

MANUEL UTILISATEUR

REV INTENSITY

ARTURIA[®]
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Remerciements

DIRECTION

Frederic Brun Kevin Molcard

INGENIERIE

Samuel Limier	Raynald Dantigny	Yann Burrer	Pierre-Lin Laneyrie
Kevin Arcas	Alexandre Adam	Corentin Comte	Mathieu Nocenti
Simon Conan	Baptiste Aubry	Loris De Marco	Marie Pauli
Alessandro De Cecco	Timothee Behety	Geoffrey Gormond	

MANUEL

Fernando Manuel	Leo Der Stepanians	Minoru Koike	
Rodrigues (auteur)	Randy Lee	Charlotte Metais	
Camille Dalemans	Holger Steinbrink	Jose Rendon	

CONCEPTION SONORE

Jean-Michel Blanchet Victor Morello

CONCEPTION

Martin DUTASTA	Clément BASTIAT	Shaun ELWOOD	Morgan PERRIER
----------------	-----------------	--------------	----------------

TEST

Florian Marin

TEST BÉTA

Gustavo Bravetti	Raphael Cuevas	Fernando Manuel	Chuck Zwicky
Andrew Capon	Ben Eggehorn	Rodrigues	Randy Lee
Chuck Capsis	Tony Flying Squirrel	Terry Marsden	
Jeffrey Cecil	Mat Herbert	Bernd Waldstadt	
Marco Correia (Koshdukai)	Jay Janssen	George Ware	

© ARTURIA SA - 2020 - Tous droits réservés.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

Les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-divulgateion. Le contrat de licence logiciel spécifie les termes et conditions de son utilisation licite. Ce manuel ne peut être reproduit ou transmis sous n'importe quelle forme ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'utilisateur, sans la permission écrite de la société ARTURIA S.A.

Tous les autres produits, logos ou noms de sociétés cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Product version: 1.0

Revision date: 4 March 2020

Merci d'avoir acheté le Rev Intensity Arturia !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement du Rev Intensity.

Assurez-vous d'enregistrer votre logiciel dès que possible ! Au moment de l'achat du Rev Intensity, un numéro de série ainsi qu'un code d'activation vous ont été envoyés par e-mail. Ils sont requis pour effectuer le processus d'enregistrement en ligne.

Informations de sécurité importantes

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations contenues dans ce manuel sont supposées être correctes au moment de son impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications sans préavis ou l'obligation de mettre à jour l'équipement ayant été acheté.

IMPORTANT :

Le logiciel, lorsqu'utilisé avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte d'audition permanente. **NE PAS** faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable.

En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

Introduction

Félicitations pour l'achat du Rev Intensity d'Arturia

La passion d'Arturia pour les synthétiseurs et la pureté sonore a offert aux musiciens exigeants les meilleurs instruments logiciels pour la production audio professionnelle.

Arturia possède également une expertise de plus en plus pointue dans le domaine audio et a lancé [AudioFuse](#) en 2017, une interface audio de qualité studio professionnelle qui comprend deux préamplificateurs de microphone DiscretePRO® brevetés et un ensemble de convertisseurs AD/DA de qualité supérieure. Le lancement d'[AudioFuse Studio](#) et d'[AudioFuse 8Pre](#) est venu agrandir la gamme. Arturia s'est aussi employée à créer des plug-ins d'effets et lancera son premier ensemble d'effets en 2018 : « 3 PreAmps You'll Actually Use » (trois préamplis que vous utiliserez réellement), comprenant [1973-Pre](#), [TridA-Pre](#) et [V76-Pre](#).

Ces derniers seront suivis d'autres ensembles, dédiés aux compresseurs et aux delays. Avec le lancement d'un nouvel ensemble d'effets, cette fois consacré aux réverbs, Arturia conforte sa position de leader sur le marché des plug-ins d'effets audio.

Le Rev Intensity d'ARTURIA est l'un des trois plug-ins de réverb inclus au pack actuel, qui bénéficie de nos décennies d'expérience en recréation des outils les plus emblématiques de l'histoire.

ARTURIA cultive une passion pour l'excellence et la précision. Cela nous a amenés à imaginer une réverb algorithmique qui allierait le meilleur des réverbs numériques d'antan au traitement audio de pointe d'aujourd'hui. Nous avons pour objectif d'aller au-delà de la création d'une simple réverb, en incluant notre propre vision de ce qu'une unité de réverb moderne pourrait faire en termes d'approche sonore plus créative. Nous avons ajouté de nombreuses fonctionnalités que l'on ne retrouve généralement pas dans une réverb, afin de transformer cette étincelle de créativité en flamme.

Le Rev Intensity fonctionne en tant que plug-in dans tous les formats principaux de votre DAW.

AVERTISSEMENT : Tous les noms de fabricants et de produits mentionnés dans ce manuel sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs, qui ne sont en aucun cas associés ou affiliés à Arturia. Les marques de commerce des autres fabricants mentionnés sont utilisées uniquement pour identifier les produits des fabricants dont les caractéristiques et le son ont été étudiés lors du développement du Rev Intensity. Tous les noms des inventeurs et fabricants d'équipements ont été inclus à des fins d'illustration et d'éducation seulement et ne suggèrent aucune affiliation ou approbation du Rev Intensity par un inventeur ou un fabricant d'équipements.

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. BIENVENUE.....	2
1.1. Qu'est-ce qu'une réverb ?.....	2
1.2. Qu'est-ce que le Reverb Intensity ?.....	3
1.3. Où utiliser une réverb comme Intensity ?.....	4
2. ACTIVATION ET PREMIERS PAS.....	5
2.1. Activer la licence du Rev Intensity.....	5
2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC).....	5
2.2. Travailler avec des plug-ins.....	5
3. PRÉSENTATION DU REV INTENSITY.....	6
3.1. Plug-in Intensity d'Arturia.....	6
3.2. Comprendre le flux de signaux du Rev Intensity.....	7
3.3. Se familiariser avec le Rev Intensity.....	9
3.3.1. Les bases de la réverb.....	9
3.3.2. Méthodes avancées d'utilisation du plug-in.....	10
4. PANNEAU DE CONTRÔLE DU REV INTENSITY.....	12
4.1. Configuration des canaux (Mono/Stéréo).....	12
4.2. Panneau de contrôle principal.....	13
4.2.1. Power.....	13
4.2.2. PreDelay.....	14
4.2.3. Distance.....	14
4.2.4. Size.....	15
4.2.5. Damping.....	15
4.2.6. Width (Largeur stéréo).....	16
4.2.7. Dry/Wet.....	16
4.2.8. Modulation.....	17
4.2.9. Freeze.....	17
4.2.10. Decay.....	18
4.2.11. Feedback.....	18
4.2.12. Softclip.....	19
4.2.13. Reverb Level.....	19
4.3. Panneau de contrôle du Mode Advanced.....	20
4.3.1. Pre-Filter.....	20
4.3.2. Post-Filter.....	22
4.3.3. Envelope Follower.....	24
4.3.4. Function Generator.....	27
5. INTERFACE UTILISATEUR.....	29
5.1. La barre d'outils supérieure.....	29
5.1.1. Save Preset.....	29
5.1.2. Save Preset As.....	30
5.1.3. Import.....	30
5.1.4. Menu Export.....	30
5.1.5. Options pour redimensionner la fenêtre.....	31
5.1.6. Help.....	31
5.1.7. Sélectionner une présélection.....	31
5.2. Bouton Advanced Mode (double flèche).....	32
5.3. La barre d'outils inférieure.....	33
5.3.1. Size Inertia.....	33
5.3.2. Panic.....	33
5.3.3. Undo.....	33
5.3.4. History.....	34
5.3.5. Redo.....	34
5.3.6. Bypass.....	34
5.3.7. CPU-mètre.....	34
5.4. Le navigateur de Présélections.....	35
5.5. Ajuster finement les paramètres.....	36
5.6. Réinitialiser vos contrôles.....	36
6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL.....	37

1. BIENVENUE

1.1. Qu'est-ce qu'une réverb ?

Nous avons tous connaissance et un jour fait l'expérience du phénomène de réverbération, même si ce n'est pas consciemment. La réverbération est la somme de toutes les réflexions sonores qui se produisent dans une pièce ou un espace lorsqu'un son est produit. C'est ce qui nous donne la perception de l'espace et qui « imprime » la signature sonore de cet espace dans le son perçu.

Il s'agit d'un phénomène inévitable, que nous ressentirons même sans le vouloir. Bien qu'il s'agisse, la plupart du temps, d'une bonne chose qui contribue à donner de la vie et de la dimension au son, ce n'est plus le cas lorsqu'il s'agit d'enregistrement.

En général, les salles d'enregistrement des studios ont une acoustique contrôlée, et les enregistrements sont effectués à l'aide de microphones proches des sources sonores, ce qui réduit l'effet de réverbération sur le signal enregistré. Des réflexions sont encore ajoutées, mais pas assez pour avoir une influence significative sur le son et son spectre d'origine. Pour cela, de gros efforts sont faits pour traiter l'acoustique de la pièce.

Cependant, une certaine ambiance est généralement ajoutée par la suite. C'est là que les unités de réverb artificielles sont utiles. Aujourd'hui, nous disposons de nombreux appareils dotés de techniques et d'algorithmes sophistiqués pour reproduire l'acoustique de n'importe quelle pièce et espace de notre choix. Cependant, cela n'a pas toujours été le cas. Par le passé, les ingénieurs devaient se tourner vers les propriétés mécaniques de ressorts et de grandes plaques d'acier pour créer une ambiance sonore artificielle. Cette « ambiance » n'avait pas pour but de reproduire une quelconque signature sonore naturelle de la pièce ou de l'espace : elle était juste là pour ajouter de la vitalité et de la dimension au son.

Mais avec l'avènement de la technologie numérique, les plaques et les ressorts ont été remplacés par des unités numériques qui, au moyen de chaînes complexes de délais numériques et de boucles de rétroaction, ont pu imiter toutes sortes d'ambiances : pièces, salles, églises, et même la réverbération des anciens ressorts et plaques.

Ces nouvelles unités sont connues sous le nom de réverbs numériques. Aujourd'hui, comme la quasi-totalité des réverbs est numérique, y compris celles qui sont basées sur la convolution, nous les appelons plus spécifiquement réverbs algorithmiques. Néanmoins, s'il existe une unité de réverb simplement appelée réverb « numérique », on peut supposer qu'il s'agit d'une réverb algorithmique.

Ces nouvelles unités de réverb présentaient plusieurs avantages par rapport aux réverbs mécaniques :

1. Elles étaient bien plus petites et faciles à manipuler ;
2. Elles pouvaient non seulement simuler l'effet obtenu avec des plaques et des ressorts, mais aussi les espaces acoustiques réels tels que les pièces, les salles, les chambres, les églises, les stades, etc. Certaines ajoutaient même d'autres effets comme le chorus, le phasing et le delay ;
3. Elles comportaient plusieurs présélections déjà programmées, et pouvaient mémoriser des présélections utilisateur avec des configurations favorites.

Le son des unités de réverb numérique était bien plus proche des ambiances spatiales réelles. Cependant, leur sonorité était généralement plus vive et plus « brillante » (ce qui n'était pas du tout considéré comme un mauvais point).

De plus, les ingénieurs pouvaient être encore plus créatifs en matière de réverb. Les unités de réverb numérique ont tant gagné en popularité, et l'effet de réverb étant devenu si important dans les enregistrements, que les années 80 seront à jamais connues comme la décennie de la « réverb ».



Contrôles de réverb principaux du Rev Intensity

1.2. Qu'est-ce que le Reverb Intensity ?

Intensity est la vision d'Arturia d'une réverb algorithmique numérique. Elle s'inspire des réverbs numériques classiques qui dominaient dans les années 80, mais elle est complétée par de nombreuses fonctionnalités qu'il n'était pas possible de trouver dans les unités de l'époque.

Les réverbs numériques firent leur apparition à la fin des années soixante-dix. Les premières unités tentèrent de recréer les premières réflexions distinctives de l'espace naturel en utilisant des lignes à retard. Pour obtenir des résultats similaires, le niveau, le contenu du spectre et la synchronisation de ces retards étaient contrôlés par des algorithmes mathématiques. Ces algorithmes étaient pour la plupart réglés à la main pour produire un résultat sonore agréable, plutôt que d'essayer de reproduire des espaces réels avec précision.

Nous avons puisé dans cette inspiration pour créer Intensity. Dans le temps, chaque entreprise avait sa propre méthode de conception des algorithmes. C'est pourquoi le son des réverbs numériques est si différent. Intensity n'imité aucune unité en particulier ; nous avons plutôt cherché à capturer l'esprit qui a conduit à la création de ces grandes unités de réverb numérique.

Comme pour les anciennes réverbs numériques, nous avons les pièces, les chambres, les studios, les salles, les stades, les salles de concert et les cathédrales. Nous avons également d'autres types de simulations spatiales.

Mais ce n'est pas tout. Pour une manipulation audio réellement créative, Intensity est équipé de nombreux outils qui vous permettent d'aller *au-delà* de la réverbération. Il y a un pré-filtre et un post-filtre, un contrôle de rétroaction, un modulateur de chorus, une saturation douce et un mode Freeze. Les fonctions avancées comprennent un générateur de fonctions et un suiveur d'enveloppe, qui peuvent moduler l'audio même sur un signal en chaîne latérale. Ces deux dispositifs sont capables de moduler quatre destinations simultanément ! Ces fonctionnalités vous fournissent tous les outils qui vous permettront d'obtenir des résultats uniques.

1.3. Où utiliser une réverb comme Intensity ?

L'utilisation d'une réverb ne connaît presque aucune limite, surtout une réverb aussi polyvalente qu'Intensity. Bien que le son des plaques soit aussi bon, les chants peuvent grandement bénéficier d'une bonne réverbération algorithmique, surtout si nous parlons de chants pop.

La batterie et les guitares utilisent traditionnellement plus de ressorts et de plaques, mais rien ne vous empêche d'essayer Infinity sur ces pistes. Vous pouvez même commencer avec une réverb à ressort ou à plaque et ensuite imiter ce son en utilisant Infinity, ou bien mélanger les deux pour obtenir un son plus complexe. Dans les années 80, les batteries étaient souvent traitées avec des réverbs numériques, pour obtenir ces sons de percussions « spacieux ».

Les synthétiseurs et autres équipements électroniques bénéficient également d'une réverb algorithmique. N'oubliez pas que de nos jours, presque tous les synthés sont dotés de leurs propres effets, dont la réverb, et que de nombreuses présélections en font un usage intensif. Donc si vous avez l'intention d'utiliser Infinity avec ces sons, il peut être judicieux de commencer par désactiver la réverb préprogrammée dans les présélections.



Tous les contrôles disponibles du Rev Intensity

Il existe d'autres possibilités créatives. Grâce à son grand nombre de sources de modulation, Intensity est un outil génial pour la conception sonore pure. Servez-vous de l'Envelope Follower ou du Function Generator pour moduler certains paramètres avec un signal de chaîne latérale externe. Vous pouvez même moduler le Function Generator avec l'Envelope Follower.

Essayez les filtres et la rétroaction de manière intensive. Le potentiel de création d'Intensity est incroyable. Mais surtout, faites-vous plaisir.

2. ACTIVATION ET PREMIERS PAS

Le plug-in Rev Intensity d'Arturia fonctionne sur les ordinateurs équipés de :

Windows 7 ou plus récent et macOS 10.10 ou plus récent.

Il est possible d'utiliser le Rev Intensity en tant que plug-in Audio Unit, AAX, VST2 ou VST3 (64 bits uniquement).



2.1. Activer la licence du Rev Intensity

Une fois que le logiciel a bien été installé, l'étape suivante consiste à activer votre licence du logiciel, afin de pouvoir l'utiliser sans limites.

Il s'agit d'un processus simple qui requiert un autre logiciel : l'Arturia Software Center.

2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC)

Si vous n'avez pas encore installé l'ASC, veuillez vous rendre sur cette page web :

<https://www.arturia.com/support/updates&manuals>

Cherchez l'Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation dont vous avez besoin selon votre système (macOS ou Windows).

Veuillez suivre les instructions d'installation puis :

- Lancez l'Arturia Software Center (ASC)
- Connectez-vous à votre compte Arturia
- Faites défiler la partie My products de l'ASC
- Cliquez sur le bouton Activer

Et voilà !

2.2. Travailler avec des plug-ins

Le Rev Intensity est prêt à l'emploi sur tous les DAW (digital audio workstations - postes de travail audio numériques) principaux y compris Live, Logic, Cubase, Pro Tools et d'autres puisqu'il est disponible dans la plupart des formats de plug-in. Contrairement à ce qu'il se passe avec un équipement physique, il est possible de charger autant d'instances du Rev Intensity que vous le souhaitez. Le Rev Intensity présente deux autres grands avantages par rapport à un équipement physique :

- Vous pouvez automatiser de nombreux paramètres à l'aide du système d'automatisation de votre DAW ;
- Vos réglages et le statut actuel du plug-in seront enregistrés dans votre projet afin que vous puissiez reprendre exactement là où vous en étiez en ouvrant une prochaine session.

3. PRÉSENTATION DU REV INTENSITY

3.1. Plug-in Intensity d'Arturia

Notre ambition n'était pas de créer la réplique exacte d'une unité de réverb spécifique. Ce plug-in s'inspire effectivement des unités de réverb algorithmiques numériques classiques très populaires dans les années 80, mais il s'agit là de notre propre interprétation de cette approche classique (avec de nombreuses fonctionnalités supplémentaires, bien sûr).



Intensity Reverb d'Arturia

Notre objectif étant que les choses restent toujours aussi simples que possible, nous avons conservé une interface utilisateur simple et épurée. Mais s'agissant d'une unité d'effets complexe, dotée de plusieurs contrôles que l'on ne retrouve généralement pas dans une réverb, elle vous permet d'élargir considérablement votre créativité tout en prenant plaisir à l'utiliser.

Comme d'habitude avec les plug-ins d'effets conçus par Arturia, l'Interface utilisateur graphique (GUI) comporte deux panneaux, le panneau principal et le panneau avancé.

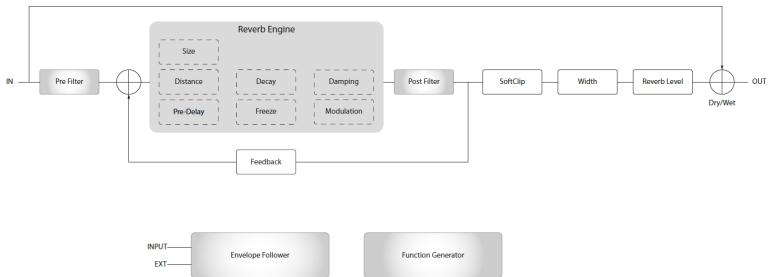
Le panneau principal comporte les contrôles de réverb les plus « traditionnels », comme Size, Decay et Damping. Elles sont complétées par les contrôles Feedback et Reverb Level.

Mais nous avons également inclus plusieurs fonctions plus conséquentes et sophistiquées. Elles apparaissent dans un panneau avancé (« Advanced ») séparé qui s'ouvre sous le panneau principal. Vous y trouverez deux sections filtre (Pre-Filter et Post-Filter), un Side-Chain Envelope Follower, avec un Input Compressor dédié, et un Function Generator pour la modulation.

Nous étudierons cela plus en détail dans le [chapitre sur le Panneau de Contrôle \[p.12\]](#). Il est maintenant temps de voir ce qu'il a dans le ventre. C'est parti !

3.2. Comprendre le flux de signaux du Rev Intensity

Le plug-in Rev Intensity est une réverb très flexible qui rend possibles certains routages complexes.



Quand le signal entre dans le plug-in, il est partagé en deux chemins audio :

1. Le chemin du signal de « réverb ».
2. Le chemin « non traité » (dry). Le signal sur ce chemin est envoyé sans traitement vers un mixeur juste avant la sortie de la réverb, qui est contrôlée par le potentiomètre Dry/Wet.

Une copie de l'audio non traité est aussi envoyée à l'entrée (Input) de l'Envelope Follower.

Le chemin du signal de « réverb » est envoyé dans le circuit du Pre-Filter, qui vous donne la possibilité de sculpter le spectre du signal avant qu'il n'entre dans la chaîne de réverb. Certains paramètres de ce filtre peuvent être modulés par les deux modulateurs complexes présents sur le Panneau avancé, comme c'est le cas pour de nombreux autres modules d'Intensity.

Après cela, le signal entre dans le moteur de la réverb. C'est le cœur du plug-in. Ce moteur de traitement est complexe, et présente des contrôles comme le PreDelay, Distance, Size, Decay, Damping et Width.

La plupart de ces paramètres peuvent aussi être modulés en temps réel par les deux modulateurs complexes. L'un de ces modulateurs est l'Envelope Follower, qu'il est possible de contrôler en interne par le signal d'entrée, ou par un signal externe de chaîne latérale. Les paramètres de réverb peuvent aussi être modulés par l'autre modulateur : le Function Generator. L'Envelope Follower et le Function Generator peuvent être synchronisés au tempo de l'hôte.

Une fois que le signal est passé par le moteur de la réverb, Reverb Engine, il est envoyé au Post-Filter. Une fois encore, la plupart des paramètres du filtre peuvent être modulés par l'Envelope Follower et le Function Generator.

Après le filtre, le signal est divisé de nouveau. Une copie du signal est réinjectée au Reverb Engine, contrôlé par le contrôle Feedback. Ceci vous permet d'ajouter de la distorsion au signal de réverb.

L'autre copie du signal est envoyée au mixeur de sortie par un processeur Soft Clip supplémentaire, qui peut ajouter une certaine saturation au signal.

Si le signal de réverb est en stéréo, il sera alors routé par le contrôle Width, qui agit comme un « monoiseur » (convertisseur stéréo en mono) pour la réverb. Ceci ne s'applique qu'aux pistes stéréo.

Le signal de réverb est ensuite envoyé vers un contrôle de niveau appelé Reverb Level. Ce dernier contrôle le gain du signal de sortie réverbéré.

Une fois passé par le contrôle Reverb Level, le signal est finalement envoyé vers la sortie, Output, où il est mélangé avec le signal Bypass. Les niveaux relatifs des deux signaux sont contrôlés par le contrôle Dry/Wet.

C'est le flux de signal complet du Rev Intensity. Ne vous laissez pas déborder. Étudiez le circuit, passez-y un peu de temps et nous sommes sûrs que vous comprendrez vite et bien comment fonctionne la réverb. La partie suivante va forcément vous aider.

3.3. Se familiariser avec le Rev Intensity

3.3.1. Les bases de la réverb

Pour avoir une idée des capacités du Rev Intensity, nous vous conseillons de faire comme suit :

- Chargez un clip stéréo sur une piste audio dans votre DAW (les pistes de batterie ou de voix sont parfaites pour cela ; moins elles sont traitées, mieux c'est) ;
- Chargez une instance du Rev Intensity en tant qu'insertion dans cette piste. Ouvrez la fenêtre du Rev Intensity ;
- Assurez-vous que la présélection par défaut (Default) est chargée. Cela signifiera que tous les réglages sont positionnés à leurs valeurs initiales ;
- Démarrez la lecture. De la réverb est déjà appliquée au clip. Il est possible de modifier la quantité de réverb ajoutée au son en tournant simplement le potentiomètre Dry/Wet vers la gauche ou vers la droite. Ce contrôle est positionné au centre (0.500) par défaut, ce qui veut dire qu'il mélangera 50 % de signal réverbéré à 50 % de signal non traité. Tourner le potentiomètre complètement vers la droite vous fournira un son 100 % traité (Wet), et le tourner vers la gauche produira un son 100 % non traité (Dry) ;
- Maintenant, essayons avec un traitement plus lourd, juste pour se rendre compte des fonctionnalités principales du Rev Intensity. Tout d'abord, activez le Pre Filter. Puis, tournez le contrôle Freq complètement vers la gauche. Vous remarquerez que le son devient Dry (non traité). En effet, le plug-in est en train de filtrer le signal traité (Wet) et ne laisse que le signal non traité (Dry) passer. Vous pouvez le confirmer en tournant le contrôle Wet complètement vers la droite (position Wet). Vous n'entendrez presque rien ;
- Alors que l'audio est en cours de jeu, et que le contrôle Dry/Wet est complètement Wet, augmentez le contrôle Freq du Pre Filter. Vous entendrez du son à nouveau, mais il sera un peu plus doux. C'est parce que le filtre coupe les hautes fréquences. Testez d'autres filtres, ainsi que l'effet Resonance (ce filtre agit comme un filtre de synthé, la Resonance va donc augmenter les fréquences autour du point de coupure). Trois configurations de filtre différentes sont disponibles pour chaque type de filtre : Low Pass (passe-bas), High Pass (passe-haut), et Band Pass (passe-bande). Chaque configuration présente une pente différente pour la courbe de coupure du filtre. Plus la pente est haute, plus la courbe du filtre sera raide ;
- Maintenant, désactivez une nouvelle fois le Pre Filter, pour tester les contrôles de Reverb avec le son original. Il peut être intéressant de laisser le contrôle Dry/Wet en position Wet, pour mieux entendre les changements que chaque contrôle apporte au signal réverbéré. Nous allons commencer avec les contrôles PreDelay et Distance. Ils influencent notre perception de la distance à laquelle est positionnée la source sonore originale. Testez différentes valeurs pour chaque contrôle, afin de déterminer dans quelle mesure elles affectent le son final. À la fin, vous pourrez remettre les contrôles en position par défaut en double cliquant dessus ;
- Le contrôle Size permet de définir la taille de la « pièce » dans laquelle nous voulons positionner notre son. Ce paramètre influencera beaucoup le Decay. Plus la « pièce » est grande, plus la même valeur de Decay sera longue et affectera le son. Encore une fois, le mieux est d'essayer différentes combinaisons. Avec une grande taille, Size, et un Decay au maximum, les queues de réverb tendent à durer très longtemps (ressemblant à une cathédrale). Un grand Decay et une Size réglée au minimum vous donneront une sorte de réverb de « salle de bain ». Les valeurs par défaut vous procurent une sorte d'ambiance de salle. Raccourcir la taille changera la salle (Hall) en pièce (Room) ;

- Damping (amortissement) est un effet de réverbération connu. Naturellement, les hautes fréquences perdent de l'énergie plus vite que les basses fréquences. Ce paramètre vous permet d'émuler cet effet ou, au contraire, d'obtenir un son de réverb artificiel riche en hautes fréquences ;
- Width est un contrôle qui n'est disponible que lorsque le plug-in est utilisé avec des pistes Stéréo (ou Mono vers Stéréo (Mono-to-Stereo), comme sur Pro Tools). Par défaut, il est aussi à la valeur maximale, ce qui signifie qu'il conserve l'image stéréo du son original. Essayez de faire tourner ce contrôle vers la gauche et observez son effet sur l'image stéréo. Vous remarquerez que l'image « diminue » jusqu'à devenir mono. Comme cela n'affecte que le signal de réverbération, il sera plus perceptible si le contrôle Mix est à 100 % Wet. Ainsi, vous pouvez avoir un signal stéréo avec une queue de réverbération « monoïsée ». La meilleure façon de tester est d'utiliser des écouteurs.
- Feedback (rétroaction) renvoie le signal de réverb dans la chaîne de réverb, pour plus de profondeur et une distorsion naturelle ajoutée au son. **Remarque : Veuillez diminuer le Reverb Level avant d'augmenter la valeur de Feedback** pour éviter d'éventuels problèmes avec vos haut-parleurs.



Le Rev Intensity utilisé dans une piste audio

3.3.2. Méthodes avancées d'utilisation du plug-in

Maintenant que vous maîtrisez les bases du Rev Intensity, allons un peu plus loin :

- Cliquez sur les doubles flèches vers le bas pour ouvrir le panneau « Avancé » ;

- Ce panneau présente deux modulateurs : le suiveur d'enveloppe, Enveloppe Follower et le générateur de fonctions, Function Generator. Bien que les signaux de sortie de ces modulateurs ne soient que positifs, ils peuvent être assignés avec des valeurs positives ou négatives. Ces dernières sont contrôlées par les potentiomètres situés au-dessus de chaque assignation de destination de modulation ;
- Pour le moment, concentrons-nous sur le Function Generator. Cette section se trouve à droite du Panneau avancé. Commencez par sélectionner une fonction parmi les présélections disponibles. Cliquez sur le menu déroulant et sélectionnez « Slow Rise ». La fenêtre du graphique au-dessus du menu affichera une sorte de forme d'onde en rampe ;
- Cliquez sur le côté droit de la fonction, et faites glisser le point vers la gauche jusqu'à ce qu'il soit placé aux trois quarts environ. Vous avez désormais une sorte d'enveloppe Attack-Decay, avec une longue attaque et un decay court ;
- Vous remarquerez que le contrôle Rate est synchronisé au tempo de l'hôte. Il fait partie de la présélection. Vous pouvez désactiver la synchronisation en cliquant simplement sur le bouton Sync. Pour le moment, laissons Sync activé ;
- Réglez Rate sur 1. Ainsi, la durée de la fonction sera d'une valeur de noire (1/4 dans une mesure 4/4), ce qui signifie qu'elle redémarrera à chaque temps ;
- Puis sélectionnez une destination de modulation. Vous remarquerez rapidement que Reverb Level est un bon candidat. Augmentez l'intensité de la modulation en tournant le potentiomètre de contrôle de la quantité de modulation vers la droite. Ce contrôle est bipolaire, ce qui veut dire qu'il affectera la destination positivement ou négativement. Quand le potentiomètre est positionné du côté positif (du centre vers la droite), il augmentera les valeurs du paramètre. Quand il est négatif (du centre vers la gauche), il diminuera les valeurs du paramètre ;
- Maintenant que vous avez testé le Function Generator, intéressons-nous à l'Enveloppe Follower. Un suiveur d'enveloppe génère un signal d'enveloppe qui suit le contour de son volume de signal d'entrée. La partie supérieure de l'affichage de l'enveloppe de cette section présente un sélecteur de source. Il vous permet de choisir le signal audio qui contrôlera l'Enveloppe Follower. Vous pouvez même y choisir une source externe comme le contrôle de chaîne latérale, Side-chain. Il est parfois délicat d'activer et de configurer une chaîne latérale sur certains DAW. Si vous êtes à l'aise avec votre DAW, sélectionnez un signal de chaîne latérale avec du chant, par exemple, et servez-vous-en comme une source pour l'Enveloppe Generator ;
- Par défaut, l'Enveloppe Follower utilisera le signal audio Reverb Input (Dry) en tant que source. C'est ce que nous utiliserons désormais. Intéressons-nous aux contrôles Compressor et Gain. Le compresseur vous permet de réguler le volume audio du signal d'entrée de l'Enveloppe Follower afin qu'il soit plus stable, ce qui permet d'obtenir une meilleure source de modulation. Le Gain contrôlera l'intensité de la modulation de l'Enveloppe Follower ;
- À présent, choisissez une destination de modulation en la sélectionnant dans les menus déroulants (cette section est semblable à celle du Function Generator). Cette fois-ci, nous allons sélectionner Output Filter Freq (Post-Filter Cutoff). Assurez-vous que la coupure, Cutoff, est réglée sur une valeur très basse ;
- Puis, augmentez le potentiomètre de contrôle de quantité de modulation (en le tournant vers la droite). Augmentez-le au maximum si vous voulez obtenir un effet extrême ;
- Vous devriez maintenant remarquer que le niveau du signal de réverb sera filtré en fonction de l'intensité du volume de l'audio d'entrée. Plus le volume est fort, plus le filtre s'ouvre.

Il ne s'agit que d'exemples très simples de ce que vous pouvez faire avec Rev Intensity. Faites appel à votre imagination et essayez de trouver d'autres méthodes d'utilisation intéressantes.

4. PANNEAU DE CONTRÔLE DU REV INTENSITY

Le plug-in Rev Intensity peut être utilisé dans des canaux Mono ou Stéréo.

La configuration Mono est chargée automatiquement quand nous utilisons le plug-in avec des pistes mono. La configuration Stéréo, lorsqu'insérée dans des pistes stéréo, est aussi chargée automatiquement. La configuration Stéréo sera aussi chargée lorsque le plug-in est instancié en Mono vers Stéréo, comme sur Pro Tools.



ⓘ Tous les DAW ne sont pas capables de fonctionner avec des pistes mono, auquel cas vous ne pourrez pas vous servir de la configuration mono.

4.1. Configuration des canaux (Mono/Stéréo)

La différence entre les deux configurations consiste en la présence d'un contrôle Width dans la version Stéréo, qui est désactivé dans la version Mono.

Width contrôle la largeur du champ stéréo. Lorsqu'il est inséré dans des canaux mono, le plug-in ne dispose pas de ce paramètre, puisque nous n'aurons aucune sorte d'image stéréo au départ.



Rev Intensity inséré dans une piste mono. Notez que le contrôle Width est désactivé (potentiomètre grisé)

4.2. Panneau de contrôle principal

L'interface utilisateur graphique du Rev Intensity est plus complexe que les deux autres réverbs. Il s'agit d'un plug-in de réverb moderne comprenant beaucoup de fonctionnalités, et le Panneau de contrôle principal en est le témoin. Ce panneau comporte les contrôles principaux de la réverb d'Intensity. Il s'ouvre par défaut au lancement du plug-in.

En outre, Arturia a inclus des fonctions de modulation avancées. Vous les trouverez dans un deuxième panneau, le Panneau de contrôle du mode avancé, qui s'ouvre en cliquant sur le bouton à double flèche (le bouton Advanced Mode) dans la Barre d'outils supérieure.

Comme c'est le cas avec les ensembles d'effets précédents, ainsi qu'avec tous les plug-ins Arturia actuels, cette Interface graphique possède également une Barre d'outils supérieure et une Barre d'outils inférieure. La Barre d'outils inférieure est centrale dans l'utilisation des plug-ins Arturia, puisqu'elle intègre les fonctions Undo (annuler) et Redo (rétablir), liste l'historique d'édition, vous permet de mettre le plug-in en Bypass (qui double le contrôle de l'interrupteur dans le Panneau de contrôle principal) et mesure la consommation CPU.

La Barre d'outils supérieure a évidemment son importance, puisqu'elle donne accès aux menus principaux, permet de remplir des tâches importantes telles que charger et sauvegarder des présélections, ou encore d'en sélectionner et de voir le nom de la présélection en cours d'utilisation. Les barres d'outils et leurs fonctionnalités sont couvertes au [chapitre Interface utilisateur \[p.29\]](#).

Nous allons maintenant nous intéresser à tous les contrôles disponibles, en expliquant ce qu'ils font, comment fonctionnent leurs plages et comment en interpréter les valeurs.



Panneau de contrôle principal du Rev Intensity

Notez que chaque fois que vous cliquez sur un contrôle (potentiomètre ou bouton), ou que vous passez le curseur de votre souris au-dessus, la Barre d'outils inférieure affiche le nom du paramètre en bas à gauche de la fenêtre. De plus, une petite fenêtre contextuelle apparaît sur le côté droit du contrôle, et affiche la valeur actuelle du paramètre. Ceci change chaque fois que vous déplacez un contrôle, mettant ainsi à jour la valeur du paramètre en temps réel. Le type de ces valeurs n'est pas toujours le même.

Intéressons-nous maintenant à chaque contrôle du Panneau de contrôle principal.

4.2.1. Power

Lorsqu'il est désactivé, cet interrupteur place le plug-in en mode Bypass. Il est activé par défaut, ce qui signifie que le plug-in est actif.

Il fait exactement la même chose que le bouton Bypass dans la Barre d'outils inférieure. Notez que dans les deux cas, la GUI change de couleur quand le plug-in est dérivé (s'assombrit) et le mot « Bypassed » apparaît.

4.2.2. PreDelay



*Interrupteur
d'alimentation (Power) et
contrôle PreDelay du Rev
Intensity*

Comme son nom l'indique, le PreDelay ajoute une quantité de retard au son avant que l'audio n'entre dans le circuit de réverb (après l'étage du Pre Filter). Cela fonctionne comme un moyen de simuler une distance plus ou moins grande de la source sonore, en ajoutant de la profondeur, de l'abondance et de la dimension au son réverbéré. Les temps de retard oscillent entre 0,00 ms (aucun retard) et 250 ms.

Nous pouvons aussi synchroniser le PreDelay en valeurs musicales. Dans ce cas, les valeurs de synchronisation varieront entre 1/32 et 1, 1/32 étant une triple croche et 1 une ronde (ou une mesure 4/4 complète). Nous disposons aussi de valeurs pointées et de triolets. Quand une valeur est pointée, un *d* s'affichera après la valeur. Quand une valeur est un triolet, un *t* s'affichera après la valeur.

Par défaut, le PreDelay est réglé à 0,00 ms (position Off). Synchronisé, la position par défaut sera 1/8 (une croche).

4.2.3. Distance

Distance fonctionne avec PreDelay. L'objectif principal de ce contrôle est de régler directement la distance perçue entre la source sonore et l'auditeur. Plus la source est proche, plus le son direct sera fort, comparé au signal réverbéré.

Par conséquent, nous aurons un son plus détaillé, avec une réverbération moins présente. Plus nous éloignons la source sonore, plus le son direct s'affaiblit. En conséquence, nous aurons un son moins détaillé et une réverbération plus présente.

4.2.4. Size

C'est là que nous contrôlons la taille de la pièce. Il s'agit du paramètre le plus important d'une unité d'effet de réverb. Traditionnellement, les réverbs numériques avaient plusieurs types d'« espaces » (réglages de l'algorithme qui ressemblaient à l'effet de réverb des espaces réels). Très souvent, les temps de retard des algorithmes ont été soigneusement réglés pour se comporter au plus près des premières réflexions des espaces réels. Plus les premières réflexions sont larges, plus l'espace perçu par notre cerveau est grand.

Les espaces prédéfinis des réverbérations numériques portaient des noms tels que Pièce, Studio, Chambre, Salle de bain, Salle, Salle de concert, Cathédrale, ou encore Ressort et Plaque (ce qui signifie qu'ils essayaient de simuler la réverbération obtenue avec ces dispositifs mécaniques).

C'est exactement ce que nous obtenons avec ce contrôle. Les temps de decay peuvent affecter la configuration de ces réflexions, en changeant la perception, mais il s'agit du contrôle principal pour définir la taille de l'espace.



Contrôles Distance, Size et Damping du Rev Intensity. Le contrôle Size occupe le centre du Panneau de contrôle principal et est plus grand. Il présente aussi une représentation graphique de l'action de la réverb.

Les valeurs Size sont abstraites, et varient de 0,00 à 1,00. La valeur par défaut est 0,500.

Avec une valeur proche de la valeur par défaut, nous obtenons une réverbération de type pièce, Room, qui peut être réglée finement avec le Decay. À la valeur maximale, et avec un Decay légèrement au-dessus de 0,00, nous obtenons une réverb de type Cathédrale (de très longues queues). Avec un Decay au maximum, la « taille » de la Cathédrale augmente jusqu'à ce que nous obtenions une réverb presque sans fin.

Lorsque Size est réglé sur des valeurs autour des 0,250, nous obtenons des ambiances pouvant aller de la pièce aux petites salles, selon le Decay utilisé. Un contrôle Size réglé à 0,100 peut donner des ambiances ressemblant à des espaces comme ceux d'une salle de bain ou de petites boîtes de nuit (une fois de plus, selon les temps de Decay).

4.2.5. Damping

Dans un espace réverbérant naturellement, les hautes fréquences décroissent plus vite que les basses fréquences. Les réverbs numériques présentent généralement un contenu haute fréquence beaucoup plus fort, ce qui signifie qu'il faut couper les hautes fréquences d'une manière ou d'une autre.

Pour ce faire, servez-vous du contrôle Damping (amortissement). Il fonctionne comme un filtre passe-bas itératif sur chaque réflexion dans la réverbération, réduisant les hautes fréquences dans chaque passe, simulant ainsi ce qui se produit dans un espace réel.

Les valeurs vont de 0,00 à 1,00, et la valeur par défaut est de 0,300.

4.2.6. Width (Largeur stéréo)

Width contrôle la largeur du champ stéréo du signal réverbéré. À mi-chemin (position centrée), l'image stéréo de la réverb est déjà plus centrée que le son original (Dry). Complètement à droite, le champ stéréo est comme le signal original, alors que complètement à gauche, l'image stéréo devient « monoisée ».

Ce contrôle est positionné complètement à droite par défaut, ce qui conserve l'image stéréo de l'original. La plage de valeur varie entre 0,00 (extrême gauche, intitulé Mono) et 1,00 (extrême droite, intitulé Stereo).

i Le contrôle Width n'apparaît que dans les canaux stéréo, ou lorsque le plug-in est instancié en Mono-to-Stereo (mono vers stéréo). Ce contrôle ne sera pas disponible quand le plug-in est instancié dans des canaux mono.



Les contrôles Width et Dry/Wet du Rev Intensity

4.2.7. Dry/Wet

Une technique souvent utilisée avec la réverb consiste à combiner le signal réverbéré avec le signal non traité (dry). Le concept de base est d'avoir un moyen de préserver l'audio original tout en le traitant par réverbération. Habituellement, ceci était réalisé en utilisant un envoi du mixeur vers un canal auxiliaire et en insérant le processeur de réverb dans ce canal. Le son traité était alors rerouté vers le mixage principal. Ainsi, nous avons le signal non traité (Dry) dans le canal de mixage original, et le signal réverbéré au retour du canal auxiliaire.

Il est possible de réaliser cela directement avec le paramètre Mix, un module lancé par Arturia. Grâce à lui, nul besoin d'effectuer un routage complexe dans le mix, puisqu'il est possible d'équilibrer directement le signal Dry/Wet (non traité/traité).

Par défaut, le potentiomètre Mix est réglé au centre (la valeur est de 0,500), ce qui signifie mi-Dry/mi-Wet. Il est possible de le tourner complètement vers la gauche (Dry, l'audio original), complètement vers la droite (totalement Wet - traité) ou quelque part entre les deux. Les valeurs sont affichées en nombres entre 0,00 et 1,00, 0,00 signifiant complètement Dry et 1,00 complètement Wet.

4.2.8. Modulation

C'est un delay/chorus interne modulé par un LFO. Chorus apporte de la profondeur supplémentaire au son.



Cette section comporte un interrupteur pour l'activer et le désactiver, ainsi que deux autres contrôles :

4.2.8.1. Depth

Il contrôle l'intensité de la modulation. Avec une faible vitesse de LFO, vous obtenez un son légèrement plus riche. Une plus grande vitesse de LFO entraîne une modulation plus prononcée, et un son possiblement plus « granuleux ».

Depth oscille entre 0,00 ms (aucune modulation) et 10,0 ms (modulation extrême).

4.2.8.2. Rate

Rate a une grande influence sur le comportement de la modulation (chorus). Un faible réglage de Rate entraîne plus de chorus, mais une utilisation plus importante du paramètre Depth. Un réglage Rate plus rapide occasionne un son « granuleux » si vous ajoutez trop de contrôle Depth.

4.2.9. Freeze

Quand ce bouton est activé, il coupe l'entrée audio et laisse un effet de réverbération infini.

4.2.10. Decay

Ce contrôle donne la possibilité de sélectionner des temps de decay plus courts ou plus longs pour la queue de réverbération. Il augmente ou diminue la queue de réverb induite par le contrôle Size, ce qui permet d'ajuster finement l'ambiance. Le contrôle varie entre -0,500 et 0,500.



Le bouton Freeze et le contrôle Decay du Rev Intensity

Ce contrôle affecte la perception de la réverbération de l'espace en simulant l'addition ou la réduction de l'absorption acoustique des réflexions sonores par les surfaces de l'espace. Ainsi, augmenter le decay revient à augmenter l'absorption caractéristique de l'espace, alors que le diminuer revient à réduire l'absorption acoustique, permettant ainsi à plus de réflexions de se produire dans l'espace acoustique défini par Size.

Par défaut, la position sélectionnée est au milieu (0,00), ce qui n'a aucune conséquence sur la queue de la réverbération de Size.

Vous devriez essayer ce contrôle de manière approfondie, couplé au contrôle Size, pour trouver la taille d'ambiance et les durées de queue les plus adaptées à l'effet de réverb que vous souhaitez obtenir.

4.2.11. Feedback

Ce contrôle ajoute une distorsion de type rétroaction à l'audio. C'est un contrôle génial à moduler par l'Envelope Follower. En utilisant une quantité de modulation négative, avec la source réglée sur Input (bouton Sidechain désactivé), l'intensité de la rétroaction diminue lorsque le signal de modulation devient plus fort, ce qui vous permet de mieux contrôler la rétroaction.

Les valeurs vont de 0,00 à 1,00. La valeur par défaut est 0,00 (pas de rétroaction).



4.2.12. Softclip

Cette section comporte aussi un interrupteur permettant de l'activer et le désactiver.

Le paramètre Softclip vous permet de compenser la perte de gain après le filtrage (Post-Filter). Il peut aussi ajouter de la saturation/distorsion au signal.



La plage de Softclip varie entre 0 dB (pas de gain) et 12 dB. La valeur par défaut est 0 dB (pas de gain).

4.2.13. Reverb Level

Il contrôle le niveau du signal Wet (traité) avant qu'il se mélange avec le signal Dry (non traité). C'est un atténuateur qui varie entre -36 dB et 0 dB. La valeur par défaut est 0 dB (pas d'atténuation).

4.3. Panneau de contrôle du Mode Advanced

Vous pouvez accéder au panneau de contrôle du Mode Advanced en cliquant sur le bouton Advanced Mode (double flèche) dans la Barre d'outils supérieure. Ce sont des ajouts très importants qui apportent plus de puissance et de flexibilité à la réverb.

Dans le cas d'Intensity, ce panneau contient deux filtres et deux sources de modulation très importantes : l'Envelope Follower et le Function Generator. Bien que les signaux générés du modulateur soient toujours positifs, les potentiomètres de contrôle peuvent définir des quantités de modulation positives et négatives.



Panneau de contrôle du Mode Avancé du Rev Intensity

4.3.1. Pre-Filter

C'est un filtre multimode venant tout droit de Pigments. Il présente une sélection de trois types de filtres (Low Pass - Passe-bas, High Pass - Passe-haut et Band Pass - Passe-bande), avec trois pentes de coupure pour chaque type (-6 dB, -12 dB et -24 dB par octave). Le filtre complet peut être activé et désactivé en appuyant sur le bouton Active.



Section Pre Filter du Rev Intensity

Ce filtre est très flexible et vous permet de sculpter le spectre sonore avant qu'il n'entre dans la chaîne de réverb. Outre la sélection du type de filtre, nous disposons de contrôles pour la coupure de fréquence du filtre (appelé Freq) et pour la Résonance.

Le filtre agit comme un filtre de synthé standard (il s'agit en fait du filtre Multimode inclus à Pigments). Il vous donne la possibilité de couper les fréquences au-dessus de la fréquence sélectionnée (Passe-bas), en dessous de cette même fréquence (Passe-haut) et au-dessus et en dessous en même temps (Passe-bande). Plus la pente choisie est élevée, plus le filtre se ferme rapidement, et plus la bande de fréquences au-delà du point de coupure qui passera est étroite.

Mode

- Low Pass 6 dB/oct.
- Low Pass 12 dB/oct.
- Low Pass 24 dB/oct.
- High Pass 6 dB/oct.
- ✓ High Pass 12 dB/oct.
- High Pass 24 dB/oct.
- Band Pass 6 dB/oct.
- Band Pass 12 dB/oct.
- Band Pass 24 dB/oct.

*Boîte de dialogue de
sélection du mode Pre-
Filter d'Intensity*

Les filtres passe-bande sont intéressants pour simuler les anciens téléphones par exemple. Les filtres passe-bas sont bons pour filtrer les aigus bruyants d'un enregistrement, ou pour adoucir le son dans son ensemble. Les filtres passe-haut peuvent servir à couper les fréquences inférieures qui nous empêchent parfois d'augmenter le volume de l'audio. Il peut aussi servir à couper certaines interférences électriques en filtrant les fréquences lorsqu'elles se produisent.

Resonance est un effet spécial que l'on retrouve souvent sur les filtres de synthés. Il augmente les fréquences autour du point de coupure. Par exemple, il peut servir à ajouter de la brillance au son après avoir coupé certaines hautes fréquences.

La coupure oscille entre 20 Hz et 20 kHz. Par défaut, elle est positionnée sur 15 kHz.

Resonance va de 0,1 jusqu'à 15,0 (valeur de Q réelle). La valeur par défaut est 0,707.

Outre les possibilités d'automation, vous pouvez aussi moduler le contrôle Freq en utilisant l'une des deux sources de modulation disponibles.



ⓘ Nous pouvons moduler le contrôle Freq (coupure de fréquence du filtre) mais pas le contrôle Resonance.

4.3.2. Post-Filter

Voici un autre élément créatif inclus à cette réverb. Il s'agit aussi d'un filtre de type synthé, mais il est placé après la chaîne de réverbération dans ce cas. Sa sortie est routée au Softclip pour compenser la perte de gain post filtrage. Le filtre agit après la chaîne de réverb mais avant la rétroaction.

Cette fois, nous avons utilisé un Filtre à variable d'état de type SEM. Le filtre présente une pente fixe de -12 dB par octave, ainsi que quatre possibilités de configuration : Low Pass, High Pass, Band Pass, et Notch (coupe-bande). Notch est une configuration spéciale dans laquelle une bande étroite est coupée autour du point de coupure, ne filtrant pas les fréquences au-dessus et en dessous de cette bande étroite.

Par exemple, vous pouvez obtenir un effet « Woosh » en modulant la coupure de fréquence avec le filtre configuré sur Notch (ou Band Pass) et effectuer un balayage.



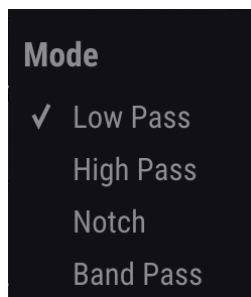
La section Post-Filter

Le Post-Filter peut être activé et désactivé en appuyant sur le bouton Active. Il comporte trois contrôles d'édition :

4.3.2.1. Mode

Il permet de choisir la configuration du filtre à utiliser. Il y a quatre options :

- **Low Pass** : passe-bas qui filtre les fréquences au-dessus du point de coupure ;
- **High Pass** : passe-haut qui filtre les fréquences en dessous du point de coupure ;
- **Notch** : coupe-bande qui ne filtre QUE la bande étroite de fréquences autour du point de coupure, en ne filtrant pas du tout les autres fréquences ;
- **Band Pass** : passe-bande qui filtre à la fois les fréquences au-dessus ET en dessous du point de coupure, en ne laissant passer qu'une bande étroite de fréquences.



Boîte de dialogue de sélection du Mode du Post-Filter d'Intensity

Il n'y a pas de mode de filtre par défaut, mais la valeur initiale est Low Pass.

4.3.2.2. Cutoff

Définissez-y la fréquence sur laquelle le filtre commence à agir. Ce filtre a une pente fixe de -12 dB par octave, que l'on peut classer comme douce.

Cutoff va de 20 Hz à 20 kHz. Valeur par défaut : 18 kHz.

4.3.2.3. Resonance

Resonance est un effet spécial qui augmente les fréquences autour du point de coupure. Il peut servir par exemple, à ajouter de la brillance au son après avoir coupé certaines hautes fréquences, ou à augmenter les basses fréquences après avoir coupé les graves.

La plage de Resonance varie entre 0,00 et 1,00. La valeur par défaut est 0,00 (pas de résonance).



Il est possible de moduler les contrôles Cutoff et Resonance du filtre à l'aide de l'Envelope Follower et du Function Generator situés sur le Panneau avancé.

4.3.2.4. Softclip

C'est là que vous compensez la perte de gain après le filtrage. **Le contrôle Softclip se trouve dans le Panneau de contrôle principal, bien qu'il intervienne après le Post-Filter.**

4.3.3. Envelope Follower

Il permet la modulation des paramètres sélectionnés par un contour de volume du signal audio. Le signal du contrôle peut être l'entrée (Input) interne, ou un signal externe (provenant d'une autre piste par exemple).




La section Envelope Follower

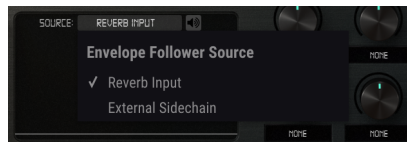
Cette section présente de nombreux contrôles :

4.3.3.1. Source

L'Envelope Follower peut employer soit l'entrée audio interne soit une entrée externe en chaîne latérale en tant que source. L'Envelope Follower est contrôlé par le signal d'entrée (Input) par défaut. Pour qu'il soit contrôlé par une source audio externe, définissez et routez cela dans votre DAW. La méthode de création d'un routage en chaîne latérale varie selon le DAW utilisé, veuillez donc vous reporter au manuel ou à l'aide de votre DAW pour savoir comment vous y prendre.

Le signal audio créera une enveloppe naturelle qui sera utilisée (avec les changements apportés par les autres contrôles de cette section) pour moduler les paramètres choisis dans la case de destination de modulation, qui dispose également de ses propres contrôles d'intensité de modulation.

 La méthode de définition d'un signal externe en chaîne latérale pour moduler un plug-in varie d'un DAW à l'autre. Veuillez consulter le manuel de votre DAW pour en savoir plus.



Le sélecteur de source de l'Envelope Follower

4.3.3.2. Comp

Ce compresseur a un rapport constant et un seuil qui oscille entre -60 dB et 0 dB. La variation d'un signal de modulation fortement compressé sera moins dynamique, mais la modulation sera plus stable.

4.3.3.3. Gain

Il s'agit d'un contrôle très important. C'est essentiellement là que nous contrôlons l'intensité de la modulation de base que nous obtenons du signal de modulation. C'est un contrôle bipolaire, ce qui implique que nous pouvons aussi atténuer le volume du signal si nous pensons que la modulation est trop importante.

La plage varie entre -36 dB et 36 dB, ce qui procure beaucoup de flexibilité. Par défaut, la valeur du contrôle est 0, ce qui signifie qu'il n'affecte pas le volume du signal.



♪ Le fait que le Gain soit à 0 ne veut pas dire que l'Envelope Follower ne fournit pas de modulation. Tout dépend du volume du signal de modulation original.

4.3.3.4. Attack

Attack contrôle la vitesse à laquelle la modulation de l'Envelope Follower commence à agir.

Les plages vont de 0,001 seconde (une milliseconde) à 5,00 secondes.

La valeur par défaut est 0,020 (vingt millisecondes).

4.3.3.5. Release

Release contrôle le temps que met la modulation de l'Envelope Follower à s'arrêter.

Les plages vont de 0,001 seconde (une milliseconde) à 5,00 secondes. Ce sont les mêmes que pour l'Attack, mais en règle générale, les vitesses de déclenchement (Release) doivent être plus longues, sinon elles peuvent avoir un effet assez perceptible sur le son.

La valeur par défaut est aussi de 0,020 (vingt millisecondes).

4.3.3.6. Delay

Ce contrôle applique un retard à la sortie de l'Envelope Follower. Il peut être synchronisé au tempo de l'hôte.

Quand il est synchronisé, la durée de Delay est affichée en valeurs musicales (de 1 à 1/32) où 1 est une ronde (ou une mesure 4/4 complète) et 1/32 est une triple croche. Nous disposons aussi de valeurs pointées et de triolets. Quand une valeur est pointée, un **d** s'affichera après la valeur. Quand une valeur est un triolet, un **f** s'affichera après la valeur.

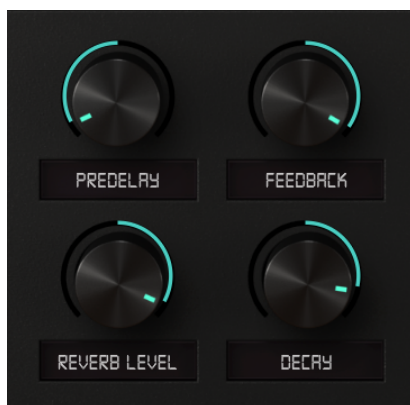
La valeur par défaut est 1/4 (une noire).

Quand Sync est désactivé, les valeurs sont affichées en millisecondes (ms). Dans ce cas, la durée du Delay va de 0,00 ms à 2 000 ms (deux secondes). Valeur par défaut : 0,00 ms (pas de delay).

Vous activez Sync en cliquant sur la petite croche placée à droite du potentiomètre de contrôle Delay. C'est un commutateur. Quand il est activé, le temps de delay du signal de l'Envelope Follower est synchronisé au tempo de l'hôte. Désactivé, il utilisera des valeurs de temps absolues.

4.3.3.7. Modulation Destination

Cette case comporte quatre potentiomètres avec des menus déroulants. Chacun d'entre eux contrôle une destination de modulation.



Par conséquent, il est possible d'avoir jusqu'à quatre destinations de modulation actives pour le Function Generator. Le choix des destinations se fait parmi les options présentées dans le menu affiché quand vous cliquez dans la zone déroulante.

Le potentiomètre contrôle l'intensité de la modulation. Ce contrôle est bipolaire (ses valeurs sont positives et négatives), ce qui signifie qu'il est possible de moduler un paramètre dans un sens ou dans l'autre.

Les valeurs oscillent entre -1 et 1. Valeur par défaut : 0 (pas de modulation).

4.3.4. Function Generator

Le Function generator est similaire à ceux présentés initialement dans Pigments. Il repose sur la synthèse modulaire de la côte ouest.

Ces types de modulateurs peuvent se comporter de différentes façons. Ils peuvent fonctionner comme des enveloppes en cycle/bouclées, mais aussi comme une sorte de LFO, ou encore comme des séquenceurs de motifs. C'est cette flexibilité qui fait le charme des Function Generators, et la raison pour laquelle nous en avons intégré un à cette unité de réverb.



La section Function Generator

Voici une autre fonction dotée de plusieurs contrôles :

4.3.4.1. Function Selector

Ce menu déroulant situé sous la petite fenêtre affiche la fonction sélectionnée. Cliquez dessus pour obtenir une sélection de fonctions préprogrammées prêtes à l'emploi. Vous pouvez aussi enregistrer les changements apportés à l'une d'entre elles, ainsi que nos propres fonctions à utiliser plus tard.

4.3.4.2. Reset

Ce bouton re-charge les valeurs mémorisées de la présélection de la fonction en cours, qui comprennent la forme de la fonction et la vitesse du paramètre Rate.

4.3.4.3. Rate

Rate contrôle la durée de la fonction.

Il peut afficher les durées en valeurs musicales (de 8 à 1/32) où 8 correspond à huit mesures 4/4 (ou huit rondes) et 1/32 à une triple croche. Nous disposons aussi de valeurs pointées et de triolets. Quand une valeur est pointée, elle sera suivie d'un *d*. Si la valeur est un triolet, elle sera suivie d'un *t*.

Ces valeurs sont affichées quand le bouton Sync est activé (On). La valeur par défaut est 1 (une mesure 4/4 complète ou une ronde).

Quand Sync est désactivé, les valeurs sont affichées en Hz. Dans ce cas, la durée du contrôle Rate va de 0,010 Hz à 200 Hz. Valeur par défaut : 2,00 Hz.



ⓘ : Chaque présélection de fonction aura son propre contrôle Rate mémorisé en tant que présélection.

Une fois encore, Sync est activé en cliquant sur la petite croche placée à droite du potentiomètre de contrôle Delay. C'est un commutateur. Quand il est activé, le temps du Function Generator est synchronisé au tempo hôte. Désactivé, il utilisera des valeurs de temps absolues.

4.3.4.4. Modulation Destination

Cette case comporte quatre potentiomètres avec des menus déroulants. Chacun d'entre eux contrôle une destination de modulation.

Par conséquent, il est possible d'avoir jusqu'à quatre destinations de modulation actives pour le Function Generator. Le choix des destinations se fait parmi les options présentées dans le menu affiché quand vous cliquez dans la zone déroulante.

Le potentiomètre contrôle l'intensité de la modulation. Ce contrôle est bipolaire (ses valeurs sont positives et négatives), ce qui signifie qu'il est possible de moduler un paramètre dans un sens ou dans l'autre.

Les valeurs oscillent entre -1 et 1. Valeur par défaut : 0 (pas de modulation).

5. INTERFACE UTILISATEUR

L'Interface Utilisateur du Rev Intensity comporte un panneau de contrôle principal, un panneau de contrôle du Mode Advanced et deux barres d'outils en haut et en bas de la fenêtre.

C'est encore une Interface Utilisateur très simple. Il s'agira toujours de la priorité de tout produit Arturia : maximiser votre créativité tout en restant simple d'utilisation.

Nous avons déjà abordé les panneaux de contrôle. Il est temps de nous intéresser aux barres d'outils.

5.1. La barre d'outils supérieure

La GUI (Graphical User Interface - Interface utilisateur graphique) du plug-in comporte la barre d'outils habituelle d'Arturia qui longe le bord supérieur, avec le logo Arturia/le nom du plug-in sur la gauche (la partie colorée), suivi du bouton Bibliothèque (III\|) et du nom de la Présélection, avec des flèches pour parcourir les différentes présélections mémorisées dans la bibliothèque.

Vient ensuite le bouton donnant accès au panneau de contrôle du Mode Advanced (une double flèche).

Lorsque le mode Advanced est actif, un point est ajouté à côté de ce bouton à double flèche (c.-à-d. lorsque des paramètres sont réglés sur des valeurs différentes de celles par défaut) si ce panneau n'est pas visible.



La barre d'outils supérieure

Cette barre d'outils supérieure, qui est commune à tous les plug-ins Arturia actuels, donne accès à de nombreuses fonctions importantes.

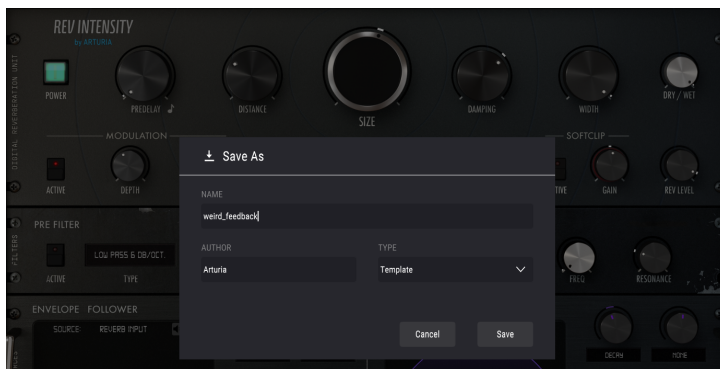
Vous pouvez les trouver en cliquant sur le bouton Arturia Rev Intensity en haut à gauche de la fenêtre du plug-in. Puisqu'elles sont aussi communes à tous les plug-ins Arturia actuels, vous les connaissez peut-être déjà :

5.1.1. Save Preset

Cette option écrasera la présélection active ainsi que tous changements apportés à cette dernière, donc, si vous voulez aussi conserver la présélection source, servez-vous plutôt de l'option Save As (enregistrer sous). Veuillez consulter la partie suivante pour en savoir plus.

5.1.2. Save Preset As...

Si vous sélectionnez cette option, une fenêtre dans laquelle vous pourrez entrer des informations sur la présélection apparaîtra. En plus de la renommer, il est possible d'entrer le nom de l'Auteur et de sélectionner un Type. Vous pouvez même créer votre propre Type en saisissant des noms personnalisés dans le champ Type. Ces informations peuvent être lues par le navigateur de présélections et sont utiles pour chercher la présélection ultérieurement.



5.1.3. Import...

Cette commande vous permet d'importer un fichier de présélection, qui peut être une présélection unique ou une banque complète de présélections. Les deux types sont enregistrés en format **.intensityx**.

Après avoir sélectionné cette option, le chemin d'accès par défaut à ces fichiers apparaîtra dans la fenêtre, mais vous pouvez naviguer vers n'importe quel dossier que vous préférez utiliser pour mémoriser des présélections.

5.1.4. Menu Export

Il existe deux manières d'exporter des présélections : en tant que présélection unique ou que banque.

- **Export Preset** : Il est pratique d'exporter une seule présélection lorsque vous voulez la partager avec quelqu'un d'autre. Le chemin par défaut à ces fichiers apparaîtra dans la fenêtre « Save », mais vous pouvez créer un dossier ailleurs si vous le souhaitez. La présélection sauvegardée peut être chargée de nouveau avec l'option du menu d'importation des présélections.
- **Export Bank** : Cette option peut servir à exporter une banque complète de présélections à partir du plug-in, ce qui est utile pour sauvegarder ou partager des présélections.

5.1.5. Options pour redimensionner la fenêtre

La fenêtre du Rev Intensity peut être redimensionnée de 50 % à 200 % de sa taille d'origine, sans ajout d'artefacts visuels. Sur un écran plus petit tel que celui d'un ordinateur portable, vous pourriez souhaiter réduire la taille de l'interface afin qu'elle ne domine pas l'affichage. Sur un écran plus grand ou secondaire, vous pouvez augmenter sa taille pour obtenir un meilleur aperçu des contrôles. Ces derniers fonctionnent de la même manière quel que soit le niveau de zoom, mais ils peuvent être plus difficiles à voir avec des valeurs d'agrandissement plus faibles ou lorsque vous utilisez des moniteurs haute résolution (comme les moniteurs HD ou supérieurs). Plus la résolution est élevée, plus la taille à utiliser devrait être grande.

 Vous pouvez aussi zoomer et dézoomer en vous servant des combinaisons de touches « Ctrl/Cmd » et du « + » numérique (pour zoomer) ou de « Ctrl/Cmd » et du « - » numérique (pour dézoomer).

5.1.6. Help

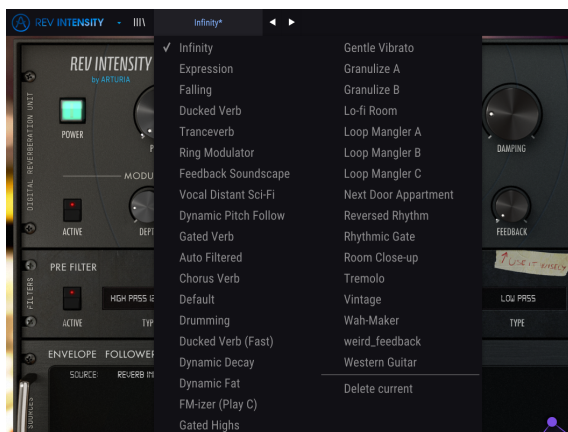
La partie Help de ce menu offre un accès direct au Manuel utilisateur (le document que vous êtes en train de lire), ainsi qu'à la FAQ (Foire aux questions).

5.1.7. Sélectionner une présélection

Le [navigateur de présélections \[p.35\]](#) (Preset Browser) peut être ouvert en cliquant sur le symbole de la bibliothèque sur la barre d'outils. Le filtre, le nom du champ et les flèches gauche/droite de la barre d'outils aident tous à choisir une présélection.

Pour faire un choix, cliquez sur le champ de nom de la présélection dans la Barre d'outils supérieure. Cela aura pour effet d'ouvrir une liste contenant toutes les présélections disponibles. La présélection actuellement sélectionnée est marquée par un ✓. Ensuite, il vous suffit de placer la souris sur le nom de la présélection de votre choix (le nom de la présélection sera mis en évidence) et de cliquer dessus.

Sinon, servez-vous des flèches avant et arrière de la présélection (les flèches à droite du champ de nom de la présélection) pour parcourir toutes les présélections.



5.2. Bouton Advanced Mode (double flèche)

Ce bouton ouvre le panneau de contrôle du Mode Advanced. C'est là que sont situés les contrôles des fonctionnalités supplémentaires ajoutées par Arturia pour étendre les possibilités que l'on retrouve régulièrement sur le dispositif d'origine.

Quand le panneau du Mode Advanced est ouvert, les flèches pointent vers le haut. Quand le panneau est fermé, les flèches pointent vers le bas.

Lorsque des paramètres sont actifs dans le panneau du Mode Advanced (modifiés ou réglés sur des valeurs différentes de celles par défaut), et que ce panneau n'est pas visible (c.-à-d. fermé), un point à côté du bouton à double flèche (pointant vers le bas) apparaît, pour attirer votre attention sur ces paramètres. Cliquez sur le bouton pour ouvrir le panneau de contrôle du Mode Advanced et être en mesure de les vérifier.

Une explication détaillée de toutes les fonctionnalités de ce Mode Advanced est disponible au [chapitre Panneau de Contrôle \[p.12\]](#).

5.3. La barre d'outils inférieure

Lorsque vous passez votre souris sur un contrôle de paramètre, vous verrez une mesure montrant le nom de ce paramètre, ainsi qu'une courte description de ce dernier dans la partie gauche de la barre d'outils inférieure.

De plus, vous remarquerez qu'une petite fenêtre contextuelle apparaîtra sur le côté du contrôle de paramètre, affichant la valeur actuelle de ce dernier. Elle montrera également les changements de valeur lorsque vous déplacez ce contrôle (éditez le paramètre). C'est pratique, puisque vous n'aurez pas besoin de toucher le contrôle du paramètre pour lire la valeur actuelle, et vous pouvez également continuer à regarder le paramètre tout en lisant les changements de valeur.



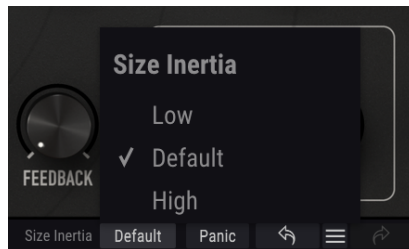
La barre d'outils inférieure

Plusieurs petites fenêtres et boutons se trouvent sur le côté de la barre d'outils inférieure. Il s'agit de fonctionnalités très importantes, étudions-les donc en détail.

5.3.1. Size Inertia

Ce paramètre affecte la réactivité du potentiomètre Size. Ainsi, en modulant ce paramètre à des vitesses élevées (High) ou faibles (Low), la taille réagit différemment et permet d'obtenir un son différent.

Si vous modulez le paramètre Size à une vitesse rapide, en fonction du réglage Inertia, la taille variera plus ou moins vite, le résultat audible sera différent. Disons que le potentiomètre Size est plus ou moins facile ou rapide à tourner en fonction du paramètre Inertia. Un paramètre Inertia élevé (High) signifie que le potentiomètre est moins réactif ou plus collant.



5.3.2. Panic

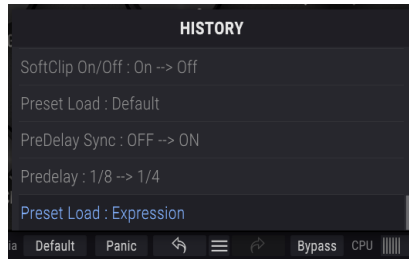
Le Rev Intensity est doté d'un bouton Panic. Ce bouton vous permet de « tuer » la réverbération au cas où quelque chose tournerait mal ; par exemple, si le temps de decay de la réverb est trop long et que vous voulez qu'elle s'arrête immédiatement, pour l'ajuster par la suite.

5.3.3. Undo

Le bouton Undo (annuler) est une flèche incurvée pointant vers la gauche. Il a pour effet de revenir à la dernière édition effectuée. Si l'on clique plusieurs fois sur ce bouton, les modifications de paramètres sont inversées dans l'ordre où elles ont été effectuées dans la session, des plus récentes aux plus anciennes.

5.3.4. History

Ce bouton liste tous les changements de paramètres effectués au cours de la session actuelle.



Fonctions Undo et History d'Intensity

5.3.5. Redo

Le bouton Redo (rétablir) est une flèche incurvée pointant vers la droite. Ce bouton fonctionne exactement à l'opposé du bouton Undo. Il rétablira la dernière édition annulée. Si vous cliquez dessus plusieurs fois, il rétablira les changements de paramètres dans l'ordre où ils ont été annulés (les derniers annulés en premier).

5.3.6. Bypass

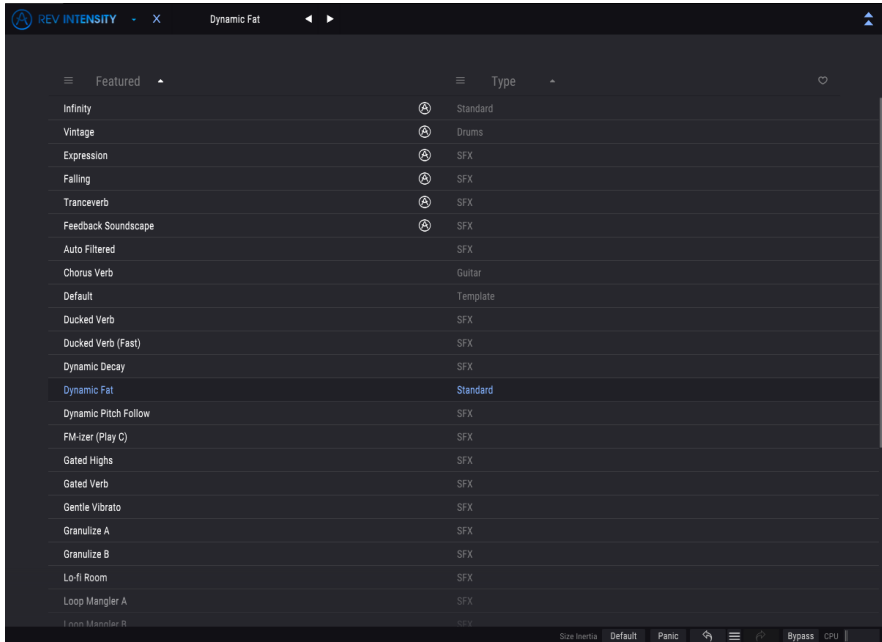
Celle-ci est évidente. Activer l'option Bypass désactivera complètement le plug-in Rev Intensity. Cette action peut être effectuée à l'aide de l'interrupteur Power.

5.3.7. CPU-mètre

Le CPU-mètre sert à surveiller la consommation CPU de votre ordinateur utilisée par le plug-in. Si vous stressez trop votre ordinateur, la performance globale de votre système et de l'audio pourrait en pâtir.

5.4. Le navigateur de Présélections

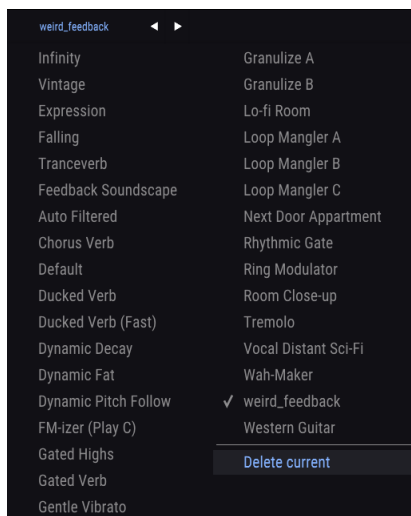
Le navigateur de présélections, Preset Browser, vous donne la possibilité de rechercher, charger et gérer les configurations de présélections sur le Rev Intensity. Bien qu'il ressemble et soit basé sur le navigateur de présélections habituel d'Arturia, il est plus simple et encore plus facile d'utilisation. Pour accéder au navigateur de présélections, cliquez sur le symbole bibliothèque à côté du logo Arturia situé à gauche de la barre d'outils.



Lorsque vous cliquez sur le symbole bibliothèque, un écran contenant toutes les présélections sauvegardées s'affichera. Vous pouvez trier la liste en fonction de différents critères, afin de faciliter la recherche de la bonne présélection. Il y a deux colonnes : La première peut lister les Présélections par Nom ou par « Featured ». Ces présélections mises en avant ont été classées comme importantes par Arturia. La seconde liste les Présélections par « Type » ou « Designer ».

Il n'y a qu'une seule caractéristique visible, celle que vous sélectionnez en cliquant sur le titre de la colonne. Par défaut, le Type est la caractéristique sélectionnée. La liste change lorsque vous sélectionnez l'attribut Designer, et cet attribut remplace le champ Type dans la seconde colonne.

Si vous voulez supprimer une présélection, commencez par la sélectionner dans la liste du navigateur. Ensuite, cliquez dans le même champ de nom en haut pour ouvrir la liste des présélections. Puis, choisissez l'option « Delete current » en bas de la liste et confirmez l'action dans la fenêtre contextuelle.



*Préparation de la suppression d'une
Présélection de la bibliothèque du Rev
Intensity*

5.5. Ajuster finement les paramètres

Habituellement, il faut cliquer sur le contrôle correspondant et faire glisser la souris vers le haut ou vers le bas pour modifier les valeurs des contrôles du plug-in. Si les contrôles sont des interrupteurs, il suffit de cliquer dessus pour les activer ou les désactiver.

Si vous voulez des valeurs d'édition plus fines, il est possible d'utiliser Ctrl + Glisser (Cmd + Glisser sur macOS). Alternativement, vous pouvez aussi cliquer droit et faire glisser. Cette technique a pour effet de modifier plus lentement les valeurs, ce qui vous donne la possibilité d'éditer les valeurs de manière plus précise.

5.6. Réinitialiser vos contrôles

En double-cliquant sur un champ, il passe automatiquement à la valeur par défaut. Cela fonctionne également avec Alt+Clic (Opt+Clic sur macOS).

Et voilà. Nous venons de terminer la description de tous les contrôles dont vous disposez pour traiter le son dans votre DAW à l'aide du plug-in Rev Intensity. Nous espérons que vous apprécierez le plug-in (et les résultats que vous obtiendrez en l'utilisant !) autant que nous avons aimé le concevoir.

6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

En contrepartie du paiement des frais de Licence, qui représentent une partie du prix que vous avez payé, Arturia, en tant que Concédant, vous accorde (ci-après dénommé « Licencié ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du logiciel AudioFuse Control Center (ci-après dénommé « LOGICIEL »).

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (Ci-après : « Arturia »). Arturia ne vous autorise à copier, télécharger, installer et employer le logiciel que sous les termes et conditions de ce Contrat.

Arturia met en place une activation obligatoire du logiciel afin de le protéger contre toute copie illicite. Le Logiciel OEM ne peut être utilisé qu'après enregistrement du produit.

L'accès à Internet est indispensable pour l'activation du produit. Les termes et conditions d'utilisation du logiciel par vous, l'utilisateur final, apparaissent ci-dessous. En installant le logiciel sur votre ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes et conditions du présent contrat. Veuillez lire attentivement l'intégralité des termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec les termes et conditions de ce contrat, veuillez ne pas installer ce logiciel. Dans ce cas, retournez le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (y compris tout le matériel écrit, l'emballage complet intact ainsi que le matériel fourni) immédiatement, mais au plus tard dans un délai de 30 jours contre remboursement du prix d'achat.

1. Propriété du logiciel Arturia conservera la propriété pleine et entière du LOGICIEL enregistré sur les disques joints et de toutes les copies ultérieures du LOGICIEL, quel qu'en soit le support et la forme sur ou sous lesquels les disques originaux ou copies peuvent exister. Cette licence ne constitue pas une vente du LOGICIEL original.

2. Concession de licence Arturia vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel selon les termes et conditions du présent contrat. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou prêter ce logiciel, ni à le concéder sous licence.

L'utilisation du logiciel cédé en réseau est illégale si celle-ci rend possible l'utilisation multiple et simultanée du programme.

Vous êtes autorisé à installer une copie de sauvegarde du logiciel qui ne sera pas employée à d'autres fins que le stockage.

En dehors de cette énumération, le présent contrat ne vous concède aucun autre droit d'utilisation du logiciel. Arturia se réserve tous les droits qui n'ont pas été expressément accordés.

3. Activation du logiciel Arturia met éventuellement en place une activation obligatoire du logiciel et un enregistrement personnel obligatoire du logiciel OEM afin de protéger le logiciel contre toute copie illicite. En cas de désaccord avec les termes et conditions du contrat, le logiciel ne pourra pas fonctionner.

Le cas échéant, le produit ne peut être retourné que dans les 30 jours suivant son acquisition. Ce type de retour n'ouvre pas droit à réclamation selon les dispositions du paragraphe 11 du présent contrat.

4. Assistance, mises à niveau et mises à jour après enregistrement du produit L'utilisation de l'assistance, des mises à niveau et des mises à jour ne peut intervenir qu'après enregistrement personnel du produit. L'assistance n'est fournie que pour la version actuelle et, pour la version précédente, pendant un an après la parution de la nouvelle version. Arturia se réserve le droit de modifier à tout moment l'étendue de l'assistance (ligne directe, forum sur le site Web, etc.), des mises à niveau et mises à jour ou d'y mettre fin en partie ou complètement.

L'enregistrement du produit peut intervenir lors de la mise en place du système d'activation ou à tout moment ultérieurement via Internet. Lors de la procédure d'enregistrement, il vous sera demandé de donner votre accord sur le stockage et l'utilisation de vos données personnelles (nom, adresse, contact, adresse électronique, date de naissance et données de licence) pour les raisons mentionnées ci-dessus. Arturia peut également transmettre ces données à des tiers mandatés, notamment des distributeurs, en vue de l'assistance et de la vérification des autorisations de mises à niveau et mises à jour.

5. Pas de dissociation Le logiciel contient habituellement différents fichiers qui, dans leur configuration, assurent la fonctionnalité complète du logiciel. Le logiciel n'est conçu que pour être utilisé comme un produit. Il n'est pas exigé que vous employiez ou installiez tous les composants du logiciel. Vous n'êtes pas autorisé à assembler les composants du logiciel d'une autre façon, ni à développer une version modifiée du logiciel ou un nouveau produit en résultant. La configuration du logiciel ne peut être modifiée en vue de sa distribution, de son transfert ou de sa revente.

6. Transfert des droits Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous transfériez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce Contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

En cas de désaccord avec les termes et conditions de cet Accord, par exemple l'activation du produit, un retour du produit est exclu après le transfert des droits.

7. Mises à niveau et mises à jour Vous devez posséder une licence en cours de validité pour la précédente version du logiciel ou pour une version plus ancienne du logiciel afin d'être autorisé à employer une mise à niveau ou une mise à jour du logiciel. Le transfert de cette version précédente ou de cette version plus ancienne du logiciel à des tiers entraîne la perte de plein droit de l'autorisation d'utiliser la mise à niveau ou mise à jour du logiciel.

L'acquisition d'une mise à niveau ou d'une mise à jour ne confère aucun droit d'utilisation du logiciel.

Après l'installation d'une mise à niveau ou d'une mise à jour, vous n'êtes plus autorisé à utiliser le droit à l'assistance sur une version précédente ou inférieure.

8. Garantie limitée Arturia garantit que les disques sur lesquels le logiciel est fourni sont exempts de tout défaut matériel et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pour une période de trente(30) jours à compter de la date d'achat. Votre facture servira de preuve de la date d'achat. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à (30) jours à compter de la date d'achat. Certaines législations n'autorisent pas la limitation des garanties implicites, auquel cas, la limitation ci-dessus peut ne pas vous être applicable. Tous les programmes et les documents les accompagnant sont fournis « en l'état » sans garantie d'aucune sorte. Tout le risque en matière de qualité et de performances des programmes vous incombe. Si le programme s'avérait défectueux, vous assumeriez la totalité du coût du SAV, des réparations ou des corrections nécessaires.

9. Recours La responsabilité totale d'Arturia et le seul recours dont vous disposez sont limités, à la discrétion d'Arturia, soit (a) au remboursement du montant payé pour l'achat soit (b) au remplacement de tout disque non-conforme aux dispositions de la présente garantie limitée et ayant été renvoyé à Arturia accompagné d'une copie de votre facture. Cette garantie limitée ne s'appliquera pas si la défaillance du logiciel résulte d'un accident, de mauvais traitements, d'une modification, ou d'une application fautive. Tout logiciel fourni en remplacement est garanti pour la durée la plus longue entre le nombre de jours restants par rapport à la garantie d'origine et trente (30) jours.

10. Aucune autre garantie Les garanties ci-dessus sont en lieu et place de toutes autres garanties, expresses ou implicites, incluant, mais sans s'y limiter les garanties implicites de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier. Aucun avis ou renseignement oral ou écrit donné par Arturia, ses revendeurs, distributeurs, agents ou employés ne saurait créer une garantie ou en quelque façon que ce soit accroître la portée de cette garantie limitée.

11. Exclusion de responsabilité pour les dommages indirects Ni Arturia ni qui que ce soit ayant été impliqué dans la création, la production, ou la livraison de ce produit ne sera responsable des dommages directs, indirects, consécutifs, ou incidents survenant du fait de l'utilisation ou de l'incapacité d'utilisation de ce produit (y compris, sans s'y limiter, les dommages pour perte de profits professionnels, interruption d'activité, perte d'informations professionnelles et équivalents) même si Arturia a été précédemment averti de la possibilité de tels dommages. Certaines législations ne permettent pas les limitations de la durée d'une garantie implicite ou la limitation des dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits juridiques particuliers, et vous pouvez également avoir d'autres droits variant d'une juridiction à une autre.