

RG



Manuel Utilisateur

Powered by RPCX

Copyright

Rob Papen ConcreteFX, 2008 tous droits réservés.

| | |
|-------------------|--|
| Concept | Rob Papen and Jon Ayres |
| Instrument | Jon Ayres |
| Guitare | Joost Vergoossen |
| Programmation Mac | Jacek Kusmierczyk |
| Design graphique | Shaun Ellwood |
| Sons | Rob Papen et JoMal |
| Mode d'emploi | Rob Papen, Jon Ayres, Joel Heatley, Patrick Anglard, Armand ten Dam, Tobias Birkenbeil, |

Merci (par ordre alphabétique) à:

Patrick Anglard, Pedro Camacho (www.musicbypedro.com), Rob Cunnington, Armand ten Dam, DJ Eightysix (www.djeightysix.com), JoMal, Joel Heatley, DJ Starfighter (www.studiobelvedere.com), Sinus, Sola of Giana Brothers (www.giana-brotherz.com), Joost Vergoossen, team of Time+Space et tous les beta testeurs!

Toutes les spécifications des produits de ce manuel peuvent être modifiées sans préavis. Ce document ne doit pas être modifié, en particulier les mentions de copyright ne doivent pas être retirées ou modifiées. Rob Papen est une marque de Rob Papen Sound Design & Music. RG est une marque de Rob Papen ConcreteFX (RPCX). VST est une marque déposée de Steinberg Media Technologies GmbH. Toutes les autres marques sont la propriété respective de leurs détenteurs.

Enregistrement et demande d'une seconde activation:

Pour obtenir une seconde clé d'activation, par exemple pour utiliser RG sur un second ordinateur, veuillez créer un compte sur **www.robpapen.com** et là, faire la demande.

Pour demander la seconde clé d'activation vous devez ajouter RG dans la section « Software registration » (enregistrement de logiciel). Pour cela utilisez le code d'autorisation qui se trouve sur la pochette (version boîte) ou dans le courrier électronique d'enregistrement que vous avez reçu de ShareIt.

Bienvenue

Tout d'abord merci d'avoir acheté RG par Rob Papen.

RG est un instrument logiciel qui permet de créer des grooves et des sons de guitare qu'un vrai joueur ne pourrait jamais produire (et réciproquement !).

Bien que ce plug-in innovant puisse émuler de façon réaliste une guitare rythmique, la vraie puissance de RG est sa capacité à créer de nouveaux grooves et de nouveaux sons pour vos productions. On peut donc considérer que RG est le premier "Synthétiseur de Guitare Rythmique" plutôt qu'une émulation de vraie guitare.



Conventions typographiques de ce mode d'emploi

[Grande taille et Gras] = Titre d'une section au sein de RG

Taille normale et gras = Titre d'une sous section au sein de RG

Souligné = paramètre de RG

italique = valeur d'un paramètre de RG

'section' = fait référence à une section de RG, par exemple la section Filtre.

Sommaire

| | | | |
|--|----|---|----|
| Installation sur PC | 5 | [Pitch]..... | 30 |
| Installation sur PC (RTAS)..... | 6 | LFO de modulation de hauteur | 30 |
| Installation sur MAC | 7 | Molette de hauteur | 30 |
| Caractéristiques techniques de RG..... | 9 | [Amp (amplificateur)]..... | 31 |
| Introduction à RG | 11 | Volume | 31 |
| Flux du signal audio:..... | 11 | Vel>vol (réponse à la vélocité)..... | 31 |
| Interface utilisateur, étape 1: | 12 | Pan (position stéréo)..... | 31 |
| Interface utilisateur, étape 1: | 12 | Enveloppe du volume | 31 |
| Interface utilisateur, étape 2: | 13 | [Modulation] | 33 |
| Interface utilisateur, étape 4: | 14 | Modulation 1 & 2 | 33 |
| Interface utilisateur, étape 5: | 14 | Source 1 & 2 | 33 |
| Contrôler RG | 15 | Destination 1 & 2..... | 33 |
| Boutons..... | 15 | Destination amount 1 & 2..... | 33 |
| On / Off boutons | 15 | [EQ]..... | 34 |
| Boutons Menu..... | 15 | [Effets]..... | 35 |
| Clic droit..... | 15 | Type | 35 |
| Clavier de l'ordinateur..... | 15 | Mix..... | 35 |
| - Flèche gauche ou bas | 15 | Pan..... | 35 |
| - Flèche droite ou haut..... | 15 | Fx No..... | 35 |
| [Presets] | 16 | Fx No bypass / used or not | 35 |
| Afficheur..... | 16 | FX Bypass | 35 |
| Preset | 16 | Mono Delay (délai mono)..... | 36 |
| File (bouton)..... | 16 | Stereo Delay (délai stereo) | 36 |
| Edit / Original | 16 | Comb (filtre en peigne) | 36 |
| [Modèles de guitares] | 18 | Reverb..... | 36 |
| Model (modèle)..... | 18 | Chorus..... | 37 |
| VOL (Volume) | 19 | Chorus/Delay | 37 |
| DEC (Réglage de la décroissance) | 19 | Flanger | 37 |
| [Séquenceur] | 20 | Phaser..... | 37 |
| Step number (numéro du pas)..... | 20 | Ensemble | 37 |
| Tie (lié)..... | 20 | FX Filter..... | 38 |
| Down stroke, Up stroke, Ghost stroke, | | Wah/Delay..... | 38 |
| Glide / Extra stroke | 20 | AutoWah..... | 38 |
| Velocity | 21 | Amp Sim (simulateur d'amplificateurs) | 38 |
| Free..... | 21 | Cabinet..... | 39 |
| Les réglages du séquenceur | 21 | Distort (distorsion)..... | 39 |
| Clavier virtuel | 22 | Low-Fi | 39 |
| [Filtre] | 23 | WaveShaper | 39 |
| Cutoff | 23 | MultiDistort (multi distorsion)..... | 39 |
| Résonance (Q) | 23 | Stereo Widener (imageur stéréo)Permet | |
| Distortion..... | 23 | d'élargir l'espace stéréo. | 40 |
| Vowel (voyelle)..... | 23 | AutoPan | 40 |
| Types de filtres..... | 23 | Gator (porte)..... | 40 |
| Modulation amounts of Cutoff frequency | 25 | Compressor (compresseur) | 40 |
| [Enveloppe du filtre]..... | 26 | Matrice de modulation..... | 41 |
| Attack (attaque) | 26 | [Panneau Arrière]..... | 42 |
| Decay (décroissance)..... | 26 | Synchronisation..... | 42 |
| Sustain (tenue) | 27 | Flèches Haut / Bas du clavier | 42 |
| Sustain fade (affaiblissement de la tenue) | 27 | ECS (Easy controller Set-up)..... | 42 |
| Release (relâchement) | 27 | Implementation MIDI..... | 43 |
| [LFO du filtre]..... | 28 | Annexe A: Réglages de la | |
| Waveform (formes d'onde) | 28 | synchronisation pour LFO..... | 44 |
| Speed (vitesse) | 28 | Annexe B: Réglages de la | |
| Sync..... | 28 | synchronisation des délais..... | 44 |
| Mode..... | 28 | Annexe C: Sources et Destinations | |
| Amount control..... | 29 | de Modulation | 44 |
| | | Sources de modulation du Synthétiseur: ... | 44 |
| | | Sources de modulation Midi:..... | 44 |
| | | Destinations de modulation:..... | 45 |

Installation sur PC

Version boîte:

RG possède son propre programme d'installation "**RG_Install.exe**" qui se trouve sur le CD-ROM. Double-cliquer sur cet exécutable démarre le processus d'installation. L'installateur vous guidera à travers les différentes étapes.

Pour autoriser RG vous aurez besoin d'être connecté à Internet.

L'installateur vous demandera votre numéro personnel d'autorisation qui se trouve sur la pochette du CD-ROM. Passez maintenant au paragraphe "Ensuite" ci-après.

Version téléchargeable:

Si vous avez acheté la version téléchargeable de RG, le programme d'installation se trouve sur la page de téléchargement sur **www.robpapen.com**.

Pour accéder à la page de téléchargement vous devez d'abord obtenir un compte sur **www.robpapen.com**.

Pour cela reportez vous à la zone "login" qui se trouve sur la partie gauche de la page d'accueil

L'étape suivante consiste à ajouter votre nouveau produit dans la section 'Software registration'.

Pour cela utilisez le code d'autorisation de RG qui se trouve dans le message électronique d'enregistrement que vous avez reçu de la part de Sharelt.

Une fois cet ajout fait, le produit apparaît dans la liste des produits, ainsi qu'un lien vers la page de téléchargement, qui vous mène vers le fichier "**RG_Install.exe**", que vous devez télécharger et exécuter.

Ensuite:

Au démarrage de l'installateur sélectionnez d'abord la langue de l'aide. Choisissez ensuite le répertoire d'installation. Veillez à choisir le répertoire où votre logiciel hôte saura trouver le fichier VSTi de RG.

Reportez-vous au manuel de votre séquenceur pour savoir comment localiser le répertoire de stockage des instruments virtuels. Les fichiers de l'instrument lui-même, 'RG.DLL' ainsi que les banques de presets seront automatiquement copiés dans le répertoire 'Rob Papen'. Lors du prochain lancement de votre séquenceur vous trouverez RG dans la liste de vos instruments virtuels VST.

Pendant le processus d'installation le Syncrosoft License Control Center sera installé et lancé.

Le Syncrosoft License Control Center ouvre la page de l'assistant de téléchargement de licence (License Download Wizard). Veuillez saisir le code d'autorisation de RG dans le champ 'Enter Activation Code'. Ce code se trouve soit sur la pochette en carton du CD-ROM (version boîte) soit dans le message électronique d'enregistrement reçu de la part de Sharelt (version téléchargeable). Après autorisation la mention 'Rob Papen RG' devrait figurer dans l'écran des licences.

Sur la page de téléchargement de la licence (Download License Page) cliquez sur 'Start' (démarrer) et la licence de RG sera téléchargée. Vous devrez bien sûr être connecté à Internet. A présent RG devrait être autorisé et utilisable dans votre logiciel hôte.

Options:

1. Clé Syncrosoft

Si vous possédez une clé Syncrosoft vous pouvez y transférer la licence de RG en utilisant l'assistant de transfert de licence ("License Transfer" wizard) du Syncrosoft License Control Center software. Les clés Syncrosoft peuvent être achetées sur www.robpapen.com

2. Enregistrement, updates et demande d'une seconde activation

Pour obtenir une seconde clé d'activation, par exemple pour utiliser RG sur un second ordinateur, veuillez créer un compte sur **www.robpapen.com** et là, faire la demande.

Pour demander la seconde clé d'activation vous devez ajouter RG dans la section « Software registration » (enregistrement de logiciel). Pour cela utilisez le code d'autorisation qui se trouve sur la pochette (version boîte) ou dans le courrier électronique d'enregistrement que vous avez reçu de Sharelt.

Pour toute question relative à l'installation de RG veuillez vous référer à la liste des FAQ ou contacter notre équipe de support à **www.robpapen.com**.

Installation sur PC (RTAS)

Version boîte:

RG possède son propre programme d'installation "**RG_RTAS_Installer.exe**" qui se trouve sur le CD-ROM. Double-cliquer sur cet exécutable démarre le processus d'installation. L'installateur vous guidera à travers les différentes étapes. **Pour autoriser RG vous aurez besoin d'être connecté à Internet.**

L'installateur vous demandera votre numéro personnel d'autorisation qui se trouve sur la pochette du CD-ROM. Passez maintenant au paragraphe "Ensuite" ci-après.

Version téléchargeable:

Si vous avez acheté la version téléchargeable de RG, le programme d'installation se trouve sur la page de téléchargement sur **www.robpapen.com**.

Pour accéder à la page de téléchargement vous devez d'abord obtenir un compte sur **www.robpapen.com**. Pour cela reportez vous à la zone "login" qui se trouve sur la partie gauche de la page d'accueil

L'étape suivante consiste à ajouter votre nouveau produit dans la section 'Software registration'. Pour cela utilisez le code d'autorisation de RG qui se trouve dans le message électronique d'enregistrement que vous avez reçu de la part de Sharelt.

Une fois cet ajout fait, le produit apparaît dans la liste des produits, ainsi qu'un lien vers la page de téléchargement, qui vous mène vers le fichier "**RG_RTAS_Installer.exe**", que vous devez télécharger et exécuter.

Ensuite:

Au démarrage de l'installateur sélectionnez d'abord la langue de l'aide. Choisissez ensuite le répertoire d'installation **C:\Program Files\Common Files\Digidesign\DAE\Plug-Ins** où votre logiciel hôte saura trouver RG. Les fichiers de l'instrument lui-même, 'RG.dmp' ainsi que les banques de presets seront automatiquement copiés dans le répertoire 'Rob Papen'. Lors du prochain lancement de votre séquenceur vous trouverez RG dans la liste de vos instruments virtuels RTAS.

Pendant le processus d'installation le Syncrosoft License Control Center sera installé et lancé. Le Syncrosoft License Control Center ouvre la page de l'assistant de téléchargement de licence (License Download Wizard). Veuillez saisir le code d'autorisation de RG dans le champ 'Enter Activation Code'. Ce code se trouve soit sur la pochette en carton du CD-ROM (version boîte) soit dans le message électronique d'enregistrement reçu de la part de Sharelt (version téléchargeable). Après autorisation la mention 'Rob Papen RG' devrait figurer dans l'écran des licences.

Sur la page de téléchargement de la licence (Download License Page) cliquez sur 'Start' (démarrer) et la licence de RG sera téléchargée. Vous devrez bien sûr être connecté à Internet. A présent RG devrait être autorisé et utilisable dans votre logiciel hôte.

Options :

1. Clé Syncrosoft

Si vous possédez une clé Syncrosoft vous pouvez y transférer la licence de RG en utilisant l'assistant de transfert de licence ("License Transfer" wizard) du Syncrosoft License Control Center software. Les clés Syncrosoft peuvent être achetées sur **www.robpapen.com**

2. Enregistrement, updates et demande d'une seconde activation

Pour obtenir une seconde clé d'activation, par exemple pour utiliser RG sur un second ordinateur, veuillez créer un compte sur **www.robpapen.com** et là, faire la demande.

Pour demander la seconde clé d'activation vous devez ajouter RG dans la section « Software registration » (enregistrement de logiciel). Pour cela utilisez le code d'autorisation qui se trouve sur la pochette (version boîte) ou dans le courrier électronique d'enregistrement que vous avez reçu de Sharelt.

Pour toute question relative à l'installation de RG veuillez vous référer à la liste des FAQ ou contacter notre équipe de support à **www.robpapen.com**

Installation sur MAC (VST, AU et RTAS)

Version boîte:

RG est fourni sous la forme d'une image "RG_VST_Installer.dmg" pour VST, "RG_AU_Installer.dmg" pour AU et "RG_RTAS_Installer.dmg" pour RTAS qui se trouvent sur le CD-ROM. Double-cliquez sur ce fichier pour le décompresser et monter son image. Double-cliquez sur le programme d'installation pour démarrer le processus d'installation. L'installateur vous guidera à travers les différentes étapes.

Pour autoriser RG vous aurez besoin d'être connecté à Internet.

L'installateur vous demandera votre numéro personnel d'autorisation qui se trouve sur la pochette du CD-ROM. Passez maintenant au paragraphe "Ensuite" ci-après.

Version téléchargeable:

Si vous avez acheté la version téléchargeable de RG, le programme d'installation se trouve sur la page de téléchargement sur www.robpapen.com.

Pour accéder à la page de téléchargement vous devez d'abord obtenir un compte sur **s**

Pour cela reportez vous à la zone "login" qui se trouve sur la partie gauche de la page d'accueil

L'étape suivante consiste à ajouter votre nouveau produit dans la section 'Software registration'.

Pour cela utilisez le code d'autorisation de RG qui se trouve dans le message électronique d'enregistrement que vous avez reçu de la part de Sharelt.

Une fois cet ajout fait, le produit apparaît dans la liste des produits, ainsi qu'un lien vers la page de téléchargement, qui vous mène vers les fichiers "RG_VST_Installer.dmg" pour VST, "RG_AU_Installer.dmg" pour AU et "RG_RTAS_Installer.dmg" pour RTAS, que vous devez télécharger.

Ensuite:

Pendant le processus d'installation le Syncrosoft License Control Center sera installé et apparaîtra dans le dock. Sélectionnez Le Syncrosoft License Control Center à partir du dock . Cliquez sur le menu Wizards et choisissez Wizards License Download. Veuillez saisir le code d'autorisation de RG dans le champ 'Enter Activation Code'. Le code d'autorisation se trouve sur la pochette en carton qui contient le CD-ROM ou dans le message électronique que vous avez reçu de la part de Sharelt. Après autorisation la mention "Rob Papen RG" devrait figurer dans l'écran des licences.

Sur la page de téléchargement de la licence (Download License Page) cliquez sur 'Start' (démarrer) et la licence de RG sera téléchargée. Vous devrez bien sûr être connecté à Internet.

Après avoir téléchargé la licence, quittez le Syncrosoft Licence Control Center. L'installateur finira l'installation. A présent RG devrait être autorisé et utilisable dans votre logiciel hôte.

La prochaine fois que vous lancerez votre programme hôte RG apparaîtra dans la liste des instruments VST / AU / RTAS.

Notes:

1. Si vous lancez l'installateur et que 'Rob Papen RG figure déjà sur votre clé Syncrosoft.

Lancer l'installateur et le Syncrosoft License Control Center et sélectionnez le 'Syncrosoft License Control Center' à partir du dock s'il n'apparaît pas à l'écran. Cliquez alors sur 'refresh' et la licence apparaîtra. Après cela quittez le 'Syncrosoft License Control Center'. L'installateur achèvera alors l'installation. A présent RG devrait être autorisé et utilisable dans votre logiciel hôte à condition que la clé Syncrosoft soit branchée. La prochaine fois que vous lancerez votre programme hôte RG apparaîtra dans la liste des instruments VST / AU / RTAS.

2. Lancer l'installateur pour mettre RG à jour.

Si vous avez déjà installé RG suivez le processus d'installation et le Syncrosoft License Control Center sera installé. Sélectionnez le 'Syncrosoft License Control Center' à partir du dock s'il n'apparaît pas à l'écran puis quittez le. L'installateur achèvera alors l'installation. La prochaine fois que vous lancerez votre programme hôte, RG apparaîtra dans la liste des instruments VST / AU / RTAS.

Options:

1. Clé Syncrosoft

Si vous possédez une clé Syncrosoft vous pouvez y transférer la licence de RG en utilisant l'assistant de transfert de licence ("License Transfer" wizard) du Syncrosoft License Control Center software. Les clés Syncrosoft peuvent être achetées sur www.robpapen.com

2. Enregistrement, updates et demande d'une seconde activation

Pour obtenir une seconde clé d'activation, par exemple pour utiliser RG sur un second ordinateur, veuillez créer un compte sur **www.robpapen.com** et là, faire la demande.

Pour demander la seconde clé d'activation vous devez ajouter RG dans la section « Software registration » (enregistrement de logiciel). Pour cela utilisez le code d'autorisation qui se trouve sur la pochette (version boîte) ou dans le courrier électronique d'enregistrement que vous avez reçu de ShareIt.

Pour toute question relative à l'installation de RG veuillez vous référer à la liste des FAQ ou contacter notre équipe de support à **www.robpapen.com**

Caractéristiques techniques de RG

Plug-in au format VST2.4, AU et RTAS pour PC et Mac (compatible IntelMac).

Modèles de guitares rythmiques

- Electric guitar de type Fender Stratocaster ©
Offrant dans le séquenceur des battements joués: Vers le bas, vers le haut, accords fantômes et glissando.
Les types d'accord disponibles sont: Majeur et Mineur 7 classiques du jeu de la guitare rythmique.
- Steel 8TH de type corde en acier pour des grooves à la croche.
Offrant dans le séquenceur des battements joués: Vers le bas, vers le haut et Extra (son étouffé par la main sur les cordes)
Les types d'accord disponibles sont: Majeur et Mineur.
- Steel 16TH de type corde en acier pour des grooves à la double croche.
Offrant dans le séquenceur des battements joués: Vers le bas, vers le haut et accords fantômes.
Les types d'accord disponibles sont: Majeur et Mineur.
- Distorted qui permet de faire des grooves à base de « Powerchords ».
Offrant dans le séquenceur des battements joués: Vers le bas, vers le haut, accords fantômes et « extra ». Les accords disponibles sont des accords de 5^{ième} pour les deux zones des accords Majeurs et Mineurs du clavier.

Séquenceur :

- Contrôle les accords de guitare et les éléments du synthétiseur de RG.
- 32 pas
- Chaque pas dispose des réglages : on/off, Tie (lié), Stroke (Down, Up, Ghost ou Glide/Extra) (type de jeu), Velocity (vélocité) et Free/Release (libre/relâchement).
- La ligne Release on/off permet de contrôler la durée du relâchement des enveloppes du filtre et du volume.
- Chacune de ces zones au clavier est divisée en accords Majeurs et accords Mineurs (sauf pour le modèle « Distorted »).
- Deux séquenceurs A et B, chacun avec des réglages indépendants
- A est joué au moyen des notes C1 - B3 du clavier
- B est joué au moyen des notes C3 - B4 du clavier
- Début du bouclage, Le séquenceur peut jouer en boucle à partir de n'importe quel pas de la séquence
- Vitesse de 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 1, 3/2, 2, 3 et 4 fois le nombre de beat par minute (BPM) du logiciel hôte, indépendante pour chaque séquence
- Importance du Swing
- Bouton de réglage de la vélocité qui permet de mélanger entre la vélocité des notes jouées au clavier (midi) et le réglage de vélocité des pas du séquenceur.
- Mode lié (Tie) normal ou spécial, qui donne accès aux réglages 'velocity' et 'free' de chaque pas si ce pas est placé en mode lié (Tie).
- Tenue des notes du séquenceur qui peut être également pilotée au moyen des messages midi de tenue (sustain).
- Mode Reset. Si ce mode est activé le séquenceur redémarre au début chaque fois que l'on joue une nouvelle note au clavier.
- Bouton fichier (File) avec les options: load (charger), save (sauvegarder), copy (copier), paste (coller), swap (échanger) et clear (remise à zéro) pour les séquenceurs A ou B
- Touches < et > pour se déplacer au sein des séquences stockées sur disque dur.

Zones du clavier de RG:

- La séquence A est jouée au moyen des notes C1 à B3 du clavier
- La séquence B est jouée au moyen des notes C3 à B4 du clavier
- La zone du clavier correspondant au séquenceur A est divisée entre accords Majeurs et Mineurs
- Les accords Majeurs vont de C1 à B1 et les accords mineurs de C2 à B2
- La zone du clavier correspondant au séquenceur B est divisée entre accords Majeurs et Mineurs
- Les accords Majeurs vont de C3 à B3 et les accords mineurs de C3 à B4
- Clavier interne pour démontrer les grooves

Section de modulation de la hauteur d'ensemble:

- LFO de modulation de la hauteur globale synchronisable au tempo du logiciel hôte
- Contrôle optionnel de l'amplitude
- Paramétrage de la molette de Pitch bend avec des réglages séparés pour les mouvements vers le haut ou le bas.

Filtre:

- Le filtre principal est un filtre multi-mode d'inspiration analogique, PasseBas/PasseHaut à 6 dB, PasseHaut/PasseBas à 12, 18 et 24 dB, PasseBande à 12 et 24 dB, réjection de bande à 12 et 24 dB, filtre en peigne et filtre à formants de voyelles
- Distorsion pré-filtrage
- Contrôle simplifié du filtre par des contrôles de modulation de la fréquence de coupure prédéfinis tels qu'Enveloppe, vitesse, LFO et Molette de Modulation.
- Enveloppe interne de filtrage avec Attaque, Décroissance, Tenue, Affaiblissement et Relâchement
- LFO interne pour filtre avec diverses formes d'ondes, réglage de l'amplitude de modulation et possibilité de synchronisation avec le tempo avec des vitesses dans la plage 16/1 à 1/32t.
- Options Poly, libre et mono pour le LFO.

Amp (amplification):

- Enveloppes prédéfinies d'amplification/volume avec Attaque, Décroissance et Relâchement.
- Contrôle du volume.
- Réglage de l'effet de la vitesse sur le volume.
- Position dans l'espace stéréo.

Modulation:

- 2 emplacements de routages de modulation.
- 33 sources de modulation, y compris le type de battement dans le séquenceur de RG.
- 22 destinations de modulation.

Effets :

- 3 blocs d'effets de haute qualité en série.
- Les effets disponibles sont : Délai Mono et Stéréo, filtre en Peigne, Réverbération, Chorus, Chorus/Délai, Flanger, Phaser, Ensemble, filtre FX, WahWah/Délai, AutoWah, Simulation de 5 modèles d'ampli, et de 5 modèles de haut-parleurs, Distorsion, Low Fi, Distorsion de la forme d'onde, 11 types de distorsions, Elargissement de l'espace stéréo, Autopan, Limiteur et Compresseur.
- Prise en compte du tempo MIDI dans la plupart des effets.
- By-pass de tous les effets ou de chaque effet un par un.
- Clic droit avec option de : copy (copier), paste (coller), swap (échanger), clear (remise à zéro), undo (défaire), save (sauvegarder), load (charger) et possibilité de désynchroniser les effets.
- 2 sources de modulation pour connecter un contrôleur externe ou des paramètres du synthétiseur à des paramètres des effets.

Egaliseur (ES):

- Egaliseur à 5 bandes : 60Hz, 200Hz, 600Hz, 2000Hz et 8000Hz.

Caractéristiques générales:

- Champ d'affichage des valeurs des paramètres au-dessus des presets.
- Panneau arrière avec des fonctions supplémentaires :
 - Sauvegarde sur disques des réglages du contrôleur externe.
 - Activation / désactivation des flèches haut/bas du clavier pour parcourir les presets.
 - Activation / désactivation de la synchronisation (dépend du logiciel hôte).

Presets:

- Banques comportant 128 presets
- Fonctions de gestion des presets : copier, coller, supprimer et comparer.
- Explorateur rapide lancé par un clic droit sur le menu « Preset » et offrant les fonctions « chargé récemment » et « favoris ».

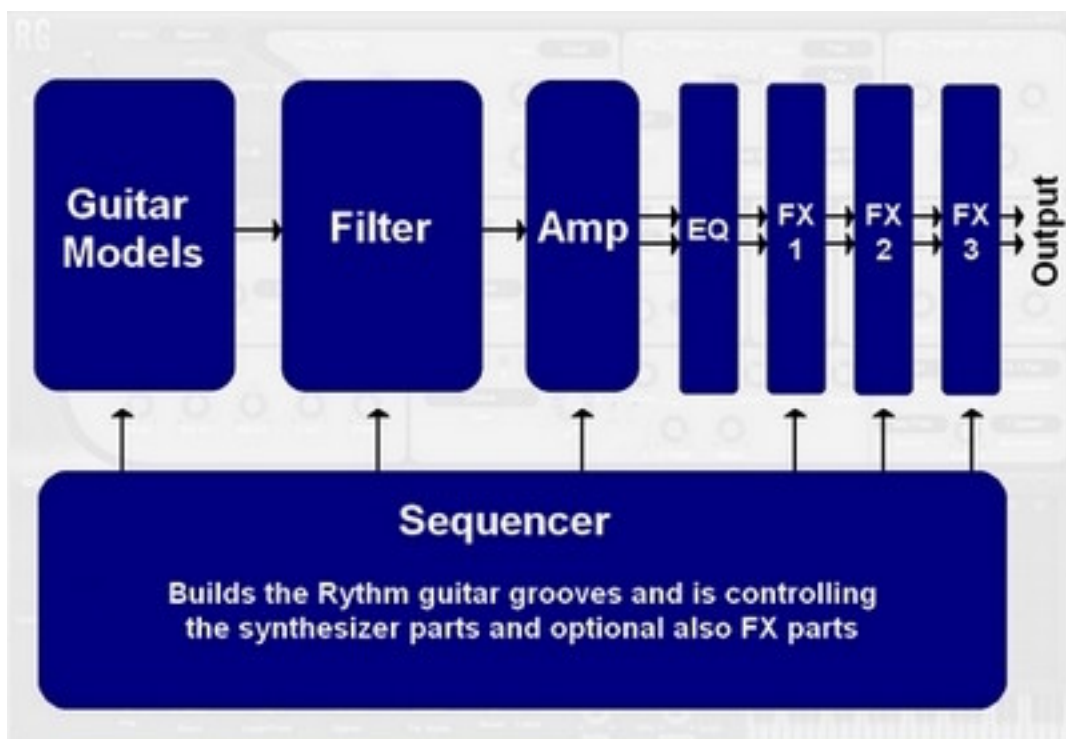
Introduction à RG

Flux du signal audio:

Le concept de RG est nouveau. La meilleure façon de le décrire est celle de "Synthétiseur de Guitare Rythmique".

Cela veut dire que beaucoup des caractéristiques d'un synthétiseur classique avec un séquenceur et des effets se retrouvent dans RG.

La seule vraie différence est que RG n'a pas d'oscillateurs mais des battements de guitare comme source de son principale. Le schéma bloc ci après représente le parcours du signal audio dans RG. Il ressemble fortement à celui d'un synthétiseur mais les oscillateurs sont remplacés par des modèles de guitares contenant des battements en accords ou grattés.

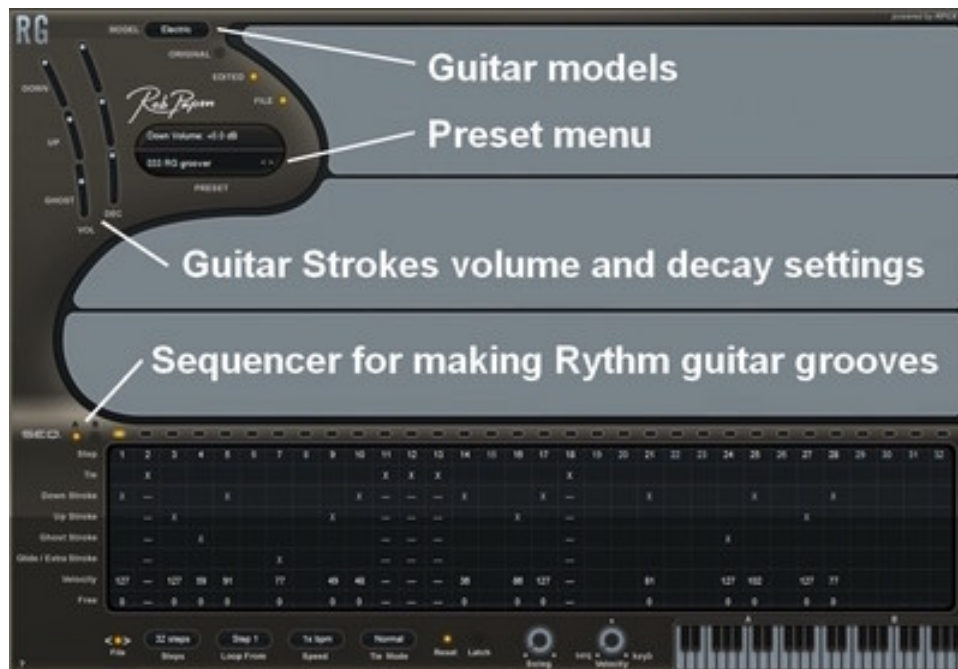


Interface utilisateur, étape 1:

L'interface utilisateur (ou IHM) de RG figure ci-dessous. On voit d'abord le choix du modèle de guitare et le type de battement qu'il peut produire. Ainsi si par exemple nous examinons le modèle « Electric Guitar » on voit que les modèles de battement 'Down stroke' (jeu vers le bas), 'Upstroke' (vers le haut), 'Ghost note' (note fantôme) et 'Glide stroke' (glissando) sont disponibles.

Dans la partie basse de l'IHM se trouve le séquenceur de RG qui permet à l'utilisateur de spécifier comment les battements sont joués et de créer ainsi un groove. L'ensemble de ces éléments sont les blocs de base à partir desquels vous pouvez commencer à créer vos propres phrases.

Les autres régions de l'écran ont été obscurcies pour mettre en valeur ces deux éléments majeurs. On voit aussi ci-dessous le menu de presets à partir duquel on peut choisir un preset ou charger et sauver des banques de sons.



Le bas de l'écran principal de RG permet de créer et de manipuler les grooves. C'est un « séquenceur » où l'on programme, comme sur une ancienne boîte à rythme, les battements individuels.

Mais si les battements sont une chose, que dire des accords ? Les chansons et les arrangements sont construits en utilisant des accords joués dans une certaine gamme. La réponse se trouve dans le clavier virtuel. Il se trouve en bas à droite de l'écran principal et si vous cliquez dessus avec la souris vous pouvez jouer un groove.

On utilise deux octaves pour jouer les accords majeurs et mineurs.

La première octave (C1-B1) permet de jouer les accords majeurs. Si par exemple vous jouez E1, un groove en E majeur est joué.

La seconde octave (C2-B2) permet de jouer les accords mineurs et mineurs 7. Si par exemple vous jouez E2, un groove en E mineur est joué. Peut-être vous demandez-vous mais quid des autres accords tels que Sus4 etc.. ? Et bien n'oubliez pas que RG est un synthétiseur de guitare rythmique...

Si vous examinez à nouveau l'image vous pouvez voir les séquences 'A' et 'B' en haut à gauche du séquenceur.

RG dispose de deux autres octaves pour jouer la séquence 'B' comme variante.

Ainsi la troisième octave (C3 - B3) est consacrée aux accords majeurs mais joue la séquence B plutôt que A.

La quatrième octave (C4 - B4) est consacrée aux accords mineur/mineur7 mais joue la séquence B.

Ainsi d'un seul doigt vous pouvez jouer un groove, mais aussi contrôler la durée des notes, de quelle façon la séquence est jouée et aussi sur quel temps le schéma est joué.

Interface utilisateur, étape 2:

L'étape suivante dans le parcours du signal est le filtre. Le son produit par les battements passe dans la section du filtre de RG et c'est là que commence le plaisir !

L'image ci-après montre la section filtre de RG qui comporte un LFO et une enveloppe de filtre.



Interface utilisateur, étape 3:

Vient ensuite la section amplificateur ou 'Amp', à ne pas confondre avec un amplificateur de guitare. L'amplificateur de RG travaille très différemment de celui d'une guitare. N'oublions pas que RG est un synthétiseur de guitare rythmique et que Amp est un des éléments de ce synthétiseur. Dans l'image ci-dessous vous pouvez voir que Amp dispose aussi d'une enveloppe pour contrôler la durée de chaque battement du séquenceur.



Interface utilisateur, étape 4:

On arrive ensuite dans la section “modulation” et de contrôle de la hauteur d’ensemble. Par exemple dans la section modulation vous pouvez utiliser le battement vers le bas du séquenceur pour contrôler la position dans le champ stéréo. Il s’agit là d’éléments du synthétiseur.



Interface utilisateur, étape 5:

Si on se reporte à nouveau au schéma du parcours du signal on constate que la section suivante après Amp est EQ (l'égaliseur) et ensuite la section FX (des effets). RG dispose de trois unités d'effets en série. L'aspect amusant de RG est que l'on peut contrôler les effets au moyen de la matrice de modulation ce qui donne des possibilités sans fin comme par exemple les battements vers le haut du séquenceur qui contrôlent l'intensité d'un effet.



Il devrait maintenant être clair que RG va bien au-delà d'émuler une guitare rythmique, sa vraie puissance tient à ses composants de type synthétiseur.

Veuillez lire les sections suivantes pour plus de détail sur les différentes fonctionnalités de RG.

Contrôler RG

RG utilise des boutons et des curseurs pour le réglage des paramètres. Si vous déplacez la souris au-dessus d'un contrôle, son nom et sa valeur s'affichent dans l'afficheur au dessus du nom du preset qui se trouve dans la partie supérieure gauche.

Boutons

Les boutons se commandent par un clic gauche et des déplacements de la souris vers le haut ou vers le bas. Leur valeur apparaît dans l'afficheur. En maintenant la touche « Shift » (majuscule) enfoncée pendant qu'on déplace la souris vers le haut ou le bas, on change les valeurs par petits incréments et en cliquant tout en maintenant la touche CTRL enfoncée on ramène le bouton à sa valeur par défaut.

Il y a deux sortes de boutons:

On / Off buttons

Cliquer sur ces boutons active ou désactive le contrôle correspondant, par exemple le bouton 'EQ'.

Boutons Menu

Un clic gauche sur ces boutons fait apparaître un menu permettant de choisir la valeur du contrôle dans une liste.

Clic droit

Un clic droit (ou control-click sur Mac) sur un contrôle fait apparaître le menu d'aide midi. Il affiche le nom du contrôle, sa valeur courante et le contrôleur midi auquel il est associé. On peut aussi faire les opérations suivantes.

- **Set to default** (ramener à la valeur par défaut) (clic droit ou control-click sur Mac)
Ramène le contrôle à sa valeur par défaut.

- **Latch to midi** (association midi) (clic droit ou control-click sur Mac)
Associe le contrôle au prochain contrôleur midi qui émet un message. Par exemple pour relier la fréquence de coupure au contrôleur d'expression midi, cliquez droit sur le bouton de fréquence de coupure, cliquez sur le bouton Latch to Midi et ensuite déplacez le contrôleur d'expression midi. Le bouton de la fréquence de coupure devrait se déplacer aussi. Cette assignation à un contrôleur midi est globale et s'appliquera à tous les presets et à toutes les instances de RG actives dans votre logiciel hôte.

- **Unlatch midi** (annuler les associations midi) (clic droit ou control-click sur Mac)
Annule l'association entre le contrôle correspondant de RG et les contrôleurs midi.

- **Clear midi** (défaire tous les liens midi) (clic droit ou control-click sur Mac)
Annule tous les liens midi.

Note: Cliquez sur le logo 'Rob Papen' pour accéder au panneau arrière. Là vous pouvez sauvegarder ou recharger sur disque dur vos assignations midi. C'est le bouton « ESC » qui donne accès à ces fonctions.

Clavier de l'ordinateur

Vous pouvez modifier un preset ou une banque au moyen du clavier de l'ordinateur. Cliquez sur le logo 'Rob Papen' pour accéder au panneau arrière. Là vous pouvez désactiver cette fonction.

- **Flèche haute**
Preset précédent

- **Flèche bas**
Preset suivant

[Presets]



Au moyen de cette section on gère les presets de RG.

Afficheur

L'afficheur des presets est divisé en deux parties. La partie du haut est l'afficheur des valeurs des paramètres, et le bas est l'afficheur de nom de preset.

Preset

Ici on peut choisir un preset en cliquant sur l'afficheur du nom du preset, apparaît alors un menu qui permet de choisir un preset. On peut aussi utiliser les touches < et > pour se déplacer au sein des presets de la banque courante. Le menu offre également les options suivantes

| | |
|----------------------------------|--|
| <i>rename preset</i> | Renommer le preset courant. |
| <i>copy preset</i> | Copier le preset. |
| <i>paste preset</i> | Colle le dernier preset copier à la place du preset courant. |
| <i>default preset</i> | Remplace le preset courant par le preset par défaut. |
| <i>load preset</i> | Charge un preset à partir du disque dur. |
| <i>save preset</i> | Sauve le preset courant sur disque. |
| <i>load bank</i> | Charge une banque de presets à partir du disque. |
| <i>save bank</i> | Sauve la banque courante de presets sur disque. |
| <i>revert to original preset</i> | Remet le preset courant dans son état d'origine. |
| <i>revert to edited preset</i> | Remet le preset dans son dernier état édité. |

File (bouton)

Faut apparaître un menu avec les options suivantes.

| | |
|-----------------------|--|
| <i>load bank</i> | Charge une banque à partir du disque. |
| <i>save bank</i> | Sauve une banque de presets sur disque |
| <i>load preset</i> | Charge un preset à partir du disque. |
| <i>save preset</i> | Sauve le preset courant vers le disque. |
| <i>copy preset</i> | Copie le preset courant. |
| <i>paste preset</i> | Colle le dernier preset copiée à la place du preset courant. |
| <i>rename preset</i> | Renomme le preset courant. |
| <i>default preset</i> | Réinitialise le preset à des valeurs par défaut. |

Edit / Original

Dès que vous modifiez un preset le bouton 'Edit/Original' s'illumine.

Si vous cliquez alors sur Original le preset reviendra à son état d'origine, et si vous cliquez sur Edit il reviendra à sa forme modifiée.

Cela vous permet de basculer entre le preset d'origine et sa version modifiée pour entendre l'effet des changements que vous avez opérés.

Note: si vous modifiez un des presets d'une banque, il faut sauver l'ensemble de la banque pour conserver le preset modifié. Pour préserver la banque d'origine sauvez la banque sous un nouveau nom.

Quick Browser (navigateur rapide)

Utiliser le bouton droit de la souris (ou control-click sur Mac) à l'intérieur du menu de l'afficheur des Presets

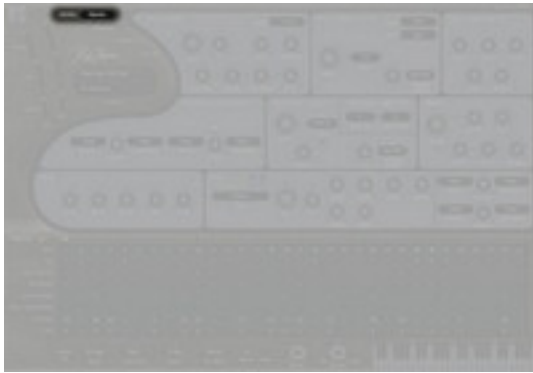
pour ouvrir le navigateur rapide ("QuickBrowser").

Le "Quick Browser" affiche toutes les banques disponibles et leurs presets. Si vous cliquez sur un preset sa banque et ce preset seront chargés.

Recently Browsed (récents). Affiche une liste des presets récemment utilisés. Un clic sur n'importe quel élément de cette liste charge à nouveau le preset. Un clic sur "Clear Recent" (remettre à zéro) supprime tout l'historique.

Favorites Affiche les presets marqués comme favoris.
Un clic sur un élément de la liste charge le preset correspondant. Pour marquer un preset comme favori il suffit de cliquer sur le bouton "Add Current to Favorites" (ajouter le preset courant aux favoris).
"Remove Current from Favorites" enlève le preset courant de la liste des favoris et "Clear Favorites" supprimer tous les favoris.
La liste des favoris est stockée sur le disque dur de l'ordinateur, ainsi elle sera toujours présente lors de la prochaine utilisation du plugin.

[Modèles de guitares]



Model (modèle)

Ce bouton permet de choisir le type de guitare utilisé par RG. Il y a trois options Electric, Steel 8th, Steel 16th et distordu.

Electric guitar = la classique Fender Stratocaster que beaucoup considèrent comme la guitare rythmique par excellence. Les battements disponibles sont;

- Down stroke (vers le bas)
- Up stroke (vers le haut)
- Ghost stroke (fantôme) (bref son percussif entre deux battements)
- Glide stroke (glissando) (le battement glissando classique)

Steel 16th = une guitare à cordes en acier qui convient parfaitement aux grooves de guitare acoustique. 16th correspond à une durée de battement égale à une double croche (1/16^{ième} de ronde). Les battements disponibles sont;

- Down stroke (vers le bas)
- Up stroke (vers le haut)
- Ghost stroke (fantôme) (bref son percussif entre deux battements)

Comme le glissando n'est habituellement pas joué dans les grooves avec ce type de guitare il a été laissé de côté et un battement fantôme est joué à la place.

Steel 8th = une guitare à cordes en acier qui convient particulièrement aux grooves de type ballade. 8th correspond à une durée de battement égale à une croche (1/8^{ième} de ronde). A nouveau les battements disponibles sont;

- Down stroke (vers le bas)
- Up stroke (vers le haut)
- Ghost stroke / extra (fantôme / extra) = étouffement des cordes avec la main

Comme le glissando n'est habituellement pas joué dans les grooves avec ce type de guitare il a été laissé de côté et un battement fantôme est joué à la place.

Distorted = permet de faire des Powerchords, excellent pour les grooves distordus.

Les battements disponibles sont;

- Down stroke (vers le bas)
- Up stroke (vers le haut). Identique à un battement vers le bas mais avec un échantillon différent.
- Ghost stroke (fantôme) (bref son percussif entre deux battements)
- Extra stroke = Longues notes tenues.

A savoir en ce qui concerne le modèle « Distorted » : Powerchord est un terme commun qui désigne des accords de 5^{ième} exclusivement ce qui leur donne cette sonorité ainsi que la saturation et la distorsion.

Ainsi peuvent ils être aussi bien majeurs que mineurs...c'est la beauté de la chose.

Ainsi les zones Majeur ou Mineur du clavier de RG ne différencient pas ces sons. Vous pouvez jouer les deux zones indifféremment.

NOTE :

Certains grooves peuvent sonner comme désaccordés. Cela vient de ce que les guitaristes accordent parfois la corde basse de Mi en Ré. On peut en entendre l'effet sur certains presets tels que "030 Dost BizzSaw JoMal", "076 Dist Knot JoMal" ou "090 Dist MoveAlong JoMal".

Nous avons utilisé ce procédé et désaccordé les sons correspondants de -2 demi-tons et parfois plus. Vous devez donc modifier les notes que vous jouez en fonction de ce décalage en demi-tons. Par exemple dans le cas où il y a eu décalage, vous devez jouer un Ré pour jouer un groove en D.

Si vous entendez un groove de type distordu qui sonne faux vérifiez la section « Modulation » de RG. Déplacez la souris au dessus des boutons « amount » et dans le champ d'affichage des paramètres, au dessus du nom du preset, vous verrez apparaître la valeur du décalage utilisé. Tenez en compte pour jouer au clavier.

VOL (Volume)

Agit sur le volume des battements.

Note: le volume du glissando est réglé de façon à toujours être égal au volume du battement vers le bas.

DEC (Réglage de la décroissance)

Agit sur la décroissance du volume du battement c'est-à-dire le temps que le son met à revenir à zéro.

Noter que ce réglage est indépendant des parties synthétiseur de RG et de son enveloppe de volume.

Le temps de décroissance est exprimé en seconde ou en millisecondes et à son maximum il n'y a pas de décroissance. La décroissance du glissando est réglée de façon à être toujours égale à celle du battement vers le bas.

[Séquenceur]



Le séquenceur est en quelque sorte le cœur de RG. Il permet de spécifier les séquences d'accords de guitare.

RG dispose de deux emplacements de séquences : A et B. Vous y accédez en jouant sur les zones du clavier qui leur correspondent. Cela veut dire que vous n'avez besoin que d'une note pour jouer la séquence ou l'accord que vous souhaitez.

Les notes midi 36 **C1** à 47 **B1** jouent la séquence A avec des accords majeurs.

Les notes midi 48 **C2** à 59 **B2** jouent la séquence A avec des accords mineurs.

Les notes midi 60 **C3** à 71 **B3** jouent la séquence B avec des accords majeurs.

Les notes midi 72 **C4** à 83 **B4** jouent la séquence B avec des accords mineurs.

Dans le séquenceur chaque pas peut-être un battement de guitare ou une note muette ou encore une note liée. Le séquenceur dispose de 32 pas et si le paramètre vitesse (speed) est réglé sur *1x bpm* alors ces pas sont des 16^{ième} de ronde (double croches).

Step number (numéro du pas)

Numéro du pas courant, un clic sur ce numéro permet d'activer ou de désactiver le pas.

Un pas désactivé est identique à une note muette et les emplacements des lignes en dessous sont vides.

Tie (lié)

Indique si la note courante est liée à la note précédente. Dans ce cas cette note est prolongée. Cela permet donc de jouer des notes qui sont des multiples de la longueur normale d'une note du séquenceur. En d'autres termes vous pouvez lier des notes entre elles. Il y a deux modes de liaison que l'on choisit au moyen du bouton Tied mode (mode de liaison).

normal: les pas liés n'ont pas de réglage velocity et free.

special: les pas liés disposent encore des réglages velocity et free.

Essayez le preset '123 Seq Special Mode' pour entendre comment la ligne 'free' du séquenceur permet de modifier le filtre à voyelle.

Down stroke, Up stroke, Ghost stroke, Glide / Extra stroke

Cliquez ici pour choisir le type de battement joué pour le pas choisi. Les types de battement disponibles diffèrent d'un modèle de guitare à l'autre.

Electric guitar

Down stroke

Up stroke

Ghost stroke = le son percussive bref que l'on entend entre deux battements

Glide stroke = le glissando classique

Steelstring 16th

Down stroke

Up stroke

Ghost stroke = le son percussive bref que l'on entend entre deux battements

Glide stroke / Extra = ne sert pas et le battement fantôme (ghost stroke) est joué à la place.

Steelstring 8th

Down stroke

Up stroke

Ghost stroke / extra = Etouffement du son avec la paume de la main posée sur les cordes

Glide / Extra stroke = Ne sert pas et l'étouffement avec la paume est joué à la place

Distorted.

- Down stroke (vers le bas)
- Up stroke (vers le haut). Identique à un battement vers le bas mais avec un échantillon différent.
- Ghost stroke (fantôme) (bref son percussif entre deux battements)
- Extra stroke = Longue tenues très longues.

Velocity

Permet de spécifier la vitesse de chaque pas dans le séquenceur.

Note: S'utilise conjointement avec le bouton Seq/Keyboard qui détermine comment la vitesse dans le séquenceur agit sur les éléments du synthétiseur.

The bouton Seq/Keyboard doit être complètement tourné vers 'Seq' pour que la vitesse des pas du séquenceur soit active!

Si le séquenceur est en mode 'normal tie' la vitesse n'a pas d'effet pour les pas liés.

Free

'Free' (libre) vous permet de contrôler des paramètres de RG (par exemple la position dans le champ stéréo) au moyen du séquenceur. En effet dans la section modulation vous pouvez choisir Free comme source de modulation d'autres paramètres. Si un pas est en mode lié le paramètre Free de ce pas ne fonctionne pas si le séquenceur est en mode lié *normal*.

Un clic gauche sur le bouton à côté du mot « Release » active le réglage « release ».

La ligne « Free » agit alors aussi sur la durée du relâchement des enveloppes de Filtre et de Volume.

« 0 » signifie que la durée du relâchement est inchangée. Les valeurs positives ou négatives modifient cette durée.

C'est un outil très puissant qui permet de faire des grooves très dynamiques au moyen de différentes durées de relâchement au sein d'un même groove. Ecoutez le preset "119 Dist SlowHand JoMal" de la banque "05 Distorted RG grooves 01". Pour entendre la différence activez et désactivez le bouton « Release ».

Gardez à l'esprit que cette fonction « Release » ne fonctionne que pour les pas suivis d'un pas de repos (rest step) ou un autre battement. Si un pas est allongé au moyen d'un pas lié (tie) elle n'est pas disponible.

Les réglages du séquenceur

Les boutons et les réglages en dessous du séquenceur vous permettent d'en modifier les propriétés.

< File > (fichier)

Sur votre disque dur vous trouverez un dossier intitulé 'sequences', qui contient un ensemble de fichiers de séquences.

Les boutons < et > vous permettent d'explorer ces fichiers. N'oubliez que les séquences disponibles ici sont de divers types y compris *electric*, *steel 8th* et *steel 16th*.

Ces flèches < et > sont très utiles si vous avez trouvé un preset que vous aimez et que vous voulez l'utiliser avec d'autres séquences. Si vous n'aimez pas ce que vous entendez cliquez juste sur le bouton 'original' qui se trouve en haut de la partie preset de RG et vous reviendrez à la séquence d'origine.

File (fichier)

En appuyant sur ce bouton vous aurez la possibilité de charger ou sauvegarder les réglages du séquenceur vers le disque dur. Tous les réglages du séquenceur sont sauvegardés et rechargés au moyen de cette fonction. Des options copier et coller permettent de copier les réglages d'une séquence A ou B et de les coller dans

un preset au sein d'une banque.

Steps (pas)

Nombre de pas dans le séquenceur. Variable de 1 à 32 pas. Les séquences A et B peuvent avoir des nombres de pas différent.

Loops From (début de boucle)

Fixe le début de la boucle. Par exemple si vous avez une séquence de 8 pas et que le début de la boucle est fixé à 4 alors le séquenceur jouera les pas 1,2,3,4,5,6,7,8, et ensuite 4,5,6,7,8,4,5,6,7,8 ...

Tie Mode (mode lié)

normal: les pas liés n'ont pas des réglages velocity et free.

special: les pas liés disposent des réglages velocity et free.

Speed (vitesse)

Vitesse du séquenceur exprimée en fonction du tempo du logiciel hôte de ¼ du tempo à 4 fois le tempo. Les séquences A et B peuvent avoir des réglages de vitesse différents.

Swing

Agit sur le 'swing' d'une séquence c'est à dire des variations d'espacement entre deux notes consécutives, ce qui permet de donner une sensation de swing humain à la séquence. Les séquences A et B peuvent avoir des valeurs différentes de swing.

Velocity (vélocité)

Définit si le paramètre vélocité de RG est piloté par le séquenceur (à %) ou la vélocité des notes jouées au clavier (à 100%) ou une combinaison des deux. Les séquences A et B peuvent avoir des valeurs différentes de Velocity.

Sequencer Reset (remise à zéro du séquenceur)

Détermine ce qui se passe si on joue une nouvelle note pendant qu'une première note est maintenue. Si reset est sur 'on' le séquenceur redémarre au premier pas. Si par exemple on est au pas 6 lorsque l'on joue une nouvelle note alors le séquenceur redémarre à 1.

Si reset est sur 'off', alors si on joue une nouvelle note pendant qu'une première note est maintenue, le séquenceur continue avec le pas suivant. Par exemple si vous êtes au pas 6, lorsque l'on joue une nouvelle note alors le séquenceur continue par le pas 7. N'oubliez pas qu'avec RG vous n'avez besoin que de jouer une note.

Latch (mode continu)

Lorsque latch est actif vous n'avez pas besoin de maintenir une note enfoncée pour que la séquence continue à jouer.

Astuce : Vous pouvez aussi utiliser la pédale de soutien pour activer ou désactiver le mode continu de du séquenceur.

Clavier virtuel

En bas à droite de l'écran principal de RG on trouve un clavier virtuel qui permet d'entendre les séquences.

L'Octave 1 joue la séquence A avec des accords majeurs

L'Octave 2 joue la séquence A avec des accords mineurs

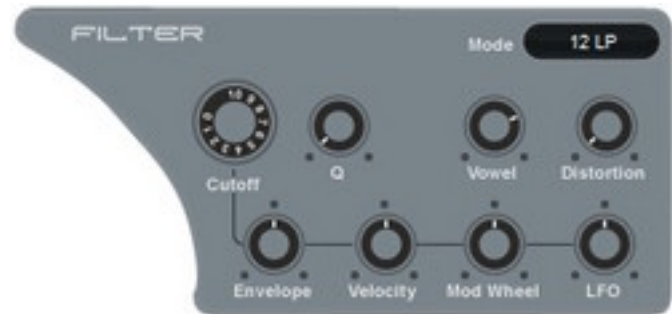
L'Octave 3 joue la séquence B avec des accords majeurs

L'Octave 4 joue la séquence B avec des accords mineurs

Aide rapide

Le bouton ? permet de faire apparaître l'aide rapide.

[Filtre]



Le son produit par les modèles de guitare est transmis au filtre. Là, son contenu harmonique est modifié en fonction du type de filtre choisi. Les réglages du filtre de RG comprennent Envelope (enveloppe), Velocity (vélocité), Modulation Wheel (molette de modulation) et LFO qui peuvent tous moduler la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) du filtre.

Cutoff

Fixe la fréquence à partir de laquelle le filtre commence à modifier le son.

Par exemple si vous fixez Cutoff à 2000Hz et utilisez un filtre passe bas (Lowpass) 12dB cela diminuera l'amplitude de toutes les fréquences au-dessus de 2000Hz, ainsi un son à 4000Hz sera réduit de 12dB.

La fréquence de coupure peut être statique à une fréquence fixe, mais on peut aussi la moduler au moyen des paramètres Filter Envelope, Velocity, Modulation Wheel et LFO. C'est pourquoi le dessin de l'interface graphique de RG suggère que ces paramètres altèrent Cutoff.

La modulation ne fait pas tourner le bouton Cutoff mais si vous utilisez un des moyens de modulation ci-dessus la fréquence de coupure est modulée de manière interne.

Résonance (Q)

La résonance Q détermine de quelle façon le son est accentué au voisinage de la fréquence de coupure. Lorsque l'on accroît la résonance, cette accentuation devient de plus en plus prononcée jusqu'à ce que le filtre rentre en auto-oscillation c'est à dire que la résonance a un effet en boucle sur la fréquence de coupure.

NB: les filtres 6dB ne peuvent pas auto-osciller, et dans le filtre en peigne (Comb) la résonance contrôle le niveau de la boucle de retour des filtres.

Pour entendre l'effet de la résonance le mieux est de la modifier. Si vous augmentez la modulation par le LFO vous percevrez les déplacements de la fréquence de coupure. Accroître la résonance accentue ce mouvement.

Distortion

Permet de distordre le son à son entrée dans le filtre au moyen d'un effet de saturation.

Vowel (voyelle)

Sélectionne la voyelle utilisée par le filtre à formants vocaux : A, E, I, O ou U.

Types de filtres

- Bypass

Le filtre est bypassé et le son le traverse sans modification.

- 6dB LowPass (passe bas)

Les fréquences basses ne sont pas affectées et les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 6dB par octave.

Par exemple: le volume d'un son à 2000Hz est réduit de 6dB si Cutoff frequency vaut 1000Hz.

- 6dB HighPass (passe haut)

Les fréquences aiguës ne sont pas affectées et les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 6dB par octave. Le filtre est entièrement passant si le bouton Cutoff frequency est entièrement tourné vers la gauche.

- 12dB LowPass (passe bas)

Les fréquences basses ne sont pas affectées et les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 12dB par octave.

- 12dB HighPass (passe haut)

Les fréquences aiguës ne sont pas affectées et les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 12dB par octave. Le filtre est entièrement passant si le bouton Cutoff frequency est entièrement tourné vers la gauche.

- 18dB LowPass (passe bas)

Les fréquences basses ne sont pas affectées et les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 18dB par octave.

- 18dB HighPass (passe haut)

Les fréquences aiguës ne sont pas affectées et les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 18dB par octave. Le filtre est entièrement passant si le bouton Cutoff frequency est entièrement tourné vers la gauche.

- 24dB LowPass (passe bas)

Les fréquences basses ne sont pas affectées et les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 24dB par octave.

- 24dB HighPass (passe haut)

Les fréquences aiguës ne sont pas affectées et les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure (Cutoff frequency) sont réduites de 24dB par octave. Le filtre est entièrement passant si le bouton Cutoff frequency est entièrement tourné vers la gauche.

- 12dB BandPass (passe bande)

Ce mode est la combinaison d'un filtre Passe bas 12dB et Passe haut 12dB.

Seule une bande au voisinage de la fréquence coupure (Cutoff frequency) n'est pas affectée. La résonance (Q) agit sur la largeur de la bande à l'extérieur de laquelle les fréquences sont supprimées.

- 24dB BandPass (passe bande)

Ce mode est la combinaison d'un filtre Passe bas 24dB et Passe haut 24dB.

Seule une bande au voisinage de la fréquence coupure (Cutoff frequency) n'est pas affectée. La résonance (Q) agit sur la largeur de la bande à l'extérieur de laquelle les fréquences sont supprimées.

- 12dB Notch (réjection de bande)

Le volume des fréquences dans une plage autour de Cutoff frequency est réduit de 12dB. La résonance (Q) agit sur la largeur de la plage de réduction.

- 24dB Notch (réjection de bande)

Le volume des fréquences dans une plage autour de Cutoff frequency est réduit de 24dB. La résonance (Q) agit sur la largeur de la plage de réduction.

- Comb filter (filtre en peigne)

Il s'agit d'un délai très court qui met en relief la fréquence du filtre en peigne. Cutoff frequency agit sur la longueur du délai et Q sur l'importance du retour interne du filtre.

- Vox filter (filtre vocal)

Pour ajouter une caractéristique de voix au son. Dans ce mode le bouton de distorsion contrôle la voyelle de ce filtre.

Modulations de la fréquence de coupure

Envelope

Applique une enveloppe positive ou négative à la fréquence de coupure (Cutoff frequency). L'enveloppe est interne à la section Filtre elle même.

N'oubliez pas que si vous utilisez une modulation négative l'enveloppe est inversée.

Velocity

Applique une modulation positive ou négative à la fréquence de coupure (Cutoff frequency) en fonction de la vitesse des notes jouées.

Notez bien que les réglages de vitesse sont fixés par le séquenceur et son réglage de vitesse pour chaque pas.

LFO

Applique une modulation positive ou négative à la fréquence de coupure (Cutoff frequency) au moyen du LFO du Filtre.

Mod.Wheel

Applique une modulation positive ou négative à la fréquence de coupure (Cutoff frequency) en réponse au déplacement de la molette de modulation (Mod. Wheel).

[Enveloppe du filtre]

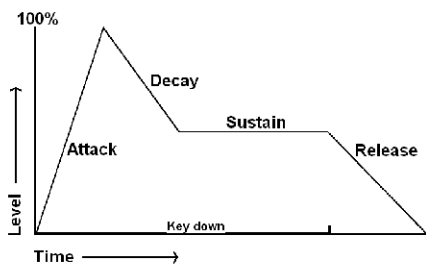


L'enveloppe du filtre s'applique à la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) du filtre principal de RG et son amplitude est fixée par le paramètre Env dans la section du filtre.

Une enveloppe est une modulation d'un synthétiseur qui dépend du temps. Lorsque l'on presse une note elle passe de 0% à 100% puis revient à 0% lorsqu'on relâche la note. Dans RG les *battements* du séquenceur simulent les événements notes d'un clavier.

On peut préciser la façon de faire cette variation au cours du temps. La première partie de l'enveloppe s'appelle l'attaque (attack) il s'agit du temps pris pour atteindre 100%. La seconde partie est la décroissance (decay), c'est le temps qu'il faut pour atteindre le niveau de tenue (sustain). Si ce niveau est par exemple 50, l'enveloppe décroît de 100 à 50% et y reste jusque que la note soit relâchée, après quoi l'enveloppe revient à 0% en un temps, que vous fixez, qui s'appelle le relâchement (release).

RG distingue une étape de plus qui est l'affaiblissement (fade). Il s'agit d'une seconde partie du niveau de tenue. Lorsque l'affaiblissement est positif le niveau de l'enveloppe revient à 100% en un temps donné et s'il est négatif l'enveloppe revient vers 0% en un temps donné. C'est une fonctionnalité utile si vous voulez que la fréquence de coupure augmente lorsque vous tenez une note enfoncée.



Pour entendre le plein effet de l'enveloppe du filtre il faut augmenter la valeur du paramètre Env qui se trouve dans la section du filtre juste à côté de la fréquence de coupure. Env peut être positif ou négatif.

Attack (attaque)

Une enveloppe évolue toujours de 0 à 100% puis de 100% à 0% lorsque la note est relâchée. Dans RG les *battements* simulent les événements notes d'un clavier. Attack spécifie la vitesse d'atteinte des 100%. Si vous augmentez la valeur d' Attack il faut plus longtemps pour passer de 0 à 100%. Lorsqu' Attack vaut 0, l'enveloppe débute à 100%..

Decay (décroissance)

Après la phase d'attaque on passe à la décroissance.

La décroissance permet d'atteindre le niveau de Sustain (tenue) en un temps donné. Ce temps sera d'autant plus long que la valeur de Decay sera grande.

Si le niveau de tenue est de 100% alors il n'y a pas véritablement de décroissance et le niveau de tenue reste à celui de l'attaque.

Sustain (tenue)

C'est le niveau de la phase de tenue. Après l'attaque et la décroissance, l'enveloppe s'y maintient aussi longtemps que la note est tenue. Le niveau de tenue de l'enveloppe du filtre représente la valeur de la fréquence de coupure qui est maintenue aussi longtemps que la note est tenue. Dans RG les *battements* du séquenceur simulent les événements notes d'un clavier.

Sustain fade (affaiblissement de la tenue)

Si l'affaiblissement est désactivé le niveau de tenue ne change pas. Il s'agit d'une tenue classique.

Si vous donnez à Fade une valeur positive alors la tenue se transforme en une seconde attaque. Ainsi après que la phase de décroissance a atteint le niveau de tenue, l'enveloppe croit à nouveau vers 100% en un temps qui est fixé par Fade.

Si vous donnez à Fade une valeur négative alors la tenue se transforme en une seconde décroissance. Ainsi après que la phase de décroissance a atteint le niveau de tenue l'enveloppe décroît à nouveau vers 0% en un temps qui est fixé par Fade.

Release (relâchement)

La phase de relâchement débute lorsqu'on relâche la note. Alors l'enveloppe décroît du niveau de tenue vers 0%. Le temps de cette décroissance est fixé par le bouton Release.

Dans RG les *battements* du séquenceur simulent les événements notes d'un clavier.

[LFO du filtre]



Un LFO (Low Frequency Oscillator) est un oscillateur dont la fréquence est très basse.

Dans RG le LFO peut avoir des fréquences entre 0.03Hz et 27.50Hz.

Le LFO du filtre de RG agit sur la fréquence de coupure (Cutoff frequency). Vous devez augmenter la valeur du paramètre LFO de la section filtre pour en entendre l'effet.

On utilise souvent une forme d'onde sinusoïdale, dans ce cas la fréquence de coupure augmente et baisse alternativement, mais d'autres formes d'onde de LFO sont disponibles et produisent des effets intéressants. RG permet de synchroniser le LFO avec le tempo du logiciel hôte, ce qui est très utile pour modifier des sons de façon musicale en fonction du temps.

Waveform (formes d'onde)

Sine, Triangle, Saw Up, Saw Down, Square et S&H (sample and hold)

Permet de choisir la forme d'onde qui module la fréquence de coupure du Filtre.

Sinus et *Triangle* sont souvent utilisés car elles produisent une modulation qui augmente et baisse en douceur. Les autres formes d'onde conviennent mieux aux effets et aux sons spéciaux.

Speed (vitesse)

Ce paramètre contrôle la vitesse du LFO. Si Sync est sur *on* alors la vitesse est synchronisée avec le tempo.

Sync

Si Sync est sur *on*, alors la vitesse du LFO sera synchronisée avec le tempo du morceau. Le rapport de synchronisation se fixe au moyen de Speed.

Mode

Free (libre) et *Mono*

Détermine le comportement du LFO lorsque le séquenceur se déroule. En mode 'mono' le LFO redémarre à zéro à chaque pas. En mode 'free' le LFO continue à se dérouler et n'est aucunement influencé par le séquenceur.

Free mod (libre): Le LFO évolue librement et toutes les notes partagent le même LFO. Le LFO se déroule sans arrêt et n'est pas remis à zéro lorsque l'on presse une touche.

Mode mono: Comme pour le mode libre les LFO de chaque note sont identiques; en revanche, lorsque l'on joue une note en mode mono, tous les LFO son remis à leur valeur de départ.

Amount control

Permet de choisir le contrôleur qui agit sur la valeur du paramètre LFO dans la section filtre. Cette grandeur peut être positive ou négative. Ainsi vous pouvez augmenter ou diminuer la modulation.

Examinez par exemple le preset "122 Moving Filter" de la première banque. Vous constatez que le contrôleur est la molette de modulation (Mod.Wheel) avec une action qui est de -38% .

Si vous déplacez la molette de modulation vers le haut l'amplitude du LFO baissera.

En fait lorsque la molette de modulation est complètement vers le haut alors le LFO n'a plus d'effet.

Cela provient de ce que l'amplitude du LFO est +38% alors que celle de l'action de la molette de modulation est -38%, donc à pleine ouverture de Mod.Wheel les deux effets s'annulent

[Pitch]



Cette section permet de modifier la hauteur du son, soit au cours du temps, au moyen d'un LFO (vibrato), soit au moyen de la molette de hauteur de votre contrôleur externe.

La variation de hauteur se fait au moyen de la molette de hauteur du clavier midi et ajoute des variations de hauteur lorsque RG joue un groove.

Astuce: Le LFO de la hauteur peut être très utile pour d'autres modulations.

Essayez le preset '124 London Town' dans lequel le LFO de hauteur est utilisé pour des effets stéréo au moyen de la matrice de modulation de RG.

LFO de modulation de hauteur

Amount

Représente l'amplitude du LFO. L'amplitude maximum correspond à une variation de hauteur de plus ou moins un demi-ton. La forme d'onde utilisée est une sinusoïde.

Amount control

Permet de choisir quel est le contrôleur qui agit sur Amount (par exemple la molette de modulation). Ce paramètre peut être aussi bien positif que négatif.

Speed

Correspond à la vitesse du LFO.

Sync

Si vous activez Sync alors la vitesse (speed) du LFO dépendra du tempo.

Pour fixer le réglage vous devez ajuster speed.

Molette de hauteur

Down

Fixe l'amplitude maximale de changement de hauteur pour un déplacement de la molette de hauteur vers le bas. Peut valoir *Off* et ensuite jusqu' à -48 demi-tons (-4 octaves).

Up

Fixe l'amplitude maximale de changement de hauteur pour un déplacement de la molette de hauteur vers le haut. Peut valoir *Off* et ensuite jusqu' à +48 demi-tons (+4 octaves).

[Amp (amplificateur)]



Le signal audio issu du filtre est ensuite dirigé vers la section 'Amp' (amplificateur). Là il y est amplifié et on peut contrôler son volume et sa position dans le champ stéréo. N'oubliez pas que 'Amp' est un composant du synthétiseur et n'a rien à voir avec un amplificateur de guitare. Chaque battement placé dans le séquenceur déclenche Amp et son enveloppe.

Un des contrôles important de cette section est l'Enveloppe de Volume qui contrôle l'évolution du volume au cours du temps. On y trouve également le réglage de la réponse de RG à la vélocité des notes jouées ou la vélocité des notes dans le séquenceur.

Volume

Fixe le volume d'ensemble du preset.

Vel>vol (réponse à la vélocité)

Fixe la réponse du volume à la vélocité des pas du séquenceur.

Pan (position stéréo)

Fixe la position globale dans le champ stéréo, complètement à gauche, en passant par le centre et jusqu'à complètement à droite.

Enveloppe du volume

Cette enveloppe contrôle l'évolution du volume au cours du temps. L'enveloppe de Amp est quelque peu simplifiée. Le paramètre tenue (sustain) que l'on trouve d'habitude dans une enveloppe a été écarté car il n'y a pas de notion de tenue dans un son de guitare. Le son d'une guitare décroît toujours. Seuls les orgues et les synthétiseurs conventionnels ont une tenue.

Chaque *battement* dans le séquenceur de RG déclenche l'enveloppe, sauf si le pas est désactivé ou en mode lié. Pour comprendre pleinement ceci veuillez ramener à zéro le bouton relâchement (release) pendant qu'une séquence est jouée. Vous entendrez que le relâchement s'applique à chacun des pas actifs.

Une enveloppe est une modulation d'un synthétiseur qui dépend du temps. Lorsque l'on presse une note elle passe de 0% à 100% puis revient à 0% lorsqu'on relâche la note. On peut préciser la façon de faire cette variation au cours du temps.

La première partie de l'enveloppe s'appelle l'attaque (attack) il s'agit du temps pris pour atteindre 100%. La seconde partie est la décroissance (decay) c'est le temps qu'il faut pour que le volume revienne à 0%. Dans RG la décroissance de l'amplificateur n'est active que si un pas est suivi par un ou plusieurs pas *liés*. Enfin si le pas courant est suivi par un pas *muet* ou un nouveau *battement* alors l'enveloppe revient à 0% pendant la durée de relâchement (release) que vous avez fixée.

Attack (attaque)

Une enveloppe évolue toujours de 0 à 100% puis de 100% à 0% lorsque la note est relâchée.

Attack spécifie la vitesse d'atteinte des 100%. Si vous augmentez la valeur d'Attack il faut plus longtemps pour passer de 0 à 100%. Lorsqu'Attack vaut 0, l'enveloppe débute à 100%. Dans RG les *battements* du séquenceur simulent les événements notes d'un clavier.

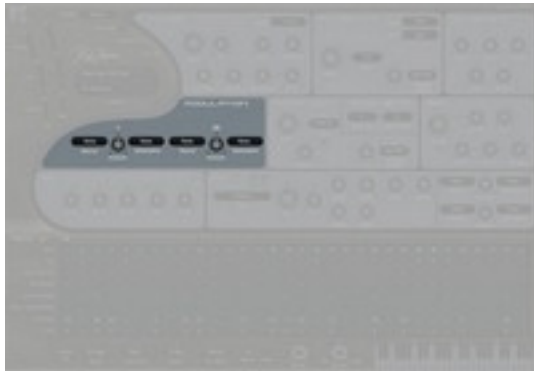
Decay (décroissance)

Après l'attaque où l'enveloppe atteint 100%, on atteint la phase de décroissance. La décroissance ramène le niveau à zéro au cours du temps. La décroissance ne joue que si le pas courant est suivi par un ou plusieurs pas *liés*.

Release (relâchement)

La phase de relâchement ne joue que si le pas courant est suivi par un pas muet ou un nouveau *battement*. Alors l'enveloppe décroît du niveau courant vers 0%. Le temps de cette décroissance est fixé par le bouton Release.

[Modulation]



Modulation 1 & 2

RG offre 2 emplacements vous permettant d'établir vos propres connexions de modulation. Il y a 33 sources de modulation possibles incluant des sources midi ou internes au synthétiseur. Elles peuvent être connectées à 22 destinations au sein de RG.

Il y a aussi un contrôleur de l'amplitude de modulation pour chaque emplacement. Par exemple vous pourriez contrôler l'amplitude d'une modulation au moyen d'une autre source. On dispose de certaines sources spéciales telles que les différents battements ('Down stroke', 'Up stroke', 'Ghost stroke' et 'Glide stroke') du séquenceur.

Essayez le preset "125 Saturn groove" qui utilise le battement 'Up stroke' du séquenceur pour moduler la fréquence de coupure du filtre.

Ou le preset "126 16th Modular 01" qui utilise le battement 'Up stroke' pour modifier l'attaque de l'enveloppe du module 'Amp'.

Source 1 & 2

Vous permet de choisir parmi une des 33 sources de modulation.

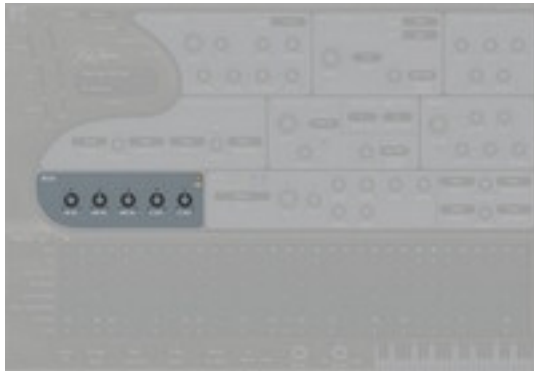
Destination 1 & 2

Vous permet de choisir parmi une des 22 destinations de modulation.

Destination amount 1 & 2

Permet de régler l'amplitude de la modulation. Peut être positif ou négatif en fonction du paramètre choisi.

[EQ]



RG comporte un égaliseur 5 bandes qui se trouve sur le chemin du signal entre le moteur de synthèse et les effets. Le bouton *on* permet de l'activer ou de le désactiver.

L'égaliseur dispose de 5 bandes à 60Hz, 200Hz, 600Hz, 2000Hz et 8000Hz. Le bouton associé à chacune de ces bandes permet d'en régler le volume de -20db à +20db

[Effets]



La section des effets ('FX') offre trois emplacements d'effets. Ils sont connectés en série. Le son passe d'abord dans Fx1 puis Fx2 et enfin Fx3.

RG offre une fonctionnalité spéciale qui permet de contrôler les paramètres des effets par des messages midi ou par une source de modulation interne à RG.

.

Type

Ici vous pouvez choisir un des 22 effets disponibles pour chacun des 3 emplacements d'effet de RG

Mix

Permet de régler les proportions du mélange du signal entre avant et après la section effet.

Dans la position tout à fait à gauche, seul le signal original est entendu, et en tournant vers la droite on introduit une portion croissante du signal tel qu'il sort des effets

Pan

Agit sur la position de la sortie de l'effet dans le champ stéréo.

Fx No

Permet de sélectionner celui des trois emplacements pour effets que vous voulez éditer.

Un clic droit sur la LED de chaque emplacement fait apparaître un menu. Ce menu indique quel est l'effet utilisé et s'il est by-passé ou non. Ce menu permet aussi de charger, sauvegarder, copier, coller, réinitialiser et permuter des réglages d'effet ainsi que de les by-passer individuellement. FX Sync Length permet de choisir la longueur du délai synchronisé avec le tempo ou en millisecondes

Fx No bypass / used or not

Le numéro de l'effet lui-même indique si l'unité est utilisée et si elle by-passée ou non. Si l'unité n'est pas utilisée le numéro de l'effet est en gris, si elle est utilisée et que l'effet n'est pas by-passé il est noir, si il est by-passé il est en gris. On peut basculer entre by-pass ou non en cliquant sur le numéro de l'effet.

FX Bypass

Le bouton situé juste à côté du mot FX permet de by-passer les trois unités d'effet en même temps. Seul le signal non traité est entendu.

Mono Delay (délai mono)

Il s'agit d'un délai monophonique synchronisé sur le tempo, très bien pour les grooves rythmiques. Par exemple le réglage 1/8* (croche pointée) qui convient à tous les sons en arpèges ou les solos. Pour donner un caractère plus spatial au son on peut moduler la longueur du délai ce qui lui donne un effet tournant.

| | |
|--------------------|---|
| <i>Length</i> | Longueur du délai exprimé en fraction du tempo du logiciel hôte. Un clic sur <i>Fx sync length</i> permet de basculer entre un délai synchronisé avec le tempo ou exprimé en millisecondes. |
| <i>Feedback</i> | Niveau du retour de l'effet sur lui-même. |
| <i>LP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bas inclus dans l'effet. |
| <i>HP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-haut inclus dans l'effet. |
| <i>Widen</i> | Amplitude de l'élargissement de l'image stéréo. |
| <i>Mod. Amount</i> | Amplitude de la modulation du délai. |
| <i>Mod. Speed</i> | Vitesse de la modulation du délai. |

Stereo Delay (délai stéréo)

Il s'agit de deux délais synchronisés sur le tempo, un pour chacun des deux canaux stéréo (gauche et droit). Utile pour faire de sons profonds en nappe en utilisant par exemple le réglage 1/8* à gauche et 1/4 à droite. L'option Feed Equal permet d'avoir des temps d'affaiblissement des retours gauche et droit égaux, même si les délais gauche et droit n'ont pas le même réglage de longueur. En cliquant sur *Fx sync length* on bascule entre un délai synchronisé avec le tempo ou exprimé en millisecondes.

| | |
|--------------------|--|
| <i>Left Delay</i> | Longueur du délai gauche en fonction du tempo. |
| <i>Right Delay</i> | Longueur du délai droit en fonction du tempo. |
| <i>Feedback</i> | Amplitude du retour de l'effet sur lui-même. |
| <i>CrossFeed</i> | Retour croisé entre les délais gauche et droit. |
| <i>LP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bas inclus dans l'effet. |
| <i>HP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-haut inclus dans l'effet. |
| <i>Mod Amount</i> | Amplitude de la modulation du délai. |
| <i>Feed Equal</i> | Si activé (<i>on</i>), les affaiblissements des retours gauche et droit sont égaux quelque soit la longueur de chaque délai. |

Comb (filtre en peigne)

Le filtre en peigne est constitué de deux filtres en peigne. La sortie de chaque filtre est re-routée vers l'entrée de l'autre. Les filtres en peigne sont des délais très courts. Ils ont une fréquence qui détermine la longueur de ce délai.

| | |
|--------------------|---|
| <i>Comb 1 Freq</i> | Fréquence du filtre en peigne 1. |
| <i>Comb 1 Feed</i> | Taux de retour du filtre en peigne 1. |
| <i>Comb 1 Mod</i> | Amplitude de la modulation du taux de retour du filtre 1. |
| <i>Comb 2 Freq</i> | Fréquence du filtre en peigne 2. |
| <i>Comb 2 Feed</i> | Taux de retour du filtre en peigne 2. |
| <i>Comb 2 Mod</i> | Amplitude de la modulation du taux de retour du filtre 2. |
| <i>Mod 1 Speed</i> | Vitesse 1 de modulation des retours (dépend du tempo). |
| <i>Mod 2 Speed</i> | Vitesse 2 de modulation des retours (dépend du tempo). |

Reverb

Cet effet reproduit l'acoustique des pièces en simulant différentes tailles (Size) et différents paramètres de réflexion.

| | |
|------------------|--|
| <i>Pre-Delay</i> | Pré-délai du signal réverbéré. |
| <i>Size</i> | Taille de la pièce produisant la réverbération. |
| <i>Damp</i> | Facteur d'affaiblissement du signal réverbéré. |
| <i>LP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bas inclus dans l'effet. |
| <i>HP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-haut inclus dans l'effet. |
| <i>Spread</i> | Image stéréo du signal réverbéré |

Chorus

Le chorus est un délai modulé qui permet "d'épaissir le son".

| | |
|------------------|---|
| <i>Length</i> | Longueur du chorus. |
| <i>Width</i> | Modification maximale de la longueur du chorus. |
| <i>Speed</i> | Vitesse de changement de la longueur du chorus. |
| <i>Spread</i> | Différence de vitesse entre canaux gauche et droit. |
| <i>LP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bas inclus dans l'effet. |
| <i>Widen</i> | Amplitude de l'élargissement de l'image stéréo. |

Chorus/Delay

Il s'agit de la combinaison d'un chorus / et d'un délai. Utile pour le cas où vous voulez utiliser un des autres emplacements d'effet à autre chose qu'un délai.

| | |
|------------------|---|
| <i>Length</i> | Longueur maximale du Chorus en millisecondes. |
| <i>Width</i> | Modification maximale de la longueur du chorus. |
| <i>Speed</i> | Vitesse de changement de la longueur du chorus. |
| <i>Spread</i> | Différence entre la vitesse des canaux gauche et droit. |
| <i>Delay</i> | Longueur du délai du chorus. Ce délai est placé après l'effet. En cliquant sur <i>Fx sync length</i> on bascule entre un délai synchronisé avec le tempo ou exprimé en millisecondes. |
| <i>Feedback</i> | Amplitude du retour du délai réinjecté dans le son. |
| <i>Delay Vol</i> | Volume du délai. |

Flanger

Le flanger est un très court délai qui varie dans le temps ce qui donne un son chuintant.

| | |
|------------------|--|
| <i>Length</i> | Durée du Flanger. |
| <i>Width</i> | Modification maximale de la longueur du Flanger. |
| <i>Speed</i> | Vitesse de changement de la longueur du flanger, synchronisée sur le tempo midi. |
| <i>Feedback</i> | Amplitude du retour de l'effet sur lui-même. |
| <i>Pan Mod</i> | Vitesse des modulations du Flanger entre canaux gauche et droit. |
| <i>LP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bas inclus dans l'effet. |
| <i>HP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-haut inclus dans l'effet. |

Phaser

Un Phaser est une combinaison de filtres qui créent un effet de phasing.

| | |
|-----------------|--|
| <i>Stages</i> | Nombre d'étage du Phaser. |
| <i>Pitch</i> | Hauteur du Phaser. |
| <i>Feedback</i> | Niveau du retour de l'effet sur lui-même. |
| <i>Width</i> | Modification maximale de la hauteur du Phaser. |
| <i>Speed</i> | Vitesse de changement de la longueur du Phaser, synchronisé sur le tempo midi. |
| <i>Spread</i> | Décalage de la hauteur de chaque étage du Phaser par rapport à la hauteur globale. |
| <i>Pan Mode</i> | Vitesse des modulations du Phaser entre canaux gauche et droit. |

Ensemble

Cet effet utilise 6 chorus, chacun ayant ses propres réglages, pour donner l'impression de plusieurs copies du son jouées en même temps.

| | |
|-----------------|--|
| <i>Length</i> | Durée de l'effet. |
| <i>Width</i> | Variation maximale de la durée. |
| <i>Speed</i> | Vitesse de variation de la durée. |
| <i>Feedback</i> | Amplitude du retour de l'effet sur lui-même. |
| <i>Ensemble</i> | Variation entre les différents chorus. |
| <i>Spread</i> | Etalement des chorus dans l'espace stéréo. |

FX Filter

Il s'agit d'un filtre multi-mode d'inspiration analogique, qui a les propriétés du filtre principal de RG.

| | |
|------------------|---|
| <i>Type</i> | Type du filtre : PasseBas et PasseHaut 6dB, PasseBas et PasseHaut 12dB, 18dB et 24dB, PasseBande 12dB et 24dB, ainsi que réjection de bande 12dB et 24dB et filtre en peigne. |
| <i>Frequency</i> | Fixe la fréquence de coupure du filtre. |
| <i>Q</i> | Fixe le niveau de la résonance du filtre. |
| <i>Distort</i> | Règle le niveau de la distorsion pré-filtrage. |
| <i>Smooth</i> | Permet de choisir entre le réglage "doux" (<i>smooth</i>) ou "mordant" (<i>edgy</i>) de la distorsion pré-filtrage. |

Wah/Delay

Cet effet produit un effet de type Wah Wah en faisant passer le signal dans un filtre passe bas dont la fréquence de coupure change au cours du temps. Un délai interne s'ajoute ensuite.

| | |
|-------------------|--|
| <i>Low Range</i> | Fréquence la plus basse du filtre. Permet de spécifier la limite inférieure de déplacement de fréquence du filtre passe bas. Plus le curseur est déplacé vers la gauche, plus bas va le filtre. |
| <i>High Range</i> | Fréquence la plus haute du filtre. Permet de spécifier la limite supérieure de déplacement de fréquence du filtre passe bas. Plus le curseur est déplacé vers la droite, plus haut va le filtre. |
| <i>Speed</i> | Vitesse de changement de la fréquence du filtre. Dépend du tempo. |
| <i>Resonance</i> | Résonance du filtre passe-bas. |
| <i>Delay</i> | Longueur du délai du Wah Wah. Ce délai est placé après l'effet. En cliquant sur <i>Fx sync length</i> on bascule entre un délai synchronisé avec le tempo ou exprimé en millisecondes |
| <i>Feedback</i> | Niveau du retour du délai réinjecté dans le son. |
| <i>Delay Vol</i> | Volume du délai |

AutoWah

Auto-wah repose sur un filtre passe-bas / passe-bande qui utilise le volume du signal pour modifier la fréquence de coupure du filtre.

| | |
|-----------------------|---|
| <i>Type</i> | Type du filtre auto-wah passe-bas ou passe-bande. |
| <i>Low Frequency</i> | Fréquence la plus basse du filtre auto-wah |
| <i>High Frequency</i> | Fréquence la plus haute du filtre auto-wah |
| <i>Amount</i> | Amplitude de l'effet du volume du signal sur la fréquence du filtre |
| <i>Q</i> | Résonance / Bande passante du filtre auto-wah |
| <i>Smooth</i> | Amplitude du lissage du volume du signal. |

Amp Sim (simulateur d'amplificateurs)

Plusieurs types de haut-parleurs sont simulés. Parfait pour créer des sons électriques.

| | |
|----------------|--|
| <i>Type</i> | Type de simulation. On peut choisir entre: <i>None</i> (aucun), <i>4x10" guitar speakers</i> , <i>4x12" guitar speakers</i> , <i>Bass speaker</i> , <i>Combo speaker</i> et <i>Radio speaker</i> . <i>none</i> est utile si vous ne voulez utiliser que la distorsion. |
| <i>Distort</i> | Quantité de distorsion ajoutée au son. Fonctionne même si le type de haut-parleur est <i>none</i> (aucun). |
| <i>Bass</i> | Egaliseur de basses. Ajoute ou enlève des basses du simulateur de haut-parleurs. |
| <i>Treble</i> | Egaliseur d'aigus. Ajoute ou enlève des aigus du simulateur de haut-parleurs. |
| <i>Volume</i> | Correction de volume. Ici on peut ajuster le volume du signal en sortie de l'effet. |

Note: Avec cet effet il est recommandé de placer le réglage Mix au maximum à droite.

Cabinet

Plusieurs types de cabinets sont disponibles. Excellent pour créer des sons râpeux.

| | |
|----------------|--|
| <i>Type</i> | Type de cabinet. On peut choisir entre:- <i>None (aucun)</i> , <i>Fender</i> , <i>Marshall & Off Axis</i> . <i>Aucun</i> est utile si vous ne voulez utiliser que la distorsion. |
| <i>Distort</i> | Importance de la distorsion appliqué au son. Agit aussi si le type de cabinet est <i>aucun</i> . |
| <i>Bass</i> | Egalisation des basses. Ajoute ou enlève des basses de la simulation de cabinet. |
| <i>Treble</i> | Egalisation des aigus. Ajoute ou enlève des aigus de la simulation de cabinet. |
| <i>Volume</i> | Réglage du volume. Permet d'ajuster le volume du son résultant. |

Note: Avec cet effet il est recommandé de placer le réglage Mix au maximum à droite.

Distort (distorsion)

Applique de la distorsion au signal audio par saturation, limiteur, rectifieur et filtre passe bande en entrée.

| | |
|------------------------|--|
| <i>Limit</i> | Seuil du limiteur. |
| <i>Rect.</i> | Quantité de rectification, de -100% (rien), 0% (de moitié) à 100% (totale). |
| <i>Distort</i> | Niveau de la distorsion. |
| <i>Tone</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bande inclus dans l'effet. |
| <i>Emphasis</i> | Largeur de bande du filtre passe-bande. |
| <i>Post-Boost</i> | Niveau de l'amplification du signal filtré. |
| <i>M-Wheel>Tone</i> | Amplitude de l'effet de la molette de modulation sur la fréquence du filtre passe bande. |

Low-Fi

Réduit la définition numérique du son ce qui engendre des effets de type "sons d'anciens ordinateur".

| | |
|--------------------------|--|
| <i>Bits</i> | Nombre de bits du signal. |
| <i>Sample Rate</i> | Taux d'échantillonnage du signal. |
| <i>LP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bas inclus dans l'effet. |
| <i>M-Wheel>Filter</i> | Amplitude de l'effet de la molette de modulation sur la fréquence du filtre passe-bas. |

WaveShaper

Le waveshaper modifie le son pour en donner une version en quelque sorte distordue. Le son passe ensuite dans un filtre passe bande dont la fréquence change en fonction d'un LFO qui dépend du tempo.

| | |
|-------------------|---|
| <i>Top Amt</i> | Amplitude du waveshaping appliqué aux entrées positives. |
| <i>Bottom Amt</i> | Amplitude du waveshaping appliqué aux entrées négatives. |
| <i>Rect</i> | Amplitude de la rectification appliquée, à -100% le son n'est pas modifié, à 0% les entrées négatives sont coupées, à 100% tout signal négatif est transformé en positif. |
| <i>Filtre</i> | Fréquence de coupure du filtre passe bas. Ce filtre ne filtre pas les fréquences élevées. |
| <i>LFO Amount</i> | La plage permise de variation pour la fréquence du filtre passe bas. |
| <i>LFO Speed</i> | Le taux auquel peut changer la fréquence du filtre. |

MultiDistort (multi distorsion)

Offre plusieurs types de distorsions.

| | |
|---------------------------|--|
| <i>Type</i> | Type de distorsion. On dispose de : None (aucune), Atan, Cos, Cross, Foldover, Fuzz, Limiter, Overdrive, Power, Rectifier, Saturator, Square. 'Aucune' signifie qu'aucune distorsion n'est utilisée |
| <i>Pre-boost Amount 1</i> | Niveau d'amplification du signal avant qu'il ne passe dans la distorsion |
| <i>Amount 2</i> | Importance de la distorsion |
| <i>Normalize</i> | Paramètre additionnel pour Fuzz |
| <i>Low Filter</i> | Niveau relatif de la normalisation du signal de sortie par rapport à l'entrée. La valeur 100% correspond un signal de sortie au même niveau que le signal d'entrée. |
| <i>High Filter</i> | Filtre passe-bas post distorsion |
| <i>Post-Boost</i> | Filtre passe-haut post distorsion |
| | Niveau d'amplification du signal après la distorsion. |

Stereo Widener (imageur stéréo)

Permet d'élargir l'espace stéréo.

| | |
|------------------|--|
| <i>Widen</i> | Amplitude de l'élargissement de l'image stéréo. |
| <i>Width</i> | Modification maximale de l'importance de l'élargissement. |
| <i>Speed</i> | Vitesse de changement de l'importance de l'élargissement. |
| <i>LP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-bas inclus dans l'effet. |
| <i>HP Filter</i> | Fréquence de coupure d'un filtre passe-haut inclus dans l'effet. |

AutoPan

Autopan déplace le son entre les haut-parleurs gauche et droit.

| | |
|---------------|---|
| <i>Amount</i> | Amplitude du déplacement dans le champ stéréo. |
| <i>Speed</i> | La vitesse du déplacement du signal dans le champ stéréo. Dépend du Tempo, par exemple 1/1 signifie que le son se déplace de gauche à droite en une mesure. |

Note: Pour avoir l'effet maximum il est recommandé de placer le réglage Mix au maximum à droite.

Gator (porte)

Le Gator utilise un séquenceur de 16 pas pour modifier le volume du son de façon à créer un effet de type « trancegate ». En pratique c'est une porte audio pilotée par un séquenceur.

| | |
|---------------|--|
| <i>Speed</i> | La vitesse de Gator. La vitesse est réglable de 16/1 à 1/32T. Par exemple si la vitesse est de 1/1 alors chaque pas vaut 1/16 de ronde (double croche). Si la vitesse est 2/1 alors chaque pas vaut 1/8 de ronde (croche). |
| <i>Smooth</i> | Facteur de lissage des changements du son entre les pas pour éviter les clics. |
| <i>Mode</i> | Indique si l'effet doit affecter le canal gauche, le canal droit ou les deux. |
| <i>Sync</i> | Active ou désactive la synchronisation avec le logiciel hôte. Si vous n'entendez pas cet effet dans votre hôte désactivez ce paramètre. Au sein d'un programme hôte la meilleure option est <i>auto</i> ou <i>sync</i> . Le choix par défaut de la plupart des presets est <i>auto</i> . Essayez <i>off</i> seulement en cas de problèmes. |
| <i>Left</i> | Séquenceur du canal gauche. Un clic permet d'activer ou de désactiver le pas dans Gator. Quand un pas est activé (couleur claire) la porte est passante et on peut entendre le signal audio. Quand un pas est inactif (couleur sombre) le signal audio est muet. |
| <i>Right</i> | Séquenceur du canal droit. Un clic permet d'activer ou de désactiver le pas dans Gator. Quand un pas est activé (couleur claire) la porte est passante et on peut entendre le signal audio. Quand un pas est inactif (couleur sombre) le signal audio est muet. |

Note: Mix permet de choisir la proportion des effets qui est injectée dans le signal audio global. Avec Gator FX il est conseillé de placer ce réglage au maximum.

Compressor (compresseur)

Le compresseur est un effet audio qui modifie la dynamique et la réponse d'un signal.

| | |
|------------------|---|
| <i>Threshold</i> | Seuil à partir duquel le compresseur entre en action. |
| <i>Ratio</i> | Taux de compression en dB. Ainsi si un signal dépasse le seuil de 4dB un ratio de 1:2 fait que le son ne dépasse plus que de 2. |
| <i>Attack</i> | Définit la vitesse d'entrée en action du compresseur. |
| <i>Release</i> | Permet de spécifier combien de temps le compresseur prend pour réagir à une baisse du volume en entrée. |
| <i>Volume</i> | Permet de corriger le volume après la compression. |

Note: FX Mix permet de spécifier la proportion du son en sortie du vocodeur qui est mélangée au signal d'origine. Avec cet effet il est recommandé d'ouvrir Mix au maximum.

Fx modulation matrix (matrice de modulation)

A la droite de la section des effets on trouve une matrice de modulation avec deux emplacements. Au moyen de ces emplacements vous pouvez relier des contrôleurs midi ou des éléments de la partie synthétiseur de RG (sources) à des paramètres des effets (destinations). Il y a 33 sources de modulation et n'importe lequel des paramètres des effets peut être une destination. Par exemple vous pouvez augmenter la longueur de la réverbération en utilisant la molette de modulation. Les battements du séquenceur peuvent être utilisés pour contrôler dynamiquement des effets. Cette modulation des effets est unique à RG. Ecoutez le preset "127 surprise delay" et le preset '128 slow me electr 2fx' pour entendre ce que l'on peut faire avec la matrice de modulation des effets.

Source

Là vous pouvez choisir quelle sera la source qui contrôlera un paramètre d'un des effets. Par exemple la colonne 'free' du séquenceur ou l'un des types de battement.

Amount

Amplitude. Ici vous pouvez régler l'ampleur de l'influence d'un effet sur le son.

Destination

Ici vous pouvez choisir le paramètre cible de la modulation. Vous pouvez également sélectionner le paramètre de destination de l'effet. Tous les paramètres sont visibles ici, la modulation convient mieux à certains paramètres qu'à d'autres, le mieux est d'expérimenter et de voir les résultats.

[Back panel]



En cliquant sur RG ou Rob Papen on fait apparaître le panneau arrière. En cliquant nouveau on le referme. On y trouve plusieurs fonctions globales.

Syncing (synchronisation)

Active ou désactive la synchronisation du séquenceur avec le logiciel hôte. En fonction de votre hôte ou de ce que vous voulez faire vous pouvez souhaiter que cette fonction soit active ou pas. La valeur par défaut est active (*on*).

Computer Keyboard Up / Down (flèches Haut / Bas du clavier de l'ordinateur)

Active l'utilisation des flèches haut et bas de l'ordinateur pour naviguer dans les presets.

- Flèche vers le haut

Preset précédent

- Flèche vers le bas

Preset suivant

ECS (Easy controller Set-up)

Ce menu offre les options du contrôle ECS (easy controller set-up). Elles permettent de charger et sauvegarder la configuration d'un contrôleur midi externe.

Une fois la configuration chargée elle s'applique à tous les presets. Vous pouvez associer un des contrôleurs de RG à un contrôleur midi externe au moyen d'un clic droit de la souris (ou control-clic sur Mac) et de l'option « latch » du menu qui apparaît alors. Vous pouvez de la même façon défaire une association ou les défaire toutes à la fois. Essayez par exemple de faire une association pour la fréquence de coupure du filtre ou un des paramètres de l'enveloppe.

load esc ouvre le dossier qui contient des configurations ECS de contrôleurs. L'installateur de RG crée un dossier appelé ECS et y place des fichiers .ECS.

save esc permet à l'utilisateur de sauvegarder des configurations midi et de les utiliser dans d'autres morceaux. Les sauvegardes se font sous forme de fichiers .ECS.

reset all midi remet à zéro toutes les associations midi de RG. Pratique lorsque vous voulez repartir à zéro.

Implémentation MIDI

Produit: Rob Papen RG Version 1.1 Date: 1er Février 2009
 Fabriquant Rob Papen / RPCX

| Fonction | Transmise | Reconnue | Remarques |
|------------------|-----------|----------|-----------|
| Basic Channel | | | |
| Default | non | non | |
| Changed | non | non | |
| Mode | | | |
| Default | non | Omni | |
| Changed | non | non | |
| Note Number | | | |
| True Voice | non | oui | |
| Velocity | | | |
| Note On | non | oui | |
| Note Off | non | non | |
| Aftertouch | | | |
| Poly (Key) | non | oui | |
| Mono (Channel) | non | oui | |
| Pitch Bend | non | oui | |
| Control Change | non | oui | |
| Program Change | non | oui | |
| Bank Change | non | oui | |
| System Exclusive | non | non | |
| System Common | | | |
| Song Position | non | non | |
| Song Select | non | non | |
| Tune Request | non | non | |
| System Realtime | | | |
| Clock | non | oui | |
| Commands | non | oui | |
| Aux Messages | | | |
| Local On/Off | non | non | |
| All Notes Off | non | oui | |
| Active Sensing | non | non | |
| System Reset | non | oui | |

Annexe A: Réglages de la synchronisation pour LFO

Off, 16/1*, 16/1, 16/1T, 8/1*, 8/1, 8/1T, 4/1*, 4/1, 4/1T, 2/1*, 2/1, 2/1T, 1/1*, 1/1, 1/1T, 1/2*, 1/2, 1/2T, 1/4*, 1/4, 1/4T, 1/8*, 1/8, 1/8T, 1/16*, 1/16, 1/16T, 1/32*, 1/32, 1/32T.

Note: "T" veut dire triolet et "*" représente une note pointée. La durée d'une note pointée est 1.5 fois celle d'une note non pointée.

Annexe B: Réglages de la synchronisation des délais

Off, 1/2, 1/2T, 1/4*, 1/4, 1/4T, 1/8*, 1/8, 1/8T, 1/16*, 1/16, 1/16T, 1/32*, 1/32, 1/32T.

Note: "T" veut dire triolet et "*" représente une note pointée. La durée d'une note pointée est 1.5 fois celle d'une note non pointée.

Annexe C: Sources et Destinations de Modulation

Sources de modulation du Synthétiseur:

| | |
|---------------------------|--|
| Filter Envelope | Bipolaire. |
| Filter & Pitch LFO | Bipolaire. |
| Sequencer velocity | La rangée 'vélocité' du séquenceur. Bipolaire. |
| Sequencer Free | La rangée 'free' du séquenceur. Bipolaire. |
| Down / Up / Ghost / Glide | Le paramètre battement du séquenceur, Bipolaire. |
| Offset | Valeur constante destinée à étendre l'étendue d'un contrôle. Bipolaire. |

Sources de modulation Midi:

| | |
|---------------------------|---|
| Modulation Wheel | La molette de modulation midi (MIDI CC 1) (unipolaire). |
| Mod.Whl.+Aftertouch | La molette de modulation midi combinée à l'aftertouch. |
| Channel Aftertouch (mono) | Une seule valeur d'aftertouch est utilisée pour tout le clavier. Toutes les notes jouées sur le même canal midi partagent la même valeur d'aftertouch. Pour pouvoir l'utiliser, votre clavier doit disposer de cette fonction. Si cela ne marche pas c'est très probablement qu'il n'en dispose pas (unipolaire). |
| Poly Aftertouch | L'aftertouch de chaque note séparée est utilisé comme source de modulation. Pour pouvoir l'utiliser, votre clavier doit disposer de cette fonction. Si elle ne marche pas c'est très probablement qu'il n'en dispose pas (unipolaire). |
| Velocity | La vélocité des notes midi. Plus la note est jouée fort plus la modulation est élevée (unipolaire). |
| Pitch Bend | La valeur de la molette de pitch est prise comme source de modulation. Elle est en général centrée, ce qui ne produit pas de changement de hauteur du son. Vers le haut elle correspond aux valeurs positives maximum et vers le bas aux valeurs négatives maximum. |

Note La note jouée, avec une réponse linéaire. La modulation est calculée d'après le numéro de la note (bipolaire).

| | |
|-------------------|--------------------------|
| Breath Controller | MIDI CC 2 (unipolaire). |
| Foot Controller | MIDI CC 4 (unipolaire). |
| Expression Contr. | MIDI CC 11 (unipolaire). |
| CC16 Controller | MIDI CC 16 (bipolaire). |
| CC17 Controller | MIDI CC 17 (bipolaire). |
| CC18 Controller | MIDI CC 18 (bipolaire). |
| CC19 Controller | MIDI CC 19 (bipolaire). |
| CC20 Controller | MIDI CC 20 (bipolaire). |
| CC21 Controller | MIDI CC 21 (bipolaire). |
| CC84 Controller | MIDI CC 84 (bipolaire). |
| CC85 Controller | MIDI CC 85 (bipolaire). |
| CC86 Controller | MIDI CC 86 (bipolaire). |
| CC87 Controller | MIDI CC 87 (bipolaire). |
| CC88 Controller | MIDI CC 88 (bipolaire). |
| CC89 Controller | MIDI CC 89 (bipolaire). |
| CC90 Controller | MIDI CC 90 (bipolaire). |

Cibles de modulation:

Globales:

| | |
|-----------------------------|--|
| Global Pitch | Contrôle global de la hauteur en demi-tons. (-48 à +48 demi-tons) |
| Pitch modulation LFO Speed | Vitesse du LFO de modulation de la hauteur du son. |
| Pitch modulation LFO Amount | Amplitude du LFO de modulation de la hauteur du son. |

Filtre:

| | |
|------------------------|--|
| Filt Cutoff Frequency | Fréquence de coupure. |
| Filter Resonance (Q) | Résonance du filtre ou feedback du filtre en anneau. |
| Filter Vowel | Voyelle du filtre à formants vocaux |
| Filt Distortion | Distorsion pré-filtrage. |
| Filter Envelope Amount | Amplitude de l'enveloppe du filtre. |
| Filter Env Speed | Vitesse de l'enveloppe du filtre. |
| Filter Env Attack | Vitesse de l'attaque de l'enveloppe du filtre |
| Filter Env Decay | Vitesse de la décroissance de l'enveloppe du filtre |
| Filter Env Sustain | Niveau de tenue de l'enveloppe du filtre |
| Filter Env Fade | Niveau de l'affaiblissement de l'enveloppe du filtre |
| Filter Env Release | Vitesse du relâchement de l'enveloppe du filtre |
| Filter LFO Speed | Vitesse du LFO du filtre. |
| Filter LFO Amount | Amplitude du LFO du filtre. |

Amp:

| | |
|---------------|-----------------------------------|
| Volume | Volume. |
| Panning | Position dans le champ stéréo. |
| Amp Env Speed | Vitesse de l'enveloppe de volume. |
| Amp Attack | Vitesse de l'attaque de Amp |
| Amp Decay | Vitesse de la décroissance de Amp |
| Amp Release | Vitesse du relâchement de Amp |

FX

| | |
|--------------------|--|
| FX 1/2/3 Mix | Proportion du mélange entre signal pur et en sortie des effets |
| FX 1/2/3 Pan | Position stéréo des effets |
| FX 1/2/3 Variables | Paramètres des effets |