. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
6. **TYPE:** Choisissez parmi les types de filtres disponibles: Peak, Low-Shelf, High-Shelf, High Cut., Low Cut, Bandpass, Notch.

Pan de puissance



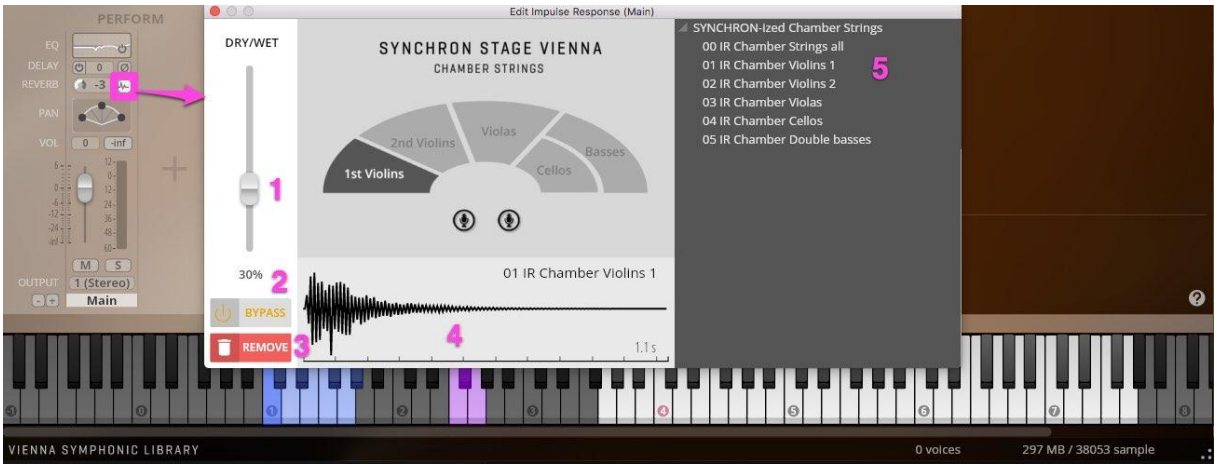
1. **CENTRE:** Centre de panoramique, en%. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
2. **WIDTH:** Largeur de panoramique, en%. Cliquez-faites glisser ou double-cliquez pour modifier. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
3. **AFFICHAGE:** saisissez les nœuds pour régler les paramètres de panoramique. Change de couleur lorsqu'il est inversé. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.
4. **BALANCE:** Balance PowerPan. Applique des quantités définies de fonctionnalités d'équilibrage. Shift-drag pour affiner. Commande / Ctrl-clic pour réinitialiser.

Impulse Convolution Reverb (pour les produits SYNCHRON-isés uniquement)

Cette réverbération à convolution supplémentaire est basée sur notre technologie MIR PRO et offre un moyen simple mais efficace d'intégrer notre SYNCHRON-isized avec d'autres produits de notre série Synchron.

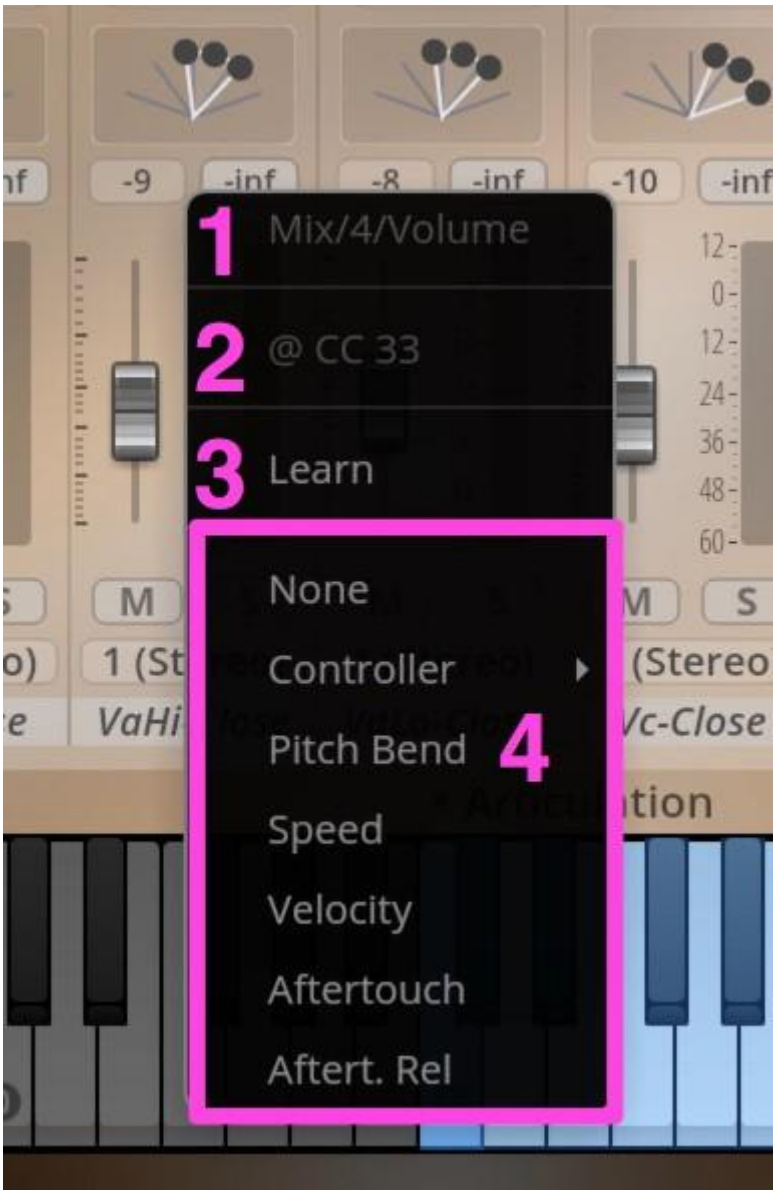
Vous pouvez facilement ajuster le rapport sec / humide en fonction de votre mélange.

N'oubliez pas que, selon le préréglage de mixage que vous avez choisi, vos envois de réverbération peuvent également nécessiter quelques ajustements.



1. **Curseur DRY / WET:** contrôle la quantité de réverbération ajoutée au signal. Des réglages plus élevés rendront le son du signal plus intégré dans l'espace virtuel.
2. **BYPASS:** contournera le traitement de la réverbération impulsionnelle. Ne libérera pas les ressources du processeur.
3. **REMOVE: supprime le** traitement de réverbération impulsionnelle de la chaîne de traitement du canal. Libèrera également des ressources CPU.
4. **AFFICHAGE DE LA RÉPONSE D'IMPULSION:** Affiche une forme d'onde simplifiée de la réponse impulsionnelle appliquée.
5. **NAVIGATEUR IMPULSE RESPONSE:** Parcourez tous les fichiers d'impulsion disponibles pour vos produits SYNCHRONISÉS enregistrés. Double-cliquez sur un fichier pour le charger dans le processeur de réverbération à impulsion du canal.

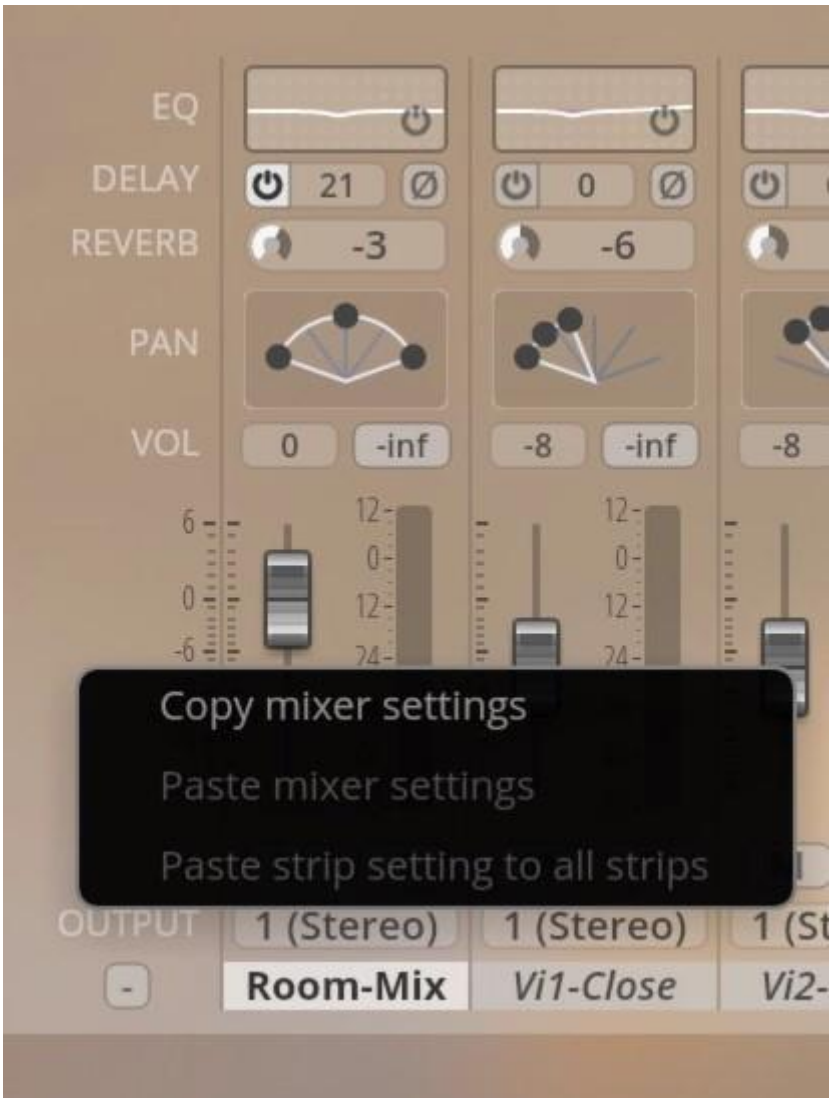
Menus contextuels du mélangeur

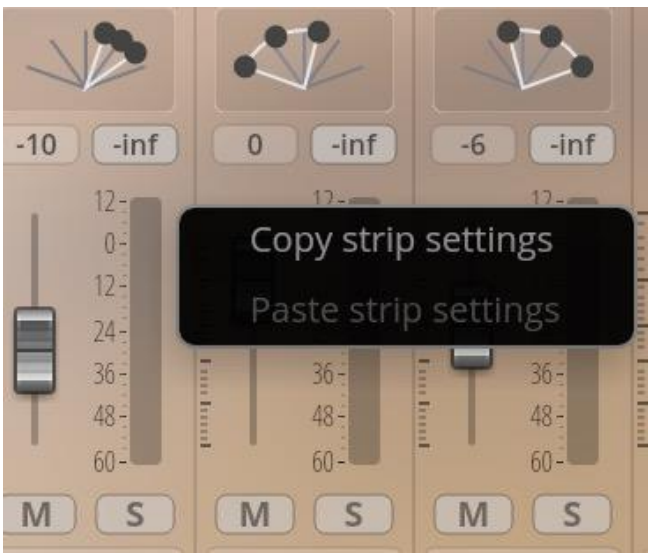


Ces menus contextuels sont disponibles via un clic droit pour toutes les commandes de la vue Mix.

De plus, vous pouvez choisir entre **Balance** et **Power Pan** dans la section PAN.

1. **Contrôle sélectionné:** affiche le contrôleur sur l'interface graphique
2. **Source attribuée:** non visible si non attribuée
3. **Apprendre:** cliquez pour apprendre le MIDI
4. **Sources de contrôle disponibles:** faites votre choix dans cette liste.





Un clic droit directement dans l'indicateur de volume d'une tranche de console **vous** permettra de **copier / coller les paramètres de bande** (capture d'écran à gauche), tandis qu'un clic droit sur la zone à gauche de la table de mixage (au-dessus de l'étiquette OUTPUT) vous présentera les options pour **copiez / collez tous les paramètres de mixage** et pour **coller les paramètres de votre bande de mixage précédemment copiée sur toutes les bandes.**

FX de canal

Retard

Le *délai* est utilisé pour simuler des effets d'écho et peut également être utilisé comme outil de conception sonore. Le signal d'effet peut en outre être appliqué à un spectre de fréquences spécifique au moyen de deux filtres intégrés.



TIME: La valeur de temps détermine le temps de retard en millisecondes.

SYNC: Cette fonction permet le "couplage" du Temps à une valeur de temps définie (Normal, Pointillé, Triplets).

Par exemple, avec T16, la fonction de temps fonctionne en seizièmes pointés.

FEEDBACK: détermine à quel point le signal de sortie est renvoyé à l'entrée.

DAMPING: définit un filtre passe-bas sur le signal appliqué - le bouton détermine la fréquence jusqu'à laquelle le signal est transmis.

THINNING: définit un filtre passe-haut sur le signal appliqué - le bouton détermine la fréquence à laquelle le signal est transmis.

SPREAD: détermine la quantité de mouvement du signal appliqué dans l'image stéréo.

- 0% = délai normal
- 50% = délai mono
- 100% = délai ping-pong

DRY: définit la quantité audible du signal d'origine.

WET: définit la quantité audible du signal affecté.

Saturateur



Un *saturateur* émule la saturation ou la surcharge de bande d'un magnétophone.

En surchargeant le signal, on ajoute ainsi des distorsions harmoniques, ce qui peut conduire à de beaux résultats au son similaire.

DRIVE: contrôle le signal à l'entrée du saturateur. Cela permet au signal d'être saturé et "déformé".

QUALITY: détermine la qualité de l'algorithme d'effet.

TYPE: À propos de la fonction Type peut être sélectionnée à partir de différents algorithmes.

MIX: Cette commande détermine la quantité d'effet du signal «mixée».

ROLL-OFF: abaissement des composantes haute fréquence de 30 000 Hz à 20 Hz.

OUTPUT: contrôle le niveau de sortie de l'effet.

Cabinet

Avec le *Cabinet,* vous pouvez choisir parmi cinq émulations de Cabinet différentes:

- Double
- 1960B
- Solo412
- AC30
- ES212



Dynamique

Compresseur

Le *compresseur* abaisse le niveau de l'entrée lorsqu'il dépasse le seuil. L'ampleur de l'atténuation est déterminée par l'atténuation / le rapport et le niveau d'entrée. Lorsque le niveau d'entrée dépasse le seuil, l'atténuation est ajoutée progressivement pour réduire la distorsion.

Le temps d'attaque du compresseur détermine la vitesse à laquelle la compression est appliquée - de cette façon, vous pouvez sculpter l'attaque de vos instruments, les rendant plus doux ou plus agressifs.

Le temps de relâchement détermine le temps nécessaire au compresseur pour diminuer la réduction de gain appliquée. En fonction de la durée du temps de relâchement, vous pouvez minimiser le «corps sonore» d'un instrument par rapport au son d'attaque, ou vous pouvez appliquer des temps de relâchement extrêmement courts pour le souligner.



ATTACK: Règle le temps dont le compresseur a besoin pour augmenter la réduction de gain pour atteindre le niveau déterminé par le rapport. (0 à 300 ms).

RELEASE: La «phase de relâchement» est la période pendant laquelle le compresseur diminue la réduction de gain au niveau déterminé par le seuil et le rapport (ou à zéro, une fois que le niveau est tombé sous le seuil). (0 - 3000 ms).

CARACTÈRE: Avec cette fonction, vous pouvez supprimer les pics désagréables dans l'image sonore de l'effet.

SEUIL: Le niveau au-dessus duquel le signal est réduit. Un seuil bas signifie qu'une plus grande partie du signal sera traitée.

RATIO: Le rapport détermine le rapport entrée / sortie pour les signaux au-dessus du seuil. Par exemple, un rapport 3: 1 signifie qu'un signal dépassant le seuil de 3 dB laissera le compresseur 1 dB au-dessus du seuil (1: 1 à 60: 1).

SOFT KNEE: Avec la fonction Soft Knee, vous pouvez ralentir l'utilisation du compresseur.

Le rapport complet ne s'appliquera que dès qu'il y aura clairement dépassement du seuil - cela conduit à une transition plus douce.

MAQUILLAGE: Compense automatiquement la perte de gain dans la compression en fonction du seuil, du rapport et des paramètres d'attaque actuels.

SIDE-CHAIN: Ceci active / désactive la chaîne latérale.

Expander

L' *Expander* sert à "élargir" la dynamique.

Les signaux silencieux sont rendus plus silencieux en utilisant un seuil (pour supprimer le bruit dans les zones calmes, par exemple) et les signaux forts sont rendus plus forts.

Cet effet provoque donc le bénéfice inverse du compresseur.

Un expandeur fonctionne un peu comme un gate, sauf qu'il coupe le signal en dessous du seuil, mais ne fait qu'abaisser l'expandeur (au moins à un faible rapport).



ATTACK: détermine la vitesse à laquelle le signal sera traité au rapport défini après avoir supprimé le seuil.

RELEASE: définit le temps nécessaire au signal traité pour revenir à l'état inefficace après être redescendu sous le seuil.

CARACTÈRE: Cela peut supprimer les pics désagréables dans l'image sonore de l'effet.

SEUIL: C'est le seuil en dessous du signal est réduit.

RATIO: Le rapport détermine dans quelle mesure le signal est réduit par le seuil - un rapport élevé équivaut à un noise gate.

SOFT KNEE: Lors de l'utilisation de la fonction Soft Knee, l'utilisation de l'expandeur ralentit dans la zone de seuil, l'effet est ainsi quelque peu affaibli.

MAKE-UP: Sert à augmenter le signal au-dessus du seuil en plus.

SIDE-CHAIN: Ceci active / désactive la chaîne latérale.

Limiteur

Le *limiteur* maximise le volume apparent dans la plage dynamique disponible en réduisant la distance entre les niveaux de programme moyens et leurs pics associés.

Juste la bonne quantité de maximisation rendra votre signal fort sans jamais dépasser la plage dynamique disponible, alors que trop de limitation rendra votre signal "plat" et non naturel.



ATTACK: détermine la vitesse à laquelle le signal sera traité au rapport défini après avoir supprimé le seuil. Valeurs: 0-300 ms.

RELEASE: contrôle le temps nécessaire au limiteur pour récupérer de l'atténuation du signal après qu'il est tombé en dessous du seuil. Valeurs: 0–3000 ms.

CARACTÈRE: Avec cette fonction, vous pouvez supprimer les pics désagréables dans l'image sonore de l'effet.

THRESHOLD: Threshold définit le point auquel le limiteur commence à affecter le signal d'entrée. L'abaissement du réglage du seuil a pour effet d'augmenter le gain de sortie du signal. Le niveau moyen du signal est augmenté tandis que le limiteur garantit que le signal ne dépassera pas le niveau plafond.

SOFT KNEE: Avec la fonction Soft Knee, vous pouvez ralentir l'utilisation du compresseur.

Le rapport complet ne s'appliquera que dès qu'il y aura clairement dépassement du seuil - cela conduit à une transition plus douce.

MAQUILLAGE: Utile pour compenser les éventuelles pertes de volume dues à la compression.

SIDE-CHAIN: Ceci active / désactive la chaîne latérale.

Noisegate

Le *Noisegate* sert à supprimer les signaux silencieux / dérangeants. Les signaux silencieux sont arrêtés par un seuil (par exemple, pour supprimer le bruit dans les zones calmes). Cet effet entraîne donc le bénéfice inverse du limiteur.



ATTACK: détermine le temps que prend la porte jusqu'à ce qu'elle soit complètement ouverte après avoir atteint le seuil.

RELEASE: détermine le temps nécessaire pour fermer la porte une fois qu'elle est tombée en dessous du seuil. La fonction de libération permet au signal qui a traversé la porte ouverte de s'effilocher progressivement.

CARACTÈRE: Cela peut supprimer les pics désagréables dans l'image sonore de l'effet.

SEUIL: C'est le seuil en dessous duquel la porte se ferme et le signal s'arrête.

SOFT KNEE: Lorsque vous utilisez la fonction Soft Knee, l'utilisation du gate ralentit dans la plage de seuil, l'effet est ainsi quelque peu affaibli.

Cela peut rendre l'ouverture et la fermeture du portail beaucoup plus naturelles.

MAKE-UP: Sert à augmenter le signal au-dessus du seuil en plus.

SIDE-CHAIN: Cette fonction active / désactive la chaîne latérale.

Filtres

Passe-bande



Le filtre passe-bande permet aux signaux entre deux fréquences spécifiques de passer.

FREQUENCE: Ceci détermine la fréquence à laquelle le filtre est utilisé.

RESONANCE: détermine la largeur de bande de la pente de la courbe.

Égaliseur



L' *égaliseur* est utilisé pour réduire ou amplifier une plage de fréquences spécifique.

Selon le type de courbe, vous pouvez également réduire l'ensemble du spectre de fréquences en dessous (Passe-haut) ou au-dessus (Passe-bas) de la fréquence ajustée.

TYPE: définit le type de courbe de l'égaliseur.

GAIN: ajuste le facteur de gain de la courroie de filtre entre -24 dB et +24 dB.

FRÉQUENCE: Choisissez la fréquence de la bande filtrante.

Q (-Factor): Le facteur Q définit la bande passante de la courbe.

Passe-haut 6 dB, 12 dB, 24 dB, 36 dB

Les quatre filtres passe-haut fonctionnent avec une pente ascendante de la courbe et font passer le signal au-dessus de la coupure.


Hgh6dB
Cutoff
440Hz


High Pass 12dB
Cutoff
Resonance
440Hz
0.71


High Pass 24dB
Cutoff
Resonance
440Hz
0.71



CUTOFF: Ceci détermine la fréquence à laquelle le filtre démarre.

RESONANCE: détermine la bande passante de la chute de courbe (pic).

Passe-bas 6 dB, 12 dB, 24 dB, 36 dB

Les quatre filtres passe-bas fonctionnent avec une pente ascendante de la courbe et font passer le signal sous la coupure.









CUTOFF: Ceci détermine la fréquence à laquelle le filtre démarre.
RESONANCE: détermine la bande passante de la chute de courbe (pic).

Encoche 12dB, 24dB, 36dB

Les trois filtres coupe-bande fonctionnent avec une pente de courbe ascendante.







CUTOFF: Ceci détermine la fréquence à laquelle le filtre est utilisé.

RESONANCE: détermine la bande passante de la chute d'angle.

Filtres à variables d'état (SVF)

Ce type de filtre fonctionne plus doux et plus agréable que les types de filtre conventionnels. Un filtre passe-haut, deux filtres passe-bas, un filtre coupe-bande et un filtre de crête sont disponibles.

SVF HP 6 dB, LP 6 dB, LP 12 dB







FREQUENCY: Ceci détermine la fréquence à laquelle le filtre démarre.
RESONANCE: détermine la largeur de bande de la pente de la courbe (pic).

Encoche SVF 6 dB



Avec le N1, vous pouvez trouver des résonances spécifiques et les réduire.

FREQUENCE: Ceci détermine la fréquence à laquelle le filtre est utilisé.

RESONANCE: détermine la largeur de bande de la pente de la courbe.

Pic SVF



Avec le filtre de crête, les résonances ciblées peuvent être abaissées et augmentées.

GAIN: Le gain peut être utilisé pour baisser ou augmenter le volume de la plage de fréquences sélectionnée.

FREQUENCE: Ceci détermine la fréquence à laquelle le filtre est utilisé.

RESONANCE: détermine la largeur de bande de la pente de la courbe.

Modulation

Gain automatique

L' *Auto Gain* est un puissant outil d'amélioration stéréo qui peut également être utilisé comme modulateur polyvalent.Il vous permet de moduler le signal stéréo gauche / droit.



AMOUNT: Ceci détermine la quantité de modulation du LFO appliquée au signal d'entrée.

SPREAD: détermine la quantité de mouvement du signal appliqué dans l'image stéréo.

PHASE: définit le décalage des formes d'onde entre les canaux gauche et droit. À 180 degrés, les LFO sont déphasés.

RATE: détermine la fréquence du LFO en Hertz.

SYNC: Cette fonction vous permet de "lier" le taux à une valeur de temps définie (Normal, Pointillé, Triplets). Par exemple, N16 signifie que le taux fonctionne en seizièmes (1/16).

SHAPE: détermine la forme d'onde du LFO actif.

8 formes d'onde différentes sont disponibles.

Chœur - Flanger

Le *Chorus - Flanger* est un effet de chorus, combiné à un flanger. Le signal d'entrée se divise en deux lignes à retard et elles se mélangent. Ils interfèrent avec le signal d'origine et l'interférence résultante "se déplace" à travers le retard variable.



DELAY: Ceci détermine le décalage temporel entre les deux lignes de retard parallèles.

DEPTH: détermine dans quelle mesure le signal est affecté par l'effet de flanger. Cela se fait en modifiant l'amplitude du LFO.

RATE: Ceci définit la vitesse à laquelle le flanger fonctionne. La vitesse est déterminée par la vitesse d'oscillation du flanger.

SPREAD: détermine combien le signal appliqué se déplace dans l'image stéréo

SHAPE: détermine la forme d'onde du LFO actif.

FEEDBACK: Avec la fonction de feedback, l'effet peut être encore plus influencé (soi-disant "sonnerie"). Cet effet entre en vigueur en renvoyant une partie du signal de sortie vers l'entrée.

DAMPING: règle un filtre passe-bas sur le signal appliqué - le bouton détermine la fréquence jusqu'au point où le signal passe.

DRY: définit la quantité audible du signal d'origine.

WET: définit la quantité audible du signal affecté.

QUALITY: détermine la qualité de l'algorithme d'effet.

SYNC: Cette fonction vous permet de "lier" le taux à une valeur de temps définie (Normal, Pointillé, Triplets). Par exemple, N16 signifie que le taux fonctionne en seizièmes (1/16).

INVERT FEEDBACK: Ceci active la phase de rétroaction.

INVERT WET: Cela fera tourner la phase du signal d'effet.

Phaser

Avec *Phaser* , une partie du signal reste intacte et une seconde partie est envoyée à travers plusieurs filtres passe-tout.



STAGES: Ceci détermine le nombre d'étages (filtre passe-tout) qui sont traversés par le signal.

LOWER FREQUENCY: abaisse les basses fréquences (réglable de 20 à 20 000 Hz).

FREQUENCE SUPÉRIEURE: abaisse les hautes fréquences (réglable de 20 à 20 000 Hz).

RATE: Ceci définit la vitesse à laquelle le phaser fonctionne. La vitesse est déterminée par la vitesse d'oscillation de l'effet.

SYNC: Cette fonction vous permet de "lier" le taux à une valeur de temps définie (**Normal, Pointillé, Triplets**).

SPREAD: détermine la quantité de mouvement du signal appliqué dans l'image stéréo.

SHAPE: détermine la forme d'onde du LFO actif.

FEEDBACK: détermine à quel point le signal de sortie est renvoyé à l'entrée.

INVERT FEEDBACK: Cela fera tourner la phase du signal d'effet de rétroaction.

DAMPING: définit un filtre passe-bas sur le signal appliqué - le bouton détermine la fréquence jusqu'à laquelle le signal est transmis.

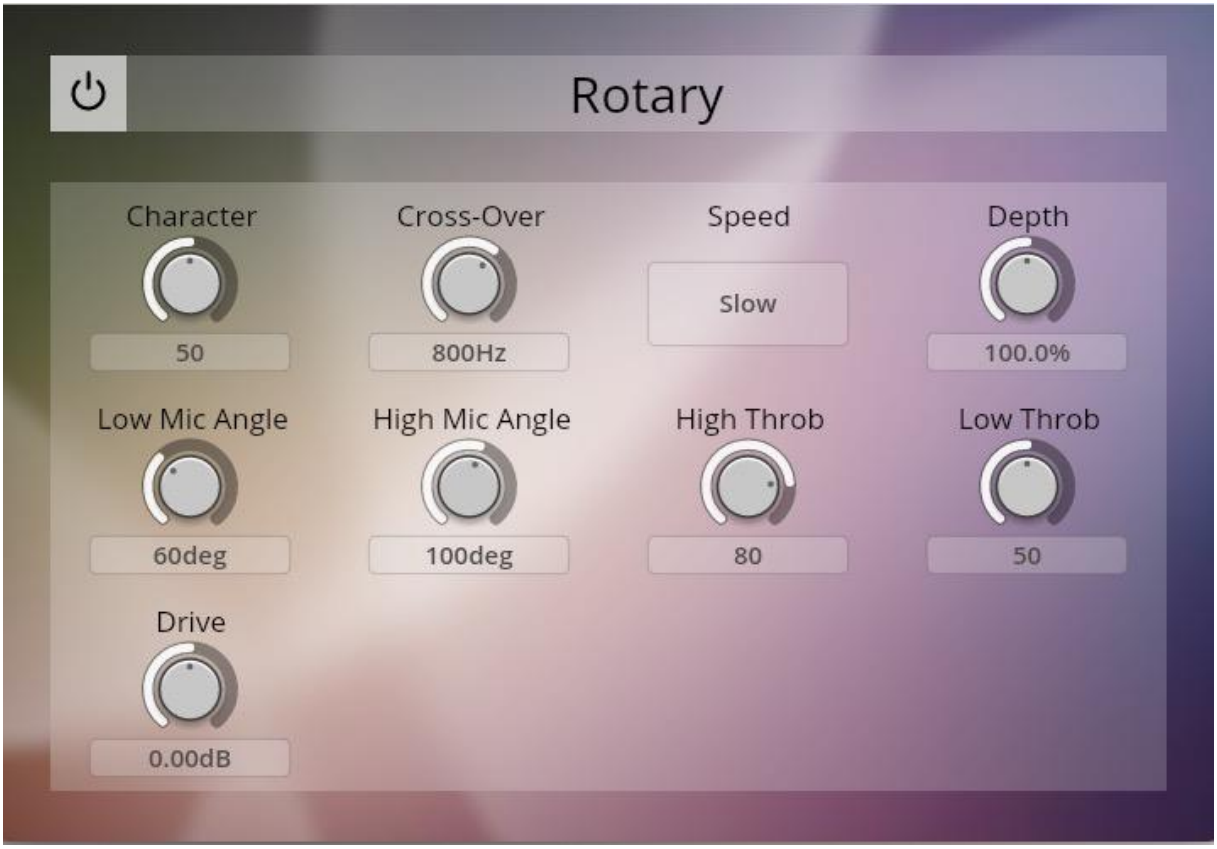
DRY: définit la quantité audible du signal d'origine.

WET: définit la quantité audible du signal affecté.

INVERT WET: Cela fera pivoter la phase du signal d'effet humide.

Rotatif

Le légendaire *Rotary* utilise l'effet Doppler, qui est déclenché par la rotation. Cela crée des battements acoustiques, qui peuvent être manipulés dans le cours ultérieur. Avec une rotation lente, vous pouvez obtenir un effet de type chorus, tandis qu'un tour rapide crée un son de type trémolo.



CHARACTER: Modifie certains paramètres de mixage et de filtre, ce qui rend le son plus "haut-parleur".

CROSS-OVER: définit la fréquence de croisement entre les haut-parleurs bas / haut.

SPEED: Vitesse des haut-parleurs rotatifs.

DEPTH: Pitch Depth, essentiellement la taille du cabinet Leslie.

ANGLE MICRO BAS: définit l'angle du microphone bas.

ANGLE MICRO HAUT: définit l'angle du microphone haut.

HIGH THROB: définit la quantité de modulation de volume qui doit se produire pour un haut-parleur élevé.

LOW THROB: définit la quantité de modulation de volume qui doit se produire pour les haut-parleurs bas.

DRIVE: Drive / Distorsion des haut-parleurs.

Réverbération

Réverbération à plaque



Dans une *réverbération à plaque* , les vibrations sont générées avec une plaque métallique. À l'aide d'un transducteur, les informations sont enregistrées et produisent une réverbération bidimensionnelle.

DECAY: définit la durée jusqu'à ce que les réflexions sonores du signal perdent de l'énergie et disparaissent.

DAMPING: définit un filtre passe-bas sur le signal appliqué - le bouton règle la quantité (en dB) que le filtre doit laisser tomber le signal.

DRY / WET: détermine le rapport de mixage entre l'original (Dry) et le signal d'effet (Wet).

Réverbération de la pièce

La *Room Reverb* peut être utilisée pour créer des espaces virtuels et une réverbération. Contrairement à la réverbération à plaque, la réverbération de la pièce est tridimensionnelle.



PREDELAY: détermine la durée (en millisecondes) entre le signal non traité et le début de la réverbération algorithmique.

ER SIZE: définit la durée des premières réflexions.

ER CROSS: détermine la distribution des premières réflexions dans l'image stéréo.

DECAY: temps de déclin, en secondes.

SIZE: définit la taille de la pièce de l'algorithme.

LOWPASS: ajoute un filtre passe-bas. Valeurs en Hz.

DAMPING: Atténuation des hautes fréquences dans le chemin de rétroaction. Valeurs en Hz.

EARLY: détermine le volume des premières réflexions.

LATE: détermine le volume des réflexions tardives.

DRY: définit la quantité audible du signal d'origine.

WET: définit la quantité audible du signal affecté.

Utilitaire

Inverser



PHASE INVERT: Tourne les phases du signal d'entrée.

CHANNEL SWAP: Permute les canaux gauche et droit de l'image stéréo.

Pan de puissance



Un outil très utile pour le positionnement sur scène des instruments, avec une analyse angulaire audio en temps réel. En réduisant l'image stéréo d'un signal audio, vous ne perdrez aucune de ses informations (ce qui se produit avec les faders de balance "ordinaires" qui réduisent simplement le volume d'un côté du signal).

CENTRE: Affiche le centre de panoramique, en%.

WIDTH: détermine la largeur du signal stéréo. 100% signifie la pleine largeur stéréo de la source.

BALANCE: applique les réglages des paramètres affectés en%.

GAIN: Gain d'équilibre. L'équilibre se fait généralement en ajustant le gain seul.

PHASE INVERT: Tourne les phases du signal d'entrée.

PAN LAW: détermine comment le niveau du signal est affecté par le panoramique. Sans compensation, le volume combiné des signaux gauche et droit sera plus élevé si un canal est

orienté vers le centre que s'il est déplacé d'un côté. La loi de panoramique permet d'atténuer le signal lorsqu'il est déplacé vers le centre. - La valeur optimale dépend beaucoup de la source d'entrée.

Réglable de 0 à 6 dB (0 dB désactive en fait le panoramique à puissance constante).

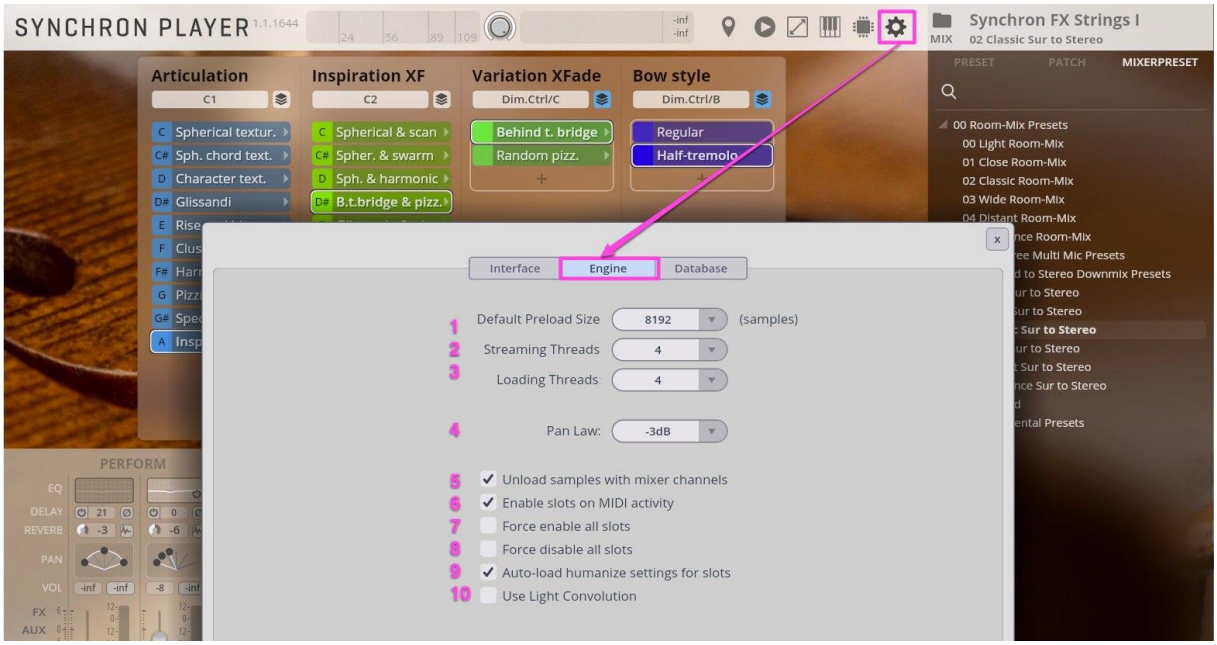
Délai d'échantillonnage

Sample Delay est un outil utile pour créer un décalage temporel artificiel du signal (en échantillons).



Paramètres

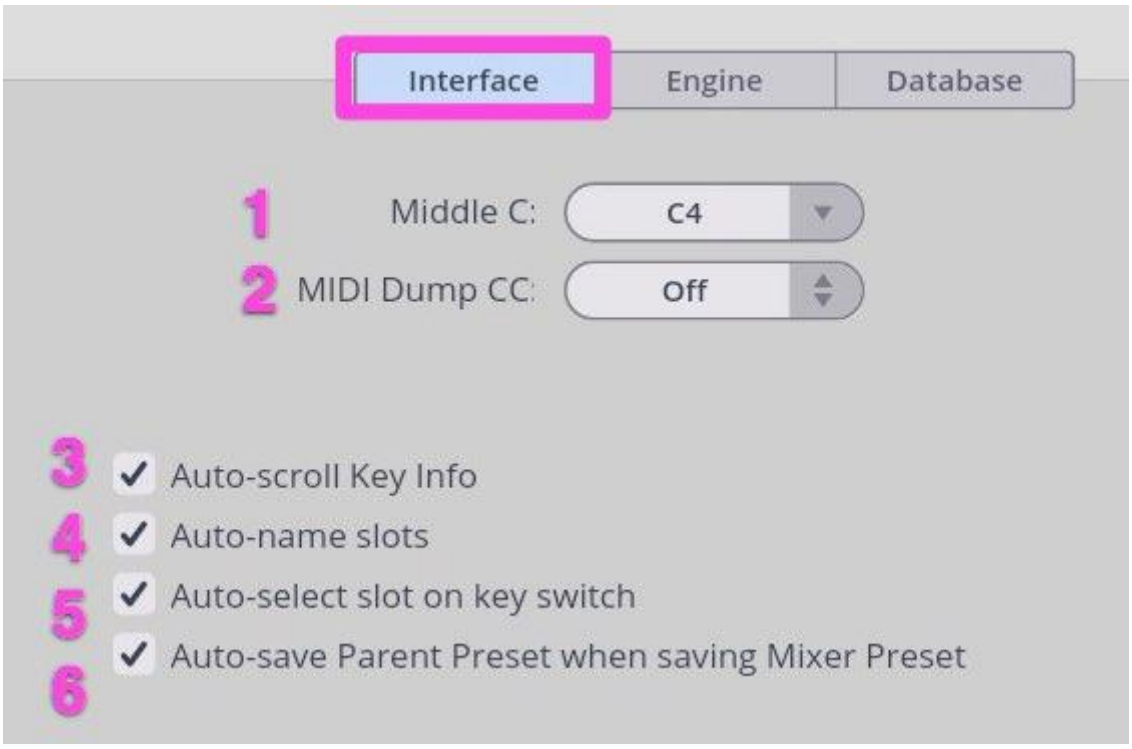
Paramètres du moteur

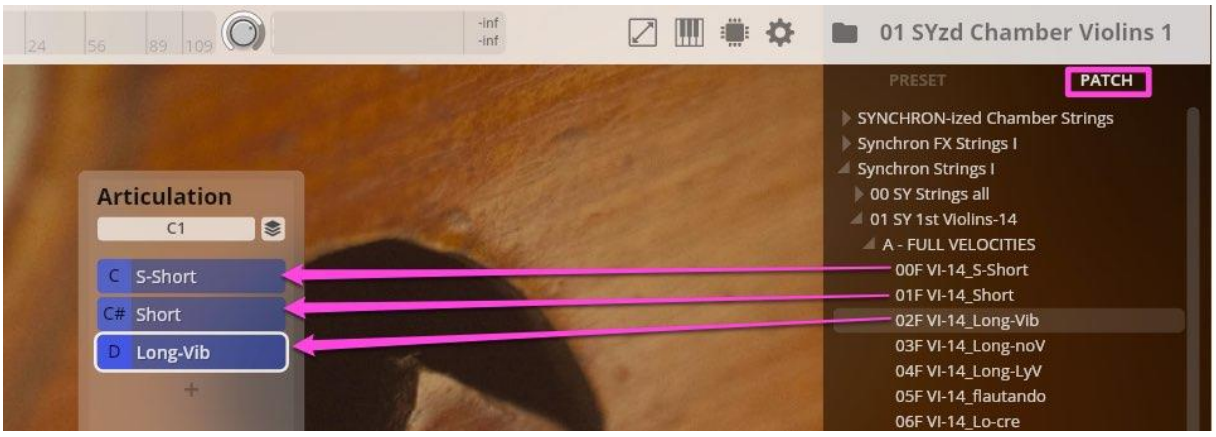


1. **Préchargement par défaut:** Réduisez l'encombrement de la RAM et le temps de chargement avec des paramètres inférieurs. Le paramètre par défaut défini ici affectera tous les lecteurs définis sur «par défaut» dans les paramètres de votre base de données (voir page suivante).
2. **Threads de streaming: les** threads de streaming définissent le nombre de lectures simultanées à partir du lecteur pendant la lecture. La valeur par défaut (4) est appropriée dans la plupart des cas.
3. **Chargement des threads: Le** chargement des threads définit le nombre de lectures simultanées à partir du lecteur lors du chargement dans la RAM. La valeur par défaut (4) est appropriée dans la plupart des cas.
4. **Pan Law:** détermine comment le niveau du signal dans le mélangeur de rack de slot est affecté par le panoramique. La valeur optimale dépend de la source d'entrée. Par défaut: -3 dB
5. **Décharger les échantillons avec les canaux de mixage:** Lorsqu'il est activé, tous les échantillons chargés avec un canal spécifique seront déchargés lorsque le canal de mixage est désactivé. Par défaut: ON
6. **Activer les slots sur l'activité MIDI:** Lorsqu'ils sont activés, les préréglages se chargent sans échantillons. Les informations MIDI activeront les slots sélectionnés et chargeront les échantillons correspondants en arrière-plan. Par défaut: ON
7. **Forcer l'activation de tous les slots:** Lorsqu'il est activé, tous les préréglages se chargeront avec les slots activés (échantillons chargés). Par défaut: OFF
8. **Forcer la désactivation de tous les slots:** Lorsqu'il est activé, tous les presets se chargent avec des slots vides (aucun échantillon n'est chargé). Par défaut: ON
9. **Chargement automatique des paramètres d'humanisation des emplacements: les** paramètres d'humanisation sont automatiquement appliqués à tous les emplacements. Par défaut: ON

10. **Utilisez la convolution légère:** un moyen très efficace d'économiser la charge du processeur lorsque vous travaillez avec des produits SYNCHRONisés. Par défaut: OFF

Paramètres d'interface





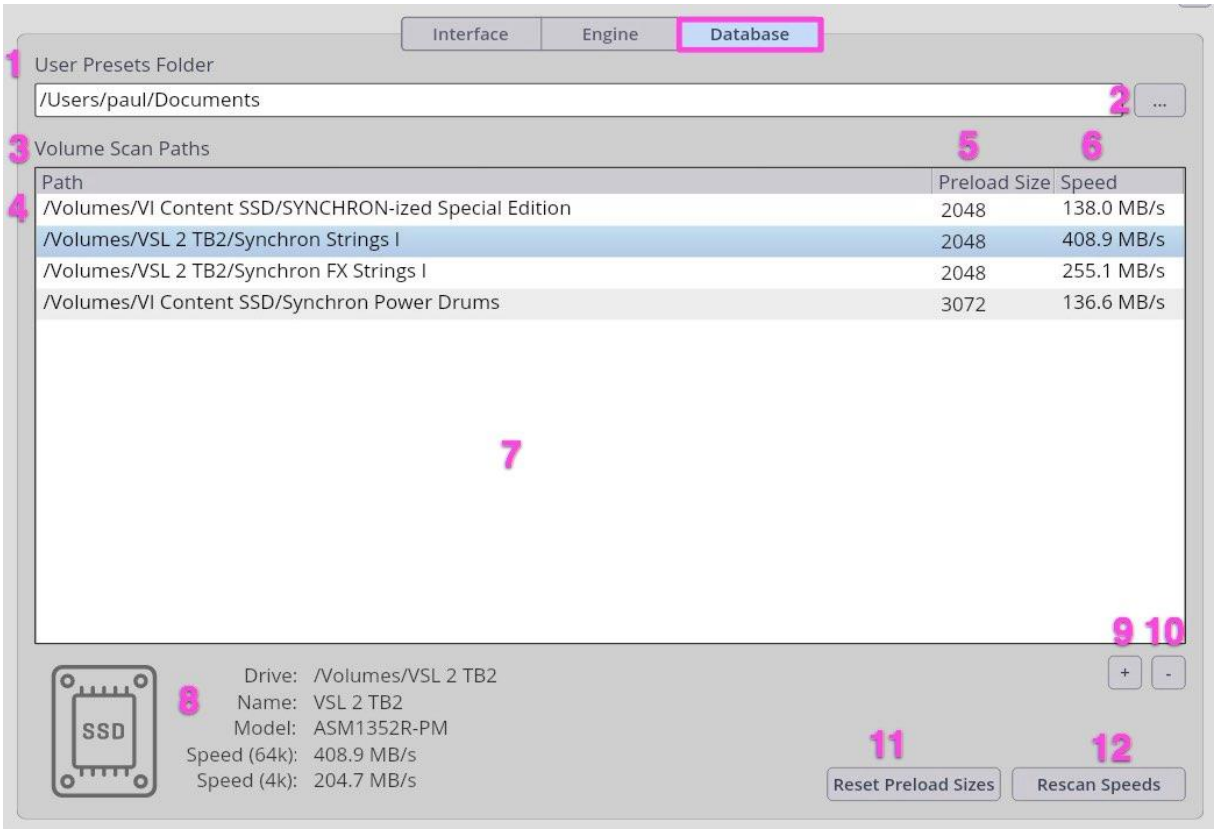
1. **Milieu C:** définissez C3, C4 ou C5 comme middleC. Par défaut: C4
2. **MIDI Dump CC:** Un MIDI Dump envoie la position actuelle du slot sélectionné à votre séquenceur. Vous pouvez automatiser le vidage avec un CC MIDI sélectionné. Par défaut: OFF
3. **Défilement automatique Info touche:** Lorsqu'elle est activée, la fenêtre Info touche défile automatiquement jusqu'à la note la plus élevée.
4. Emplacements de nom **automatique:** extrait le nom de l'emplacement du nom du patch (après le "_").

Des exceptions:

- Synchron FX Strings I (le nom complet du patch sera utilisé).
- Les emplacements qui ont déjà été étiquetés ne seront pas nommés automatiquement.

5. **Emplacement à sélection automatique sur l'interrupteur à clé: l'emplacement en** cours de lecture est sélectionné lors de l'utilisation d'un interrupteur à clé. Par défaut: ON
6. **Sauvegarde automatique du préréglage parent lors de la sauvegarde du préréglage du mixeur:** Après avoir enregistré un préréglage personnalisé du mixeur, un préréglage d'instrument est automatiquement créé. Le préréglage sera enregistré dans une structure de fichiers en miroir dans le dossier "Utilisateur". Par défaut: OFF

Paramètres de la base de données



1. **Dossier de préréglage utilisateur:** affiche l'emplacement actuel de votre dossier de préréglage utilisateur. Un autre emplacement peut être attribué avec le bouton à droite. Les chemins ROUGES indiquent un emplacement de stockage incorrect ou manquant.

Emplacement par défaut de macOS: `\Your_Username/Documents\VSL\Vienna Synchron Player`

Emplacement par défaut de Windows: `C:\Documents and Settings\All Users\Documents\VSL\Vienna Synchron Player`

2. **Bouton d'attribution de dossier de préréglage:** attribuez n'importe quel emplacement pour stocker et gérer vos préréglages utilisateur. Les chemins ROUGES indiquent un chemin incorrect ou manquant.
3. **Chemins d'analyse des volumes:** gérez votre échantillon de contenu. Plusieurs emplacements possibles.
4. **Chemin:** affiche l'emplacement de votre échantillon de contenu attribué. Chemins ROUGES . Indiquez un chemin erroné ou manquant.

5. **Taille de préchargement:** réduisez l'encombrement de la RAM et le temps de chargement pour des chemins spécifiques. Vos paramètres seront automatiquement ajustés lors de l'installation et à chaque changement de configuration de votre disque.
6. **Vitesse:** affiche la vitesse de diffusion mesurée de vos disques connectés.

- Les lectures inférieures à 10 Mo / s donneront une taille de précharge de 16384 échantillons
- Les lectures inférieures à 30 Mo / s entraîneront une taille de précharge de 8192 échantillons
- Les lectures inférieures à 100 Mo / s entraîneront une taille de précharge de 4096 échantillons
- Les lectures supérieures à 100 Mo / s entraîneront une taille de précharge de 2048 échantillons

Naturellement, vous pouvez annuler manuellement les paramètres suggérés.

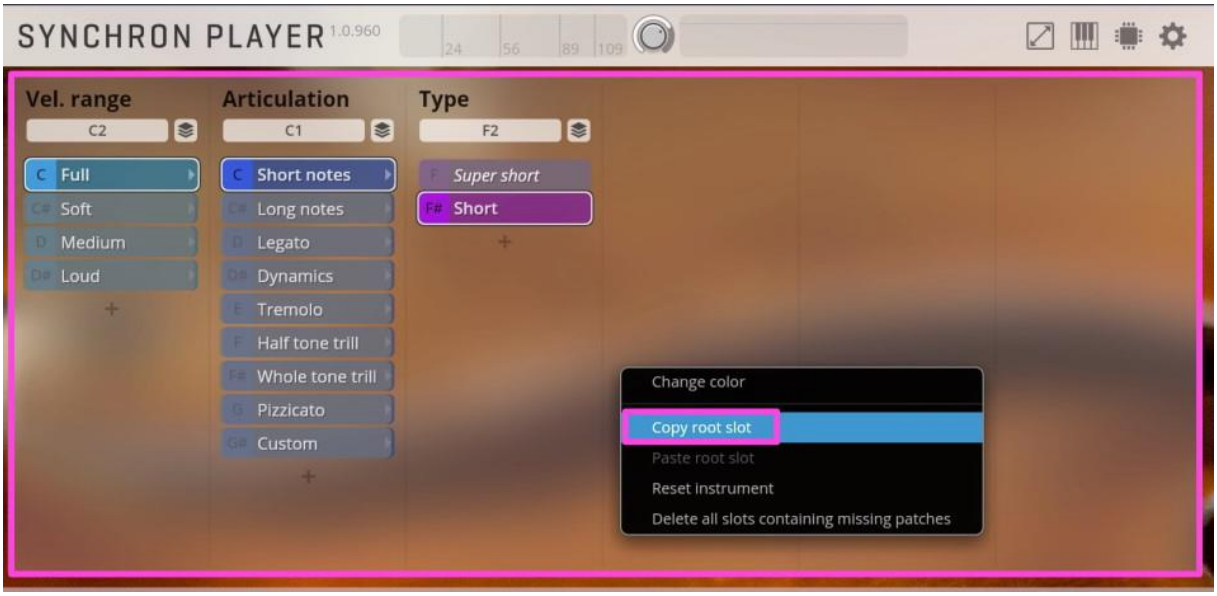
7. **Affichage du chemin du contenu:** affiche le chemin dans lequel votre échantillon de contenu est stocké. Ajoutez / supprimez des chemins avec les boutons + / ci-dessous.
8. **Détails du lecteur:** affichés pour chaque chemin d'emplacement d'échantillon.
9. **Ajouter un chemin:** ajoutez un nouvel exemple de chemin de contenu. Les modifications nécessitent un redémarrage de votre DAW.
10. **Supprimer le chemin:** supprimez le (s) chemin (s) de contenu de l'échantillon sélectionné. Les modifications nécessitent un redémarrage de votre DAW.
11. **Réinitialiser les tailles de préchargement:** réinitialise les tailles aux paramètres par défaut.
12. **Vitesses de réanalyse:** lancez un processus d'analyse manuellement.

Création de préréglages personnalisés

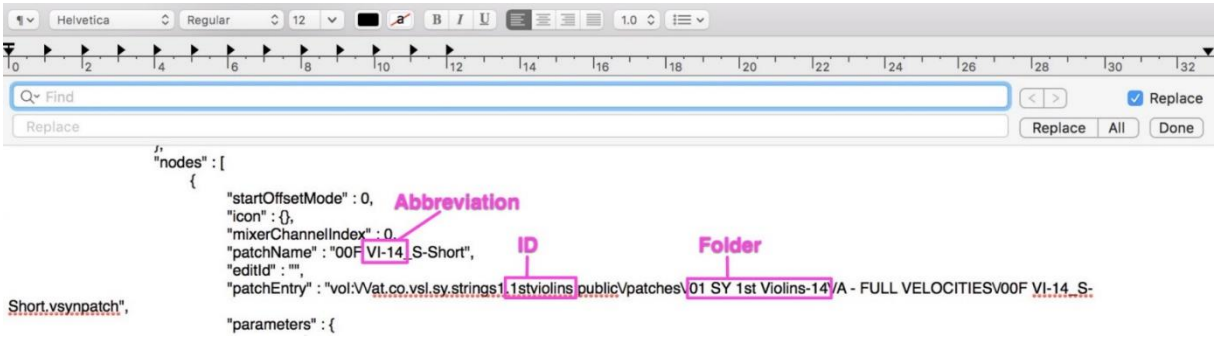
Pour créer vos propres préréglages, assurez-vous de regarder nos didacticiels vidéo sur Synchron Player . Le processus et les possibilités sont mieux expliqués avec quelques exemples simples.

Clonage prédéfini

Une fois que votre preset est prêt, vous pouvez également l'appliquer à d'autres instruments structurés de la même manière (par exemple, toutes les sections de Synchron Strings I).



Copiez le slot racine (qui contient tous les slots d'un instrument) et collez le contenu dans un éditeur de texte. Vous verrez une liste contenant les données de chaque emplacement. Pour cloner une structure d'instrument sur un autre instrument, vous devrez remplacer les informations d'abréviation / ID / dossier dans tout le document. La structure est la même pour chaque emplacement contenu dans l'emplacement racine (ou dans tout autre emplacement).



Abréviations d'instrument / ID / dossier avec chaînes de synchronisation I (exemple):

- 1er violons: VI-14 / 1er violons / 01 SY 1er violons-14
- 2ème violons: VI-10 / 2ème violons / 02 SY 2ème violon-10
- Altos: VA-8 / altos / 03 SY Altos-8
- Violoncelles: VC-8 / violoncelles / 04 SY Cellos-8

- Contrebasses: DB-6 / basses / 05 SY Contrebasses-6

Vous pouvez extraire les abréviations, les identifiants et les dossiers aux mêmes endroits que nous avons marqués dans la capture d'écran ci-dessus.

macOS (Sublime): tapez Commande + F et activez «Remplacer». Remplacez ensuite l'abréviation d'instrument existante par la nouvelle, par exemple VI-14 par VC-8.

Windows (Bloc-notes): tapez Ctrl + H pour accéder à la même option de remplacement.

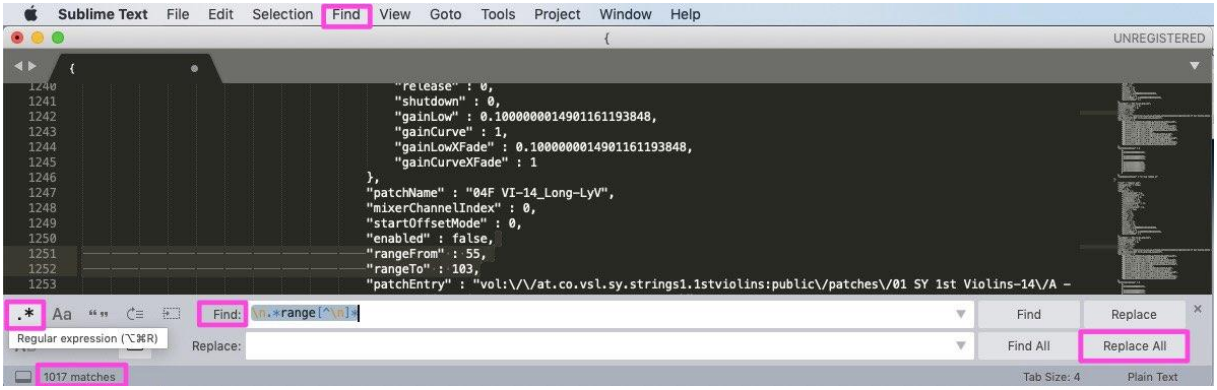
Exécutez la même procédure pour l'ID d'instrument et les dossiers.

Adaptation de la plage Les informations de préréglage adaptées contiennent désormais toujours la plage de l'instrument d'origine. Pour réinitialiser ces informations, veuillez supprimer toutes les lignes contenant "rangeFrom" et / ou "rangeTo". Vous pouvez le faire facilement avec des expressions régulières, qui vous permettent de remplacer certaines parties d'un texte en utilisant des espaces réservés, en suivant certaines règles.

De nombreux éditeurs de texte, comme Notepad ++, offrent un moyen d'ajouter des expressions régulières dans l'option Rechercher / Remplacer. L'option Rechercher / Remplacer devrait ressembler à ceci dans notre exemple:

1. L'expression régulière est sélectionnée.
2. Chercher
3. `\n.*range[^\n]*`
4. Le champ "Remplacer" reste vide.
5. Cliquez sur "Tout remplacer".

Dans Sublime (macOS):



Maintenant, copiez et collez le texte dans le nœud racine vide dans la nouvelle instance. **C'est fait** , votre instrument est maintenant disponible pour une nouvelle section, avec des fonctionnalités identiques.

IMPORTANT

Les commutateurs à clé devront être adaptés si vous clonez des préréglages de violon / alto en préréglages de violoncelle / contrebasse (et vice-versa).

Support et communauté VSL

Nous espérons que ce manuel vous a été utile pour vous familiariser avec notre Vienna Synchron Player.

Si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à visiter notre communauté Internet ou à envoyer un e-mail à notre support . Consultez également nos didacticiels vidéo qui vous fourniront plus de détails sur nos produits.

Et maintenant, profitez des collections Vienna Synchron Series!

- *Votre équipe de la bibliothèque symphonique de Vienne*

Ce logiciel contient des éléments protégés par les droits d'auteur des tiers suivants:

- © 2005–2009 4Front Technologies berto Demichelis,
- © 1995–2005 Jean-Loup Gailly et Mark Adler,
- © 1998–2008 Glenn Randers-Pehrson,
- © 2000-2007 Josh Coalson
- © 1996–2008 Le projet FreeType,
- © 1998–2000 Thai Open Source Software Center Ltd et Clark Cooper,
- © 1998–2000 Clark Cooper,
- © 2001–2008 Keith
- © 2005–2008 SIA Syncrosoft
- © 2003–2008 Al Packard,
- © 2001–2008 Carl Worth,
- © 2001–2006 Expat mainteneurs,
- © 2002 Université de Californie du Sud.

Ce produit utilise le chronomètre audio Rubber Band Library de Breakfast Quay.

De plus, certaines parties de ce logiciel ont reçu une licence de Magnus Jonsson.

Les parties susmentionnées déclinent toute garantie concernant ce logiciel et ne peuvent donc être tenues pour responsables de tout dommage spécial, indirect ou consécutif, découlant de ou en relation avec l'utilisation ou la performance de ce logiciel.

Technologie d'interface plug-in VST de Steinberg Soft- und Hardware GmbH.