

OF2

version 2.0.1

USER'S MANUAL

用户手册

MANUAL DEL USUARIO

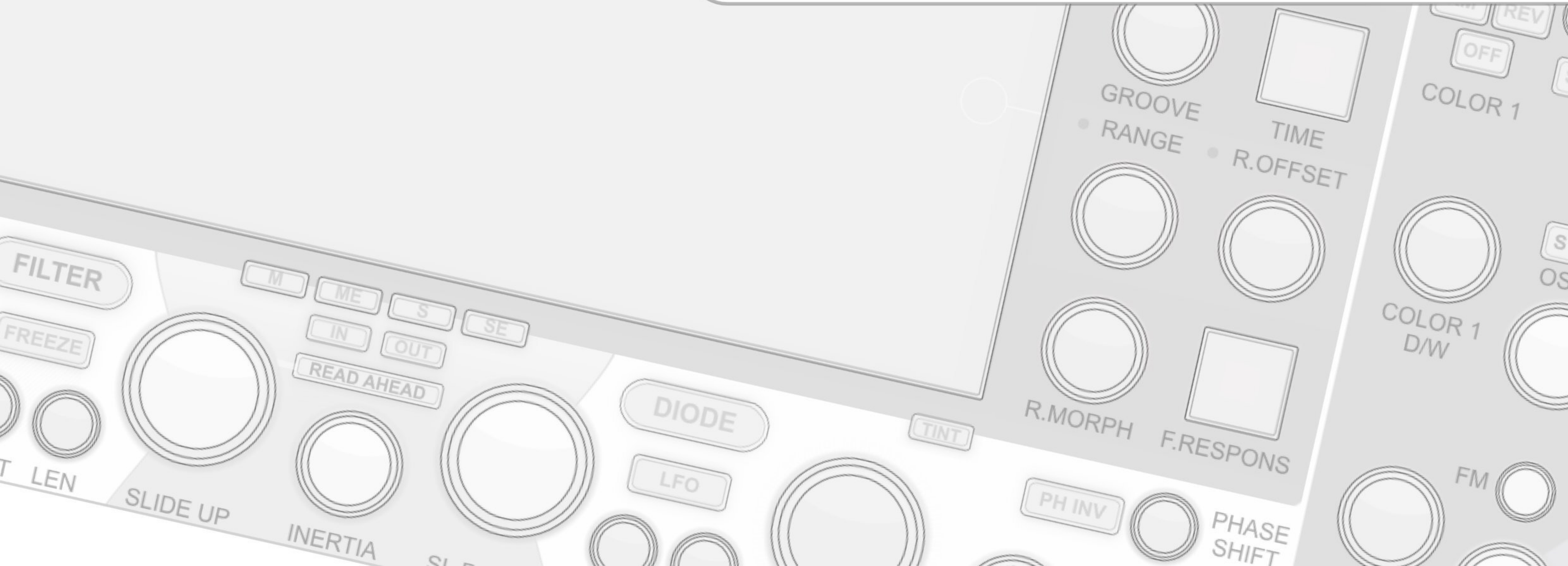
MANUEL D'UTILISATION

BRUKSANVISNING

MANUAL DO UTILIZADOR

BENUTZERHANDBUCH

取扱説明書



Les informations contenues dans ce manuel peuvent être modifiées sans préavis et ne constituent pas un engagement de la part de FKFX Audio. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un accord de licence ou d'un accord de non-divulgateur. L'accord de licence du logiciel spécifie les termes et conditions de son utilisation légale. Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise sous quelque forme que ce soit ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'acheteur sans l'autorisation écrite de FKFX Audio. Tous les autres produits, logos ou noms de société cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

AVERTISSEMENT

IMPORTANT : Le logiciel, lorsqu'il est utilisé en combinaison avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut être capable de produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte auditive permanente. NE PAS utiliser le logiciel pendant de longues périodes à un volume élevé ou à un niveau inconfortable. Si vous constatez une perte d'audition ou un bourdonnement dans vos oreilles, veuillez consulter un audiologiste.

AVIS : Les frais de service encourus en raison d'un manque de connaissances sur le fonctionnement d'une fonction ou d'une caractéristique (lorsque le logiciel fonctionne comme prévu) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant et sont donc à la charge du propriétaire. Veuillez étudier attentivement ce manuel et consulter votre revendeur avant de demander une assistance supplémentaire.

INSTALLER

Pour installer le plugin, double cliquez sur le fichier ZIP fourni, puis double cliquer sur l'exécutable d'installation, et laissez vous guider à travers les différentes étapes.

Note : sur Windows, vous pouvez également installer directement les plugins dans votre dossier VST/VST3, voir le dossier "DIRECT INSTALL"

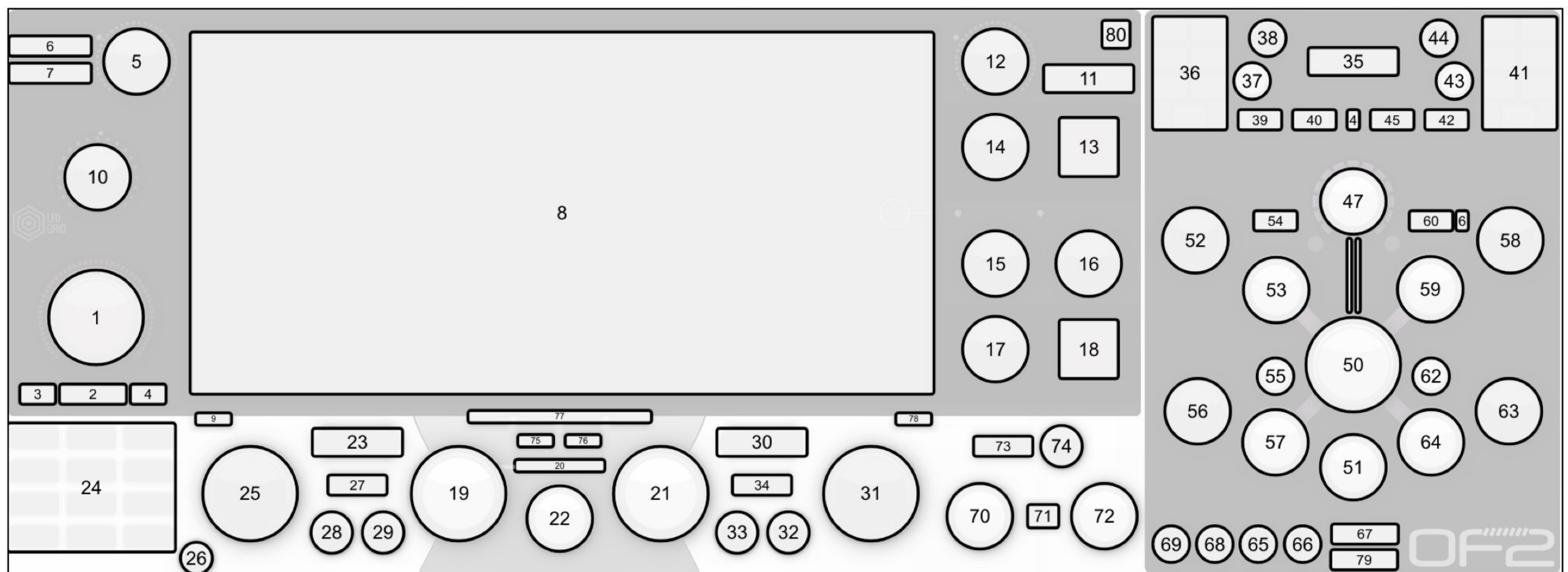
Note : sur MACOSX vous pouvez choisir parmi les différents formats de plugin disponibles.

Merci d'avoir choisi OF2! Que vous sculptiez des textures subtiles ou repoussiez les limites du son, OF2 vous offre un contrôle puissant et intuitif. De la chaleur analogique à la force du numérique, des grooves MIDI à un chaos maîtrisé, tout fonctionne en harmonie pour stimuler votre créativité.

Avec des fonctionnalités comme le Chaos Autopilot, le Resonance Compressor, la Diode Distortion et l'importation de groove MIDI, OF2 est conçu pour inspirer et faire de votre son quelque chose d'unique.

VUE D'ENSEMBLE

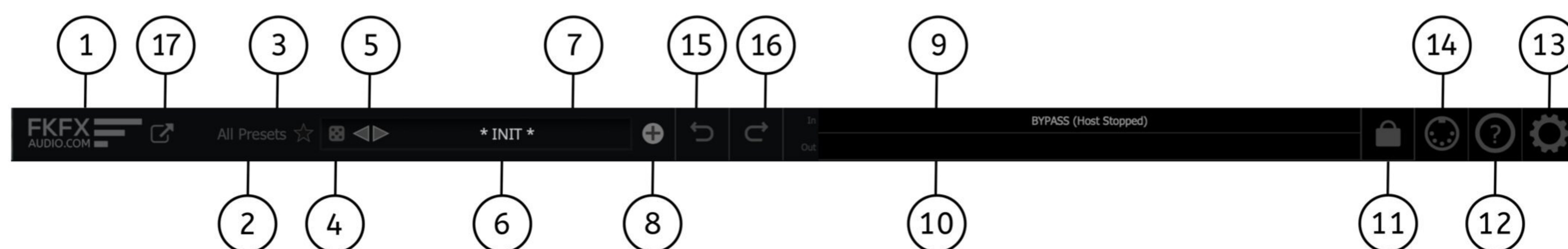
Le schéma ci dessous vous indique un numéro de chaque fonction du logiciel, et le numero de page correspondant:



PLUGIN TOP	p. 4
SERRURE	p. 5
VERROUILLAGE DE L'UTILISATEUR	p. 6
INSTANTANÉ DE VERROUILLAGE	p. 6
OPTIONS	p. 7
1 – 3	p. 8
4 – 6	p. 9
7 – 8	p. 10
9 – 12	p. 11
13 – 16	p. 12
17 – 21	p. 13
22 – 23	p. 14
24 – 26	p. 15
27 – 32	p. 16
33 – 35	p. 17
36 – 39	p. 18
40 – 43	p. 19
44 – 49	p. 20
50 – 51	p. 21
52 – 56	p. 22
57 – 63	p. 23
64 – 69	p. 24
70 – 76	p. 25
77 – 79	p. 26
80 –	p. 27
ÉDITEUR DE MORPHING	p. 28

La partie supérieure du plugin regroupe les fonctions globales suivantes :

1. Logo du plugin : Cliquez sur le logo pour ouvrir la fenêtre "À propos", qui affiche la version du plugin ainsi qu'un lien vers notre site internet.
2. Nom de la section de presets : Cette zone indique la section actuellement chargée. Vous pouvez en changer en chargeant un preset provenant d'une autre section.
3. Ajout aux favoris : Cliquez sur l'étoile pour ajouter le dernier preset chargé à vos favoris. Cliquez de nouveau pour le retirer. La section Favoris du menu de presets regroupe tous les presets marqués par une étoile orange.
4. Preset aléatoire : Charge un preset choisi au hasard dans la section actuelle.
5. Navigation rapide : Les deux flèches permettent de naviguer rapidement entre les presets par ordre alphabétique.
6. Nom du preset actif : Affiche le dernier preset chargé. Cliquez dessus pour ouvrir le menu des presets.
7. Preset modifié : Des étoiles autour du nom indiquent que le preset a été modifié depuis son chargement.
8. Sauvegarde de preset : Cliquez sur la croix pour enregistrer les réglages actuels comme un nouveau preset. Vous devrez entrer un nom à l'aide du clavier, puis valider avec la touche Entrée. Appuyez sur Échap pour annuler. Le preset sera enregistré dans la section indiquée en 2, ainsi que dans la catégorie Utilisateurs du menu.
9. Vu-mètre d'entrée : Affiche le niveau du signal entrant dans le plugin. Un signal trop fort est représenté en rouge. Cliquez dessus pour afficher un vu-mètre plus précis. Cliquez à nouveau pour revenir à l'affichage standard.
10. Vu-mètre de sortie : Affiche le niveau du signal sortant du plugin. Fonctionne de la même manière que le vu-mètre d'entrée.
11. Système LOCK : Cliquez pour accéder au système de chargement de presets avec verrouillage LOCK. Voir les sections correspondantes du manuel pour plus de détails.
12. Aide interactive en anglais : Activez ce mode pour afficher une brève description en anglais lors du survol des contrôles du plugin avec la souris. Cliquez à nouveau pour désactiver l'aide.
13. Options du plugin : Cliquez sur ce symbole pour ouvrir le panneau des options. Cliquez à nouveau pour le fermer. Reportez-vous à la section Options du manuel pour plus de détails.
14. MIDI Learn (VST uniquement) : Cliquez sur ce bouton pour activer l'assignation MIDI. Ensuite, cliquez sur un contrôle du plugin et bougez un paramètre sur votre contrôleur MIDI pour l'assigner automatiquement. Pour retirer une assignation, maintenez la touche Shift en cliquant sur le contrôle concerné. Les versions VST3 ne supportent pas l'entrée de contrôleurs MIDI. Sur macOS, utilisez de préférence la version AudioUnit, et sur Windows, la version VST.
15. UNDO : Annule la dernière modification effectuée.
16. REDO : Rétablit la dernière modification annulée.
17. Visitez FKFXAudio : Cliquez ici pour découvrir nos dernières nouveautés et produits.



OBVIOUS FILTER 2 dispose de 3 modes de verrouillage pré-définis, et d'un mode de verrouillage défini par l'utilisateur.

Le verrouillage permet de pouvoir charger un PRESET tout en maintenant les valeurs des contrôles qui sont verrouillés.

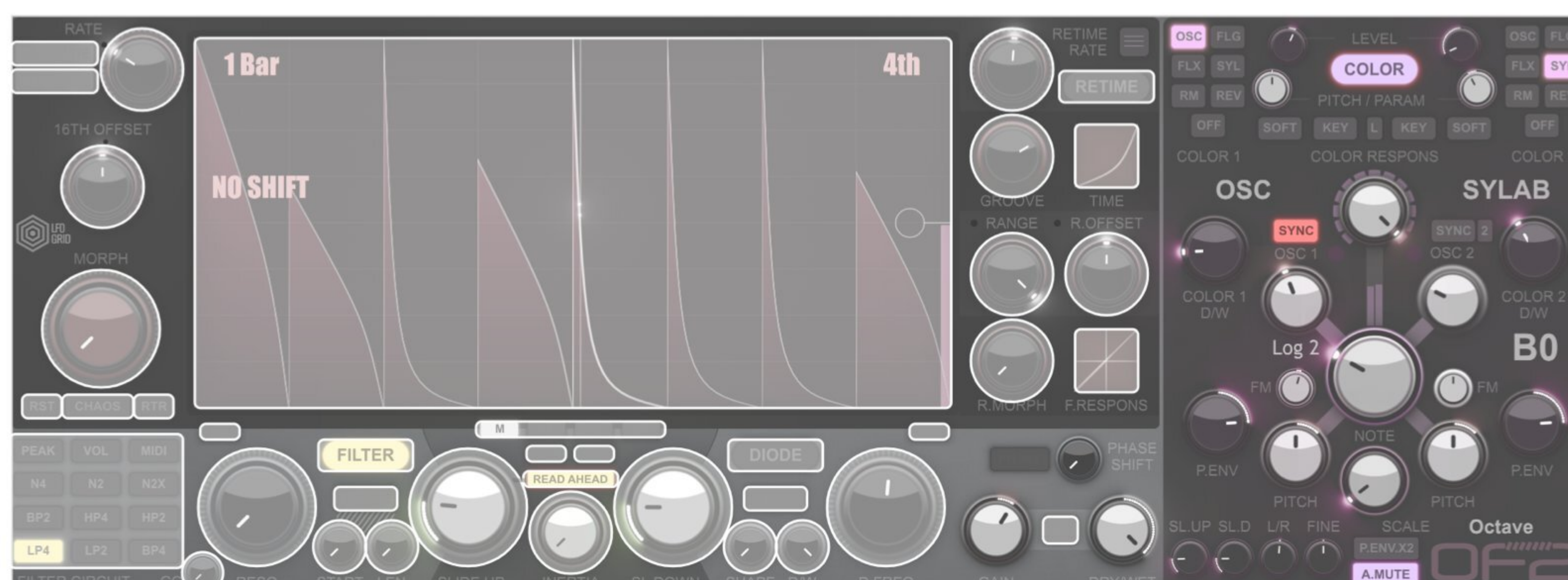
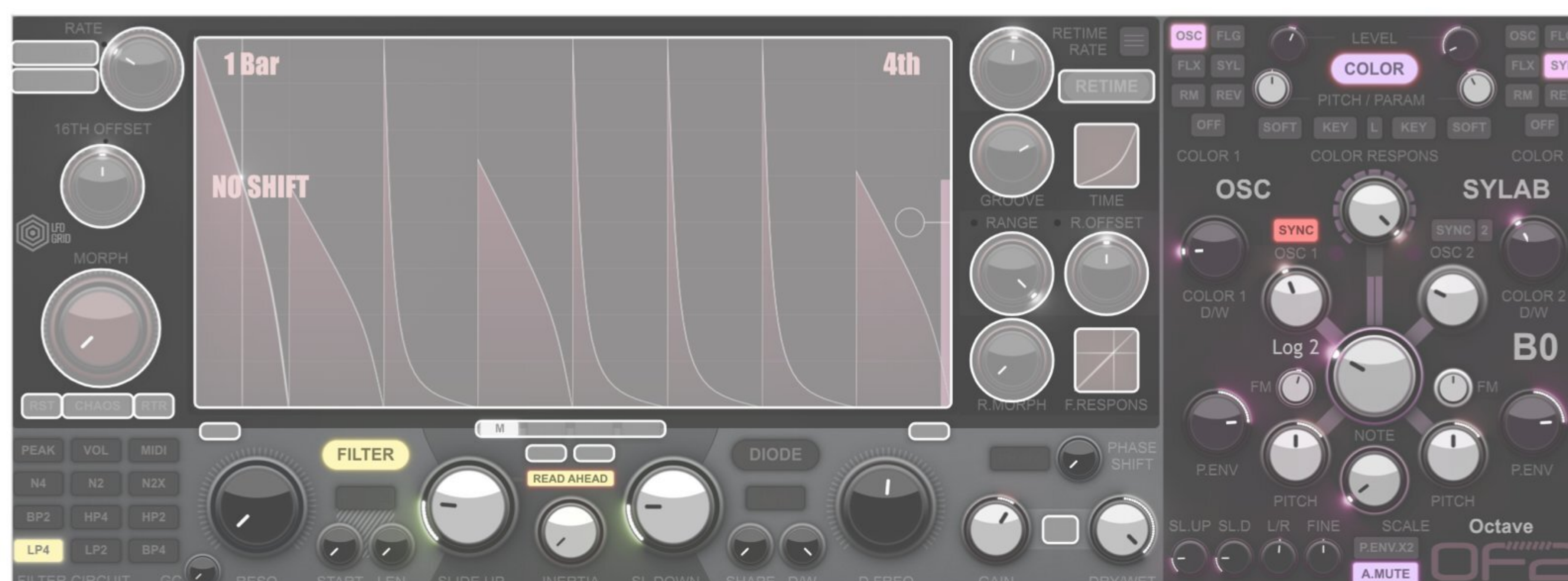
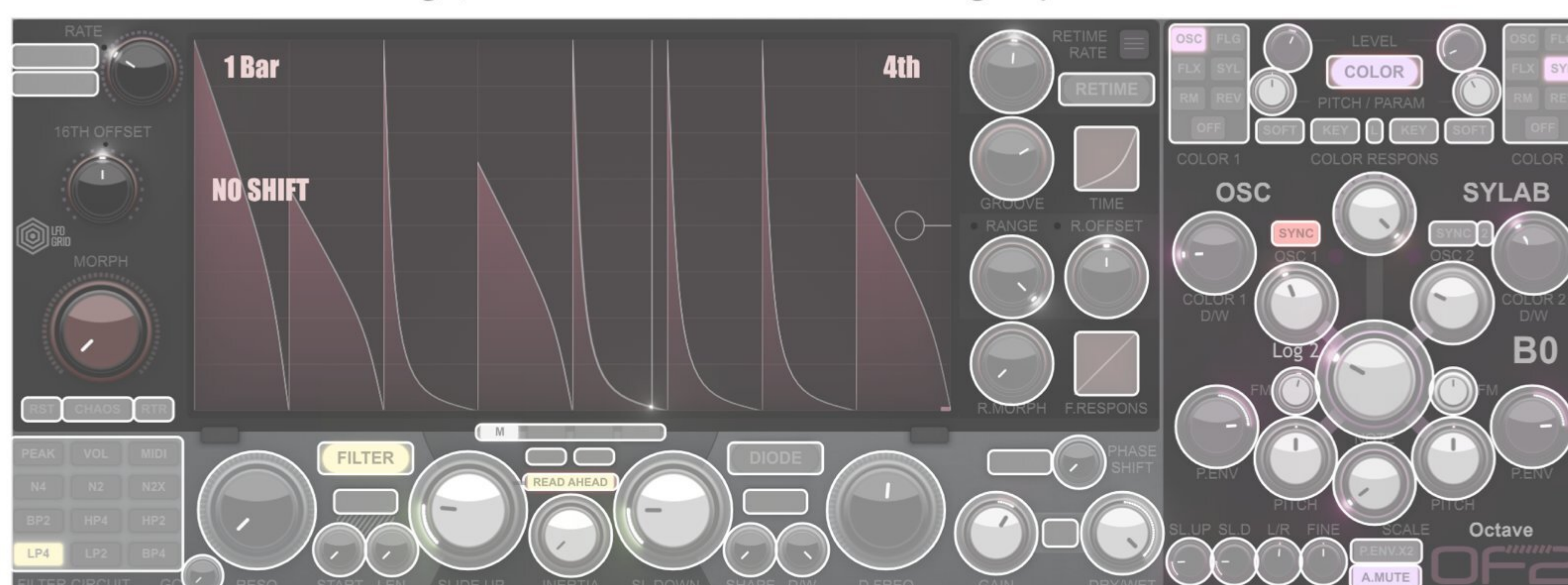
Les 3 modes de verrouillage pré-définis sont les suivants:

- LOCK 1 : Pour remplacer les courbes de LFO. Il dispose également de la possibilité d'ajouter d'autres courbes (voir la section SNAPSHOT)
- LOCK 2: Permet de tout verrouiller, à l'exception des courbes et de leur vitesse
- LOCK 3: Permet de tout verrouiller, à l'exception de la distortion

Pour activer les verrouillages pré-définis, il suffit d'appuyer sur l'icône de LOCK: une fois pour le LOCK 1, deux fois pour le LOCK 2, trois fois pour le LOCK 3, et enfin une quatrième fois pour le LOCK USER.

L'icône de LOCK se situe en haut à droite du plugin.

Les contrôles verrouillés sont en rouge, voici les différents verrouillages possibles :



Obvious Filter dispose d'un mode de verrouillage défini par l'utilisateur.

Le verrouillage permet de pouvoir charger un PRESET tout en maintenant les valeurs des contrôles qui sont verrouillés.

Pour activer le mode de verrouillage pour l'utilisateur, il suffit d'appuyer sur l'icône de LOCK avec le bouton droit de la souris.

L'icône de LOCK se situe en haut à droite du plugin.

Avec le mode de verrouillage pour l'utilisateur, vous pouvez choisir les contrôles qui sont verrouillés au moment du chargement de PRESETS.

Il suffit de cliquer sur les contrôles pour activer et désactiver le verrouillage.

Un menu est accessible avec le bouton droit de la souris, qui permet de désactiver tous les verrouillages (LOCK NONE), ou bien au contraire d'activer tous les verrouillages (LOCK ALL).

Vous pouvez également choisir dans ce menu de sortir du mode de verrouillage défini par l'utilisateur (LOCK EXIT).

Les contrôles verrouillés sont en orange.

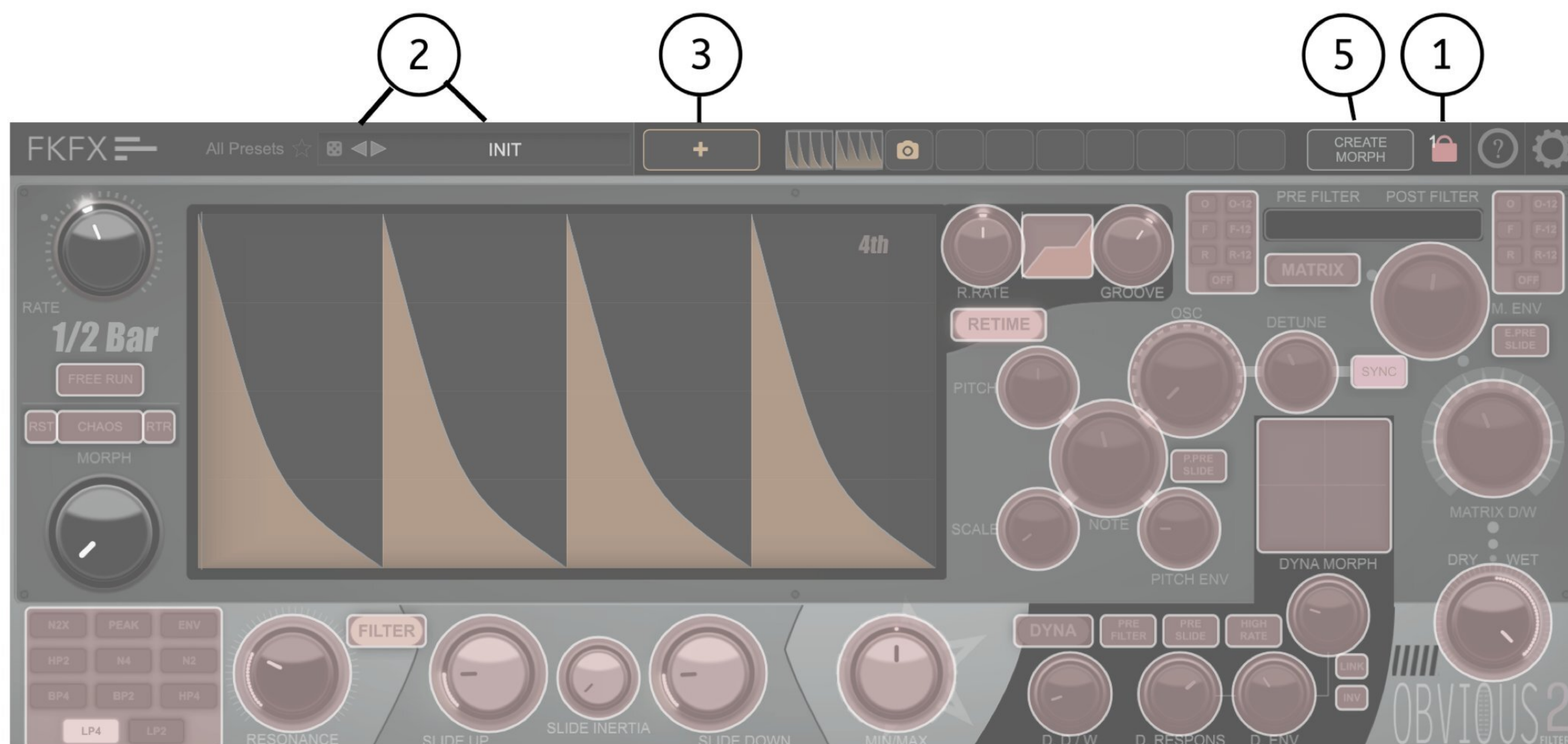
INSTANTANÉ DE VERROUILLAGE

Obvious Filter 2 peut charger une série de nouvelles courbes pour le LFO du filtre tout en gardant les réglages de son. Voici comment procéder:

- 1.- Cliquer sur le LOCK 1 (voir section LOCK), à ce moment les réglages de son sont conservés, seule les courbes de morphing sont affectée
- 2.- Charger de nouvelle courbe en chargeant de nouveau presets.
- 3.- Lorsqu'une courbe vous convient, appuyez sur le symbole "+" pour ajouter cette courbe
- 4.- Répéter l'opération 2 si nécessaire
- 5.- Appuyer sur le bouton de 'CREATE MORPH' pour finir l'opération

Les nouvelles courbes ont été ajoutée, et adaptée si besoin à votre vitesse de LFO.

Note : Lorsque vous cherchez de nouvelle courbe,vous pouver bouger le contrôle de morphing pour obtenir des courbes intermediaire, et les prendre en photo!



Pour accéder au panneau d'option du plugin, il suffit de cliquer sur l'engrenage situé en haut à droite de l'interface du plugin. OBVIOUS FILTER 2 dispose de 15 options:

- "Fast Animation" : Dessine l'interface du plugin à la vitesse maximum, sinon le taux de rafraichissement sera limité à 15 images par seconde.
- "Glowing Point": Dessine les lumières des LFOs.
- "Half Glowing" : Dessine les lumières des LFOs à moitié de luminosité.
- "MouseWheel (MW)" : Active la modification des contrôles avec la molette de la souris.
- "MW Invert up/down" : Inverse la molette de la souris.
- "MW Quick Zoom Edit" : Permet d'utiliser la molette sur un point de l'écran du LFO pour activer l'éditeur en zoomant sur la partie pointée.
- "MIDI to Note" : Les notes MIDI IN contrôlent la note principale note (reproduites en MIDI Thru).
- "MIDI to Host" : Envoie à l'hôte les modifications de la note principale, désactiver pour préserver l'automation dans l'hôte.
- "MIDI Preset Load" : Active le chargement par MIDI des presets dont le nom commence par "=C#4" (avec Note C#4, Channel 2), ou "=29" (avec Program Change 29)
- "Auto Optimize" : Optimise automatiquement les courbes à la fin du LFOGRID.
- "Mouse Hide" : Cache la souris lors de la modification des contrôles.
- "R.Click knob Menu" : Permet d'utiliser le right click sur les contrôles non continus pour accéder à un menu.
- "Contrast Labels" : Utilisez cette option pour rendre plus lisibles les labels de tous les contrôles.
- "MIDI Out(7/77)" : Envoie le LFO principal sur le CC77/ CH7 en MIDI OUT (Seulement en VST format).
- "Show Routing" : Activez ce contrôle pour afficher le routing sur l'écran du LFO quand vous activez ou désactivez des modules.

Ce contrôle permet d'effectuer un morphing fluide entre les différentes courbes enregistrées dans l'éditeur, créant ainsi des transitions dynamiques et évolutives entre plusieurs formes de modulation. Il devient ainsi possible d'animer le mouvement du signal de manière organique, en variant continuellement entre des courbes aux profils contrastés.

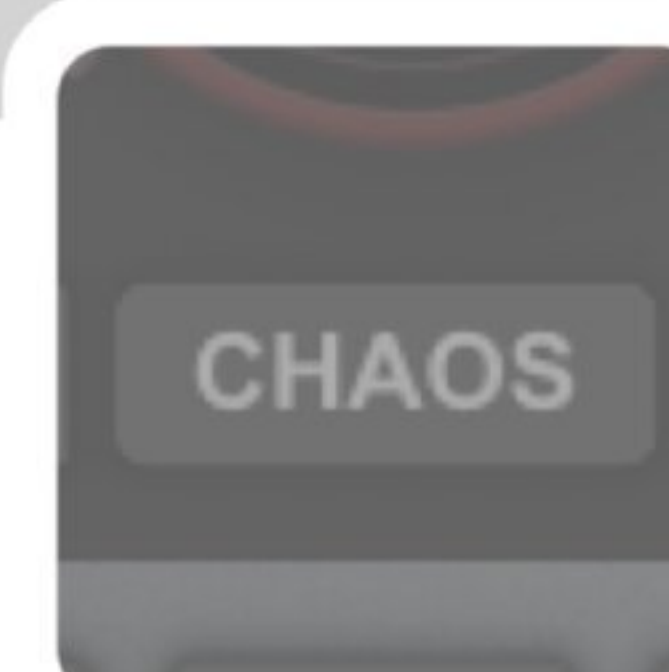


De nombreuses options de morphing sont disponibles directement dans l'éditeur. Un clic droit sur ce contrôle ouvre un menu contextuel offrant plusieurs fonctions avancées :

- Insérer une nouvelle courbe entre deux courbes existantes, permettant de créer des transitions intermédiaires plus nuancées.
- Remplacer l'ensemble des courbes stockées par celle actuellement visible à l'écran, pour unifier la modulation.
- Remplacer toutes les courbes par la courbe affichée tout en respectant les paramètres de *RANGE*, ce qui permet d'adapter la modulation à une plage dynamique personnalisée.

Le mouvement de ce contrôle peut également être automatisé via la fonction **CHAOS**. Lorsqu'elle est activée, cette fonction injecte un comportement aléatoire ou évolutif dans le morphing. La position du contrôle définit alors la valeur maximale que CHAOS peut atteindre, servant de plafond à l'intensité du morphing. Cela permet de générer des variations imprévisibles mais contrôlées, idéales pour des textures modulantes et vivantes.

Activez ce contrôle pour introduire un comportement aléatoire dans le morphing des courbes, générant des variations dynamiques et imprévisibles dans la modulation.



Pour que le chaos soit effectif, il est également nécessaire d'ajuster la valeur *Morph*. Le chaos opérera alors entre la valeur minimale du morphing et la valeur *Morph* définie, créant ainsi une plage de variation contrôlée et expressive.

La vitesse du chaos suit par défaut la vitesse de lecture de la courbe principale. Toutefois, en activant le bouton *RTR* (RETIME RATE) situé à droite, la vitesse de la fonction *RETIME* (paramètre RATE 2) sera utilisée pour contrôler la vitesse du chaos, offrant ainsi une granularité supplémentaire dans le réglage du tempo de modulation.

Le contrôle de chaos ne génère pas un comportement entièrement aléatoire, mais plutôt une modulation contrôlée avec des variations imprévisibles tout en restant musicalement cohérente.

En cliquant sur ce contrôle, vous pouvez réinitialiser manuellement l'état du chaos, ce qui permet de revenir à un point de départ stable pour la modulation.

Lorsque vous jouez en boucle, le chaos est automatiquement réinitialisé à chaque nouvelle répétition, garantissant une cohérence temporelle dans le cycle. De plus, il est réinitialisé à chaque reprise du transport de l'hôte, assurant que la modulation démarre toujours dans un état prévisible au lancement de la lecture.

Cette fonctionnalité est particulièrement utile lors du rendu dans votre station audio numérique (DAW). Au lieu d'obtenir des résultats différents à chaque export, vous pouvez insérer des points d'automatisation sur ce contrôle de réinitialisation (RST) dans la timeline de l'hôte. Ainsi, chaque rendu sera identique, la fonction CHAOS demeurant active mais avec un comportement répétitif contrôlé, garantissant à la fois créativité et reproductibilité dans vos productions.



Lorsque vous activez ce contrôle, la vitesse du chaos est synchronisée sur le paramètre *RATE* de la fonction *RETIME* plutôt que sur la vitesse du LFO principal.

Cette option offre une plus grande liberté de réglage, en permettant de dissocier la vitesse des variations chaotiques de celle de la modulation principale, pour des effets plus complexes et personnalisés.



Ce contrôle permet d'ajuster la vitesse de lecture de la courbe de modulation, influençant ainsi le rythme auquel les variations sont appliquées au signal audio. La vitesse est exprimée en divisions rythmiques synchronisées au tempo de l'hôte, garantissant une parfaite cohérence musicale dans un environnement de production ou de performance.

Le bouton de vitesse offre plusieurs interactions avancées : un double-clic sur sa partie droite double la durée, passant par exemple d'un huitième de note (1/8) à un quart de note (1/4), ralentissant ainsi le mouvement de la courbe. À l'inverse, un double-clic sur la partie gauche réduit cette durée de moitié — par exemple, de 1 bar à 1/2 bar — ce qui accélère la lecture de la modulation.

Enfin, un double-clic au centre du bouton réinitialise la vitesse à une valeur par défaut de 1 bar, fournissant un point de départ neutre pour des ajustements plus précis.



Ce contrôle permet de déterminer le comportement temporel du filtre par rapport à la synchronisation de l'hôte.

Lorsqu'il est désactivé, la synchronisation est absolue : la lecture du filtre est entièrement calée sur le tempo et la position du transport de l'hôte. En d'autres termes, si le transport s'arrête, le mouvement du filtre s'interrompt également, garantissant une cohérence stricte avec le projet.

En activant ce contrôle, le filtre devient autonome dans le temps : il continue d'évoluer même si le transport de l'hôte est arrêté. Cela permet, par exemple, de conserver une modulation constante, utile pour des effets ambiants ou des textures indépendantes du tempo.

NOTE : Si le paramètre MIDISHOT est activé, ce contrôle détermine alors le mode de déclenchement MIDI. En mode désactivé, le comportement correspond au mode "TRIG", où chaque impulsion MIDI déclenche brièvement le filtre. En mode activé, il passe en mode "GATE", où la durée du signal MIDI détermine celle de l'activation du filtre.



Activez ce contrôle pour désactiver la synchronisation avec l'hôte et permettre le déclenchement du LFO à l'aide de notes MIDI provenant d'un clavier ou d'un séquenceur externe. Cela transforme le comportement du LFO, le rendant sensible aux événements MIDI entrants, pour un contrôle rythmique et expressif plus direct.



Lorsque le paramètre FREE / GATE est désactivé, chaque note MIDI joue le LFO dans son intégralité, de gauche à droite, puis stoppe une fois le cycle terminé. Le système attend alors la note suivante pour relancer le LFO. Ce fonctionnement correspond au mode "MIDI TRIG" (indiqué en bleu), où chaque impulsion MIDI agit comme un détonateur temporel.

Si FREE / GATE est activé, on passe en mode "GATE" : le LFO suit la durée de la note jouée. Tant que la touche reste enfoncée, la lecture continue ; dès qu'elle est relâchée, le LFO s'arrête. Cela permet un contrôle gestuel et dynamique plus fin, comparable à une enveloppe contrôlée par le jeu MIDI.

MIDI TRIG (mode bleu)

En combinant ce mode avec la fonction *RETIME*, vous pouvez ajuster la façon dont le LFO se répète pendant le déclenchement. Par exemple, si le RATE principal est réglé sur 1 mesure et que le RATE du RETIME est de 2 bars, alors le LFO principal sera lu deux fois pendant la durée du TRIG. Cela permet de modeler finement la densité de la modulation au sein d'un cycle déclenché par une seule note.

Ce mode est particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé comme source de *sidechain* via un signal MIDI provenant d'un kick. Contrairement à un déclenchement audio classique, l'utilisation du MIDI garantit une précision extrême, au niveau du sample, permettant un effet de *pumping* ultra précis, idéal pour des mixs propres et dynamiques.

MIDI GATE

Dans ce mode, OF2 peut être utilisé comme un synthétiseur monophonique, chaque note jouée définissant la durée et la présence du LFO. Cela ouvre la porte à des utilisations musicales très variées, transformant le plugin en véritable instrument. Les presets conçus pour ce mode se trouvent dans la section "MIDI SynthBass" du navigateur de presets.

Cet écran affiche la courbe de morphing actuellement active, qui évolue en fonction du contrôle de morphing.



Un simple clic sur cet écran ouvre l'éditeur de courbes, vous permettant de modifier directement les formes et leurs transitions. Un clic droit active le mode sélection, facilitant la gestion et l'édition précise des différentes courbes.

La sortie MIDI (MIDI OUT) reproduit également ce LFO sur le canal 7, contrôleur 77, à condition que l'option correspondante soit activée. Cela permet d'utiliser la modulation générée pour piloter des appareils MIDI externes ou d'autres plugins compatibles.

Par défaut la réponse de fréquence du filtre est adaptée pour un contrôle plus facile dans les basse fréquence.

Cette réponse dérive de la version 1 de Obvious Filter, par conséquent pour obtenir le son de cette première version il faut laissé désactivé ce paramètre.

En l'activant vous constaterez une différence dans la réponse du filtre, qui en devenant linéaire est plus agressif. Vous pouvez également utiliser le "USER LOCK" pour faire défiler les presets en gardant ce mode linéaire, à ce moment tous les presets chargé auront un son tout à fait différent.



Il peut parfois arriver qu'un très bon rythme créé par OF2 ait simplement besoin d'être recallé sur un autre temps.

Pour faire cela, il suffit d'utiliser ce contrôle pour décaler d'un seul coup toutes les courbes de tous les LFOs.

L'amplitude totale du décalage est d'une mesure en 4/4, à savoir :

- vers la gauche : le rythme sera joué plus tôt, jusqu'à deux temps plus tôt.
- vers la droite : le rythme sera joué plus tard, jusqu'à deux temps plus tard.



Cliquez pour activer ou désactiver la courbe temporelle.

Ce contrôle offre la possibilité unique de modifier la progression temporelle du LFO principal. En jouant sur plusieurs paramètres complémentaires, vous pouvez faire défiler la lecture du LFO dans différentes directions et rythmes selon :

- La forme de la courbe de temps (TIME), qui détermine le profil général de modulation.
- La vitesse de cycle de la courbe temporelle (RETIME RATE), qui ajuste la rapidité du mouvement.
- Le morphing appliqué à la courbe de temps (GROOVE), permettant de moduler et varier la dynamique de la lecture pour des effets rythmiques complexes et vivants.



Ce contrôle ajuste la vitesse de lecture de la courbe temporelle, permettant de créer des variations rythmiques sur des durées plus courtes ou plus longues que celles du LFO principal.

Lorsque la fonction RTR du mode CHAOS est activée, ce contrôle influence également la vitesse de la modulation aléatoire, offrant un contrôle précis sur la dynamique chaotique appliquée au signal.



Cet écran affiche la courbe de temps actuellement utilisée. Vous pouvez modifier cette courbe en utilisant le contrôle de groove. Cette fonction extrêmement puissante permet, par exemple, d'inverser le déroulement du temps ou de changer le groove de manière dynamique.



Pour éditer les courbes et le morphing du groove, cliquez sur cet écran. Un clic droit vous donnera accès au mode sélection pour une édition plus précise.

La vitesse de lecture de cette courbe est contrôlée par le réglage de la vitesse de la courbe de temps.

Notez que les vitesses de défilement du LFO principal et du RETIME sont indépendantes, ce qui permet de créer des variations temporelles sur des durées différentes, plus courtes ou plus longues que celle du LFO principal.

Note : Un point lumineux indique visuellement l'effet du contrôle par rapport à la courbe fixe. Vous pouvez ajuster sa luminosité ou le masquer via les options "Half Glowing" et "Glowing Point" selon vos préférences.

Ce contrôle permet de régler la courbe de temps utilisée en temps réel.

Il agit comme un morphing appliqué à la courbe principale, offrant une modulation dynamique et fluide selon les réglages effectués.



Note : Un point lumineux indique visuellement l'effet de ce contrôle par rapport à la courbe fixe. Vous pouvez ajuster la visibilité de ce point (réduire sa luminosité ou le masquer complètement) via les options "Half Glowing" et "Glowing Point" pour une meilleure lisibilité selon vos préférences.

Ce contrôle permet de régler le RANGE, c'est-à-dire l'amplitude globale du LFO.

En ajustant ce paramètre, vous modifiez l'intensité maximale de la modulation appliquée par le LFO sur le signal. Plus le RANGE est élevé, plus la modulation sera prononcée.



Vous pouvez également effectuer ces réglages directement sur l'écran principal en attrapant et déplaçant les bordures haute et basse de la courbe, pour un contrôle visuel et intuitif de l'amplitude.

Ce contrôle permet de régler l'OFFSET du RANGE, c'est-à-dire le décalage général de la position du LFO vers le haut ou vers le bas.

Cette fonction déplace l'ensemble de la modulation sans en changer l'amplitude, permettant ainsi d'ajuster la base de modulation autour de laquelle le LFO oscille.



Vous pouvez également effectuer ces réglages directement sur l'écran principal en attrapant et déplaçant les bordures haute et basse de la courbe, offrant un contrôle visuel et intuitif du décalage.

Ce contrôle permet de régler le morphing de la réponse du LFO.

Un clic droit sur ce contrôle ouvre un menu proposant plusieurs options :

- Insérer une nouvelle courbe entre deux courbes préexistantes.
- Remplacer toutes les courbes par celle actuellement affichée à l'écran.
- Remplacer toutes les courbes par celle affichée à l'écran, en tenant compte du "RANGE" actuel.



Cet écran affiche la courbe de réponse du LFO.

La courbe de réponse permet de modifier facilement la façon dont la courbe principale réagit.

Cliquez sur cet écran pour l'éditer (clic droit pour entrer en mode sélection et édition).

Le morphing de cette courbe est contrôlé par le réglage situé à gauche, appelé RESPONS MORPH (16).

Note : Le point lumineux indique l'effet du contrôle par rapport à la courbe fixe. Vous pouvez réduire sa luminosité ou le masquer dans les options "Half Glowing" et "Glowing Point".



Ce contrôle limite la rapidité de montée en fréquence du filtre par rapport à la courbe, évitant ainsi des transitions trop brusques.

Note : Le point lumineux indique visuellement l'effet de ce contrôle par rapport à la courbe fixe. Vous pouvez ajuster la luminosité de ce point, voire le masquer complètement, via les options "Half Glowing" et "Glowing Point".



L'activation de ce contrôle permet d'activer la fonction de lecture anticipée ("READ AHEAD") du signal de la courbe LFO, afin de ne pas manquer l'attaque (le "transient") du son entrant dans le plugin.

Cette fonctionnalité est particulièrement utile pour préserver toutes les attaques sans avoir à ajuster manuellement chaque élément de la courbe.

Le "READ AHEAD" s'applique uniquement lorsque la plage de SLIDE UP est comprise entre 0 et 50 millisecondes. Au-delà de 50 ms, son efficacité diminue car le décalage devient trop important : il se réajuste automatiquement et progressivement entre 50 et 100 millisecondes. Au-delà de 100 millisecondes, la fonction "READ AHEAD" est désactivée.



Ce contrôle limite la rapidité de descente de la fréquence du filtre par rapport à la courbe, évitant ainsi des baisses trop abruptes.

Note : Le point lumineux indique visuellement l'effet de ce contrôle par rapport à la courbe fixe. Vous pouvez réduire sa luminosité ou le masquer complètement via les options "Half Glowing" et "Glowing Point".



Ce contrôle ajoute de la souplesse à l'évolution de la fréquence du filtre par rapport à la courbe, permettant des transitions plus fluides et naturelles, ainsi que des effets de rebonds de la fréquence autour de la courbe.



Note : Le point lumineux indique visuellement l'impact de ce contrôle par rapport à la courbe fixe. Vous pouvez réduire sa luminosité ou le désactiver entièrement via les options "Half Glowing" et "Glowing Point".

Cliquez pour activer ou désactiver le filtre. Le filtre est placé en deuxième position dans la chaîne d'effets interne, comme indiqué dans l'affichage de la chaîne lors de son activation ou désactivation. Ce filtre propose 12 modes différents, dont un mode dédié au contrôle du volume et un autre à l'envoi de données MIDI :



- LP4 : filtre passe-bas à 4 pôles
- LP2 : filtre passe-bas à 2 pôles
- BP4 : filtre passe-bande à 4 pôles
- BP2 : filtre passe-bande à 2 pôles
- HP4 : filtre passe-haut à 4 pôles
- HP2 : filtre passe-haut à 2 pôles
- N4 : filtre coupe-bande (notch) à 4 pôles
- N2 : filtre coupe-bande (notch) à 2 pôles
- N2X : variante du filtre coupe-bande à 2 pôles
- PEAK : filtre en cloche (peak)
- ENV : contrôle uniquement le volume, sans filtration
- MIDI : envoie un signal MIDI basé sur la courbe de modulation, permettant de piloter d'autres appareils via le système de LFO et de morphing d'OF2

Vous pouvez sélectionner un type de filtre en cliquant directement sur son icône.

Les filtres proposés sont des modélisations de circuits analogiques classiques. Ces simulations, riches en caractère et en nuances, nécessitent davantage de ressources processeur que des filtres numériques standards.

La fréquence de coupure est influencée à la fois par la courbe de modulation et par le paramètre de résonance. À noter : le dernier filtre en haut à droite correspond uniquement à un contrôle de volume. Il ne réagit donc pas au paramètre de résonance.

Important : lors de l'utilisation d'un filtre résonant, veillez à ne pas pousser la résonance trop haut afin d'éviter toute saturation excessive ou larsen pouvant altérer ou endommager le signal.

Dans la chaîne d'effets de PN, le filtre est placé entre les deux modules COLOR. Il joue un rôle central dans la coloration et la dynamique du son.

Les 12 types de filtres disponibles :

- LP4 : passe-bas à 4 pôles
- LP2 : passe-bas à 2 pôles
- BP4 : passe-bande à 4 pôles
- BP2 : passe-bande à 2 pôles
- HP4 : passe-haut à 4 pôles
- HP2 : passe-haut à 2 pôles
- N4 : coupe-bande (notch) à 4 pôles
- N2 : coupe-bande (notch) à 2 pôles
- N2X : variante du notch à 2 pôles
- PEAK : filtre en cloche
- ENV : contrôle de volume uniquement (sans résonance)
- MIDI : envoie un signal MIDI basé sur la courbe de modulation, permettant de piloter d'autres appareils via le système de LFO et de morphing d'OF2



Ce contrôle ajuste la résonance du filtre, renforçant les fréquences autour de la fréquence de coupure.

Une utilisation modérée est recommandée, car une résonance trop élevée peut provoquer des pics sonores agressifs pouvant causer de la fatigue auditive, voire endommager l'audition sur le long terme. Veillez donc à doser ce paramètre avec précaution, notamment lors de niveaux d'écoute élevés ou en contexte de mixage, afin de préserver la qualité sonore et la santé auditive.



Ce contrôle simule la compression de la résonance dans le circuit du filtre. Son effet sonore devient particulièrement audible lorsque la résonance du filtre est activée.

Il permet de compenser la variation de volume induite par l'augmentation de la résonance, assurant un équilibre sonore plus stable.

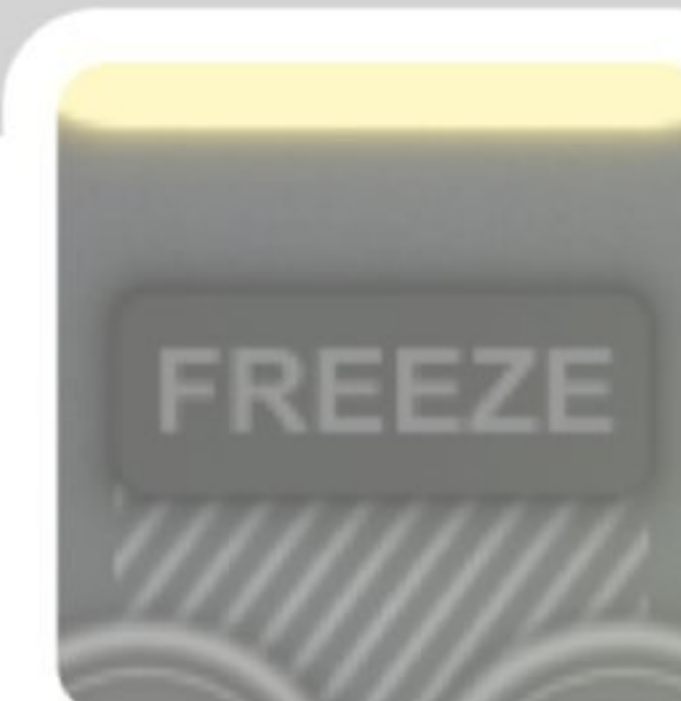
Attention : ce filtre émule un circuit électronique analogique, et les résonances peuvent produire des pics aigus et puissants. Il est important de manipuler le contrôle de résonance avec précaution afin de protéger votre audition et éviter toute gêne auditive.



Ce contrôle active le module "FREEZE", situé juste avant le filtre. L'effet débute au point du LFO défini par le paramètre "START" et se termine après la durée spécifiée par "LEN".

L'effet "FREEZE" donne l'impression de figer le son à l'entrée du filtre dans le temps, créant un arrêt temporel de la modulation.

Si cet effet vous intéresse, sachez qu'il s'agit d'une version simplifiée de celui utilisé dans notre autre plugin, "VOCAL FREEZE".



Le contrôle "START" permet de définir précisément le point de départ du freeze dans la progression temporelle du LFO, offrant ainsi un réglage fin du moment où l'effet intervient.



Ce contrôle ajuste la durée de la portion "gelée" du LFO, c'est-à-dire la période pendant laquelle le signal est figé.

Note : Pour étendre rapidement cette durée jusqu'à la fin de la droite du LFO, il vous suffit de double-cliquer sur ce contrôle.



Ce contrôle permet d'activer l'effet de distorsion de type diode électronique, qui apporte une saturation caractéristique avec des harmoniques riches et un son chaleureux typique des circuits analogiques classiques.

Le module DIODE est positionné en dernière étape de la chaîne d'effets interne, assurant ainsi que la distorsion s'applique sur le signal final traité. Vous pouvez visualiser sa place exacte dans la chaîne grâce à l'affichage dynamique qui se met à jour à chaque activation ou désactivation du module.

Cette distorsion diode est idéale pour ajouter du corps, de la chaleur et une coloration vintage à votre son, tout en conservant une excellente dynamique et musicalité.



Ce contrôle permet de régler la fréquence de coupure (passe-bas) de la distorsion diode.



Ce contrôle permet de régler le mélange dry/wet de la distorsion diode, ajustant ainsi l'équilibre entre le signal non traité (dry) et le signal saturé (wet). Cela influence la présence et la couleur de la distorsion appliquée au son.



Ce contrôle permet de sélectionner le type de circuit de la diode utilisé dans le synthétiseur, offrant quatre modes distincts qui influencent la distorsion et la couleur du son :



- SYM-H : Circuit à diode symétrique avec une caractéristique « hard clipping », produisant une distorsion nette et agressive tout en conservant un équilibre harmonique.
- ASYM-H : Circuit à diode asymétrique avec clipping dur, générant une saturation plus riche en harmoniques impairs, ce qui donne un son plus rugueux et expressif.
- SYM-S : Circuit à diode symétrique avec clipping « soft », offrant une saturation plus douce et chaleureuse, idéale pour des textures analogiques subtiles.
- ASYM-S : Circuit à diode asymétrique avec clipping doux, combinant la richesse harmonique des circuits asymétriques avec une saturation plus lissée, pour un son à la fois chaud et vibrant.

Ces modes permettent de façonner finement la réponse harmonique du synthé en modulant la nature et l'intensité de la distorsion, offrant ainsi une large palette sonore adaptée à différents styles et ambiances musicales.

Cliquez pour activer ou désactiver la modulation du gain de la distorsion diode par le LFO principal.

Lorsque cette modulation est activée, le volume maximal de l'effet diode est atteint lorsque le LFO principal est à son niveau maximum, permettant ainsi un contrôle dynamique et rythmé de la distorsion en fonction du LFO.



Cliquer pour activer ou désactiver la matrice de modulation COLOR, conçue pour générer des "accidents heureux" !

La matrice de modulation comprend deux modulations similaires :

- La première se situe avant le filtre (COLOR 1)
- La deuxième se situe après le filtre (COLOR 2)

Vous pouvez visualiser ces modules dans la chaîne d'effets qui s'affiche lorsque vous activez ou désactivez le COLOR.

Notez que ces deux modules (PRE et POST) utilisent les mêmes types d'oscillateurs et de variations de pitch. Cette limitation est volontaire, car les modules COLOR sont destinés à ajouter des touches de couleur simples au filtre, créant ainsi des variations imprévues et intéressantes.

Les sélecteurs situés à gauche et à droite de ce contrôle permettent de définir le type de modulation : Oscillator, Flux, Ring Modulation, Flanger, Sylab, ou Reverb.



Ce contrôle permet de régler la modulation avant le filtre. Six types de modulation sont disponibles :

- RNG (Modulation en anneaux) : Le signal est multiplié par l'oscillateur, créant des textures riches en harmoniques.
- FLX (Modulation de flux) : Le son est découpé en très courts blocs répétitifs, synchronisés sur la fréquence de l'oscillateur. Ce traitement utilise la forme d'onde d'entrée pour générer en temps réel ses propres tables d'onde, qui servent ensuite d'oscillateur.
- OSC (Modulation oscillateur) : L'oscillateur est mixé directement au signal audio, ajoutant une couche harmonique.
- REV (Réverbération) : Le son passe dans un effet de réverbération. Le réglage du pitch contrôle la taille de la réverbération.
- SYL (Filtre à voyelles) : Le son est traité par un filtre vocal similaire à notre plugin Sylab. Le réglage du pitch contrôle la transposition des formants.
- FLG (Flanger) : Le son passe dans un flanger. Le réglage du pitch contrôle la taille du feedback du flanger.

NOTE : La forme d'onde des oscillateurs n'est pas prise en compte lorsque les fonctions FLX, REV, SYL ou FLG sont activées.



37 PITCH/PARAM

RÉGLAGE GLOBAL DU PITCH/PARAM SUR LE PRÉ-FILTRE.

Ce contrôle permet de régler la hauteur de l'oscillateur avant le filtre.

Notez que cette valeur sera réglée postérieurement au SCALE (quantification sur la gamme musicale), offrant ainsi plus de souplesse dans le travail du son final.

Vous pouvez utiliser la touche SHIFT du clavier ou le clic droit de la souris pour effectuer des réglages fins. Un double clic à droite ou à gauche permet d'augmenter ou diminuer la valeur entière de pitch désirée. Un double clic au centre remet le réglage à zéro.

NOTE : La forme d'onde des oscillateurs n'est pas prise en compte dans le cas où l'une des fonctions FLX, REV ou FLG est activée. Dans ces cas, ce contrôle sert respectivement à :

- FLG : règle le feedback du flanger. Ce réglage est bipolaire, avec un feedback à zéro au milieu. Les valeurs vers la gauche augmentent aussi le feedback, mais en inversant sa phase.
- SYL : règle la transposition du filtre Sylab.
- REV : règle la taille de la réverbération.



38 LEVEL

RÉGLAGE DU NIVEAU DE L'OSCILLATEUR DU PRÉ-FILTRE (-18DB / 18DB).

Ce contrôle permet de régler le volume de la modulation pour la couleur avant le filtre.



39 SOFT

ADOUCIT L'OSCILLATEUR DES ENVELOPPES DE COULEUR 1.

Activez ce contrôle si vous souhaitez adoucir les enveloppes de volume de l'oscillateur de la couleur pre-filter.

Un glissement (slide) de quelques millisecondes sera alors ajouté à l'enveloppe de volume des oscillateurs, afin d'éviter les signaux trop abrupts.



Activez ce contrôle pour désactiver en interne les modulations de pitch sur le module COLOR 1, uniquement si OSC est sélectionné dans ce module.

Ceci est utile si vous utilisez OF2 comme un synthétiseur. Dans ce cas, l'oscillateur du ou des modules concernés sera calé sur la note, sans modulation de pitch.



Ce contrôle permet de régler la modulation après le filtre. Six types de modulation sont possibles :

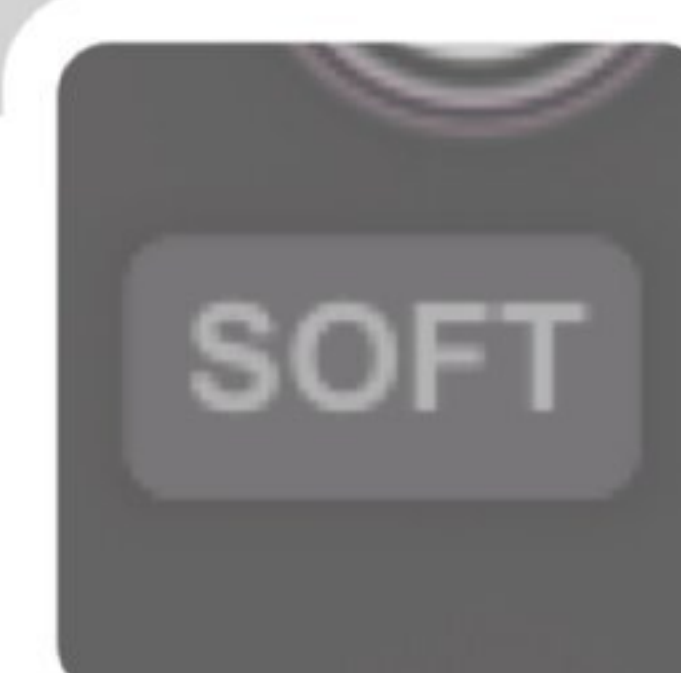
- RNG : Modulation en anneaux — le signal est multiplié par l'oscillateur.
- FLX : Modulation de flux — le son est découpé en blocs très courts, réglés sur la fréquence de l'oscillateur. Ce traitement utilise la forme d'onde d'entrée pour générer en temps réel ses propres tables d'onde, utilisées comme oscillateur.
- OSC : Modulation oscillateur — l'oscillateur est mixé au signal.
- REV : Réverbération — le son passe dans une reverb. Le réglage du pitch contrôle la taille de la reverb.
- SYL : Filtre à voyelles — le son passe dans un filtre similaire à notre plugin Sylab. Le réglage du pitch contrôle la transposition des formants.
- FLG : Flanger — le son passe dans un flanger. Le réglage du pitch contrôle la taille du feedback du flanger.

NOTE : La forme d'onde des oscillateurs n'est pas prise en compte lorsque les fonctions FLX, REV, SYL ou FLG sont activées.



Activez ce contrôle si vous souhaitez adoucir les enveloppes de volume de l'oscillateur de la couleur post-filter.

Un glissement (slide) de quelques millisecondes sera alors ajouté à l'enveloppe de volume des oscillateurs, afin d'éviter les signaux trop abrupts.



Ce contrôle permet de régler la hauteur de l'oscillateur après le filtre.

Notez que cette valeur sera réglée postérieurement au SCALE (quantification sur la gamme musicale), offrant ainsi plus de souplesse dans le travail du son final.

Vous pouvez utiliser la touche SHIFT du clavier ou le clic droit de la souris pour effectuer des réglages fins. Un double clic à droite ou à gauche permet d'augmenter ou diminuer la valeur entière de pitch désirée. Un double clic au centre remet le réglage à zéro.

NOTE : La forme d'onde des oscillateurs n'est pas prise en compte dans le cas où l'une des fonctions FLX, REV ou FLG est activée. Dans ces cas, ce contrôle sert respectivement à :

- FLG : règle le feedback du flanger. Ce réglage est bipolaire, avec un feedback à zéro au milieu. Les valeurs vers la gauche augmentent également le feedback, mais en inversant sa phase.
- SYL : règle la transposition du filtre Sylab.
- REV : règle la taille de la réverbération.



44 RÉGLAGE DU NIVEAU DE L'OSCILLATEUR DU PRÉ-FILTRE (-18DB / 18DB).

Ce contrôle permet de régler le volume de la modulation pour la couleur après le filtre.



45 KEY LA COULEUR 2 NE MODULE QUE SUR LA TONALITÉ DE LA NOTE MIDI

Activez ce contrôle pour désactiver en interne les modulations de pitch sur le module COLOR 2, uniquement si OSC est sélectionné dans ce module.

Ceci est utile si vous utilisez OF2 comme un synthétiseur. Dans ce cas, l'oscillateur du ou des modules concernés sera calé sur la note, sans modulation de pitch.



46 L RÈGLE LES OSCILLATEURS EN MODE LEGATO ENTRE LES NOTES.

Activez ce contrôle pour lier les notes entre elles.

Cela peut être utile pour éviter que les phases des oscillateurs soient réinitialisées à chaque nouvelle note. Par exemple, si un oscillateur produit un clic au démarrage, activez le mode Legato pour résoudre ce problème.

Vous pouvez aussi utiliser les boutons "SOFT" des couleurs pour atténuer ce type de sons, ou ajuster les temps de "SLIDE" pour des transitions plus lentes.



47 COLOR RESPONS JEUX COULEURS MODULES RÉPONSES

Ce contrôle détermine le comportement dynamique de la matrice de modulation (COLORS).

Position centrale : les effets COLORS restent actifs en permanence.

Tourner à droite : la réponse suit la courbe de morphing de manière synchrone.

Tourner à gauche : la réponse devient asynchrone par rapport à la courbe de morphing.

Les positions intermédiaires offrent des variations subtiles, particulièrement dans la plage gauche où de légers ajustements produisent des résultats variés. Pour un réglage précis, maintenez le bouton droit de la souris ou la touche Shift tout en ajustant le paramètre.



48 MONTRE LA RÉPONSE EN COULEUR DU PRÉ-FILTRE.

Cet indicateur montre la reponse en temps réel du COLOR PRE-FILTER en fonction de la courbe du LFO Principal.

COLOR RESPONS permet de changer cette réponse.



49 AFFICHER LA RÉPONSE COLORIMÉTRIQUE DU POST-FILTRE.

Cet indicateur montre la reponse en temps réel du COLOR POST-FILTER en fonction de la courbe du LFO Principal.

COLOR RESPONS permet de changer cette réponse.



Ce contrôle permet de régler la note de base de l'oscillateur de la matrice de modulation.

Cette note sera la note de base utilisé pour le contrôle du pitch, et elle peut être modulée par un clavier maître externe (option à activer, voir dans les options "MIDI TO NOTE").

Note : Double cliquer sur la partie droite pour monter d'une octave et sur la partie gauche pour descendre d'une octave.



Ce contrôle permet de régler la gamme musicale qui doit être utilisé par l'oscillateur de la matrice de modulation. Si ce contrôle est à zéro, aucune gamme ne sera utilisée.

Il dispose de 37 gammes musicales (ou modes) connus:

- "Octave"
- "I-V"
- "I-IV"
- "I-IV-V"
- "Tetratonic"
- "Tetratonic minor"
- "Tritonic"
- "Major Pentatonic"
- "Suspended Pentatonic"
- "Blues Minor Pentatonic"
- "Blues Major Pentatonic"
- "Minor Pentatonic"
- "Miyako-Bushi"
- "Iwato"
- "Hirajoshi"
- "Insen"
- "whole tone"
- "Blues Common"
- "Enigmatic"
- "Persian"
- "Ionian"
- "Dorian"
- "Phrygian"
- "Lydian"
- "Mixolydian"
- "Aeolian"
- "Locrian"
- "Harmonic Minor"
- "Melodic Minor"
- "Phrygian 6"
- "Lydian Augmented"
- "Lydian Dominant"
- "Mixolydian b6"
- "Locrian 2"
- "Altered Min Scale"
- "Harmonic Major"
- "Chromatic"



Ce contrôle règle le niveau de dry/wet de Color 1 (pré-filtre).



Ce contrôle permet de définir le type de l'oscillateur du module de COLOR 1. OBVIOUS FILTER 2 dispose de 39 type d'oscillateurs. Les contrôles SYNC et FM permettent de travailler ces formes sonores plus profondément.



NOTE : La forme d'onde des oscillateurs n'est pas prise en compte dans le cas où une des fonctions autre que OSC ou RNG est activée.

Quand ce contrôle est actif l'oscillateur du module de COLOR 1 va se synchroniser sur le signal entrant.



Notez que ce réglage nécessite plus de CPU.

Dans le contexte de la synchronisation des oscillateurs, le processus implique d'aligner la phase de deux oscillateurs pour s'assurer qu'ils commencent leurs cycles au même point. Cette synchronisation est réalisée en réinitialisant la phase d'un oscillateur lorsque le signal d'entrée traverse zéro à la hausse. Ce faisant, cela garantit que les deux oscillateurs restent synchronisés, améliorant la cohérence et la stabilité du signal résultant.

Les oscillateurs synchronisés produisent un son distinctif et robuste caractérisé par un timing précis et une résonance harmonieuse. Lorsque deux oscillateurs sont synchronisés, ils produisent une expérience auditive unifiée et impactante, semblable à un orchestre bien coordonné jouant à l'unisson parfait. Cette synchronisation enrichit la texture sonore et la profondeur, offrant un niveau accru d'expression musicale et de clarté.

Quand ce contrôle active une modulation de fréquence (IFM / FM) sur l'oscillateur du module de COLOR 1.



- A droite le signal entrant va moduler la fréquence de l'oscillateur (FM).
- A gauche le signal entrant va moduler la fréquence de l'oscillateur, avec modulation inversée (IFM), en d'autres termes la modulation de fréquence va ralentir la forme d'onde au lieu de l'accélérer.

Notez que ce réglage nécessite plus de CPU.

Ce contrôle permet de régler le niveau de modulation de la hauteur de l'oscillateur de COLOR 1 par la courbe de morphing principale.



Ce contrôle est modulé par le LFO Principal.

57 / PITCH DÉFINIT LA HAUTEUR DE LA COULEUR 1 (-48/+48 ST) / PARAMÈTRE

Ce contrôle permet le jeu sur la fréquence de l'oscillateur 1 au travers de la gamme musicale sélectionnées avec SCALE. Ce contrôle peut être modulé par le contrôle de l'enveloppe P.ENV.

Double cliquer à droite et à gauche permet de monter et descendre vers la valeur entière de pitch.

Si le contrôle nommé "P.E.X2" est actif la valeur interne de l'oscillateur sera multiplié par deux.



58 / COLOR 2 D/W SETS COLOR 2 DRY / WET

Ce contrôle règle le niveau de dry/wet de Color 2 (post-filtre).



59 / OSC 2 DÉFINIT LA COULEUR 2 DE LA FORME DE L'OSCILLATEUR

Ce contrôle permet de définir le type de l'oscillateur du module de COLOR 2. OBVIOUS FILTER 2 dispose de 39 type d'oscillateurs. Les contrôles SYNC et FM permettent de travailler ces formes sonores plus profondément.

NOTE : La forme d'onde des oscillateurs n'est pas prise en compte dans le cas où une des fonctions autre que OSC ou RNG est activée.

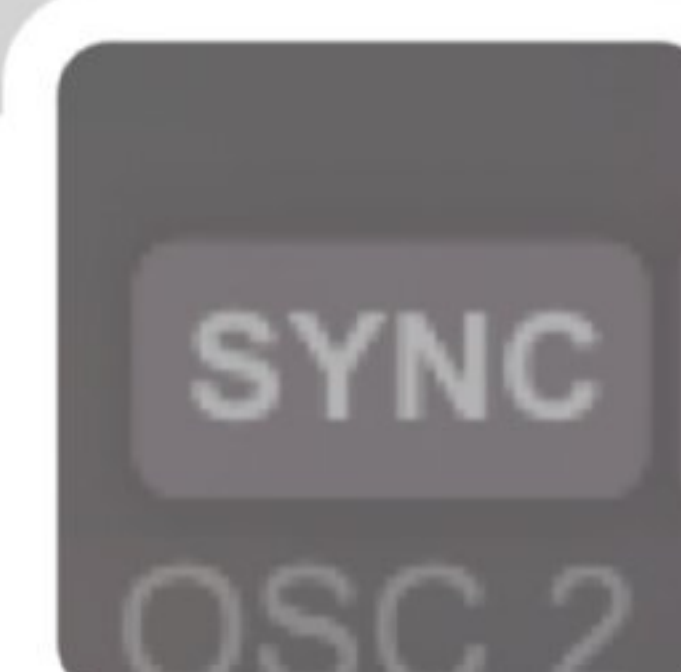


60 / SYNC SYNCHRONISE L'OSCILLATEUR DE COULEUR 2 AVEC LE SIGNAL D'ENTRÉE

Quand ce contrôle est actif l'oscillateur du module de COLOR 2 va se synchroniser sur le signal entrant. Vous pouvez également jouer avec le diviseur de synchronisation nommé N un peu plus bas.

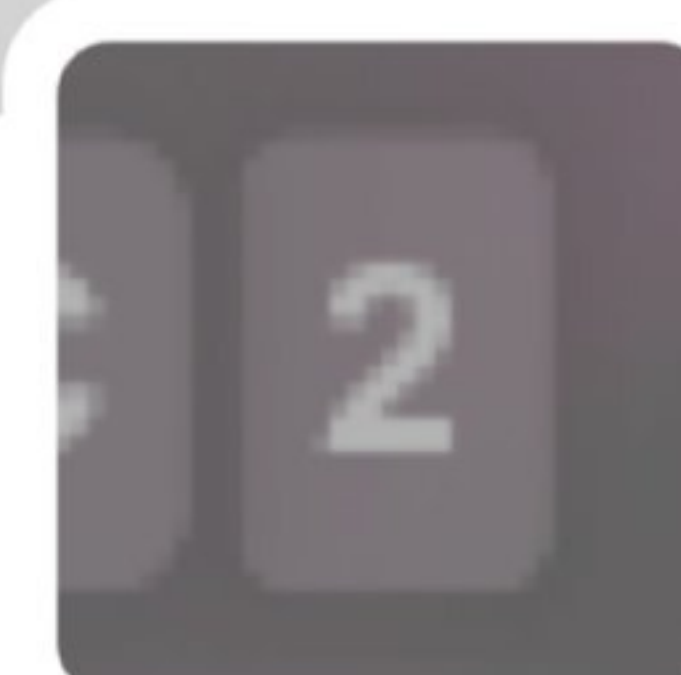
Notez qu'activer ce réglage nécessite plus de CPU.

Pour de plus amples explications sur la synchronisation des oscillateurs, veuillez vous référer à la section SYNC de l'oscillateur 1.



61 / 2 SYNC DEUX FOIS MOINS SUR LES DEUX OSCILLATEURS.

Vous pouvez activer ce contrôle pour diviser la synchronisation des oscillateurs par deux.



62 / FM IFM / FM ON COLOR 2 OSCILLATOR

Quand ce contrôle active une modulation de fréquence (IFM / FM) sur l'oscillateur du module de COLOR 2.

- A droite le signal entrant va moduler la fréquence de l'oscillateur (FM).
- A gauche le signal entrant va moduler la fréquence de l'oscillateur, avec modulation inversée (IFM), en d'autres termes la modulation de fréquence va ralentir la forme d'onde au lieu de l'accélérer.

Notez que ce réglage nécessite plus de CPU.



63 / P.ENV DÉFINIT LA MODULATION PITCH/PARAM SUR LA COULEUR 2

Ce contrôle permet de régler le niveau de modulation de la hauteur de l'oscillateur de COLOR 2 par la courbe de morphing principale.

Ce contrôle est modulé par le LFO Principal.



64 PITCH DÉFINIT LA HAUTEUR DE LA COULEUR 2 (-48/+48 ST) / PARAMÈTRE

Ce contrôle permet le jeu sur la fréquence de l'oscillateur 2 au travers de la gamme musicale sélectionnées avec SCALE. Ce contrôle peut être modulé par le contrôle de l'enveloppe P.ENV.

Double cliquer à droite et à gauche permet de monter et descendre vers la valeur entière de pitch.

Si le contrôle nommé "P.E.X2" est actif la valeur interne de l'oscillateur sera multiplié par deux.



65 L/R DÉCALE LES FRÉQUENCES DES OSCILLATEURS GAUCHE/DROITE

Ce contrôle permet le désaccordage entre le canal gauche et le canal droit de l'oscillateur de la matrice de modulation. Quand il est réglé au centre, les deux canaux gauche et droit sont sur la même fréquence.

Cliquer deux fois pour remettre au centre le contrôle.

Notez que ce contrôle règle la fréquence APRES les gammes (SCALE), de manière à pouvoir adapter la hauteur finale des oscillateurs.



66 FINE LA MISE AU POINT (POST-ÉCHELLE).

Ce contrôle permet de régler finement la hauteur des oscillateurs. Au milieu l'oscillateur sera juste, à droite il montera d'un ton, et à gauche il descendra d'un ton.

Cliquer deux fois pour remettre au centre le contrôle.

Notez que ce contrôle règle la fréquence APRES les gammes (SCALE), de manière à pouvoir adapter la hauteur finale des oscillateurs.

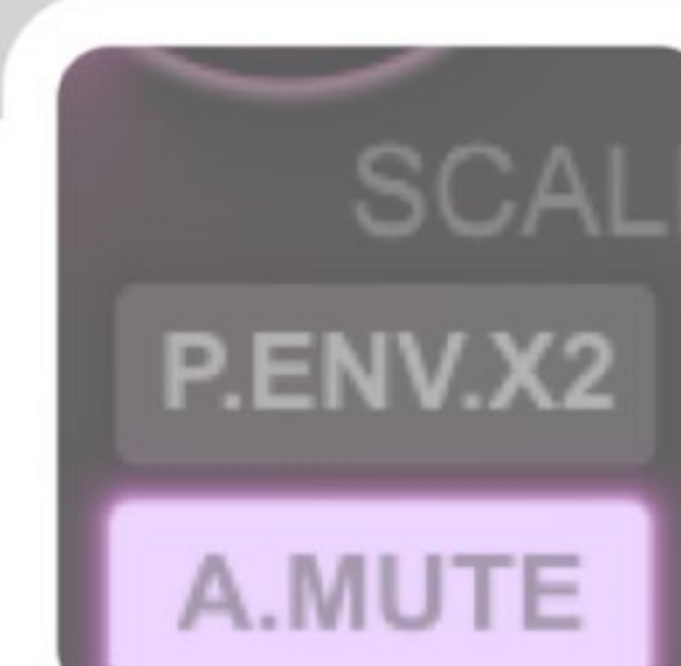


67 P.ENV.X2 DOUBLE EN INTERNE L'AMPLITUDE DES ENVELOPPES DE HAUTEUR.

Activez ce contrôle pour doubler les amplitudes des enveloppes des pitches des deux oscillateurs de COLOR 1 et COLOR 2.

Ceci permet la création de nouveaux sons, notamment percussifs. Voir le preset appelé "The Kick" comme exemple.

NOTE : l'amplitude des fréquences des oscillateurs passera de -48 semitone/+48 semitones, à -96 semitone/+96 semitones, mais l'affichage restera à -48 semitone/+48 semitones.



68 SL.D RÉGLER LE TEMPS DE GLISSE SUR LE TANGAGE (VERS LE BAS)

Ce contrôle permet de rajouter du 'SLIDE DOWN' aux pitches, de manière à adoucir les changements de hauteurs. Vous pouvez également utiliser le legato (L) pour adoucir les changements de pitches dans le cas de notes MIDI, c'est à dire en mode MIDISHOT et en mode GATE.



69 SL.UP RÉGLER LE TEMPS DE GLISSE SUR LE TANGAGE (UP)

Ce contrôle permet de rajouter du 'SLIDE UP' aux pitches, de manière à adoucir les changements de hauteurs. Vous pouvez également utiliser le legato (L) pour adoucir les changements de pitches dans le cas de notes MIDI, c'est à dire en mode MIDISHOT et en mode GATE.



Ce contrôle permet de régler le gain général de l'effet.

Il est particulièrement utile lorsque vous utilisez un preset qui réduit trop le niveau global de la piste.

Attention : ce contrôle peut augmenter le gain jusqu'à +18 dB, il convient donc de l'utiliser avec précaution afin d'éviter toute saturation ou distorsion indésirable.



Activez ce contrôle pour bypasser (désactiver) le plugin.

Cela permet de comparer rapidement le son traité avec le son original sans effet.



Ce contrôle permet de régler le niveau général de l'effet, en ajustant le ratio dry/wet.

- Dry : signal non traité (original)
- Wet : signal traité par le plugin

Cela vous permet de doser précisément l'intensité de l'effet appliqué au signal.



Utilisez ce contrôle pour inverser la phase du signal traité par le plugin.

Bien que rarement nécessaire, ce paramètre peut s'avérer utile car les filtres OF2 sont des émulations de circuits électroniques analogiques. Il arrive parfois que la phase doive être ajustée manuellement lors du mixage pour éviter des problèmes de phase ou de cancellation.



Utilisez ce contrôle pour décaler la phase du signal traité par le plugin.

Bien que ce réglage soit rarement nécessaire, il peut s'avérer utile car les filtres OF2 sont des émulations de circuits électroniques analogiques. Il arrive parfois que le décalage de phase doive être ajusté manuellement lors du mixage afin d'éviter des problèmes de phase ou de pertes dans le signal.



Activez ce contrôle pour afficher à l'écran la courbe de l'audio d'entrée du plugin.

Par défaut, la visualisation de l'entrée audio n'est pas activée dans l'éditeur. Pour l'activer, cliquez sur le petit symbole en forme de forme d'onde situé juste à droite de l'hexagone du LFOGRID.



Activez ce contrôle pour afficher à l'écran la courbe de l'audio de sortie du plugin.

Par défaut, la visualisation de la sortie audio n'est pas activée dans l'éditeur. Pour l'activer, cliquez sur le petit symbole en forme de forme d'onde situé juste à droite de l'hexagone du LFOGRID.



Ce contrôle permet de choisir le type d'affichage des signaux audio à l'écran. De gauche à droite, vous pouvez sélectionner :



- M : Affiche une seule courbe monophonique au centre de l'écran. Ce signal correspond à la moyenne des canaux gauche et droit.
- ME : Similaire à M, mais la courbe est affichée en bas de l'écran. Les parties du signal dépassant les limites sont "repliées" dans la direction opposée, offrant une visualisation globale sous forme d'enveloppe.
- S : Affiche séparément les deux courbes correspondant aux canaux gauche et droit de l'audio.
- SE : Similaire à S, mais les courbes sont affichées en haut et en bas de l'écran. Comme pour ME, les parties hors écran sont "repliées" pour visualiser l'ensemble du signal comme une enveloppe.

Note : Ce même mode d'affichage sera également appliqué dans l'éditeur si vous activez l'écho à l'aide de la petite icône en haut de l'éditeur, représentant une forme d'onde.

Utilisez ce contrôle pour sélectionner une couleur différente pour les courbes. Choisir une couleur distincte permet de mieux différencier les différentes instances du plugin.

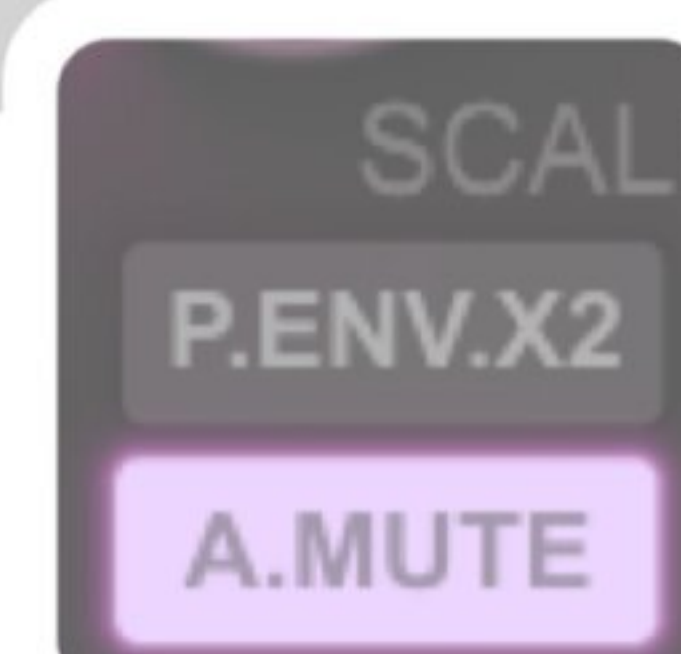


En cliquant sur ce contrôle, une fenêtre de sélection de couleur s'ouvre. Une fois votre choix effectué, cliquez en dehors de la fenêtre pour la fermer.

Lorsque le sélecteur de couleur est actif, un clic sur ce contrôle permet de le désactiver et de revenir à la couleur par défaut. Cliquez à nouveau pour réactiver le sélecteur et choisir une nouvelle couleur.

Lorsque la fenêtre de sélection est ouverte, maintenez la touche SHIFT enfoncée et cliquez sur le bouton TINT pour faire défiler une couleur aléatoire à chaque clic.

Activez ce contrôle pour que les oscillateurs se coupent dans le cas où l'entrée audio est silencieuse. Lorsque du signal audio arrive dans le plugin les oscillateurs s'activeront.



Le temps de réponse d'ouverture et de fermeture pour l'entrée audio est de 250ms.



Ce menu dédié à la fonction "RETIME" permet d'importer des grooves spécifiques au format MIDI.

Par exemple, si vous avez une piste rythmique dans votre hôte, et que celui-ci le permet, vous pouvez en extraire le groove sous forme d'un fichier MIDI. En important ce fichier dans ce menu, la courbe de "TIME" sera automatiquement adaptée pour correspondre au rythme importé.

Cela garantit que votre LFO principal reste parfaitement calé sur le groove principal de votre morceau. De plus, en activant l'option "Lock Groove on Preset Load", vous pouvez explorer différents presets sans modifier le groove en place.

Notez qu'au chargement d'un groove MIDI, cette option "Lock Groove on Preset Load" s'active automatiquement afin d'éviter que le groove soit écrasé lors du chargement de nouveaux presets. Par ailleurs, lorsque le groove est chargé, le contrôle "GROOVE" se positionne au milieu, ce qui correspond au groove importé. Vous pouvez annuler cet effet en ramenant ce contrôle à zéro, ou au contraire exagérer le groove en le poussant à sa valeur maximale. Cette exagération est calculée en amplifiant les variations temporelles du groove.

Les différents éléments du menu sont :

– Lock Groove on Preset Load :

Après avoir importé un groove MIDI, cette option verrouille toute la section "RETIME" afin que le groove reste inchangé lors du chargement de nouveaux presets. Lorsque cette fonction est active, le bouton du menu s'affiche en rouge. Pour désactiver ce verrouillage, maintenez la touche Shift enfoncée et cliquez sur le bouton, ou faites un clic droit dessus.

– Keep Retime Rate on Import :

Si cette option est désactivée, l'importation du groove adaptera automatiquement le paramètre "RETIME RATE" en fonction de la durée du fichier MIDI importé. Si la durée dépasse 4 mesures, la lecture du groove sera limitée à ces 4 mesures. En revanche, si l'option est activée, le "RETIME RATE" reste inchangé et seule la portion du fichier correspondant à cette durée sera prise en compte.

– Import on closest 1/16 :

La création de la courbe "TIME" peut se faire selon deux méthodes lors de la lecture du fichier MIDI : soit en prenant en compte chaque impulsion exacte (par défaut), soit en arrondissant chaque événement au 1/16e le plus proche. Cochez cette option pour activer ce dernier mode.

– Import MIDI Groove... :

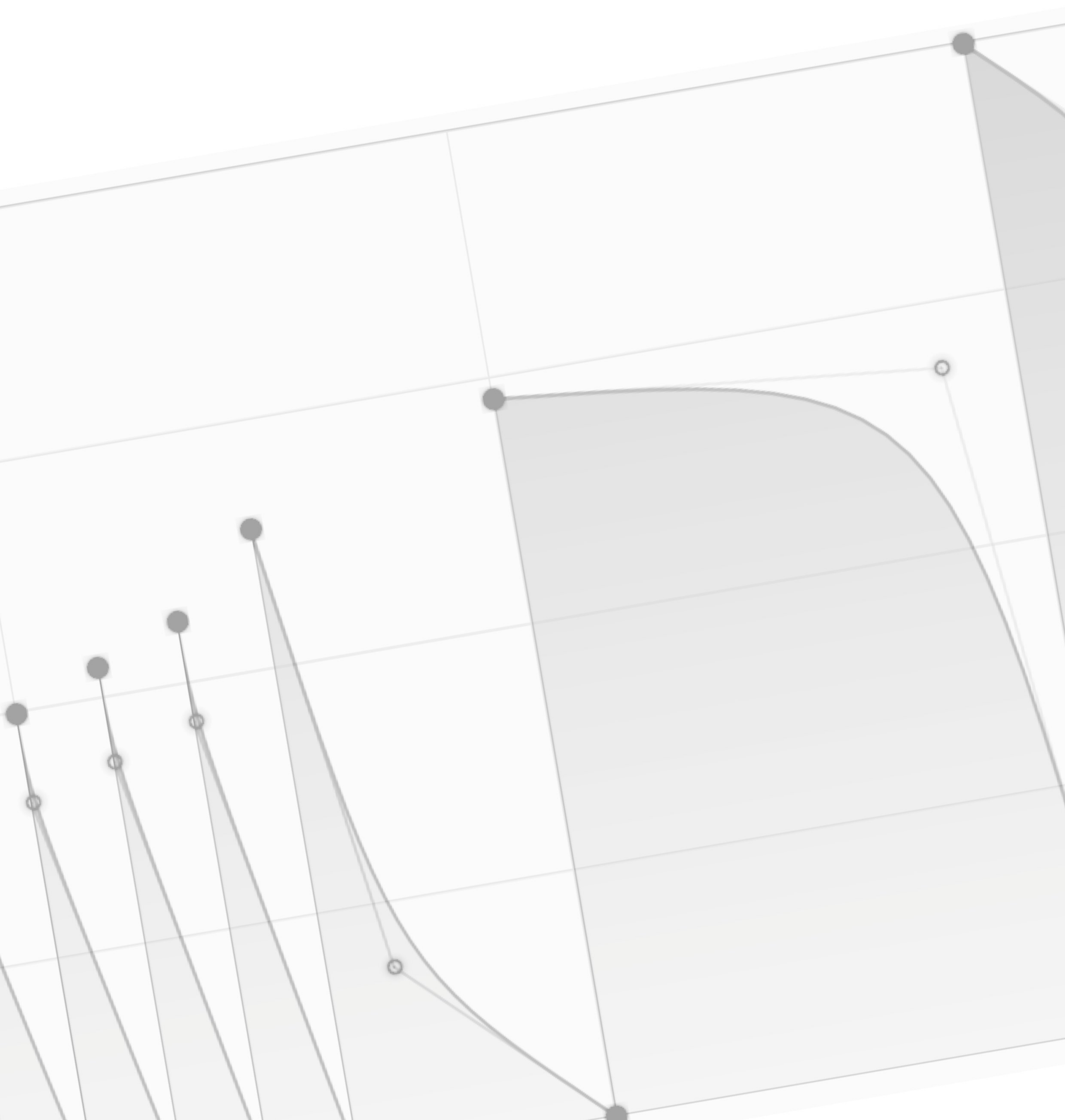
Cette fonction ouvre un explorateur pour sélectionner un fichier MIDI de groove à importer. Chaque groove importé est copié dans un répertoire interne pour un accès facile. Vous pouvez aussi importer des fichiers MIDI en les glissant-déposant directement sur l'interface.

– Reveal MIDI Grooves Location :

Cette option ouvre l'explorateur de fichiers à l'emplacement où sont stockés les grooves MIDI internes.

Cette section du manuel de l'utilisateur couvre les fonction utiles pour éditer les courbes et le morphing

Des vidéos à ce sujet sont également disponibles sur notre site internet.

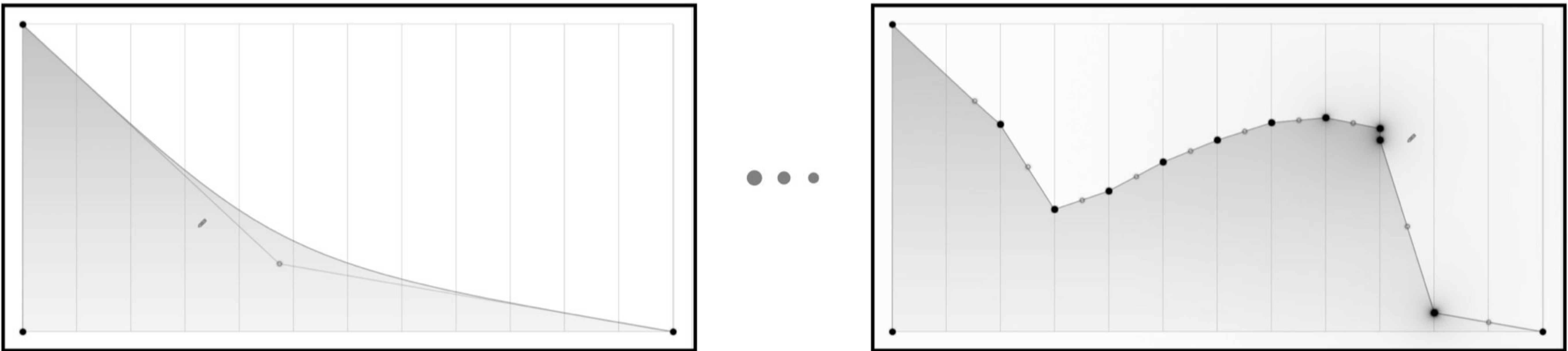


Cliquer avec le bouton droit de la souris sur la courbe pour activer et désactiver cette fonction. L'éditeur de point permet de déplacer, créer, supprimer des points de la courbe ainsi que de changer la forme générale de la courbe.



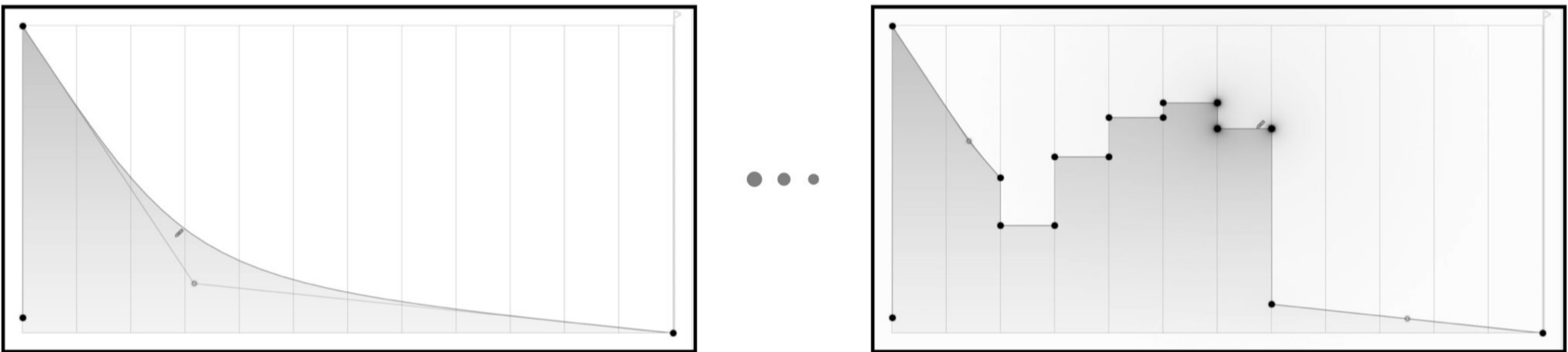
Utiliser la touche de clavier CMD sur Mac or CTRL sur PC pour activer et désactiver cette fonction.

Une fois activé vous pouvez dessiner la courbe directement sur l'écran d'édition.



Utiliser la touche de clavier ALT pour activer et désactiver cette fonction.

Une fois activé vous pouvez dessiner la courbe directement sur l'écran d'édition.



L'éditeur global permet des operation spécifique sur la courbe, comme la repetition, copier/coller, extension, et autres.

Cliquer avec le bouton droit de la souris sur la courbe pour activer et désactiver cette fonction.



Cette fonction permet de forcer les points de la courbe à s'aligner sur la grille.

Utiliser la touche de clavier SHIFT pour activer et désactiver cette fonction.

Cette fonction permet de définir la taille de la grille verticalement.

Cliquer avec le bouton droit de la souris pour augmenter la taille de la grille, cliquer avec le bouton gauche de la souris pour diminuer la taille de la grille. (Maintenez la touche du clavier SHIFT pour des pas plus précis).

Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour régler la taille de la grille.



GRILLE DE LIAISON X Y

En activant cette fonction vous pouvez maintenir la même taille de la grille verticale et horizontale



SNAP TO GRID Y

Cette fonction permet de définir la taille de la grille horizontalement.

Cliquer avec le bouton droit de la souris pour augmenter la taille de la grille, cliquer avec le bouton gauche de la souris pour diminuer la taille de la grille. Si vous voulez des pas de la grille plus précis, maintenez la touche du clavier SHIFT.

Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour régler la taille de la grille.



OFF

MODE MORPHING

En appuyant sur ce bouton vous pouvez sélectionner le mode de morphing :

- OFF : Le morphing est désactivé,
- ON : Le morphing est actif,
- LINEAR : Le morphing devient linéaire.



OSC

Cette fonction intervertit tous les point de la courbe de manière aléatoire.

En mode de dessin (ATTACK / DECAY PENCIL), le symbole du dé prend une couleur orange et permet alors de créer un dessin aléatoire sur la grille courante en utilisant les réglages courants. Vous pouvez également presser SHIFT pour obtenir un mélange des ATTACK / DECAY PENCIL.



PRINCIPAL SEC/HUMIDE

Cette fonction génère une courbe de manière aléatoire.

En mode de dessin (ATTACK / DECAY PENCIL), le symbole du dé prend une couleur orange et permet alors de créer un dessin aléatoire sur la grille courante en utilisant les réglages courants. Quelques pas seront modifié par rapport à votre réglage courant. Vous pouvez également presser SHIFT pour obtenir un mélange des ATTACK / DECAY PENCIL.



NOTE

Cette fonction crée une sequence aléatoire. Cette sequence s'adapte à la vitesse.

En mode de dessin (ATTACK / DECAY PENCIL), le symbole du dé prend une couleur orange et permet alors de créer un dessin aléatoire sur la grille courante en utilisant les réglages courants. Beaucoup de pas seront modifié par rapport à votre réglage courant. Vous pouvez également presser SHIFT pour obtenir un mélange des ATTACK / DECAY PENCIL.

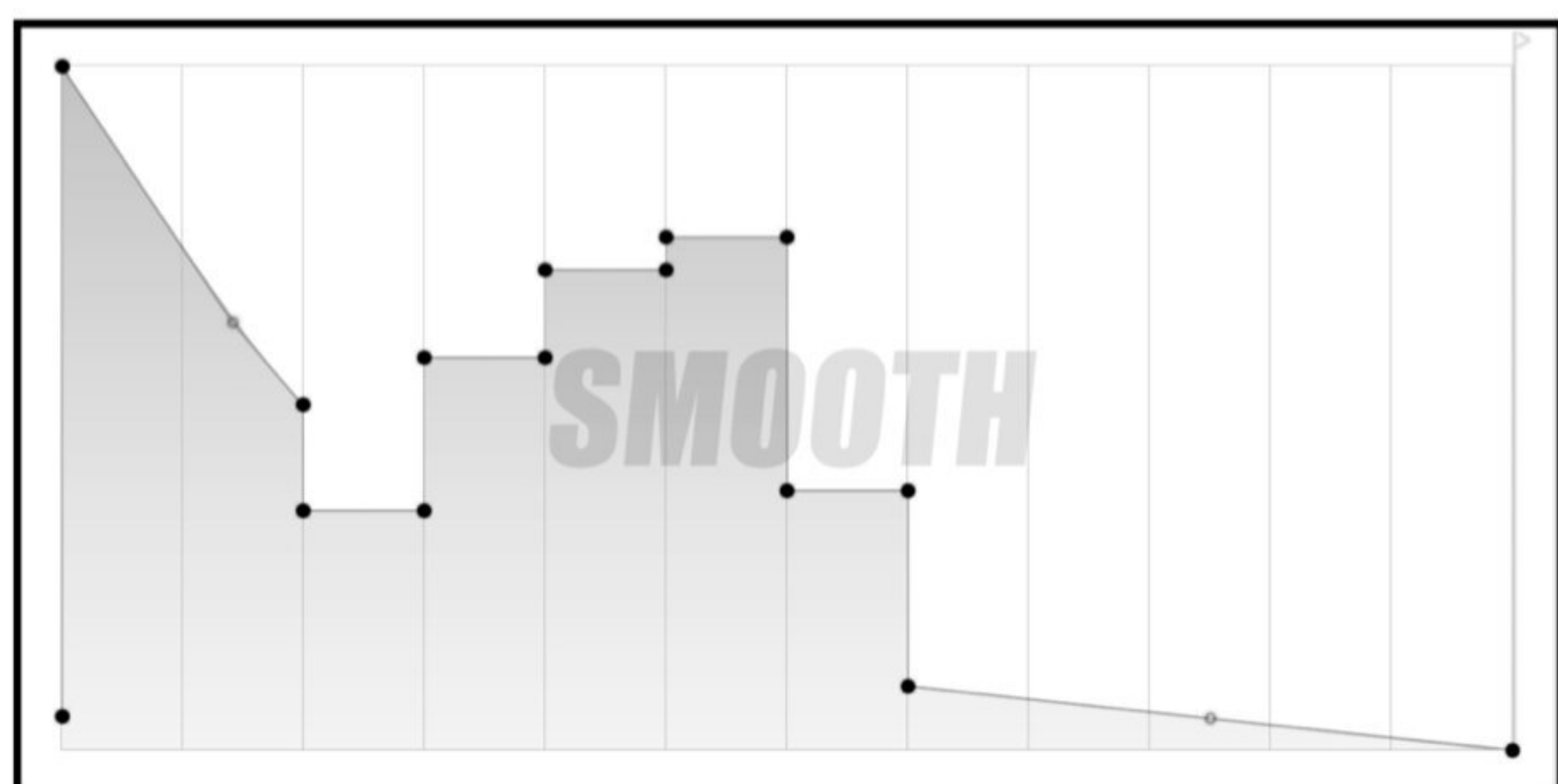


Cette fonction crée une courbe aléatoire, ou une sequence qui s'adapte à la vitesse courante.

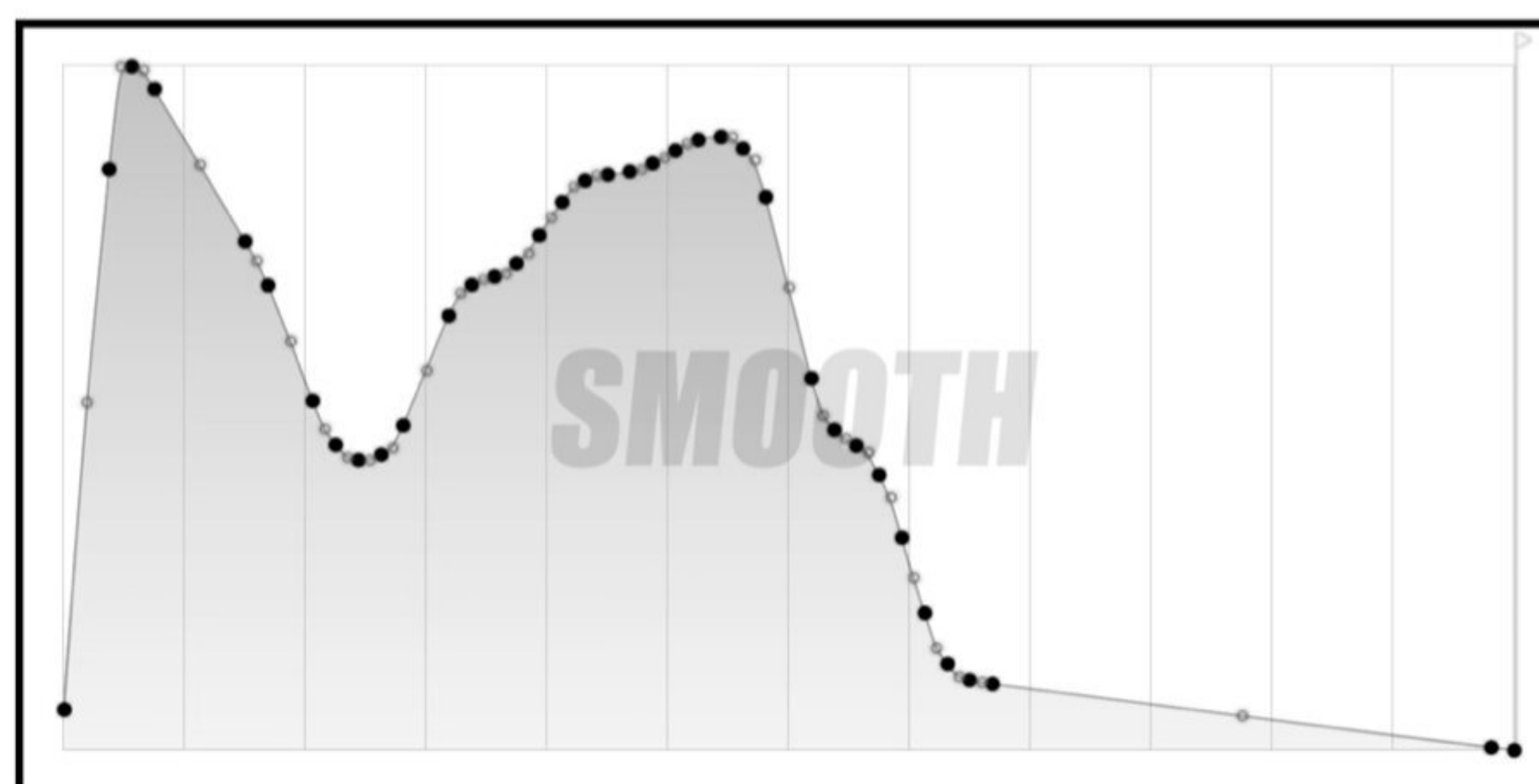
En mode de dessin (ATTACK / DECAY PENCIL), le symbole du dé prend une couleur orange et permet alors de créer un dessin aleatoire sur la grille courante en utilisant les réglages courants. Tous les pas seront modifié par rapport à votre réglage courant. Vous pouvez également presser SHIFT pour obtenir un mélange des ATTACK / DECAY PENCIL.



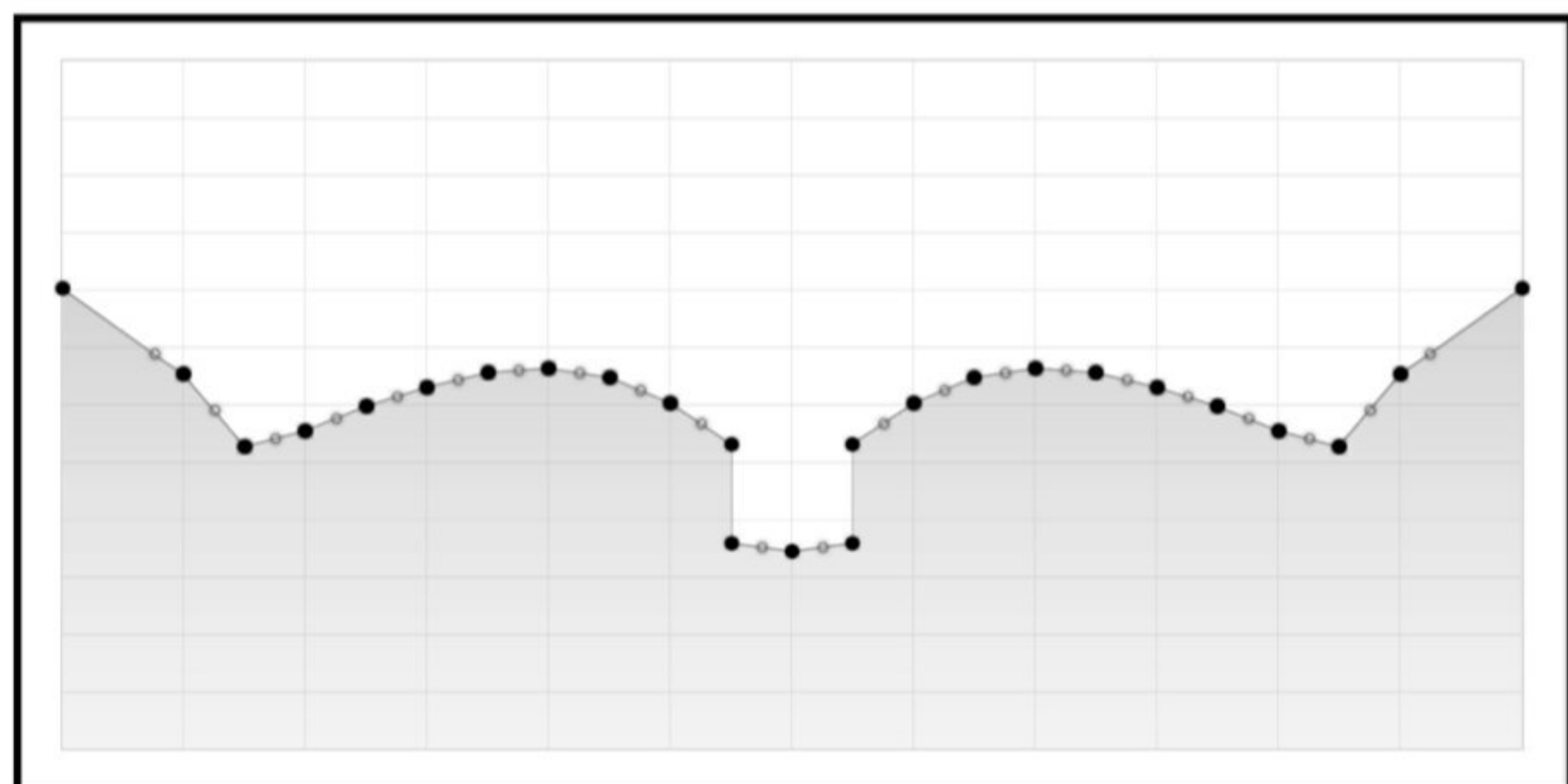
Cette fonction arrondit et lisse la courbe.



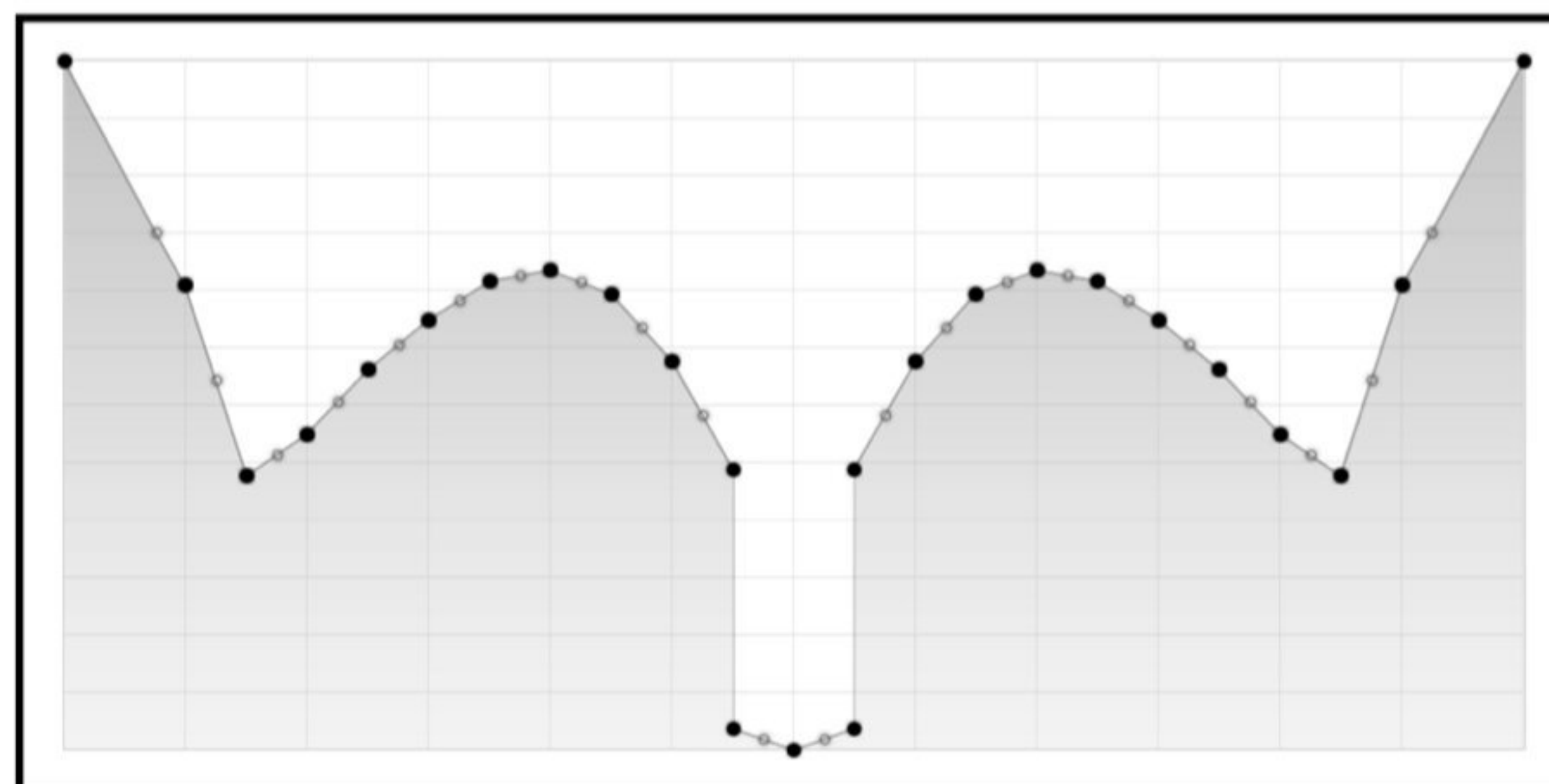
...



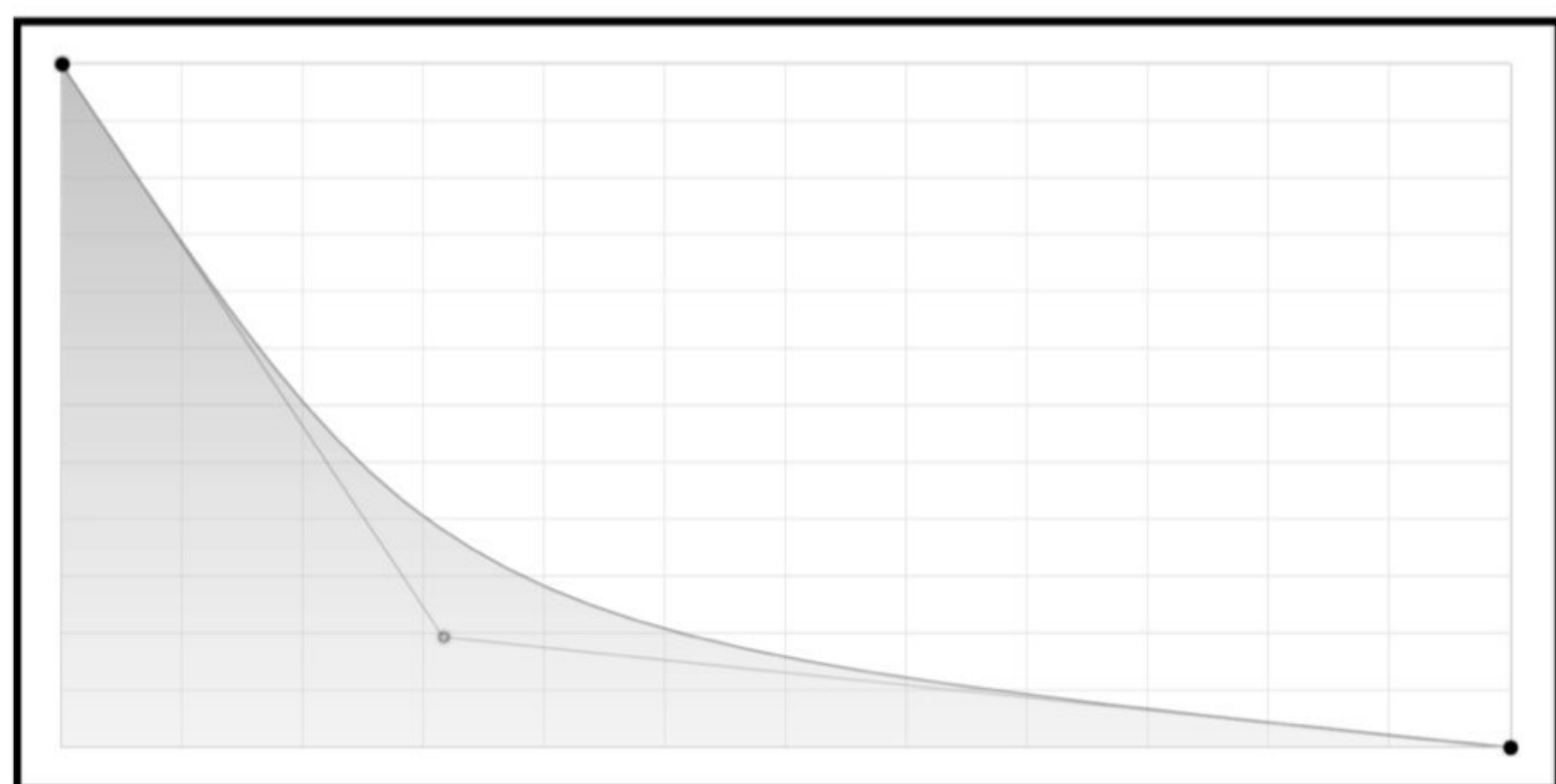
Cette fonction normalise la courbe.



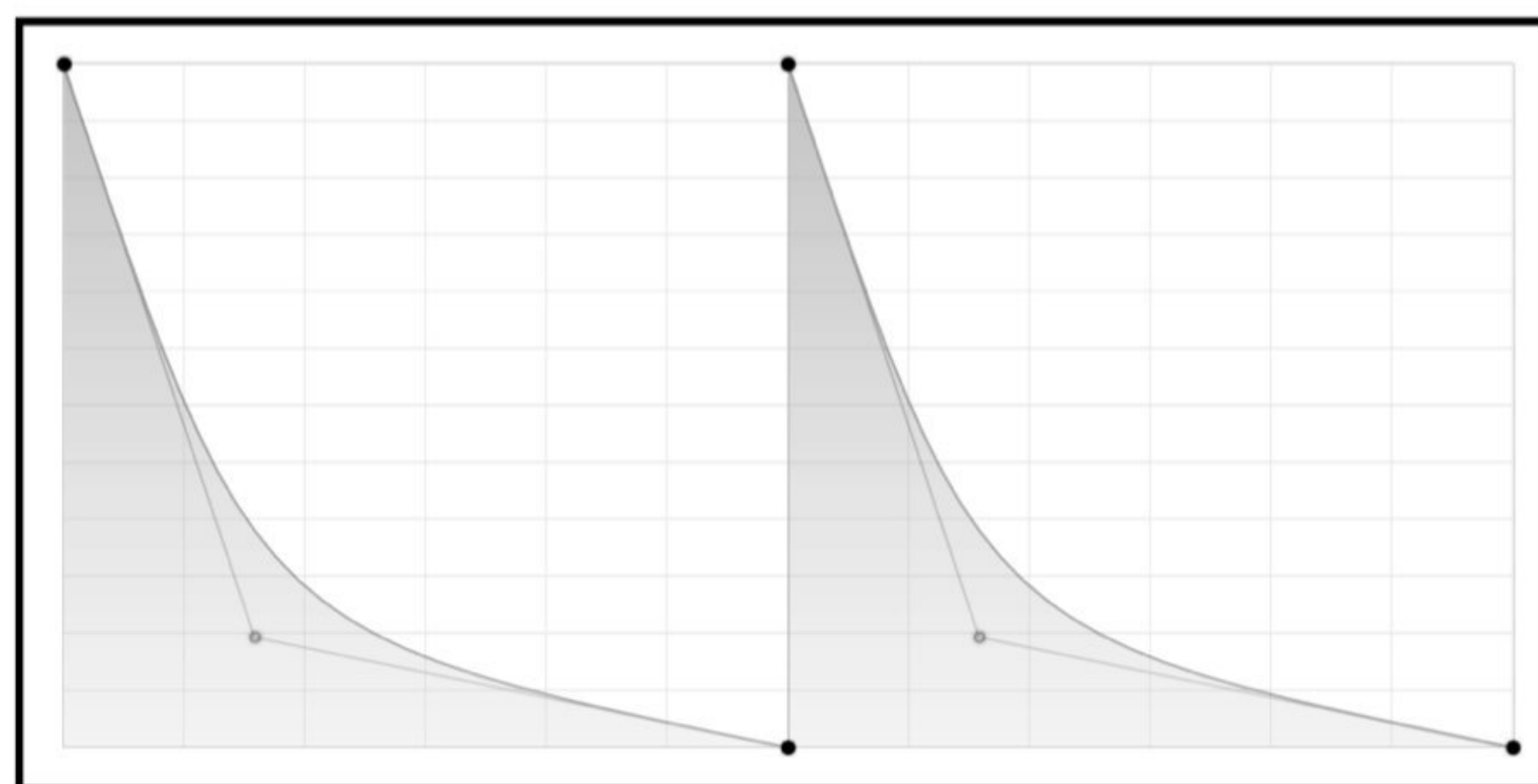
...



Cette fonction double la courbe.

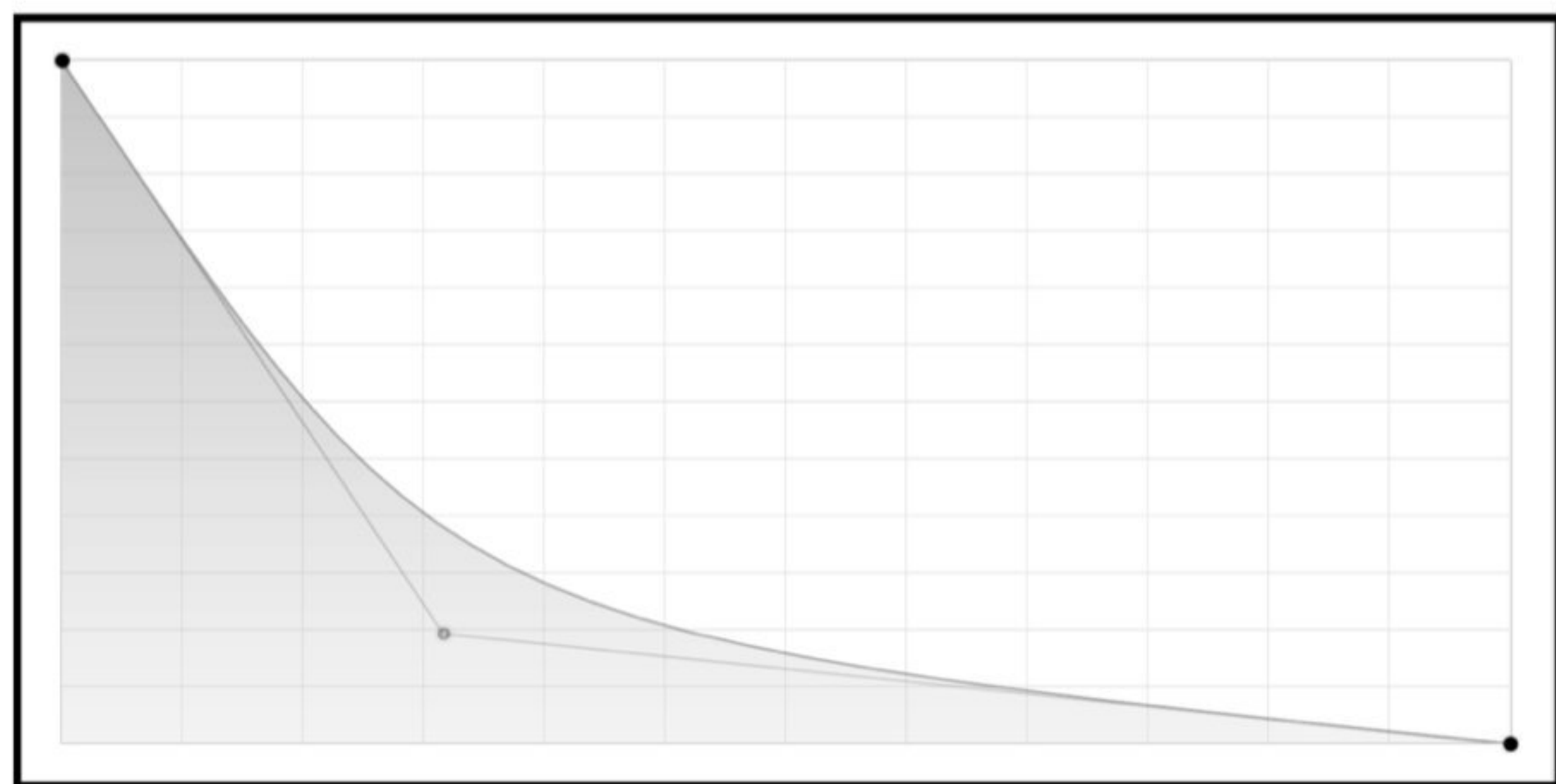


...

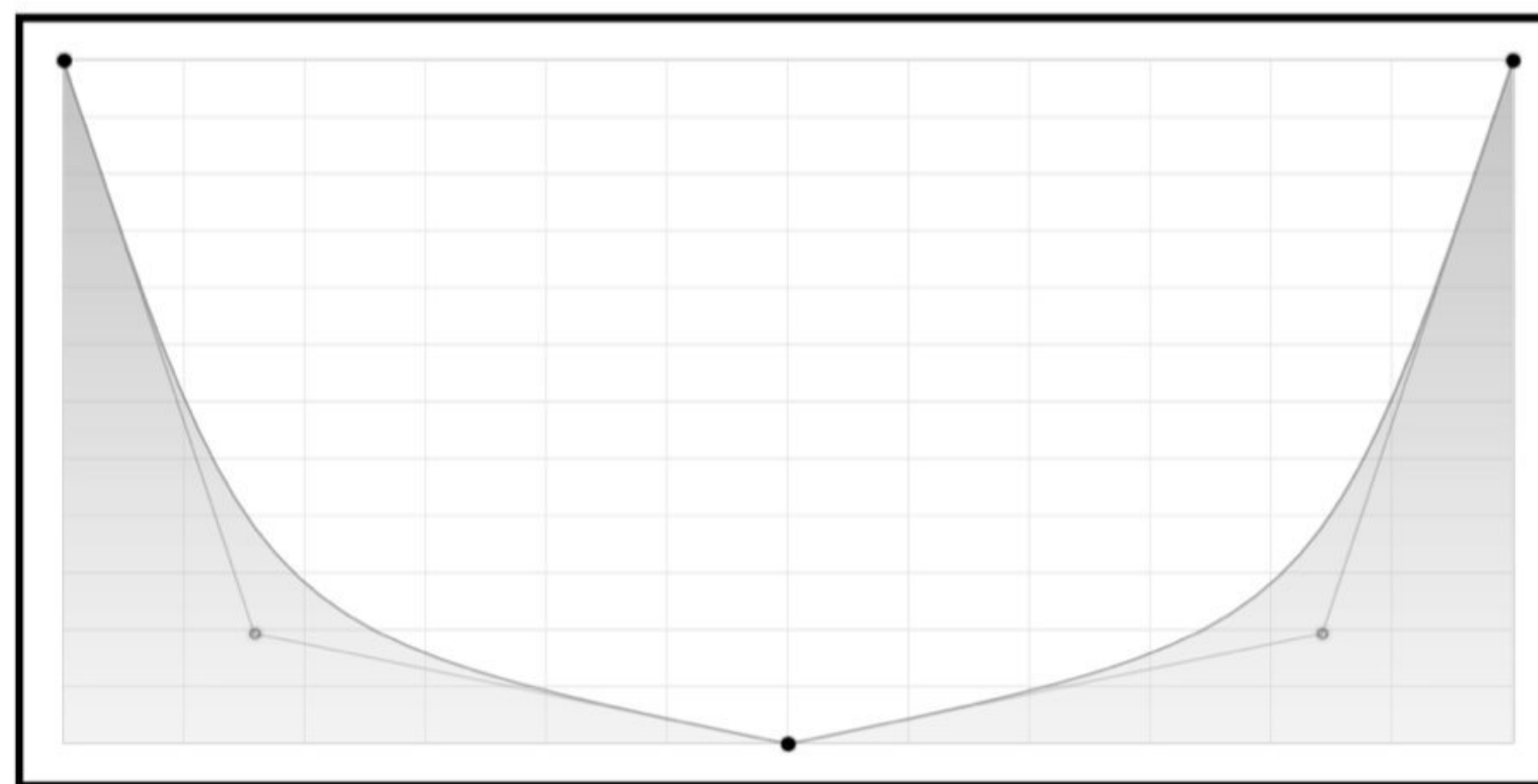




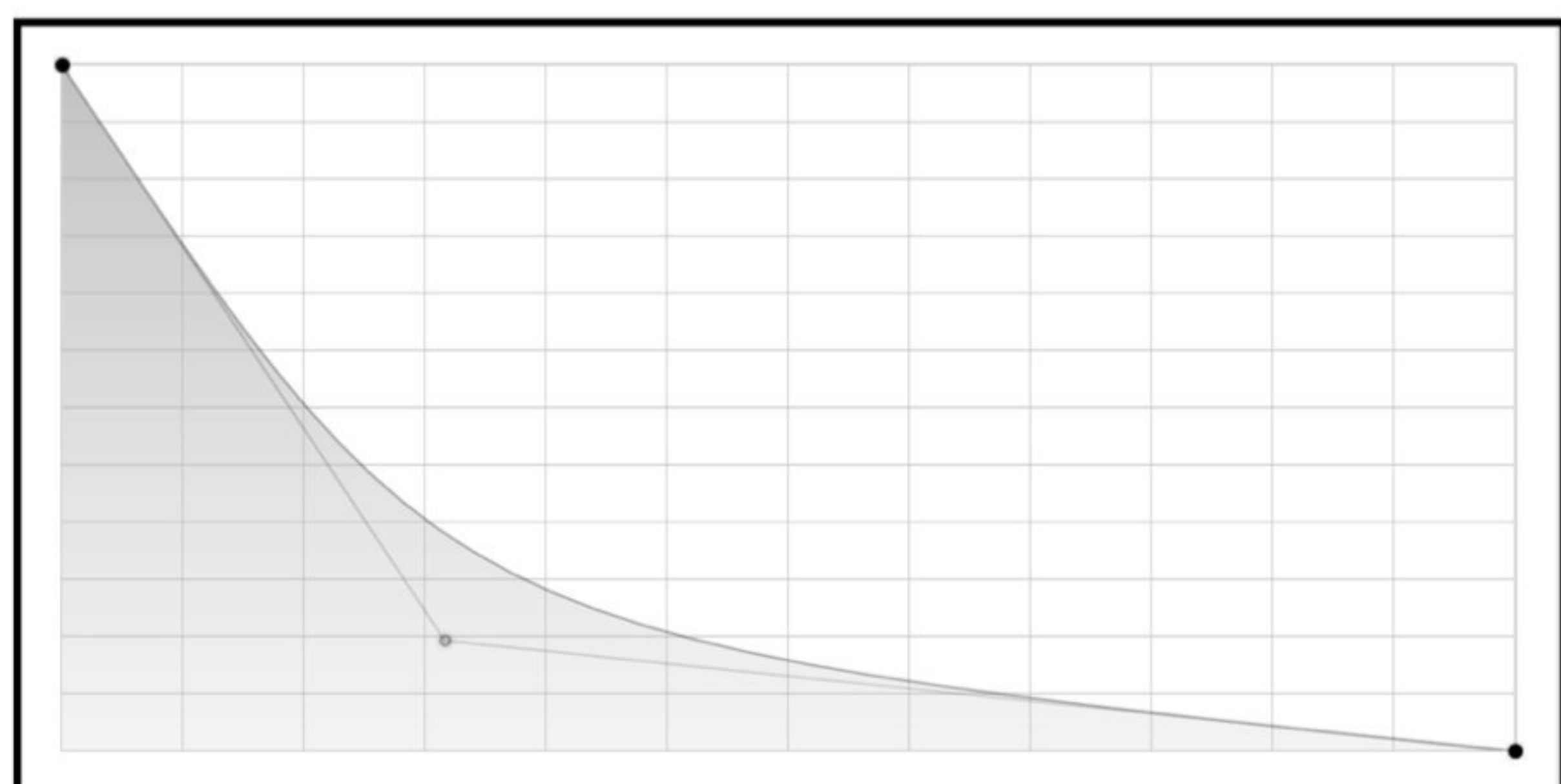
Cette fonction double la courbe en miroir.



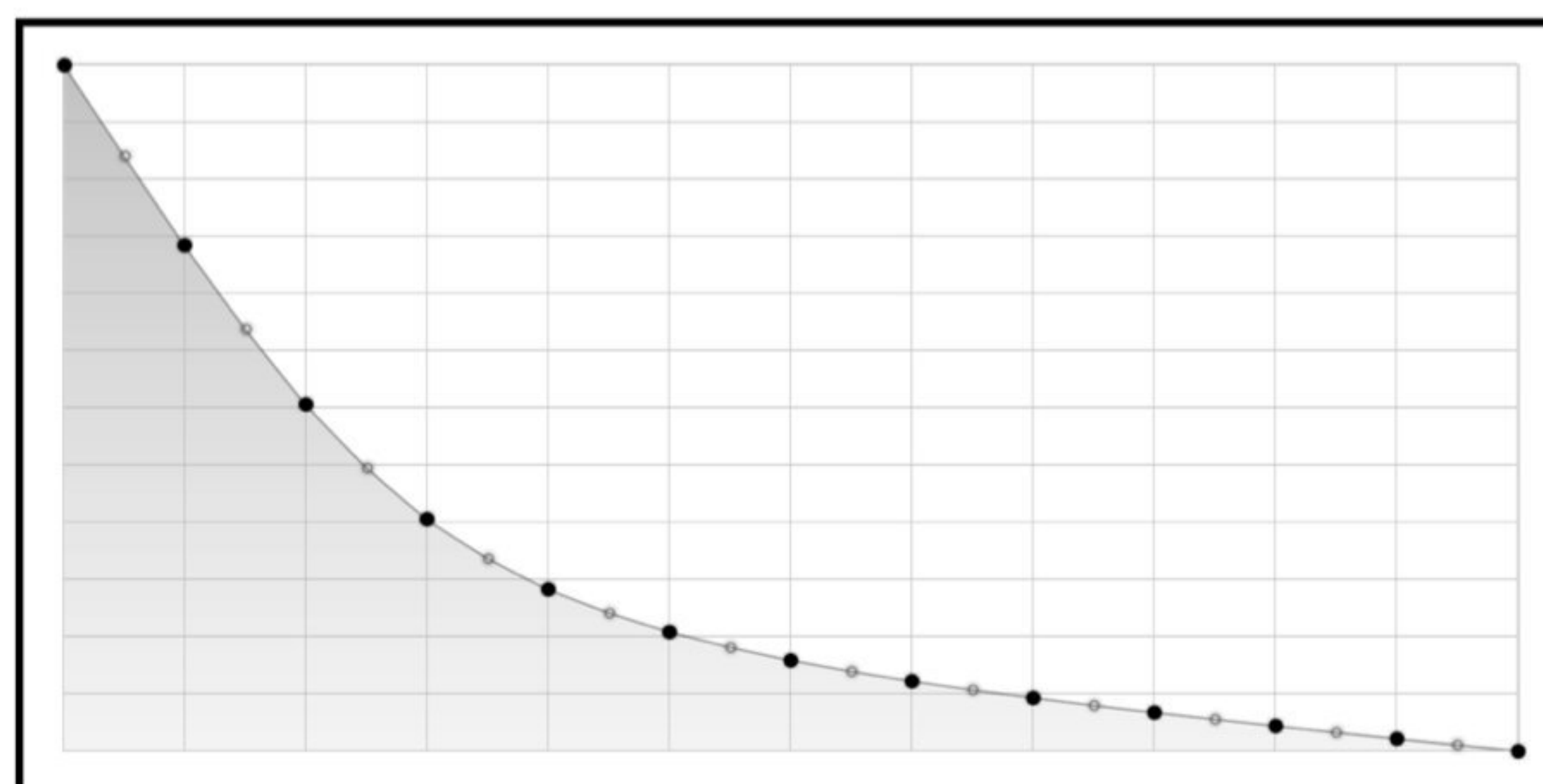
...



Cette fonction simplifie la courbe. Pour executer cette fonction sur toutes les courbes, presser la touche ALT du clavier, et presser SHIFT pour hacher la courbe sur la grille verticale X.



...

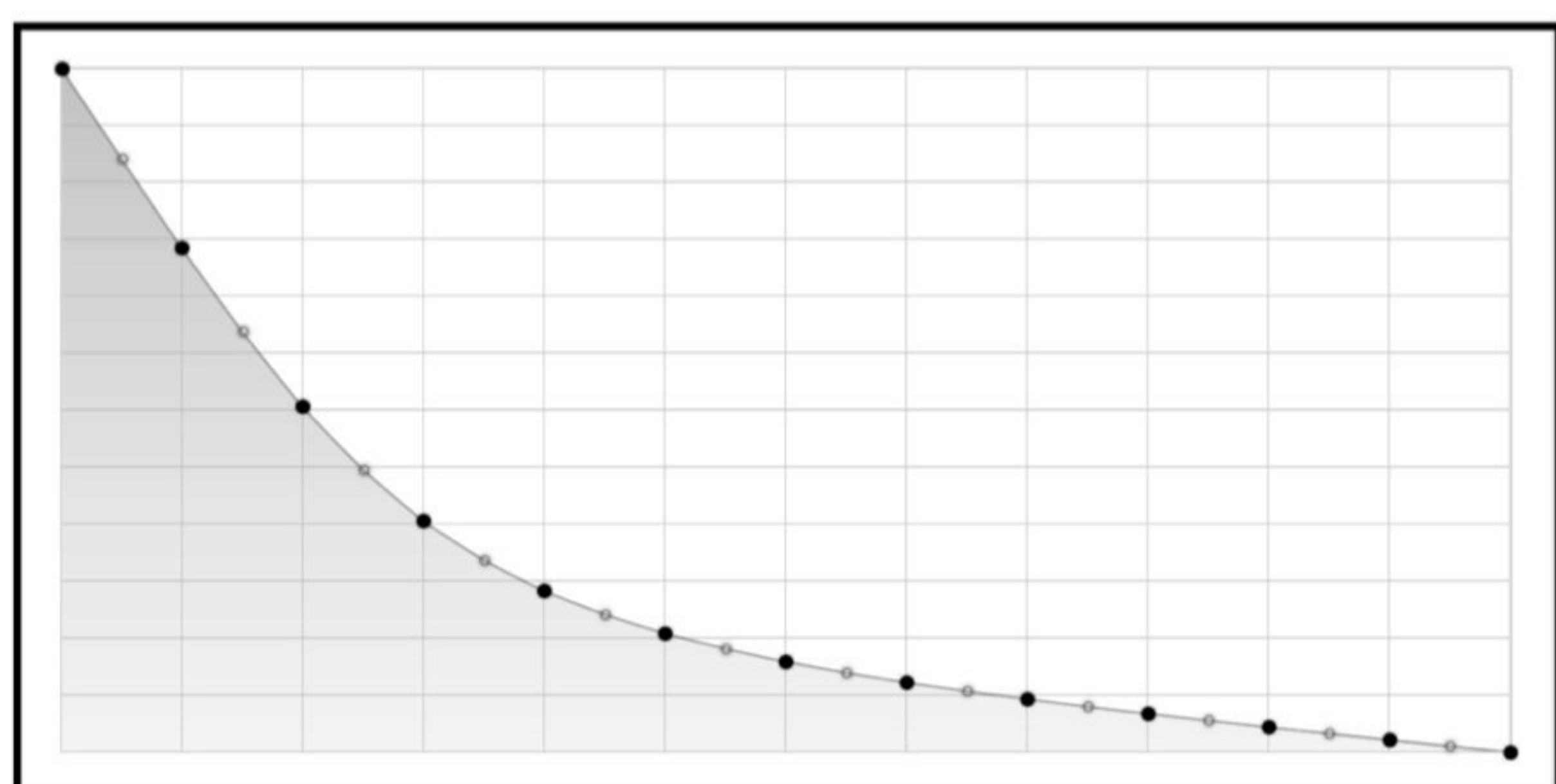


Cette fonction va optimiser toutes les courbe de manière à ce que les morphing fonctionnent au mieux.

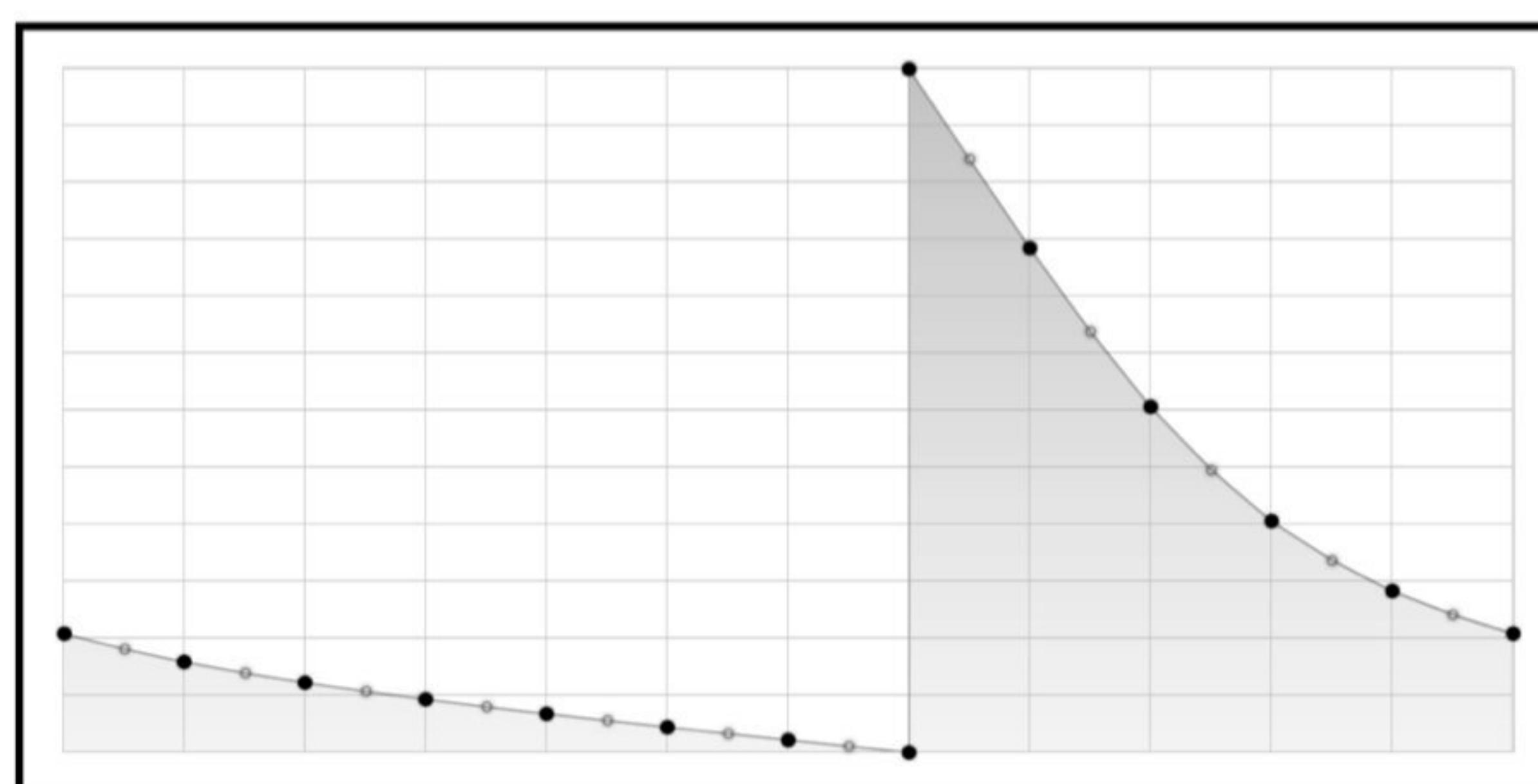
Utiliser SHIFT pour optimiser sur la grille X, et la touche ALT pour optimiser en gardant les points de toutes les courbes.



Cette fonction décale tous les points de la courbe vers la gauche.



...



Cette fonction décale tous les points de la courbe vers la droite.



RETOURNEMENT VERTICAL

Cette fonction inverse verticalement tous les points de la courbe.



BASCULEMENT HORIZONTAL

Cette fonction inverse horizontalement tous les points de la courbe.



COPIE

Cette fonction copie la courbe. La copie peut être utilisée dans le plugin avec la fonction de collage ou dans un autre plugin FKFX.



PÂTE

Cette fonction colle la courbe précédemment copiée.



Load

CHARGE

Cette fonction ouvre l'explorateur de courbe pour charger de nouveaux morphings.



Save

SAUVER

Cette fonction sauvegarde l'ensemble des courbe sous forme d'un morphing.



Undo

ANNULER

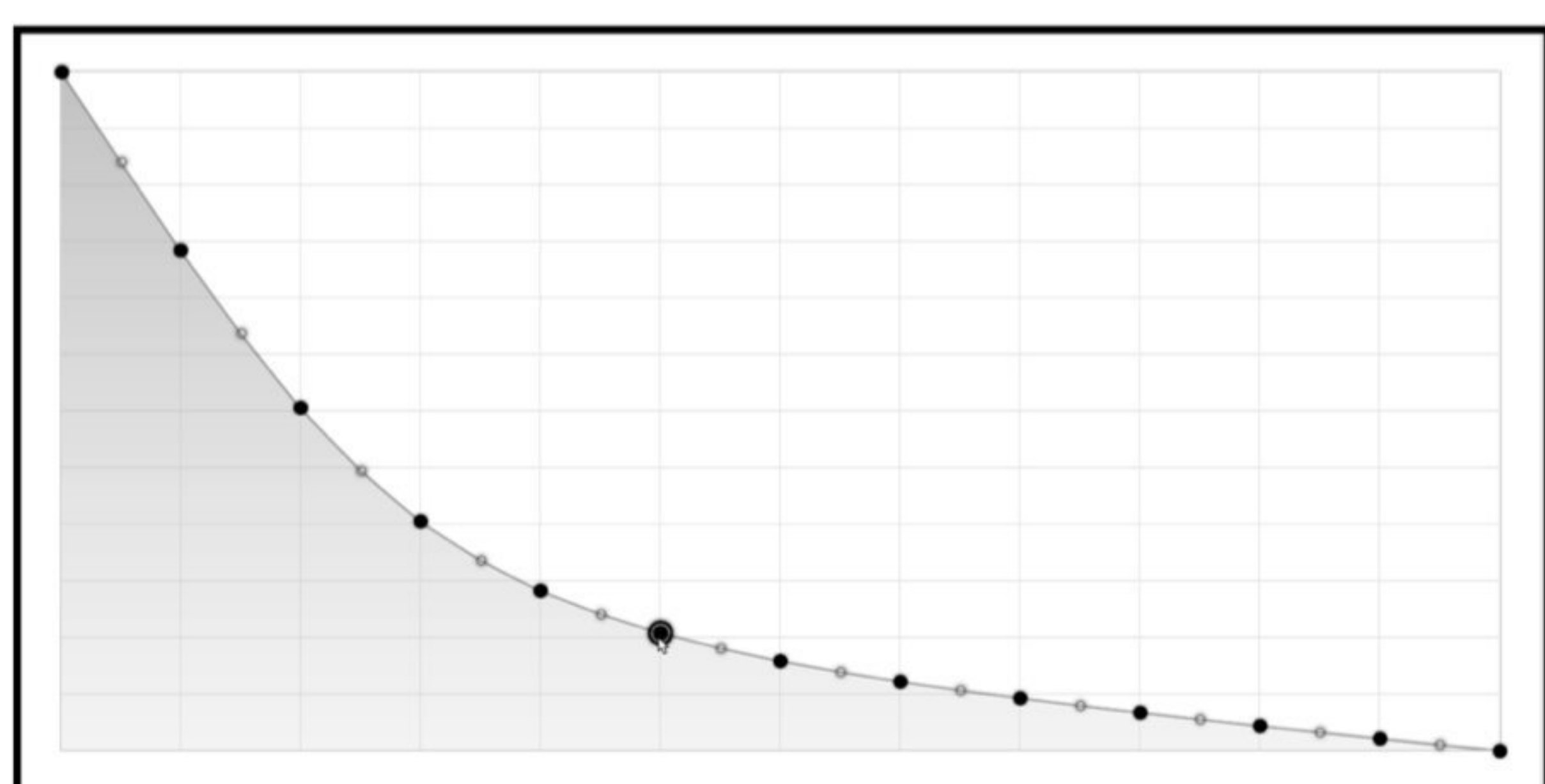
Cette fonction annule le précédent changement de courbe.



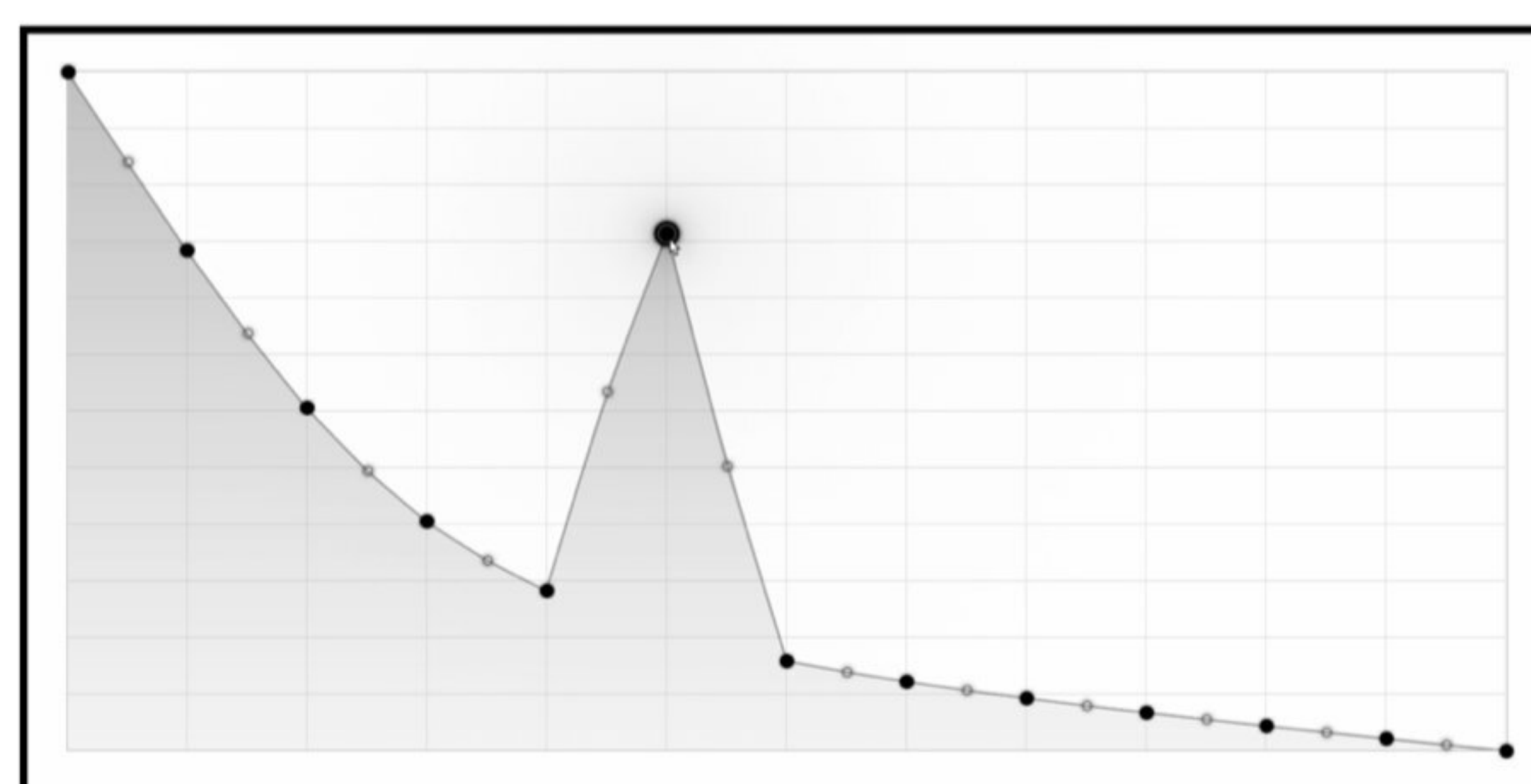
Points

POINT DE GLISSEMENT

Cliquer pour déplacer le point (ou les points). Vous pouvez l'effacer en cliquant sur le point sans le déplacer.



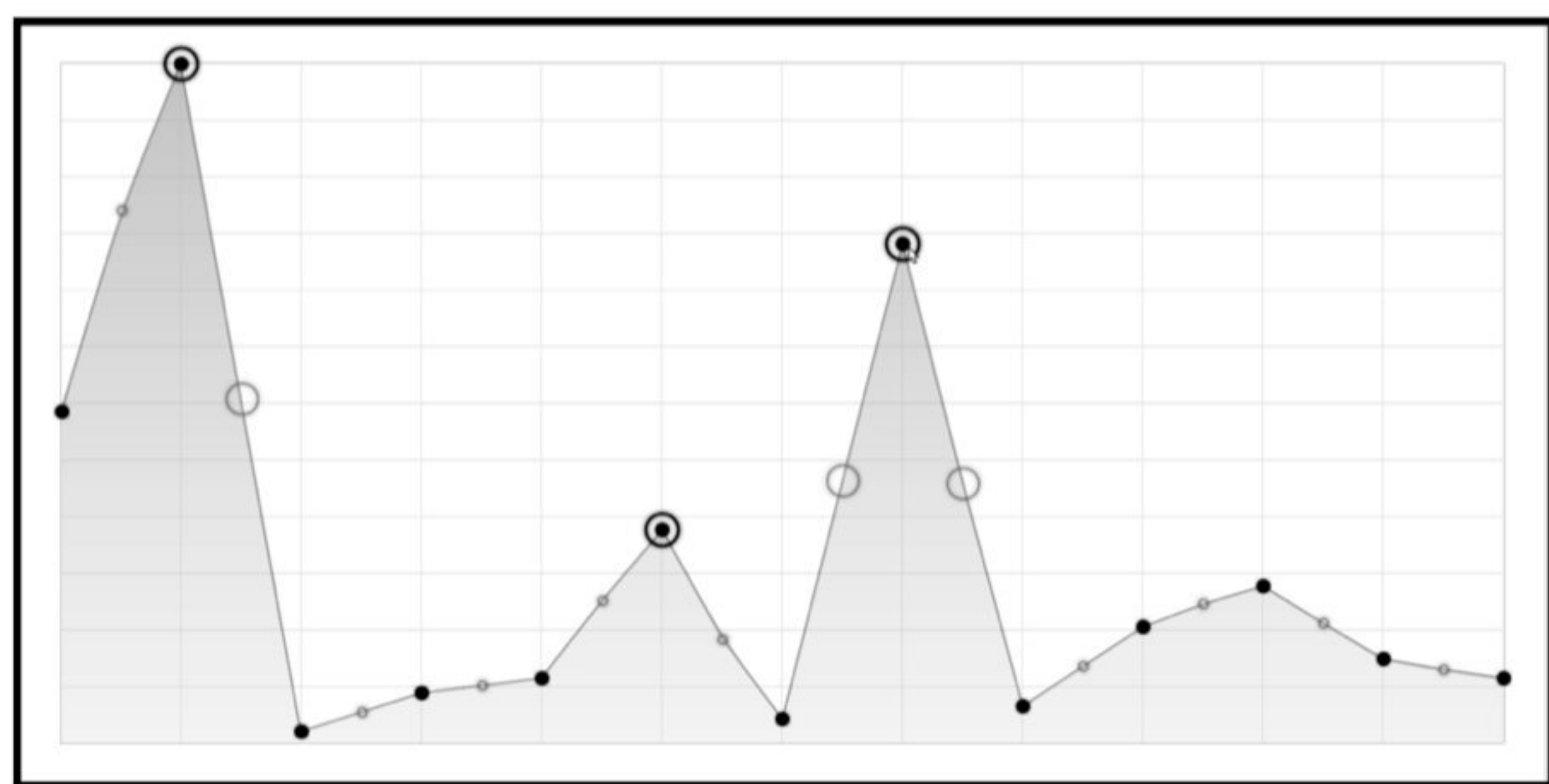
...



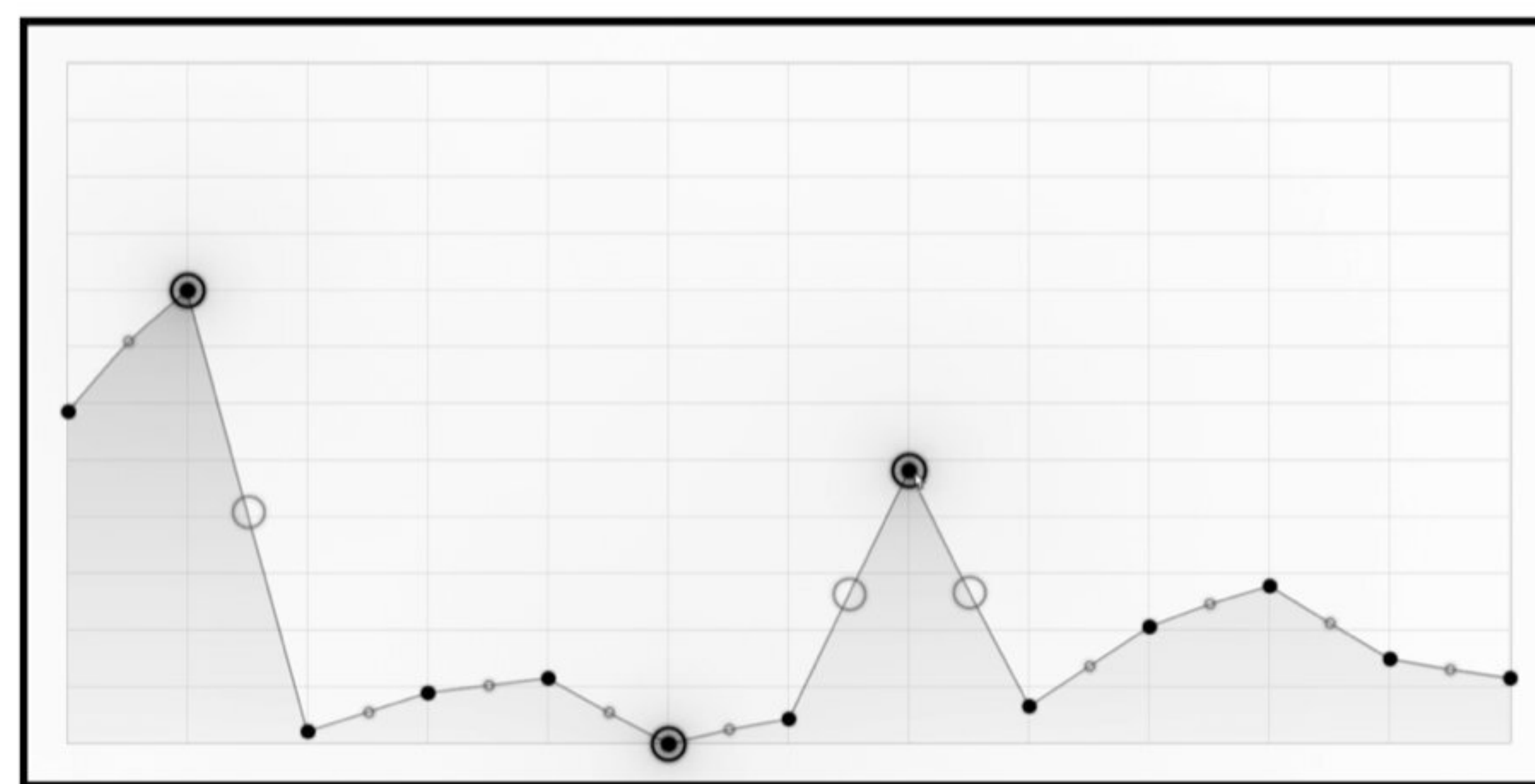
Points

FAIRE GLISSER LES POINTS SÉLECTIONNÉS

Cliquer et déplacer la souris pour déplacer les points sélectionnés. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner les points sur la grille.



...



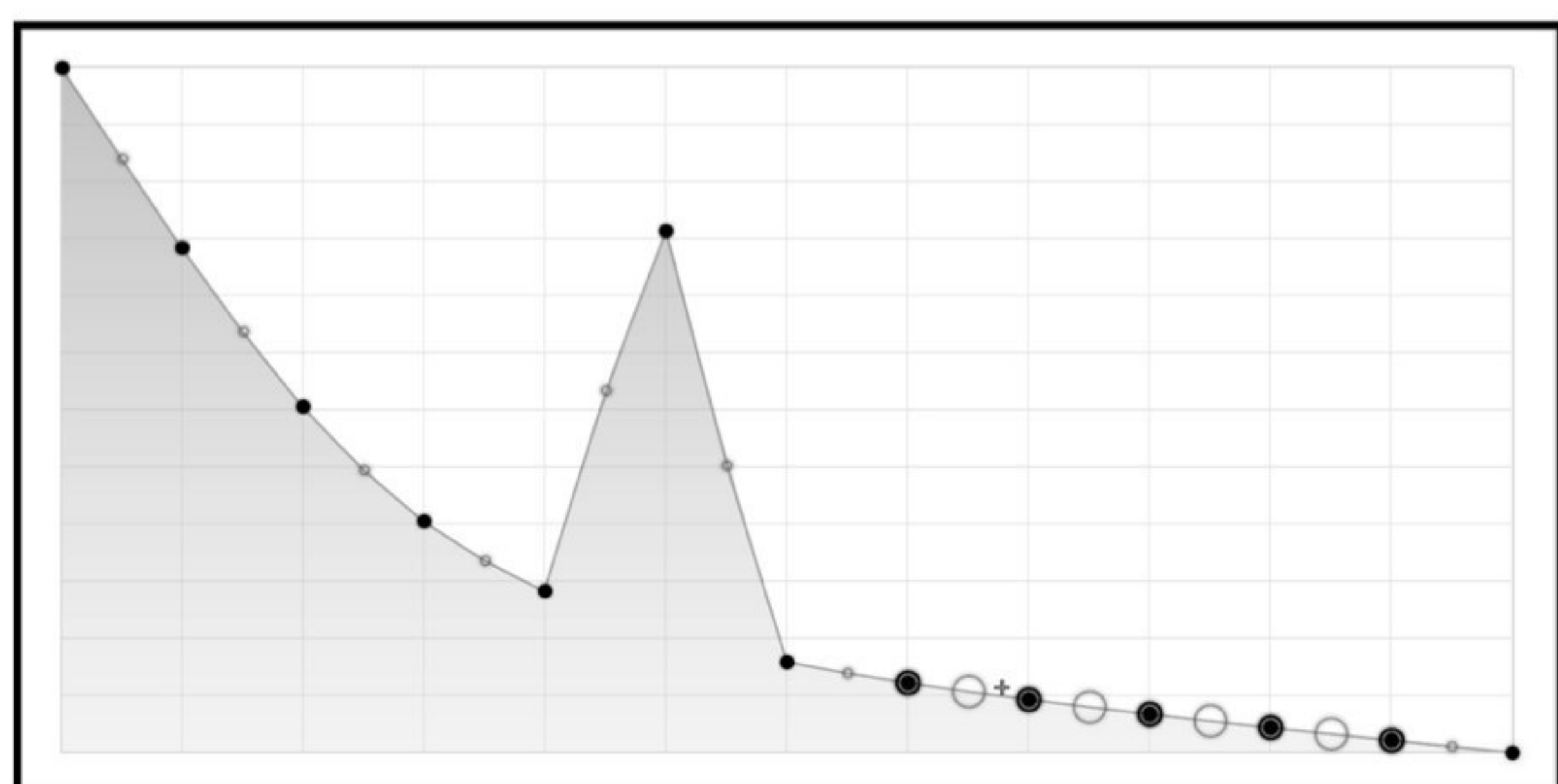


Deplacer la souris pour bouger les points.

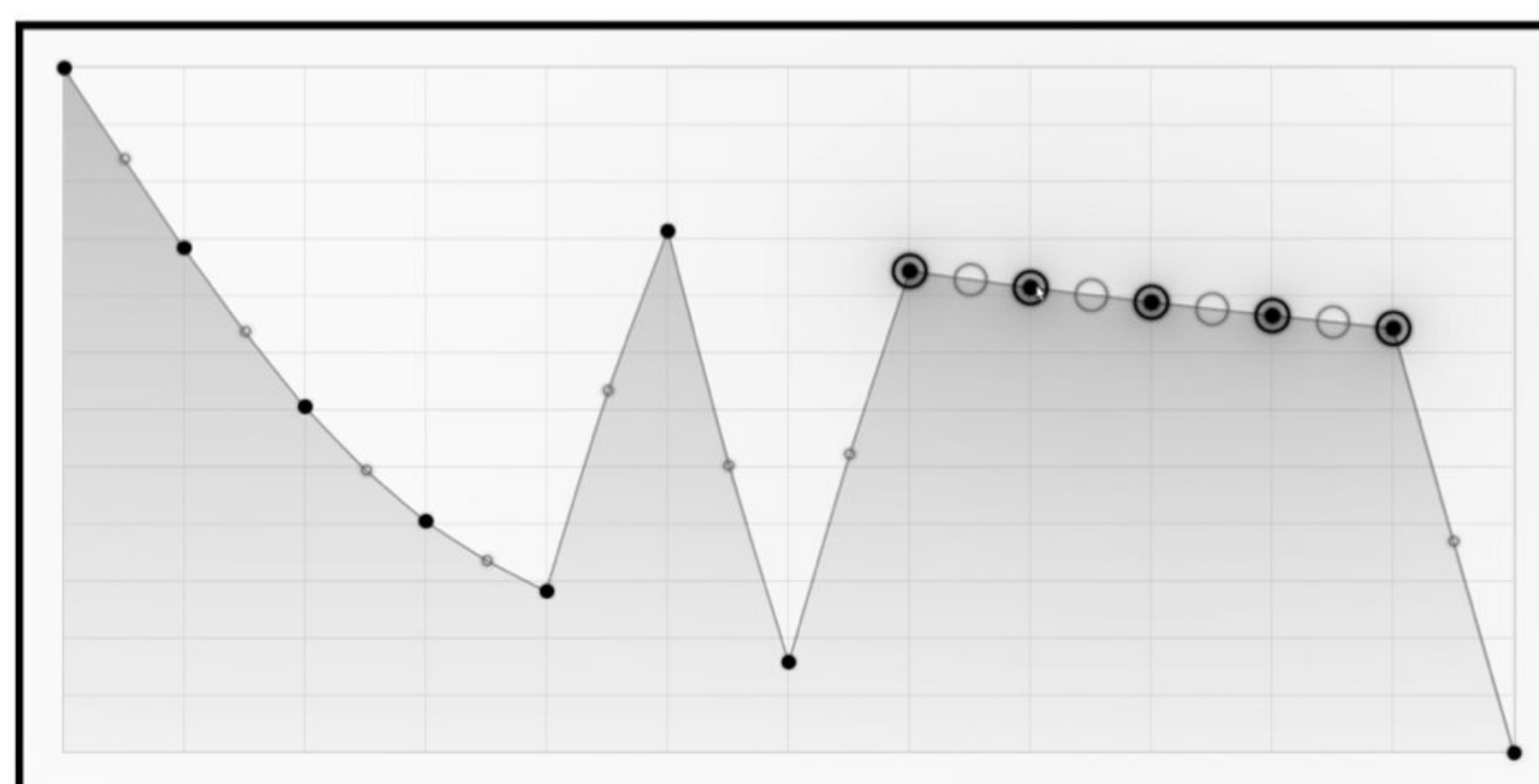
Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner les points sur la grille.

Vous pouvez également secouer les points selectionnés pour desactiver l'alignement à la position de depart (dans ce cas l'écran va flasher).

Secouer à nouveau pour activer de nouveau l'alignement à la position de depart.



...

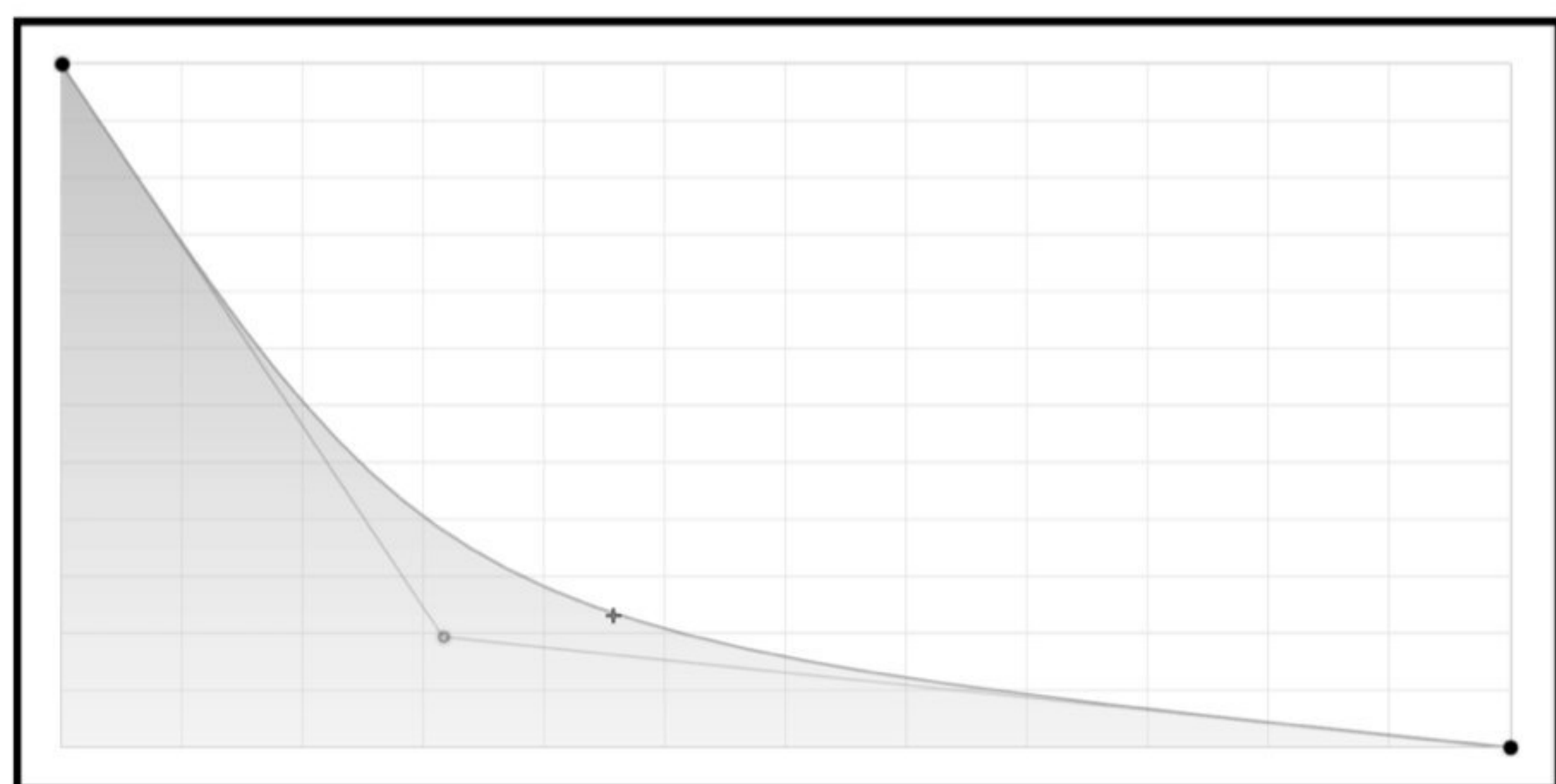


Vous pouvez cliquer et déplacer la souris pour dessiner une nouvelle courbe alignée sur la grille.

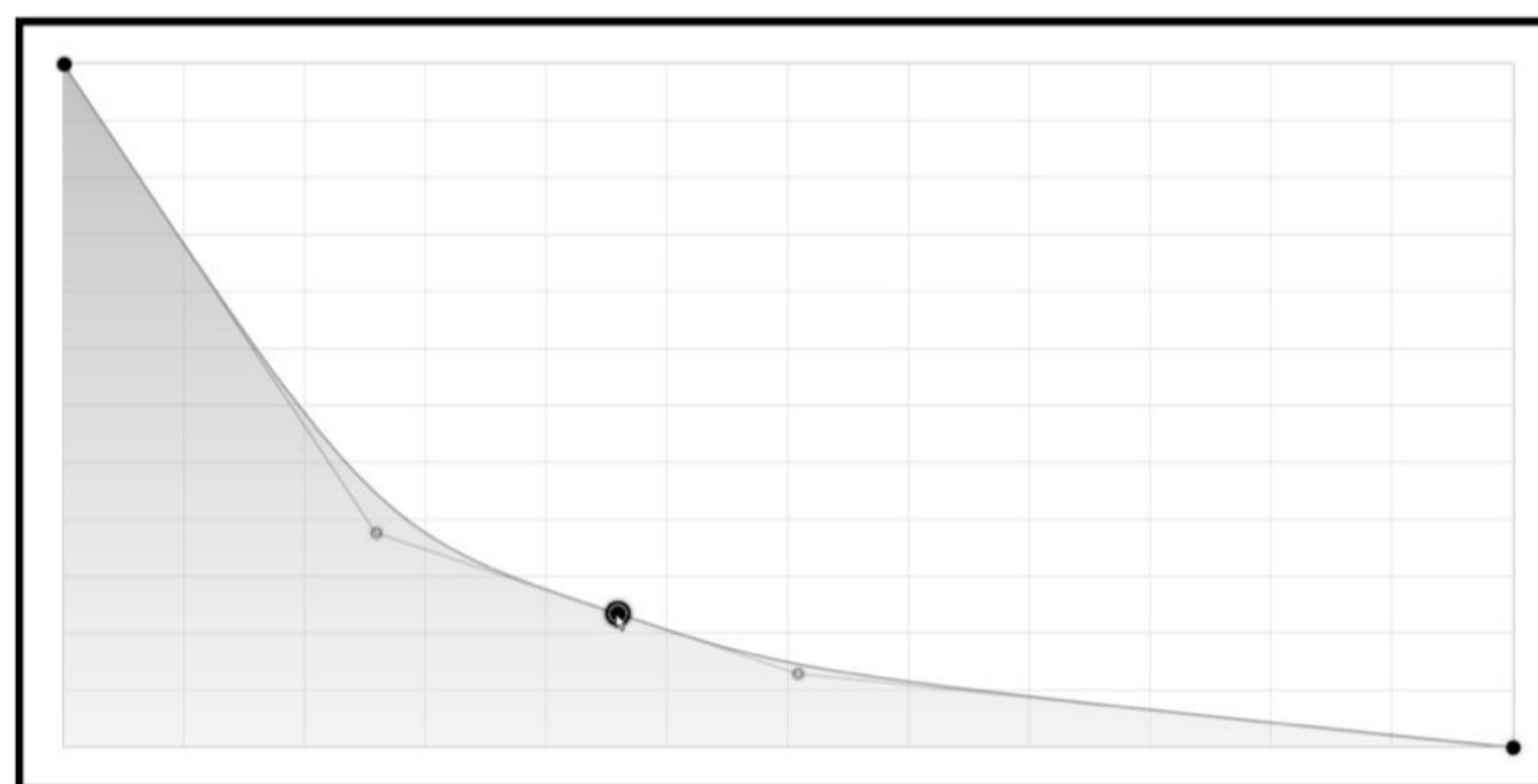
Utiliser la touche de clavier ALT pour dessiner en forme d'escalier, et utiliser la touche de clavier CMD sur MAC ou CTRL sur PC pour dessiner une courbe lisse.



Cliquer sur la courbe pour ajouter un point supplémentaire sur la courbe. Le curseur prend alors la forme d'une croix.

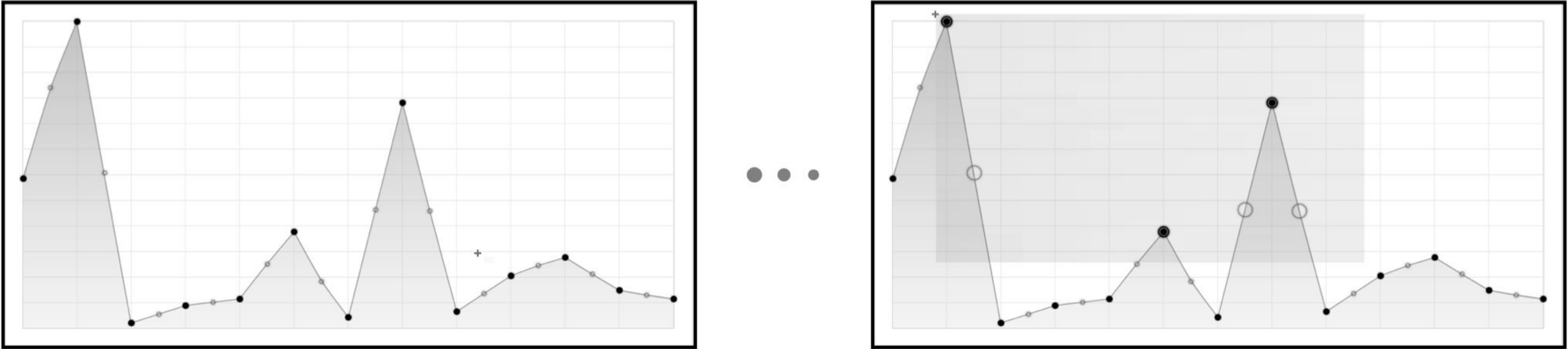


...



Cliquer et deplacer la souris pour étendre la selection, les points contenus seront sélectionnés.

Utiliser la touche de clavier SHIFT pour selectionner plus de points. Une fois les points sélectionnés vous pouvez double cliquer avec la souris pour les effacer.

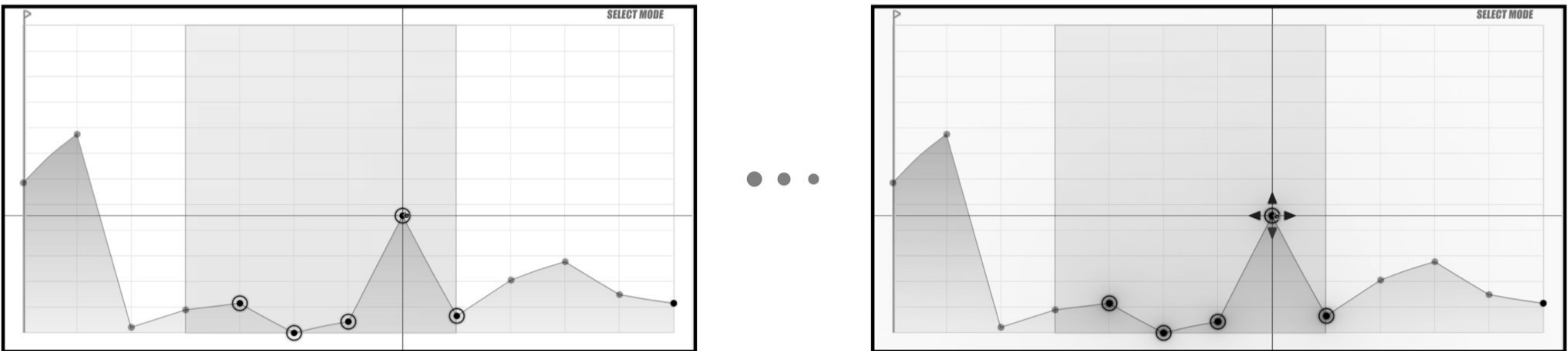


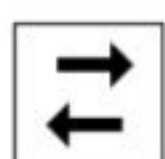
Deplacer la souris pour bouger la forme de la courbe.

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer à selectionner un bloc. Cliquer deux fois pour selectionner toute la courbe.

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer bouger les points. Deux mouvements sont possibles :

- mouvement horizontal : vous permet de décaler tous les point en fonction du point sélectionné,
- mouvement vertical : vous permet de décaler tous les point en fonction du point sélectionné, avec une possibilité de les pencher.



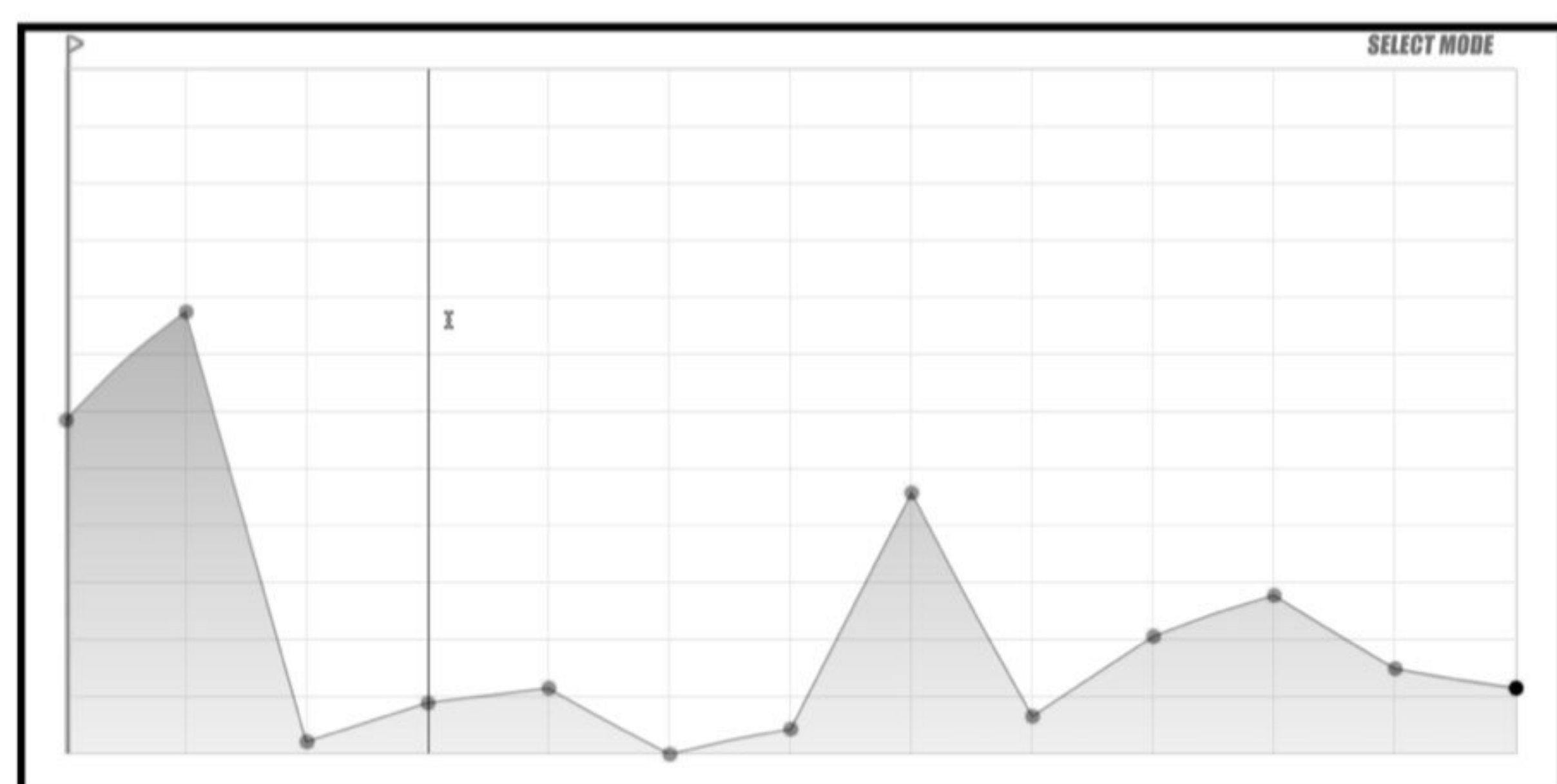


Select
& Rate

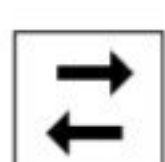
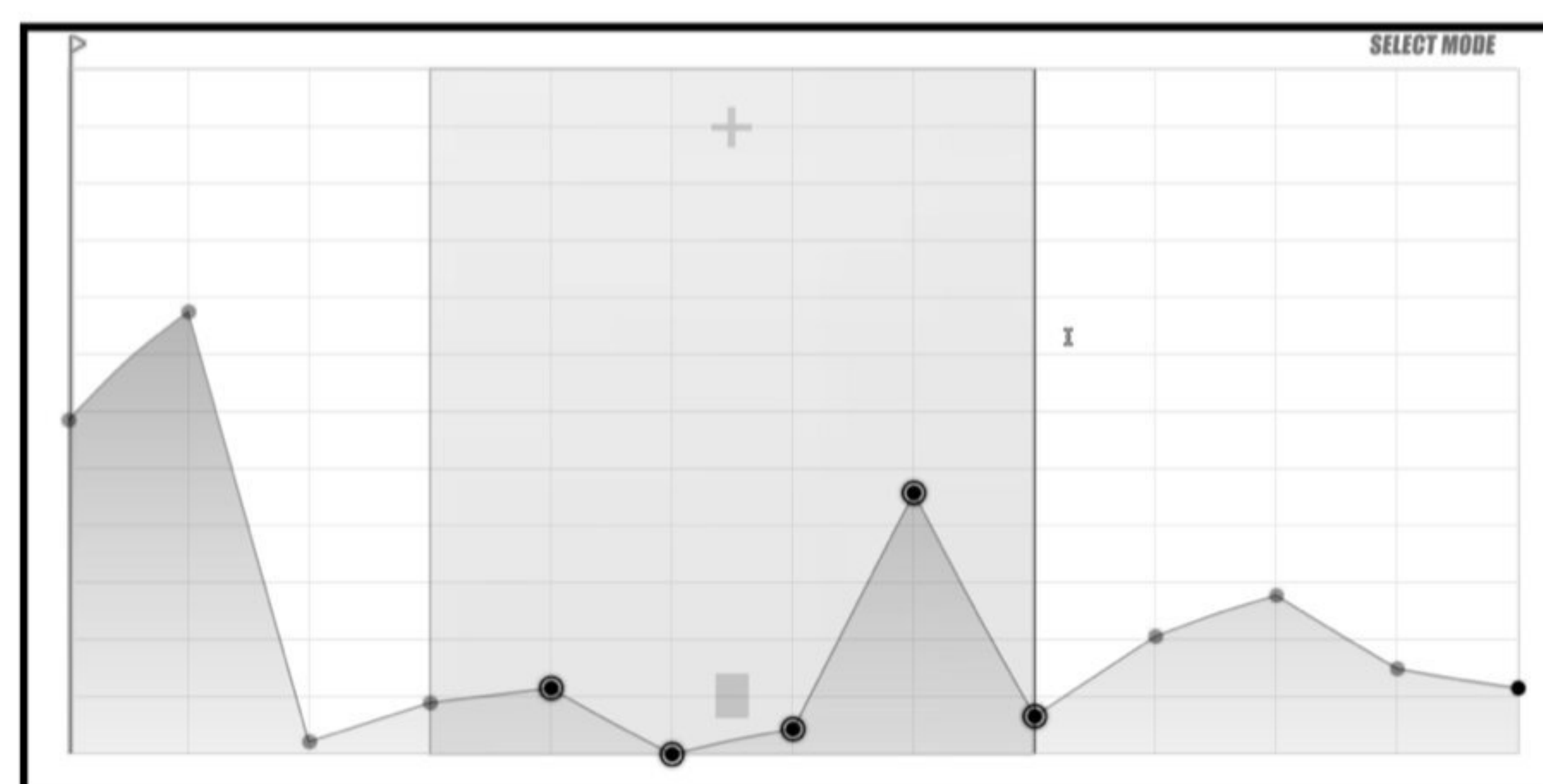
DÉPLACER SÉLECTIONNER

Deux mouvements sont possibles :

- mouvement horizontal : vous permet de décaler tous les point en fonction du point sélectionné,
- mouvement vertical : vous permet de décaler tous les point en fonction du point sélectionné, avec une possibilité de les pencher.



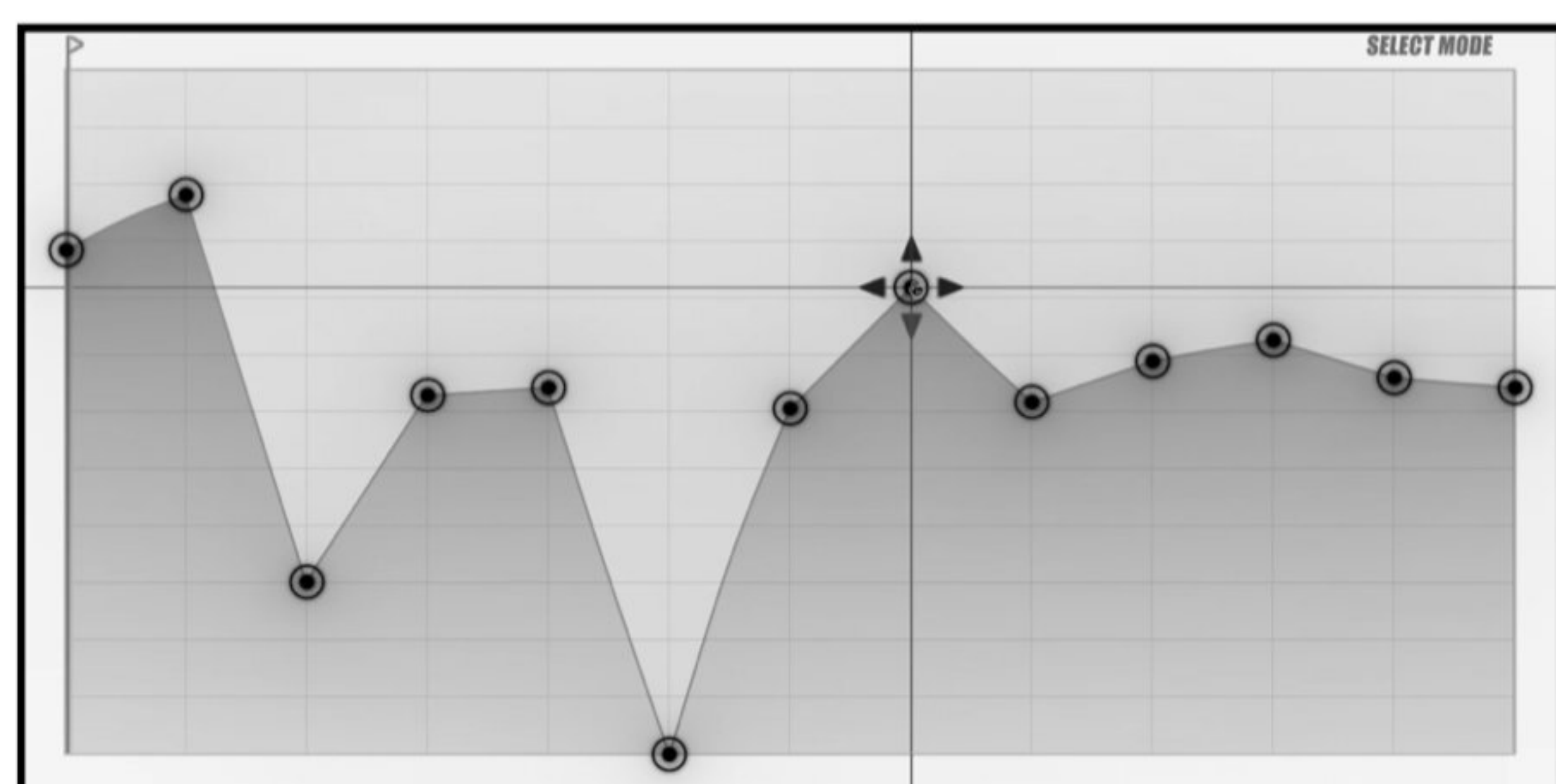
...



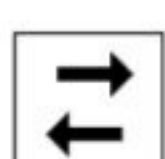
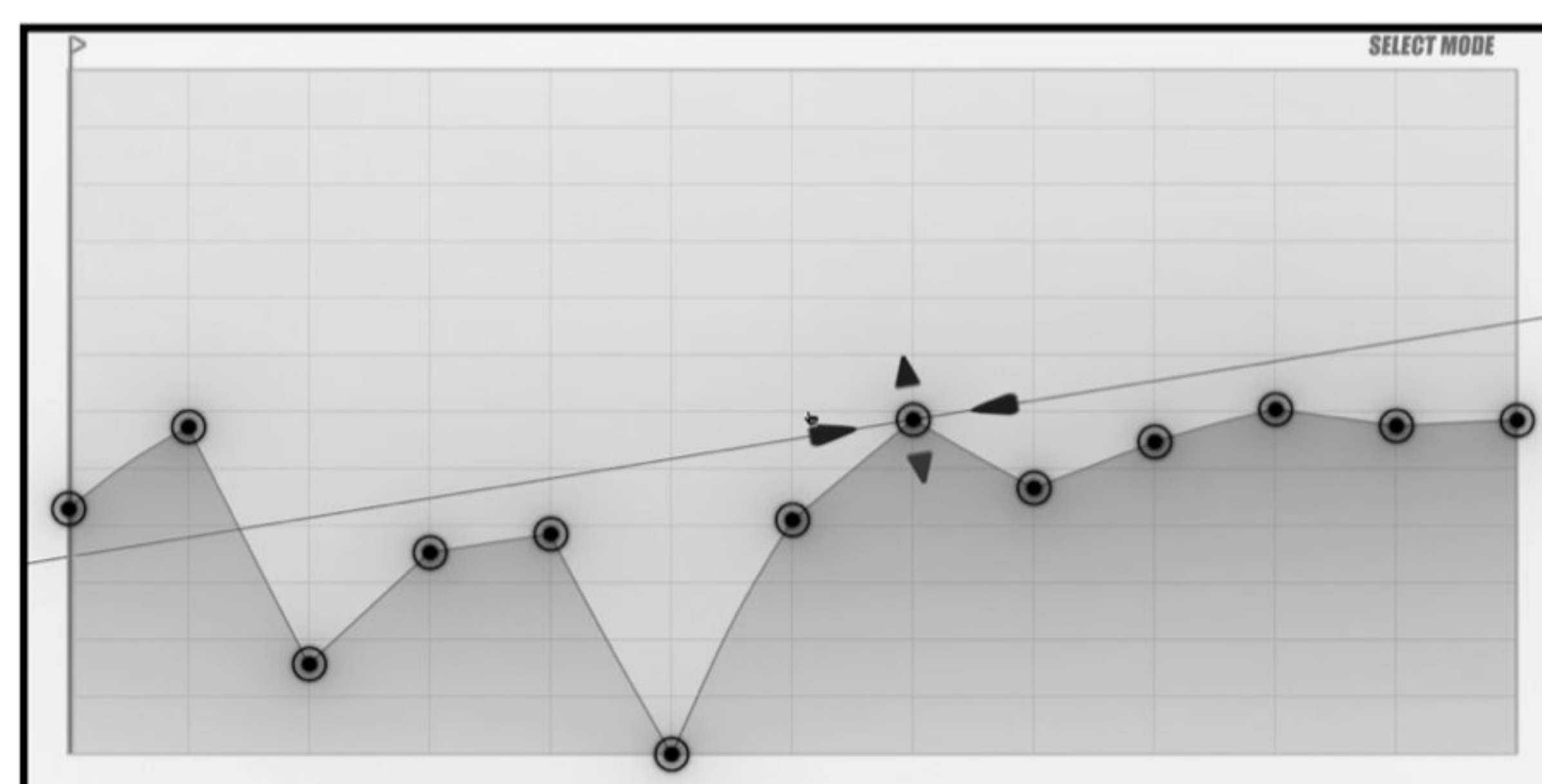
Select
& Rate

MOUVEMENT VERTICAL

Vous pouvez de décaler tous les point en fonction du point sélectionné, avec une possibilité de les pencher. Pour pencher la courbe il suffit de bouger la souris à gauche ou à droite. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner les points sur la grille.



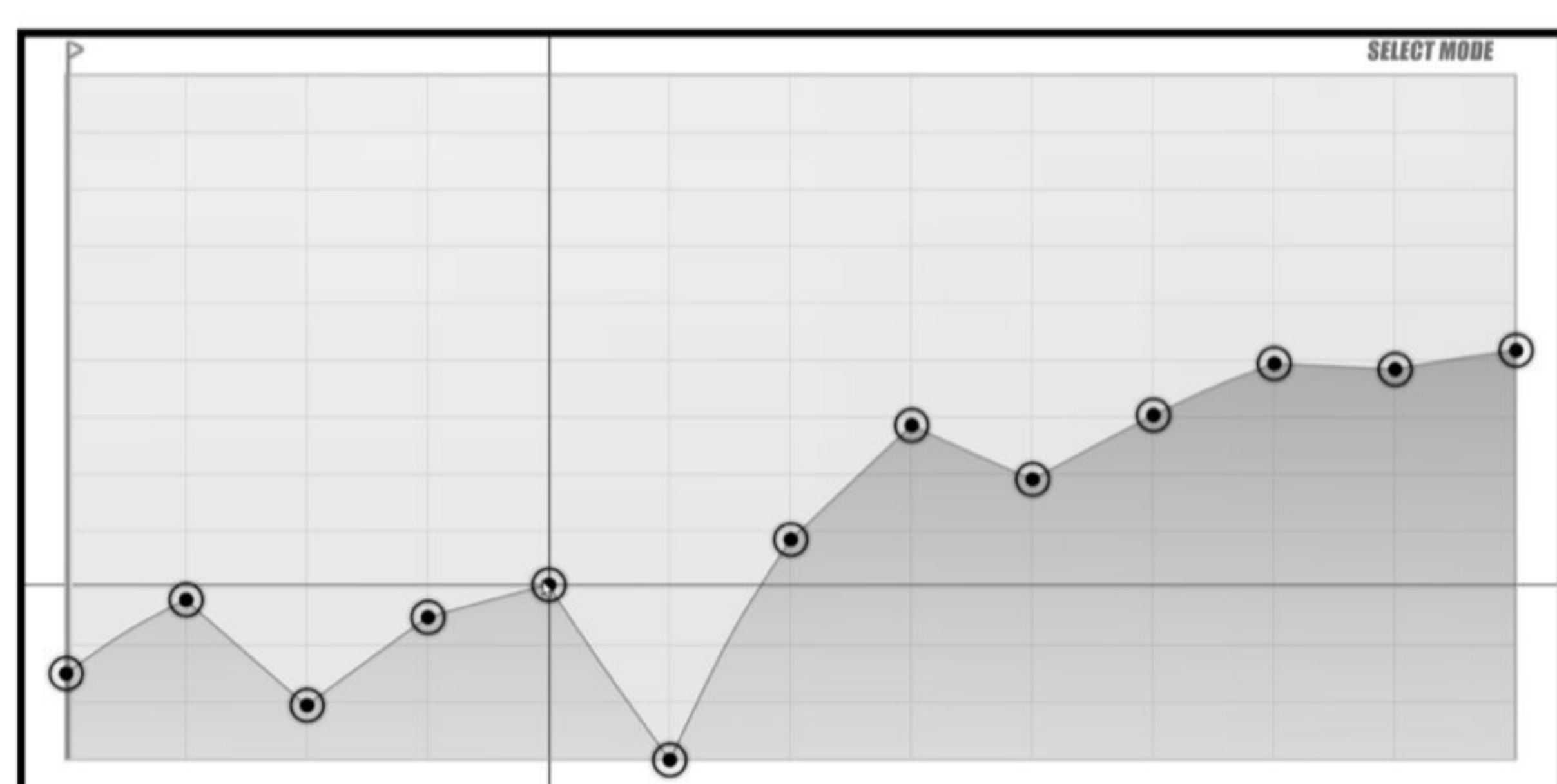
...



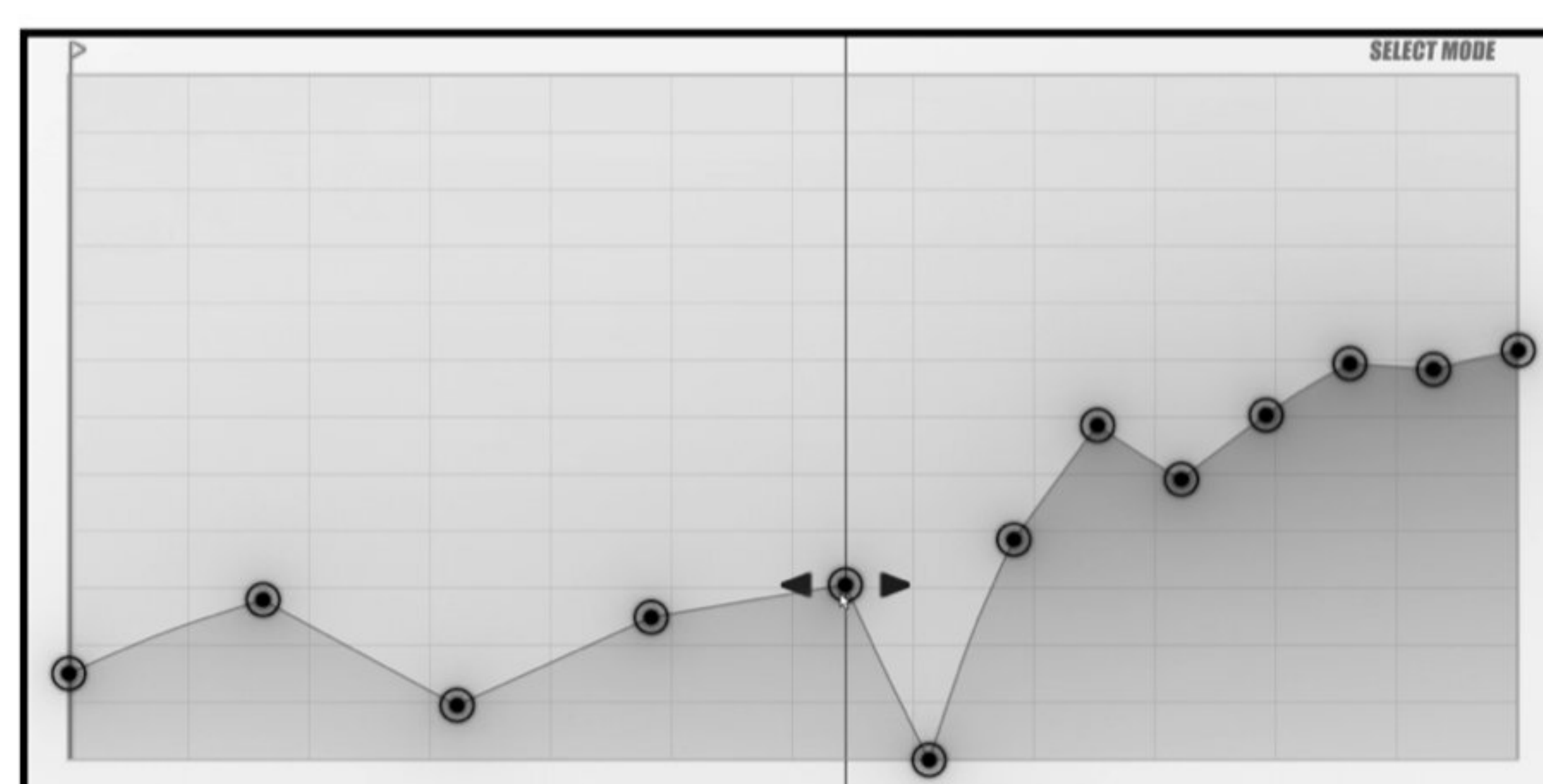
Select
& Rate

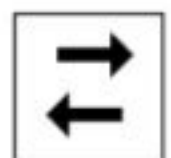
DÉPLACEMENT HORIZONTAL

Vous pouvez de décaler tous les point en fonction du point selection. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner les points sur la grille.



...

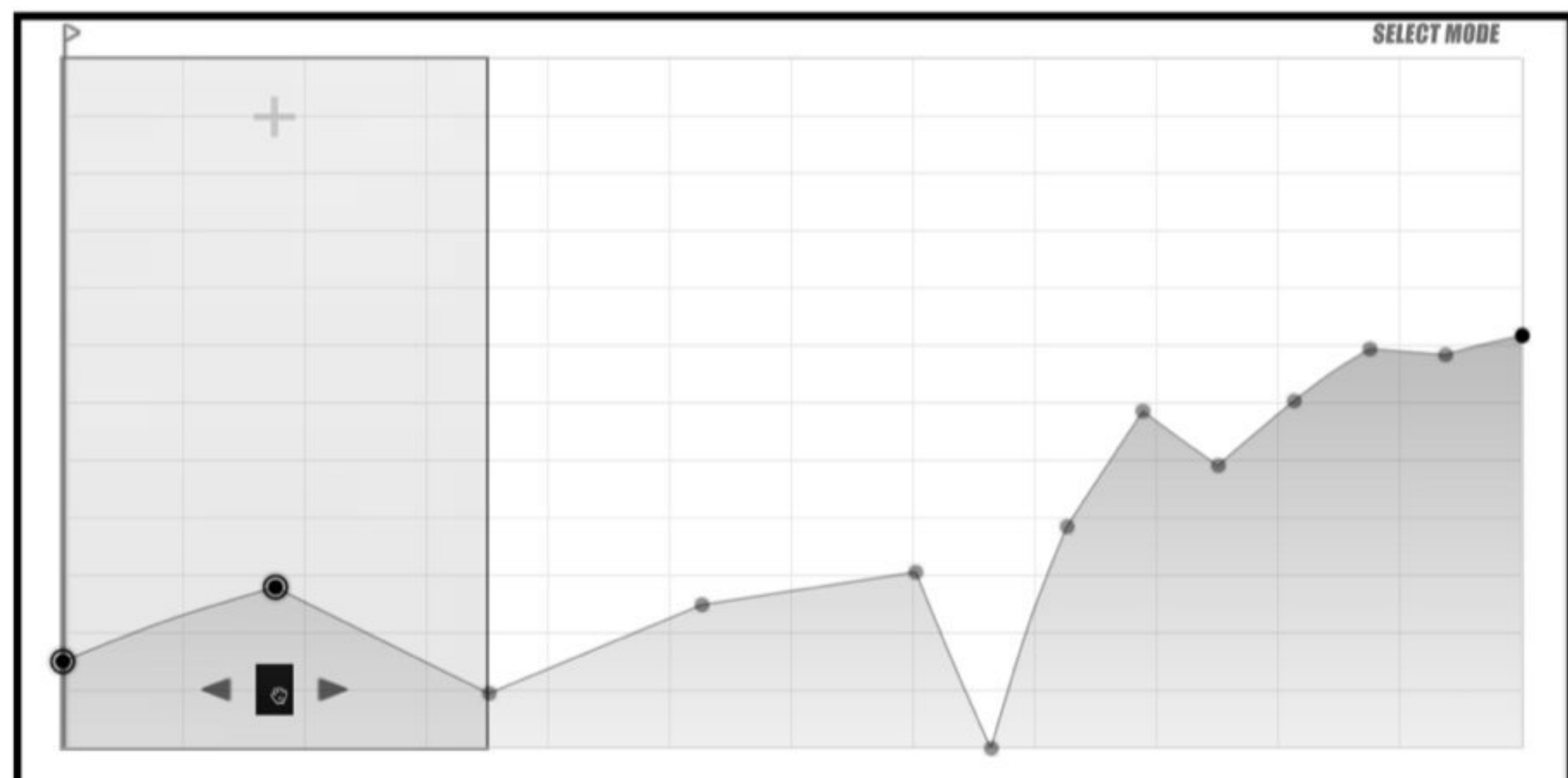




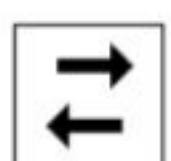
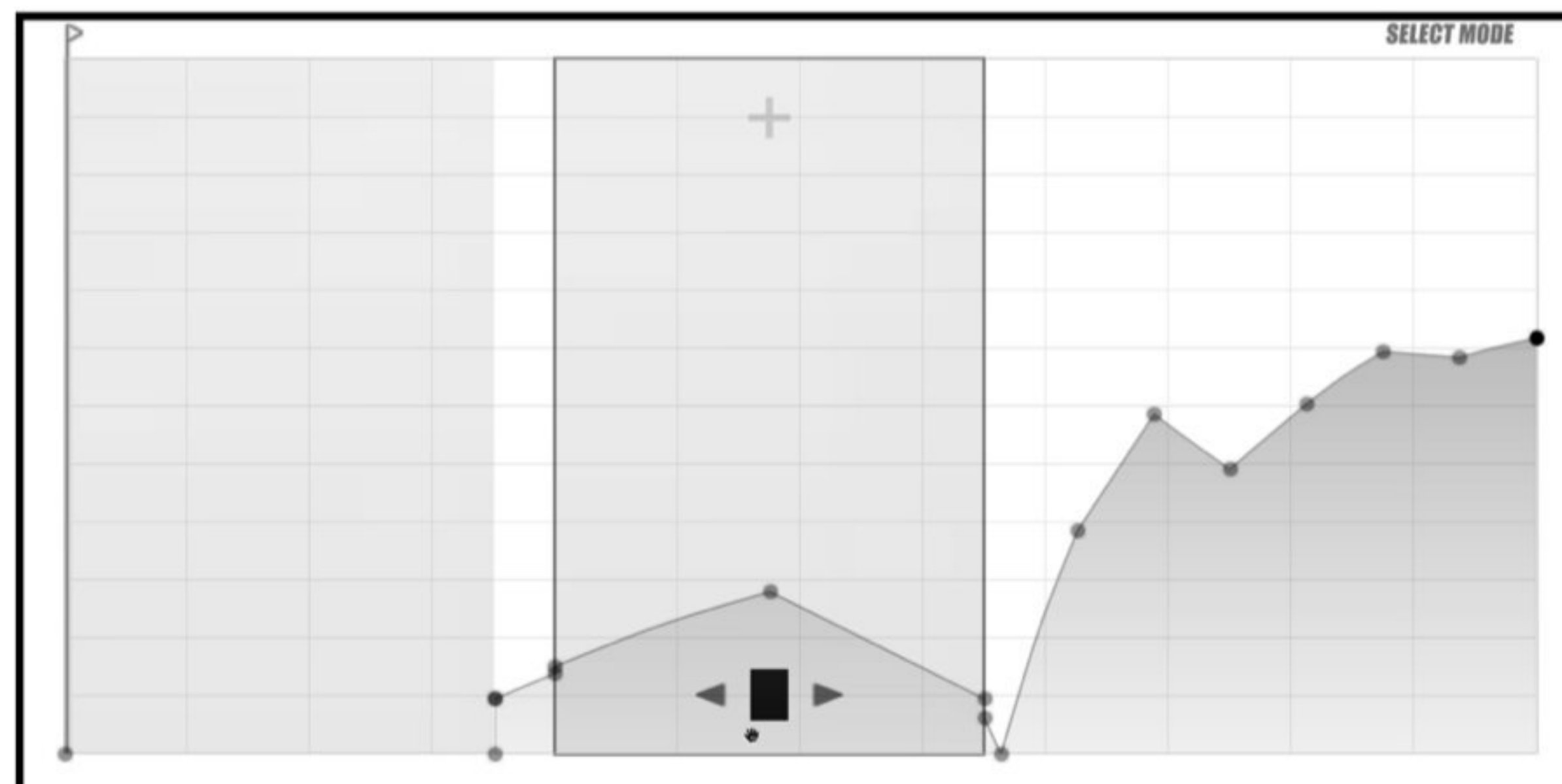
Select
& Rate

BLOC MOBILE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer bouger le bloc sélectionné. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



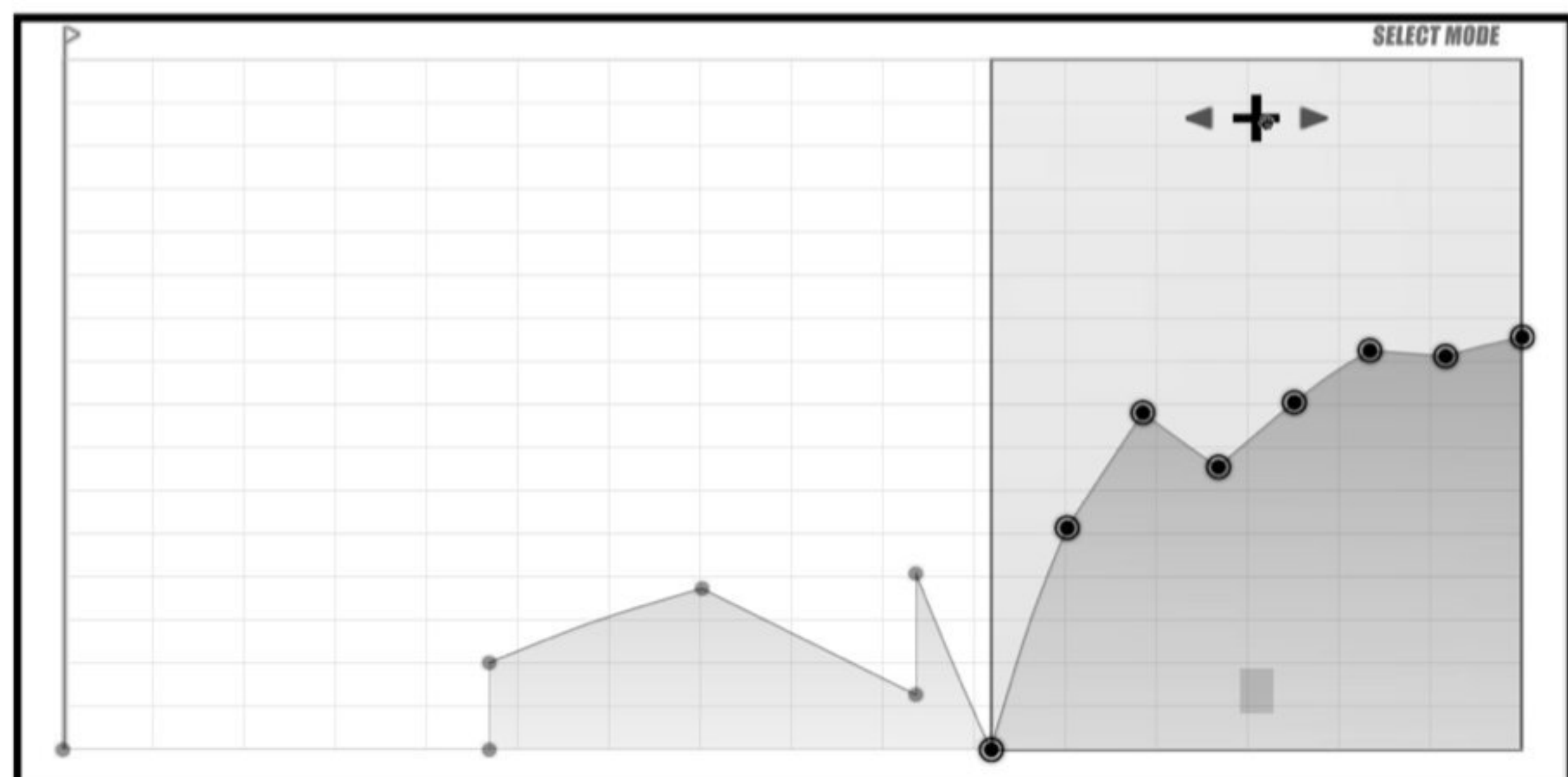
...



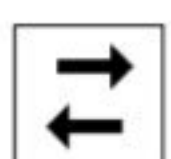
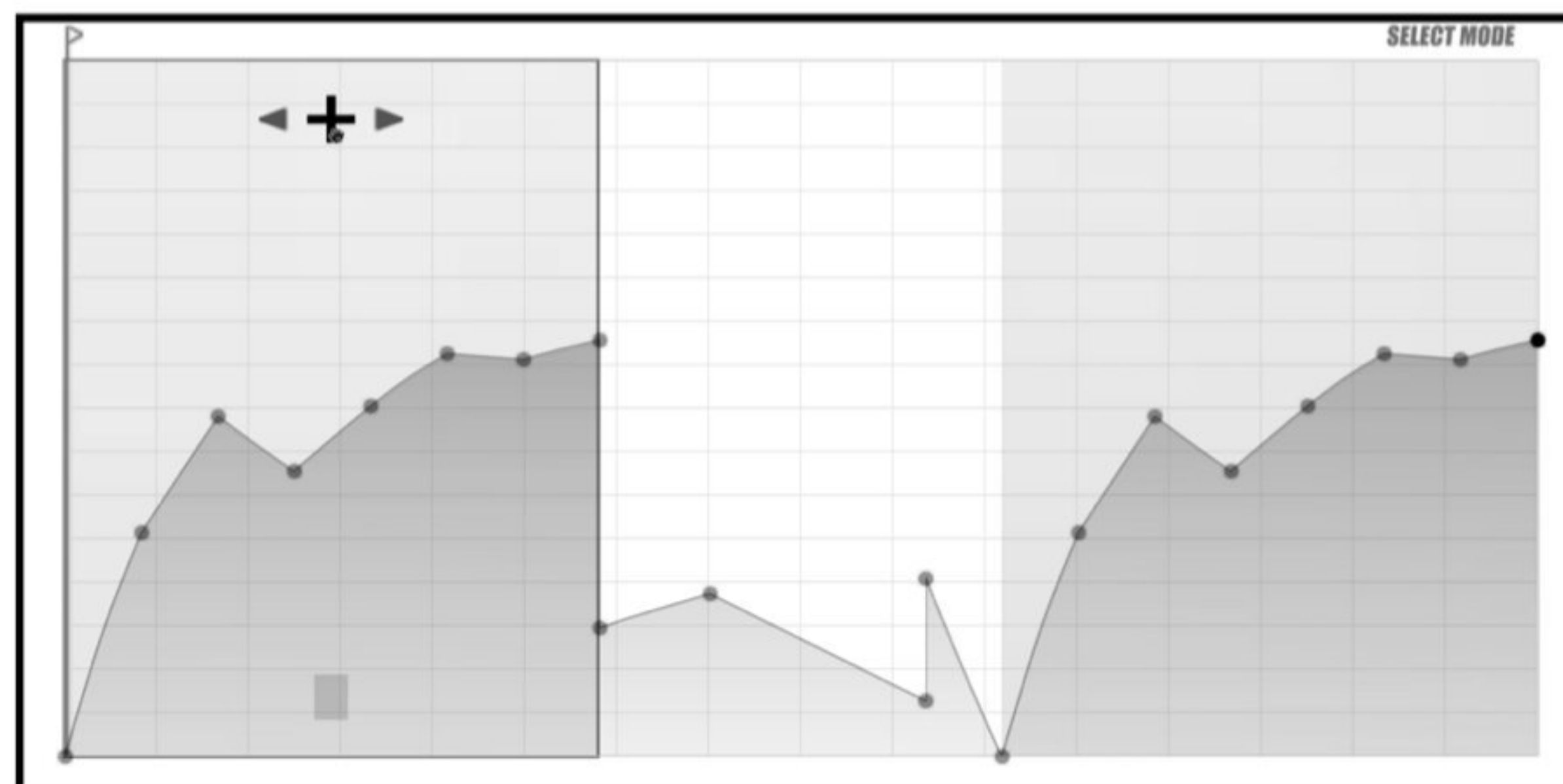
Select
& Rate

BLOC DE COPIE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer copier le bloc sélectionné. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



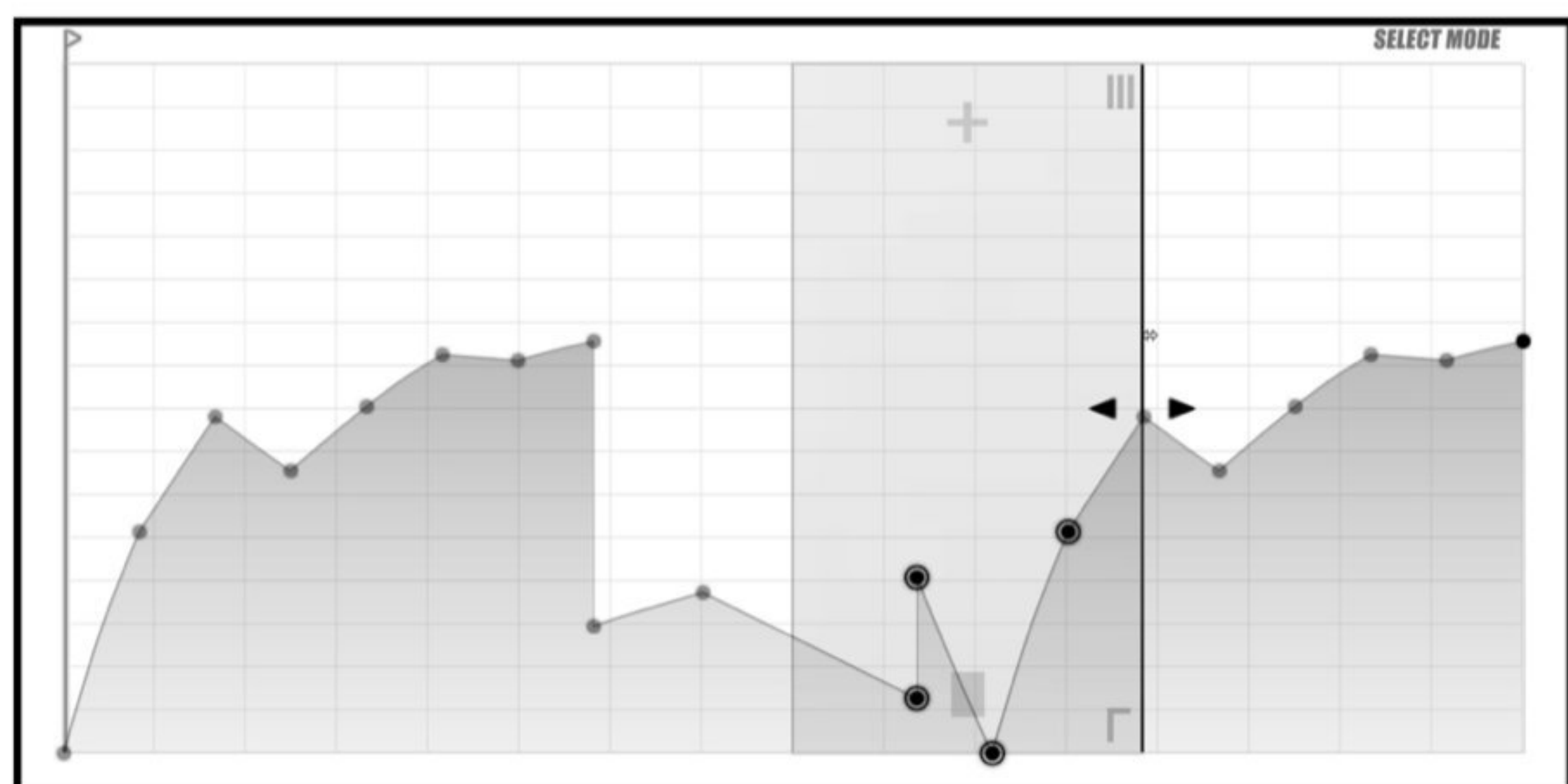
...



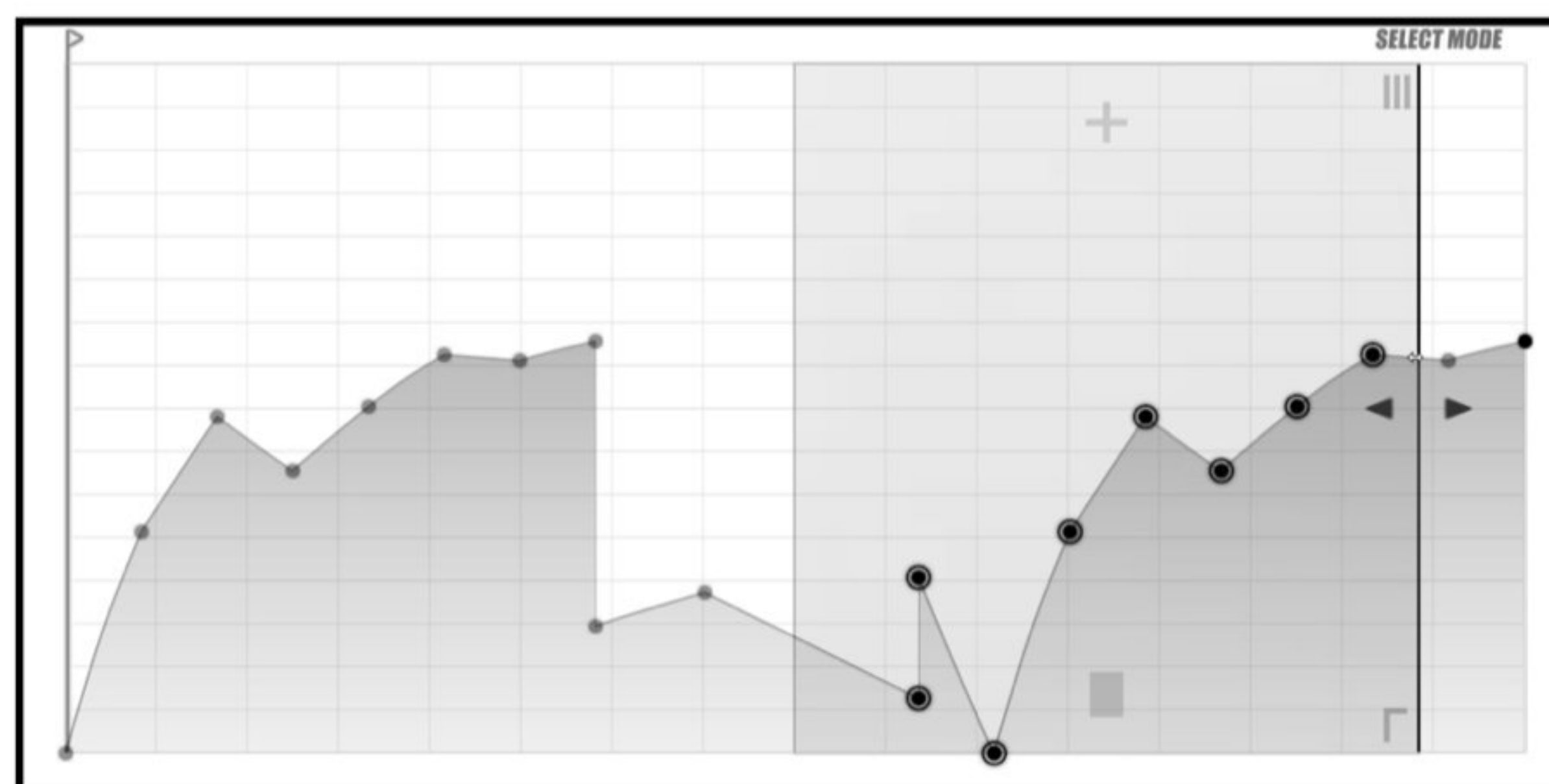
Select
& Rate

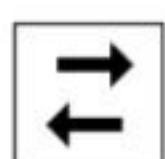
CHANGER LA SÉLECTION DE GAUCHE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer à changer la selection de gauche. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



...

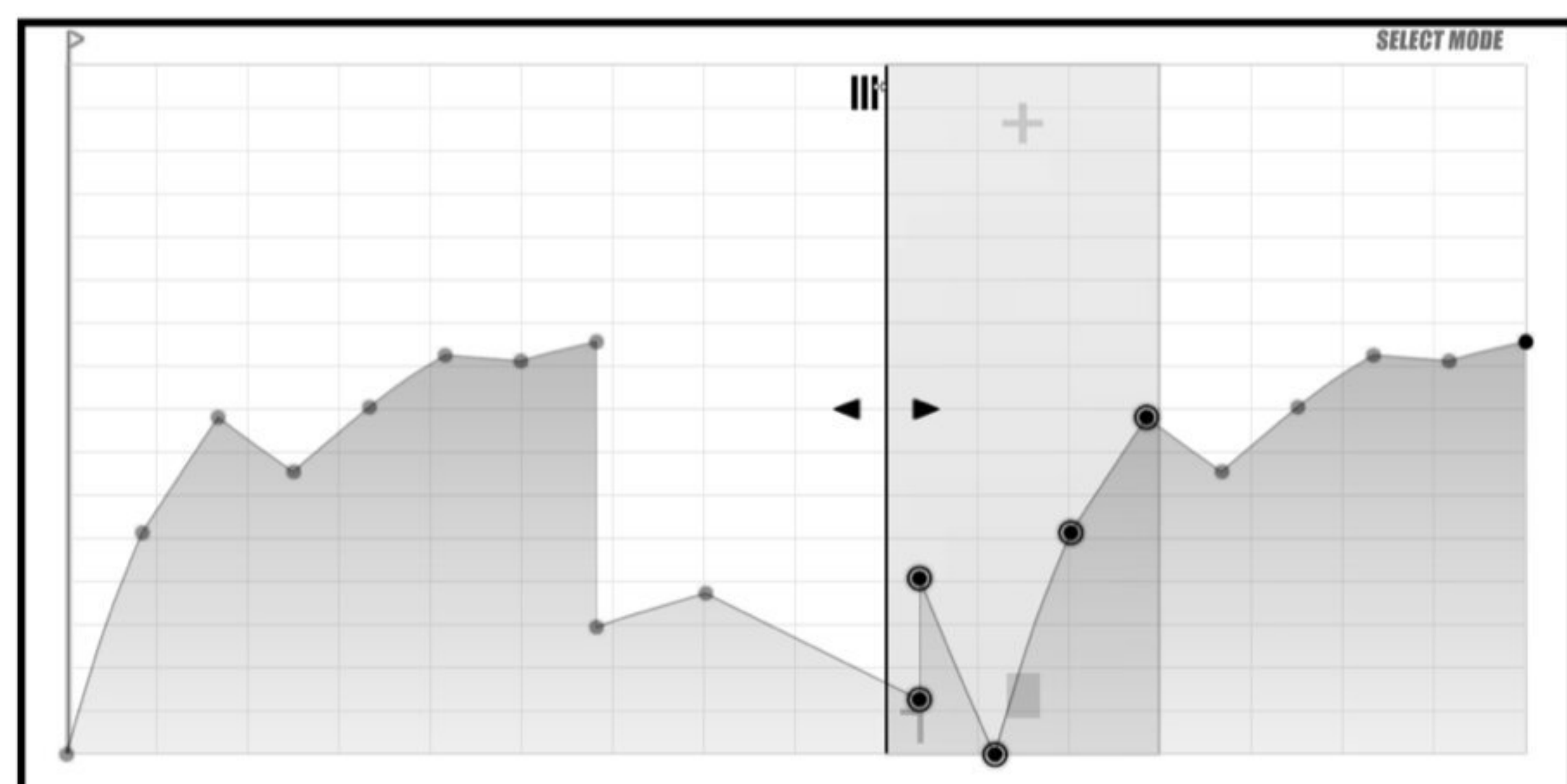




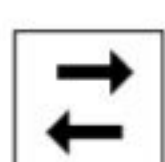
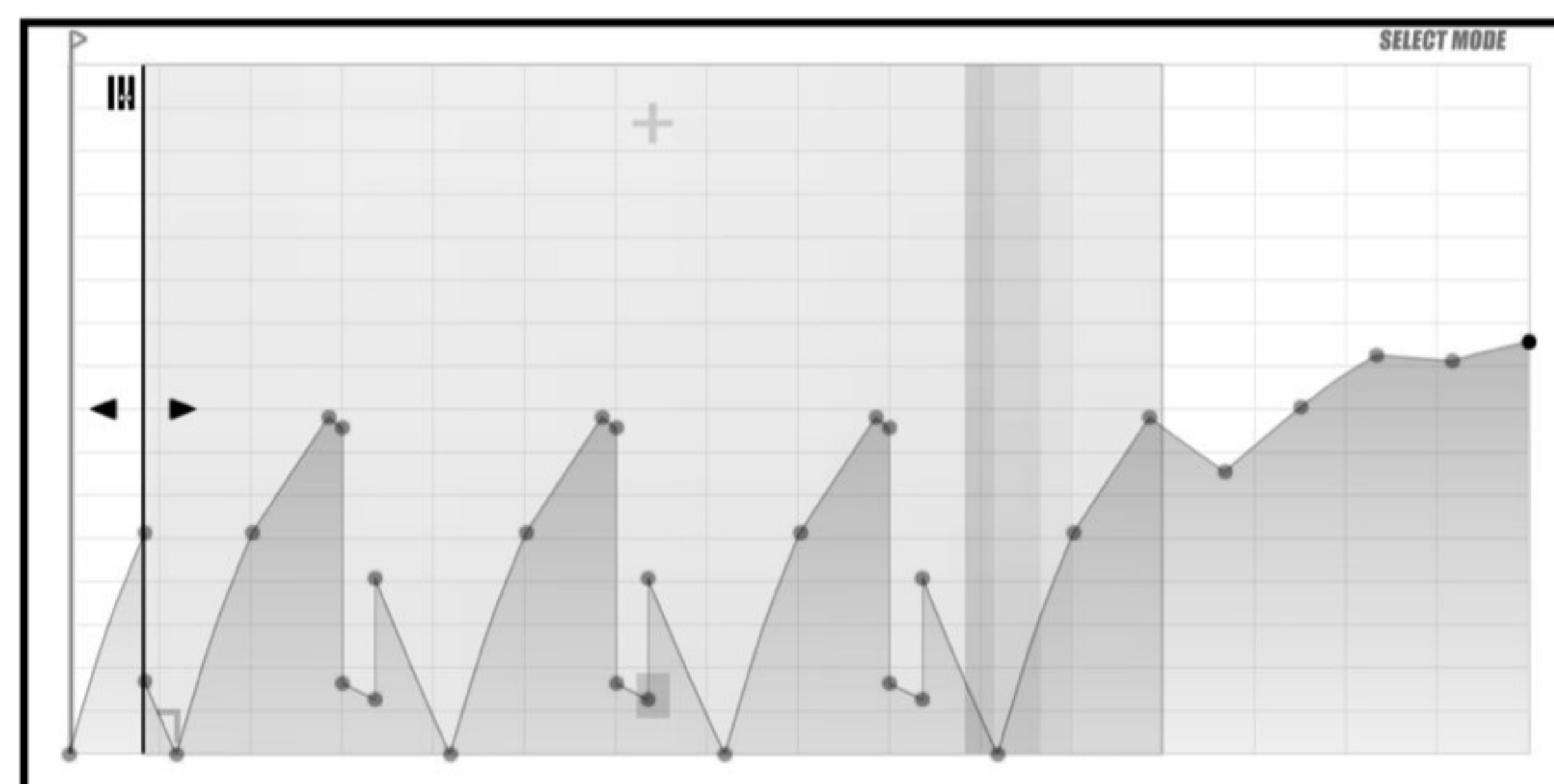
Select
& Rate

RÉPÉTER À GAUCHE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer à répéter la sélection vers la gauche. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



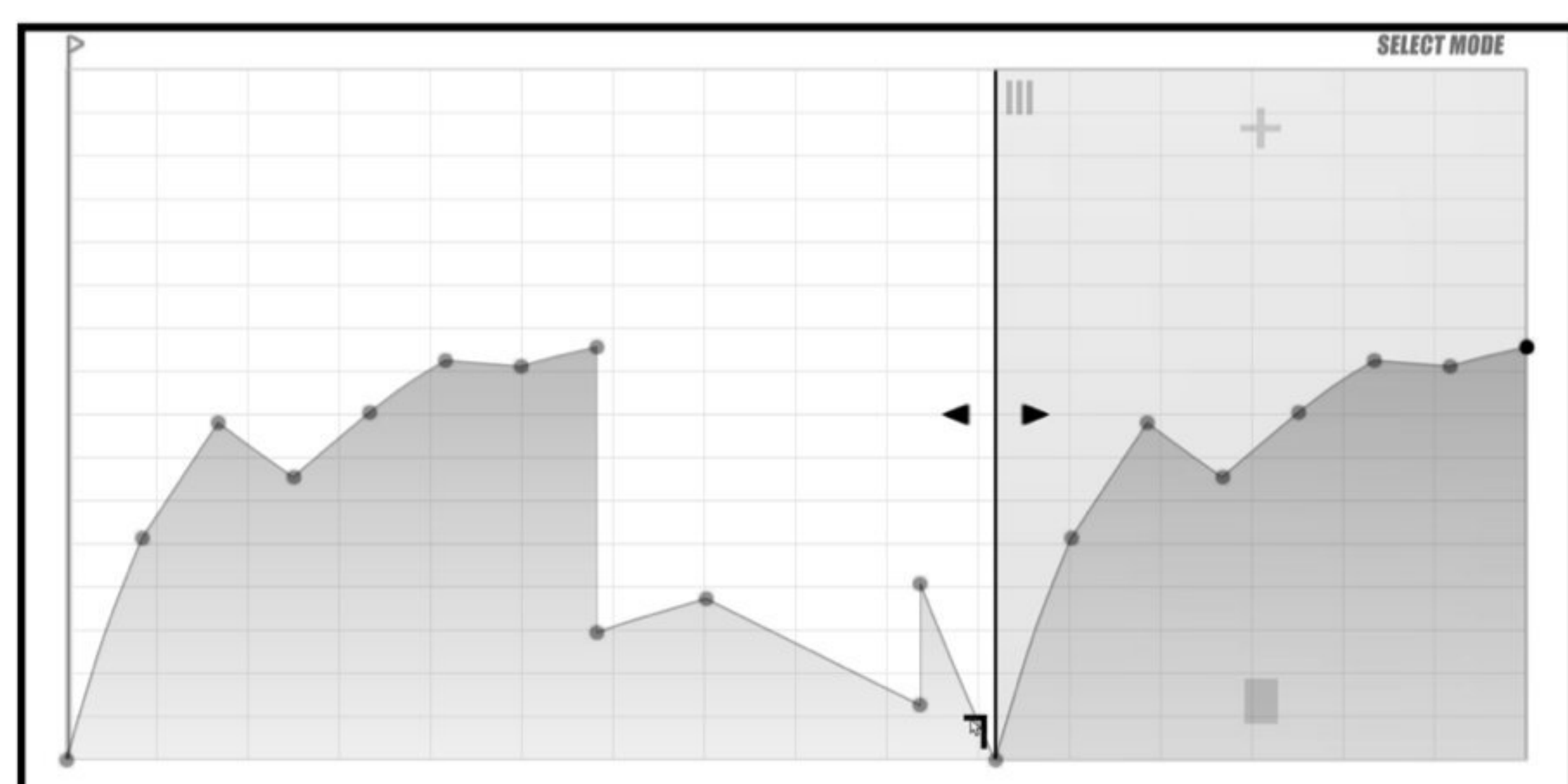
...



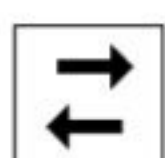
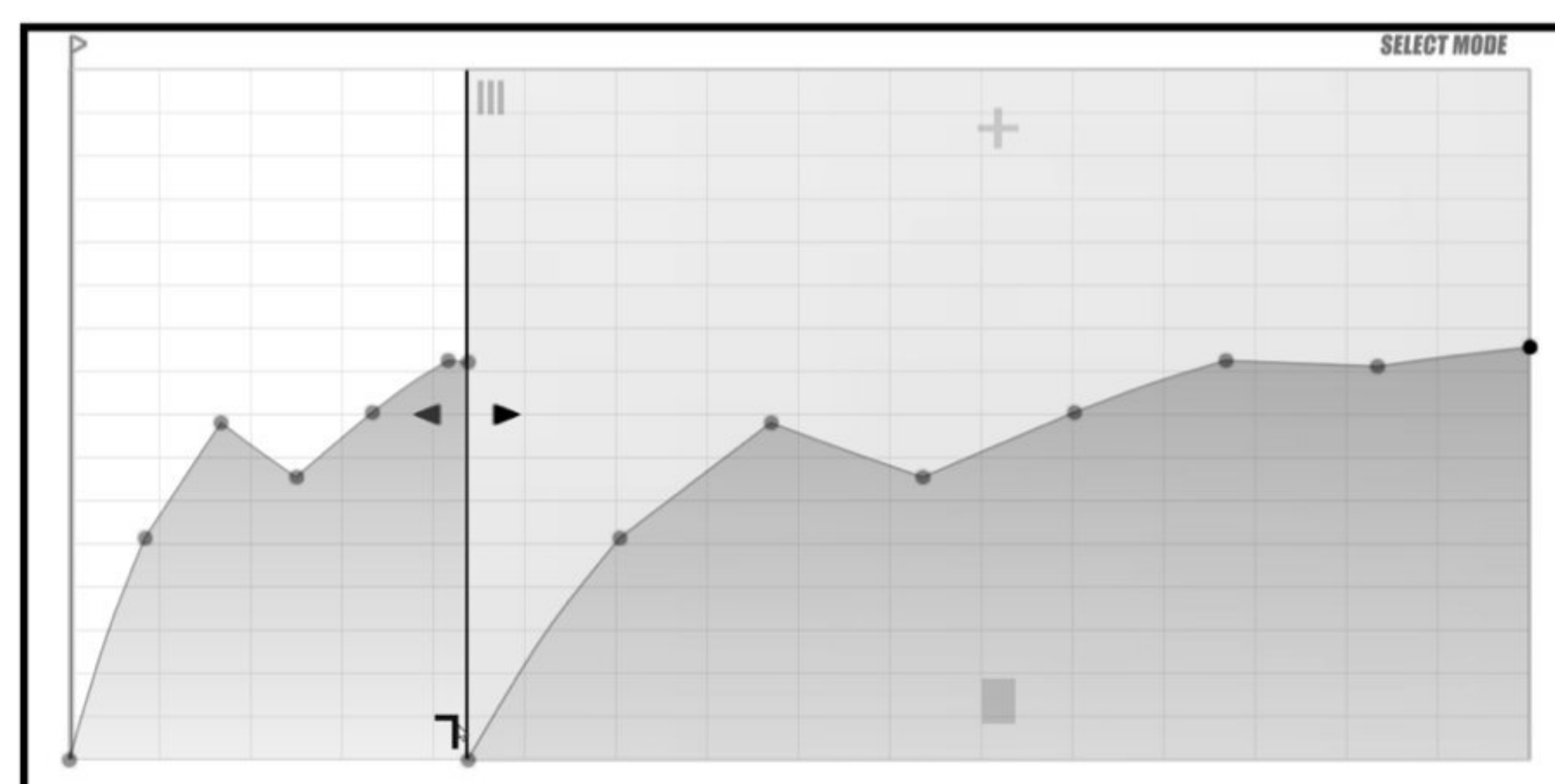
Select
& Rate

AGRANDIR À GAUCHE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer à étirer la sélection vers la gauche. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



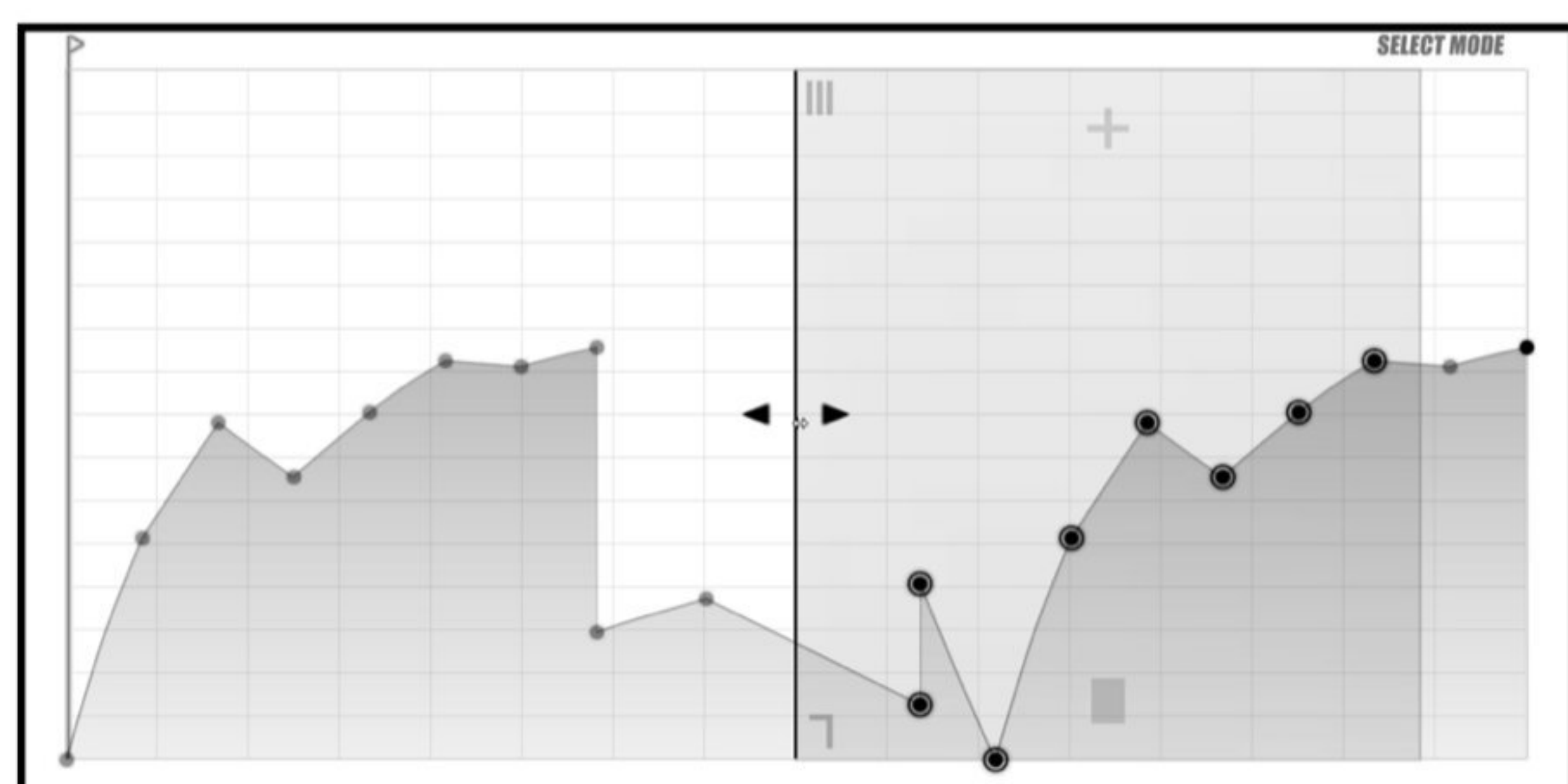
...



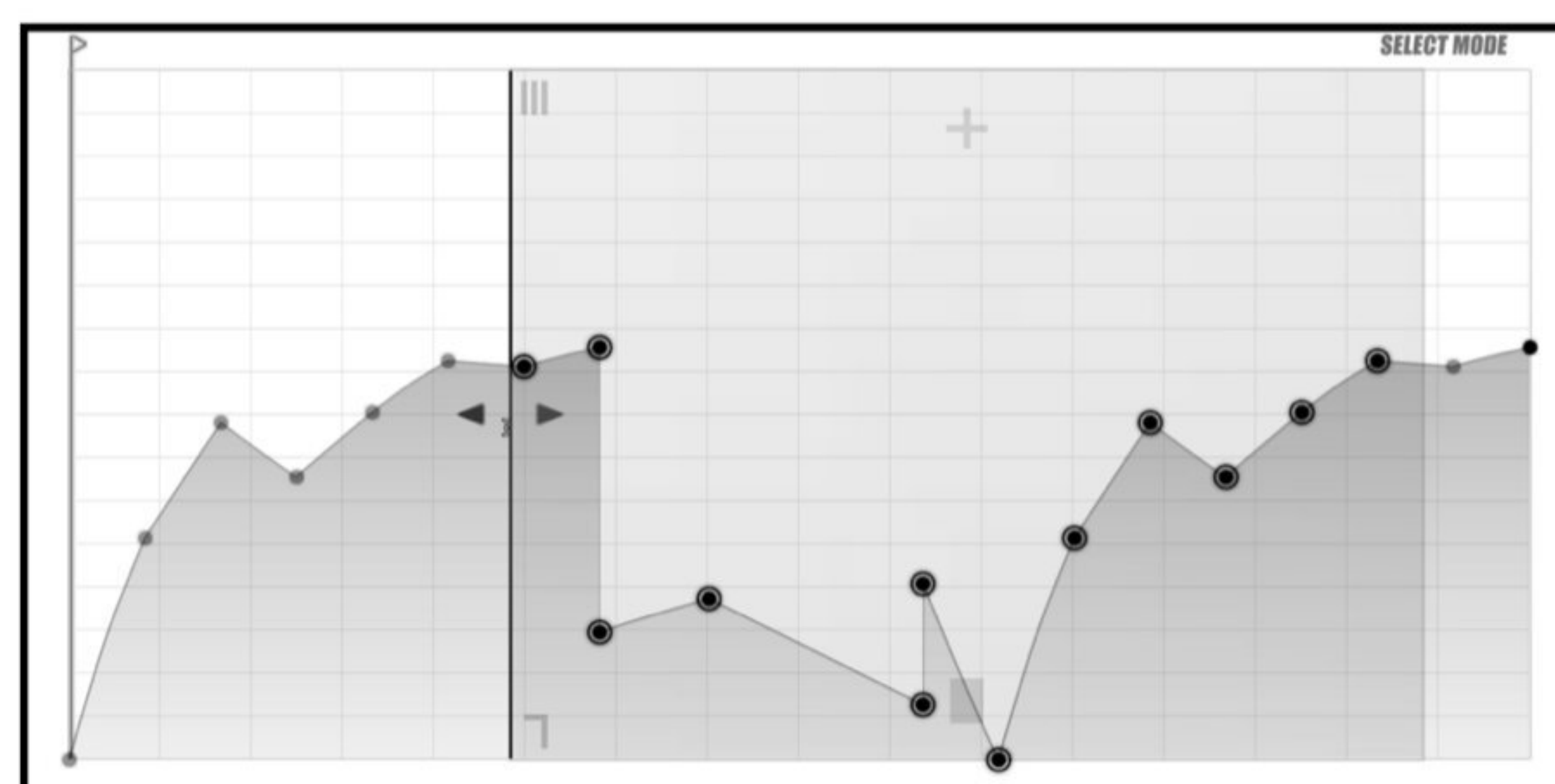
Select
& Rate

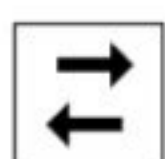
CHANGER LA SÉLECTION DE DROITE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer à changer la sélection de droite. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



...

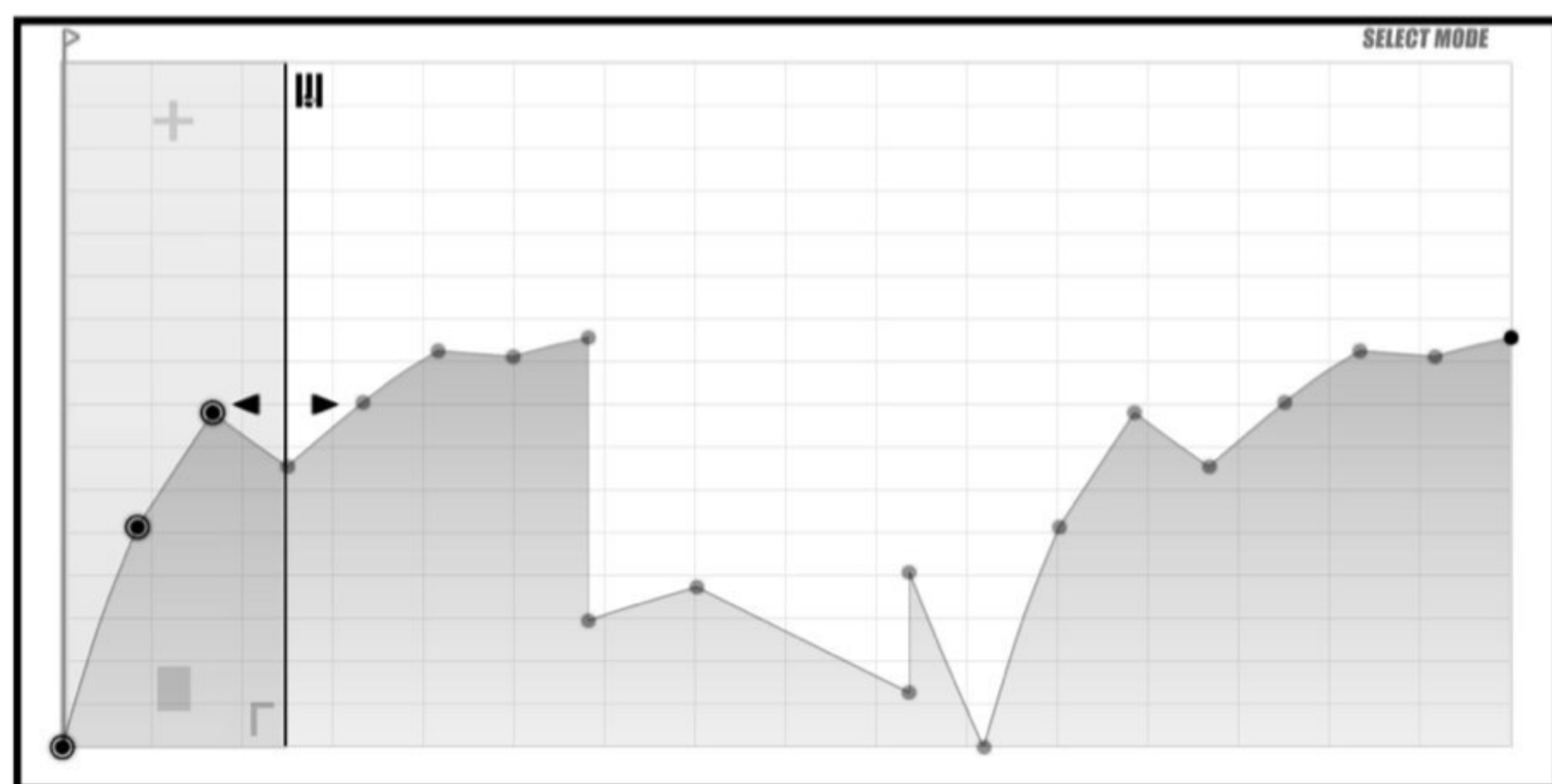




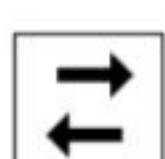
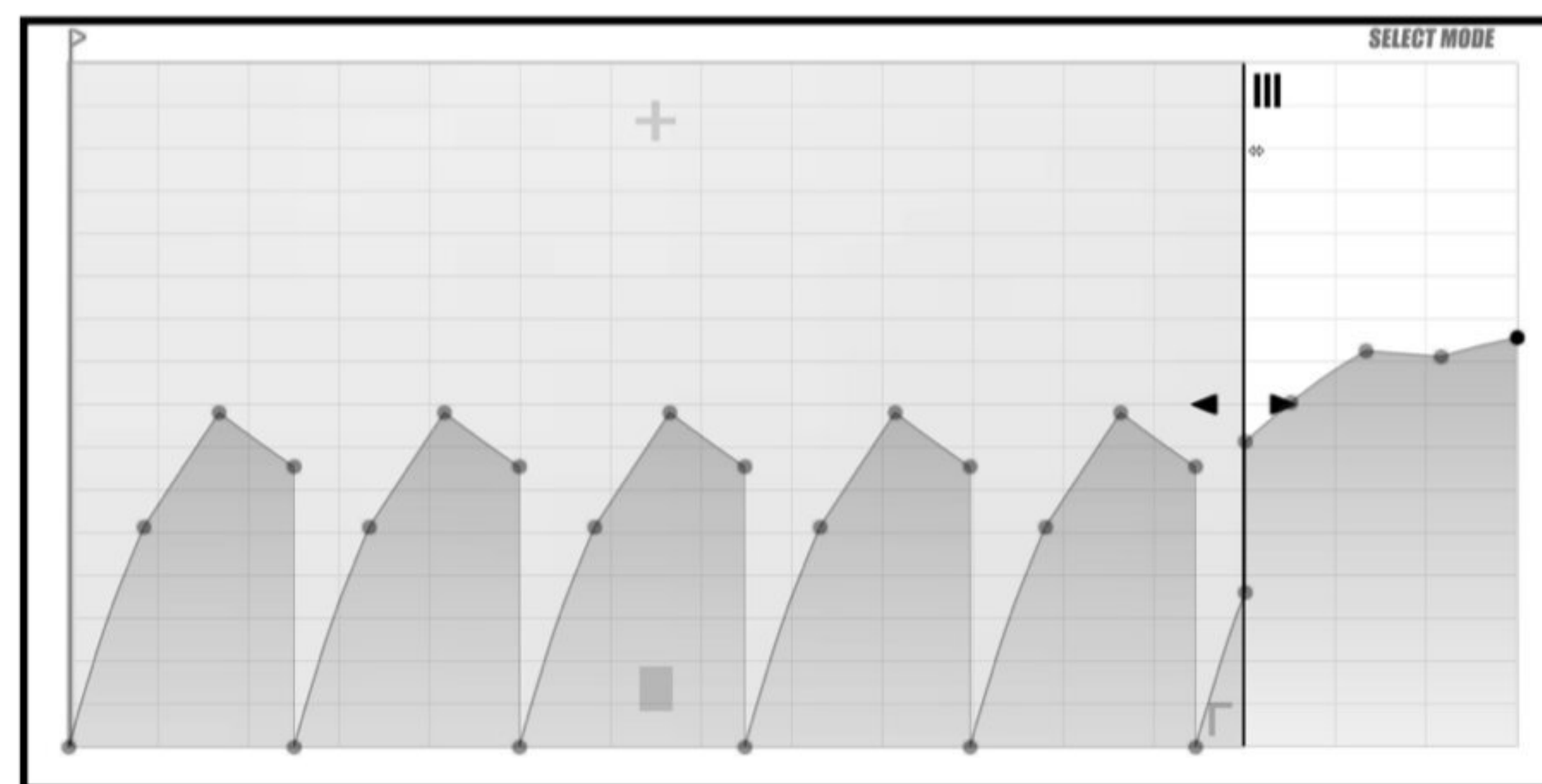
Select
& Rate

RÉPÉTER À DROITE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer à répéter la selection vers la droite. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



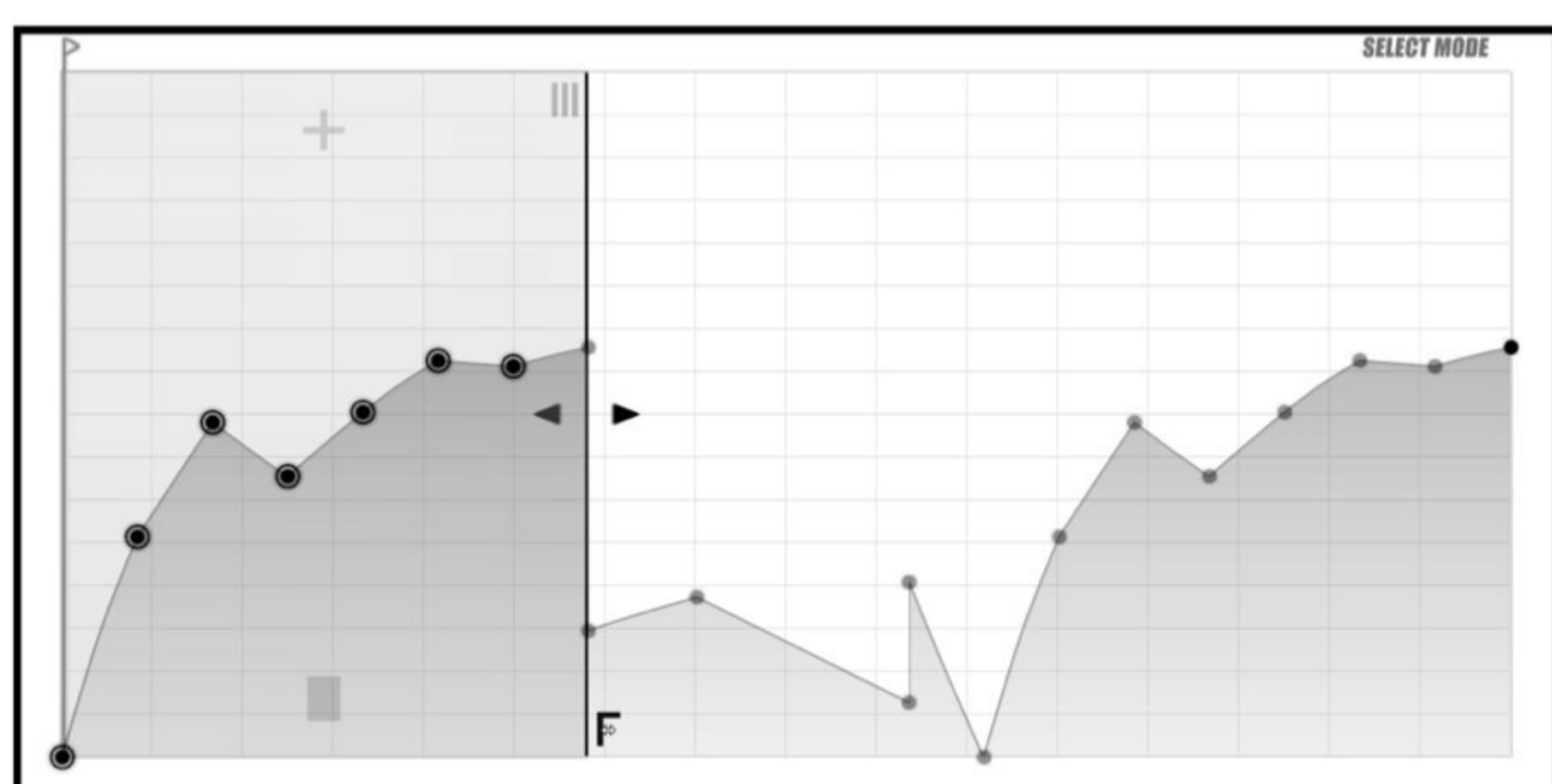
...



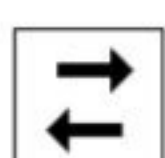
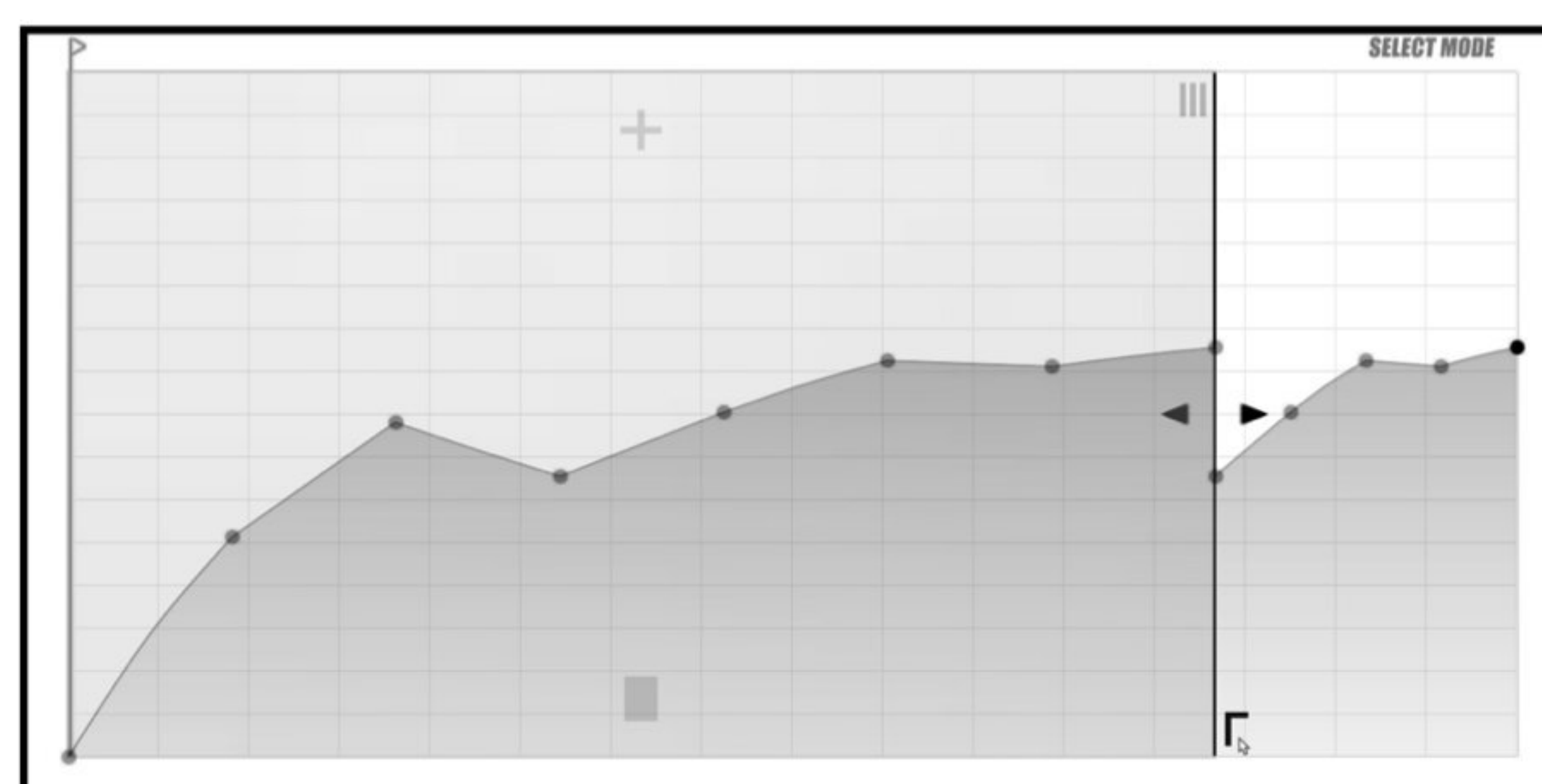
Select
& Rate

DÉVELOPPER À DROITE

Cliquer avec le bouton de la souris pour commencer à étirer la selection vers la droite. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



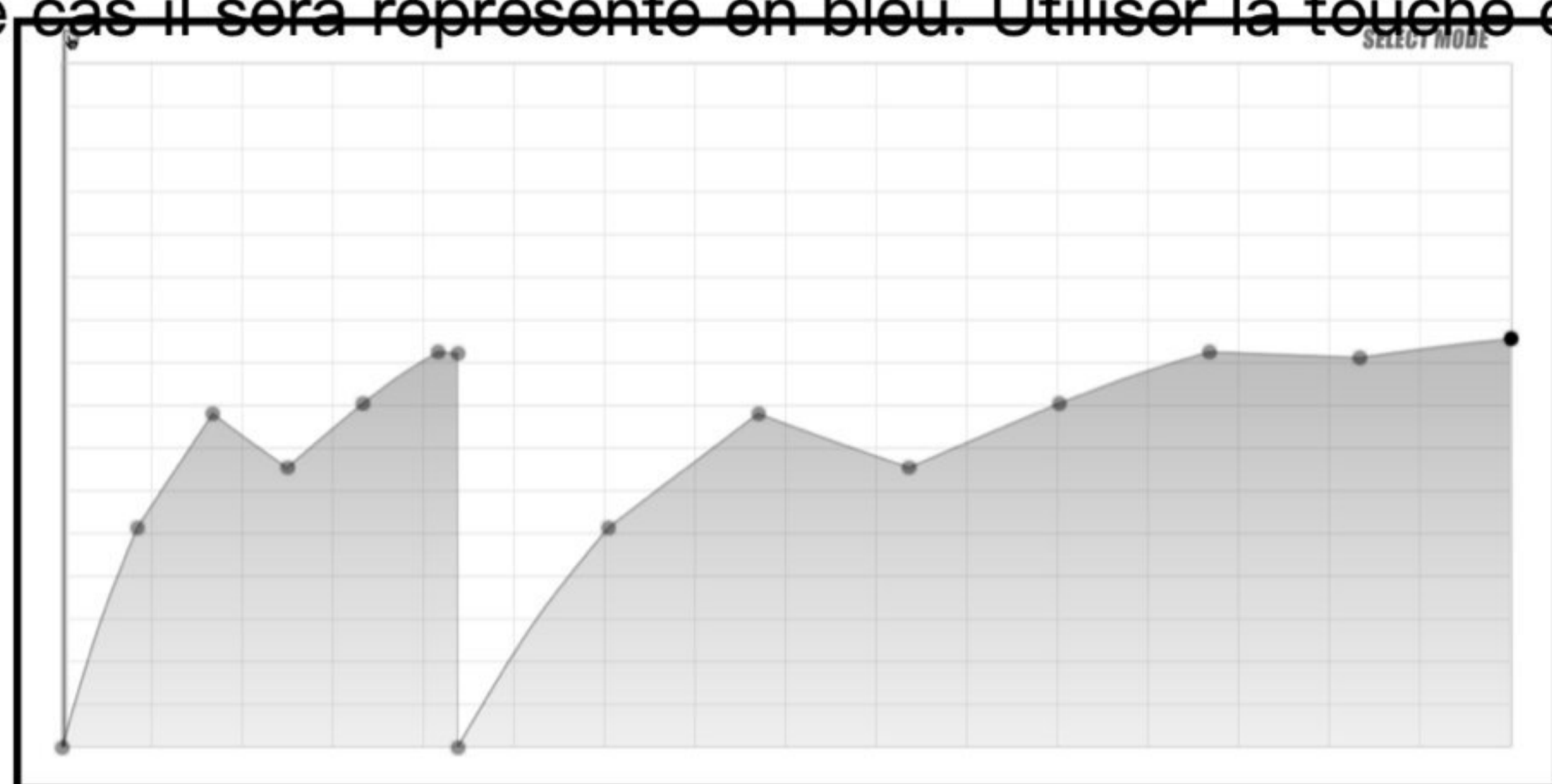
...



Select
& Rate

DÉPART ARRÊTÉ

Cliquer avec le bouton de la souris pour décaler le point de départ de la courbe. Note : il peut être négatif, et dans ce cas il sera représenté en bleu. Utiliser la touche de clavier SHIFT pour aligner sur la grille.



...

