

MANUEL UTILISATEUR

Clavinet V

ARTURIA®
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun Kevin Molcard

DÉVELOPPEMENT

Pierre Pfister (project manager)	Baptiste Aubry	Samuel Limier	Mathieu Courouble
Corentin Comte (lead)	Baptiste Le Goff	Germain Marzin	Raynald Dantigny
Stefano D'Angelo	Pierre-Lin Laneyrie	Mathieu Nocenti	
	Valentin Lepetit	Benjamin Renard	

DESIGN

Glen Darcey	Morgan Perrier	Greg Vezon
Shaun Elwood	Sebastien Rochard	

DESIGN SONORE

Jean-Baptiste Arthus	Pierre Pfister	Paolo Apollo Negri
Victor Morello	Nori Ubukata	Christian Laffitte

MANUEL

Randy Lee	Morgan Perrier	Mathieu Courouble	Charlotte Métais
-----------	----------------	-------------------	------------------

© ARTURIA SA - 2017 - Tous droits réservés.
11 Chemin de la Dhuy
38240 Meylan
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-divulgaration. Le contrat de licence 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: 29 November 2017

Merci d'avoir acheté Clavinet V !

Ce manuel couvre les caractéristiques et le fonctionnement de **Clavinet V** d'Arturia, le dernier d'une longue série d'instruments virtuels incroyablement réalistes.

Assurez-vous d'enregistrer votre logiciel dès que possible ! Lorsque vous avez acheté Clavinet V, vous avez reçu un numéro de série et un code d'activation par e-mail. Ils vous seront demandés lors du 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 obligation de mettre à jour l'équipement ayant été acheté.

IMPORTANT :

Le produit et son logiciel, lorsqu'utilisés avec un ampli, un casque ou des haut-parleurs, peuvent 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

Nos félicitations pour l'achat de Clavinet V d'Arturia !

Nous aimerions vous remercier d'avoir acheté Clavinet V, notre tout dernier modèle virtuel d'instrument électroacoustique. Le Clavinet Hohner fait partie de ces instruments au son caractéristique : alors que l'on pourrait confondre un piano électrique avec un autre, ou une guitare électrique avec une autre, quand l'un de ces instruments se présente dans un enregistrement, la réaction quasi instantanée est : « C'est un Clavinet ! ».

Du funk au rock, de la pop à la soul, le son tranchant du Clavinet s'est imposé dans le paysage musical depuis sa création. Nous sommes sûrs que Clavinet V vous inspirera et vous aidera à créer de la musique qui vous mènera, vous et votre public, vers de tous nouveaux horizons.

N'oubliez pas de vous rendre sur le site internet www.arturia.com pour en savoir plus sur tous nos autres instruments matériels et logiciels géniaux. Ils sont devenus des outils indispensables et inspirants pour les musiciens du monde entier.

Musicalement vôtre,

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. Bienvenue sur Clavinet V !.....	3
1.1. L'histoire du Clavinet.....	3
1.2. Le son pour effectuer des enregistrements	4
1.3. Les fonctionnalités de Clavinet V.....	5
2. Activation & premiers pas.....	6
2.1. Activer la licence de Clavinet V.....	6
2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC).....	0
2.2. La configuration initiale	7
2.2.1. Les réglages audio et MIDI : Windows	7
2.2.2. Les réglages audio et MIDI : Mac OS X.....	9
2.2.3. Clavinet V en tant que plug-in.....	10
3. L'interface utilisateur.....	11
3.1. Le clavier virtuel.....	11
3.2. La barre d'outils	12
3.2.1. Sauvegarder une présélection	12
3.2.2. Enregistrer une présélection sous.....	13
3.2.3. Importer une présélection	14
3.2.4. Exporter une présélection.....	14
3.2.5. Exporter toutes les playlists.....	14
3.2.6. Exporter une banque.....	15
3.2.7. Les options pour redimensionner une fenêtre	15
3.2.8. Les réglages audio.....	15
3.2.9. La fenêtre About.....	16
3.2.10. Aperçu du navigateur de présélections.....	16
3.2.11. Naviguer avec un contrôleur MIDI	17
3.2.12. L'assignation MIDI Learn	18
3.2.12.1. Assigner/retirer des commandes	18
3.2.12.2. Les curseurs de valeur Min/Max	19
3.2.12.3. L'option de contrôle relatif.....	19
3.2.12.4. Les numéros MIDI CC réservés.....	19
3.2.13. La configuration du contrôleur MIDI.....	20
3.2.14. La barre d'outils inférieure	21
3.2.14.1. Le réglage du Canal MIDI	21
3.2.14.2. Le bouton Panic.....	22
3.2.14.3. Le CPU-mètre.....	22
3.3. Le navigateur de Présélections.....	23
3.3.1. Rechercher des présélections.....	23
3.3.2. Filtrer en utilisant des balises	24
3.3.3. La partie sur les informations des présélections.....	25
3.3.4. Le choix des présélections : autres méthodes.....	26
3.3.5. Les playlists	28
3.3.5.1. Ajouter une playlist.....	28
3.3.5.2. Ajouter une présélection.....	28
3.3.5.3. Réorganiser les présélections.....	29
3.3.5.4. Supprimer une présélection.....	29
3.3.5.5. Effacer une playlist.....	30
3.4. Le panneau frontal : les commandes de base.....	31
3.4.1. Les interrupteurs Tone/EQ.....	31
3.4.2. Les réglages des micros	32
3.4.3. Le contrôle du volume	33
3.4.4. Le curseur Mute.....	34
3.5. Les fonctionnalités avancées.....	35
3.5.1. Le profil harmonique.....	35
3.5.2. La courbe de vélocité.....	37
3.5.2.1. Sélectionner une courbe.....	37
3.5.2.2. Modifier une courbe de vélocité	38
4. L'amplificateur	39
4.1. Les contrôles.....	39
4.1.1. On Axis	39
4.1.2. Volume.....	39

4.1.3. EQ (Treble, Middle, Bass).....	39
4.1.4. Bright.....	39
4.1.5. Reverb.....	40
4.1.6. Vibrato Speed / Intensity.....	40
4.1.7. Master Volume.....	40
4.1.8. Amplifier On / Off.....	40
5. Les effets	41
5.1. Sélectionner un effet.....	41
5.2. Flanger.....	42
5.3. Phaser.....	43
5.4. Chorus.....	44
5.5. Analog Delay.....	45
5.6. Compressor.....	46
5.7. Overdrive.....	47
5.8. Vocal Filter.....	48
5.9. Wah / Auto-Wah.....	49
5.9.1. La pédale Wah-Wah.....	49
5.9.2. Auto-Wah.....	50
6. Contrat de licence logiciel.....	51

1. BIENVENUE SUR CLAVINET V !

Clavinet V est le nouveau membre de notre grande famille d'instruments virtuels. Nous n'avons pas seulement modélisé fidèlement le son et le comportement de cet instrument unique, nous avons aussi ajouté un tas de fonctionnalités qui auraient été inimaginables à l'époque où le Clavinet a été fabriqué.

L'équipe d'Arturia a toujours été passionnée par l'excellence et la précision. Cela nous a conduits à mener une analyse approfondie de chaque aspect du Clavinet et de ses circuits électriques, et même à recréer les changements de comportement au fil du temps. En effet, Clavinet V vous donne la possibilité de contrôler chacun de ces facteurs, ce qui vous permet de recréer l'environnement musical de vos artistes préférés ou de décoller vers de nouveaux cieux, envoyant ainsi votre créativité « vers l'infini et au-delà » !

Clavinet V fonctionne en tant qu'instrument autonome sur Windows et Mac OS X, mais aussi en tant que plug-in dans tous les formats principaux de votre DAW. Il comprend une fonctionnalité MIDI Learn pour un contrôle pratique de la plupart des paramètres, et en plug-in, il permet également l'automation de paramètre pour un plus grand contrôle créatif.

1.1. L'histoire du Clavinet

Le Clavinet a été fabriqué par Hohner, une société allemande sûrement plus connue pour ses harmonicas, de 1964 à 1982. Mais c'est une société riche d'une longue histoire de fabrication de nombreux autres types d'instruments tels que les accordéons, les mélodicas, les banjos, les ukulélés et les kazoos !

Hohner a également inventé plusieurs types de claviers électriques, dont la plupart sont aujourd'hui pratiquement inconnus : le Cembralet, le Pianet, le Basset et le Guitaret. Mais avec l'invention du Clavinet, ils ont assuré leur place au panthéon de l'histoire du clavier.

En réalité, son arbre généalogique date du début du XIV^e siècle, et d'un parent éloigné qui ressemble de façon frappante au Clavinet : le clavicorde.



Crédit photo : par Gérard Janot – Œuvre personnelle, CC BY-SA 3.0

Un clavicorde diffère d'un clavecin dans le sens où il utilisait une lame métallique pour frapper une corde, contrairement au clavecin qui pinçait la corde quand une touche était jouée.

Chez le Clavinet, c'est un tampon en caoutchouc qui frappe la corde, donnant lieu à une attaque caractéristique, similaire au « hammer-on », technique de jeu sur une guitare électrique rendue célèbre par Eddie Van Halen.

Ni le clavicorde ni le Clavinet n'étaient assez puissants seuls pour être entendus lors de prestations d'ensembles, une qualité regrettable ayant fait sombrer le clavicorde dans la désuétude. Il sera remplacé par le piano-forte (c.-à-d. le piano acoustique).

Mais avec l'avènement de l'électricité, l'élaboration de dispositifs d'amplification est devenue possible, plaçant ainsi le Clavinet au même niveau que tout autre instrument ou combinaison d'instruments, y compris les batteries et les guitares.

Même s'il n'est plus techniquement produit, le Clavinet perdure virtuellement sous la forme de Clavinet V d'Arturia. Et si les Clavinets pouvaient rêver, ils rêveraient de l'éventail exact de contrôles et d'effets que nous avons inclus à Clavinet V.

1.2. Le son pour effectuer des enregistrements

Il est très audacieux de déclarer qu'un instrument s'est élevé au domaine de l'intemporel. Mais cette déclaration est bien fondée dans ce cas, lorsque l'on prend en considération les artistes ayant joué de cet instrument et les chansons sur lesquelles ils l'ont utilisé.

La réputation du Clavinet repose très fermement sur son histoire et son attrait varié :

- *Superstition* et *Higher Ground* de Stevie Wonder ...et la liste pourrait s'arrêter là ! Mais il y a plus encore :
- *Outa-Space* de Billy Preston
- *NutRocker* et *Still, You Turn Me On* par Emerson, Lake and Palmer
- *You Make Loving Fun* de Fleetwood Mac
- *Life In The Fast Lane* par the Eagles
- *Trampled Under Foot* de Led Zeppelin

La liste ci-dessus contient seulement une demi-douzaine des musiciens et groupes parmi les plus influents du XXe siècle. Peut-être qu'avec Clavinet V, votre nom apparaîtra un jour sur cette liste !

1.3. Les fonctionnalités de Clavinet V

Hohner a créé une demi-douzaine de versions du Clavinet, la plus célèbre étant le modèle D6. Toutes les fonctionnalités originales du D6 ont été reproduites méticuleusement, comprenant :

- deux micros et un micro à six bobines métalliques
- deux interrupteurs de sélection de micro à position double, qui utilisent les micros à différents endroits et phases
- un curseur mute/damping

Mais nous ne nous sommes pas arrêtés là, et avons ajouté :

- un ensemble complet d'effets de type stomp-box, dont cinq pouvant être utilisés en même temps
- un amplificateur à lampe modélisé avec égaliseur supplémentaire et contrôles trémolo, plus réverbération à ressort
- des sélections de profils harmoniques tels que Bass Guitar, Dark et Boosted 2nd et 3rd.
- le contrôle sur huit paramètres de modélisation physique, utile pour des modifications subtiles ou des changements radicaux.
- des courbes de vitesse définissables par l'utilisateur.
- le contrôle des paramètres assignables en MIDI.
- des présélections et catégories (essayez de les trouver sur un Clavinet physique !).

Encore une chose : la modélisation physique nous permet aussi d'aller au-delà de la gamme originale du Clavinet (60 notes). Ainsi, nous avons pu répondre à la question cruciale : « Comment résonnerait un Clavinet s'il avait 88 touches comme un piano acoustique ? » Et donc, du tonitruant La grave au brillant Do aigu, nous vous offrons la renaissance d'un instrument : Clavinet V.

2. ACTIVATION & PREMIERS PAS

Clavinet V fonctionne sur les ordinateurs équipés de Windows 7 ou plus récent, et sur Mac OS X 10.10 ou plus récent. Il est possible d'utiliser la version autonome ou Clavinet V en tant qu'instrument Audio Units, AAX, VST2 ou VST3.



2.1. Activer la licence de Clavinet V

Une fois que Clavinet V a été installé, la prochaine étape consiste à activer votre licence du logiciel.

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

2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC)

Si vous n'avez pas déjà installé l'ASC, rendez-vous sur la page Mise à jour et Manuels :

www.arturia.com/support/updates&manuals

Cherchez l'Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation en fonction de votre système d'exploitation (Mac OS X ou Windows).

Suivez les consignes d'installation et ensuite :

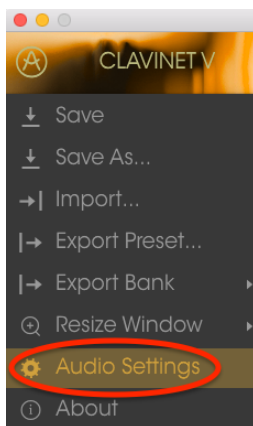
- Lancez l'Arturia Software Center (ASC)
- Connectez-vous à votre compte Arturia
- Faites défiler jusqu'à la partie My Products de l'ASC
- Cliquez sur le bouton Activer

Et le tour est joué !

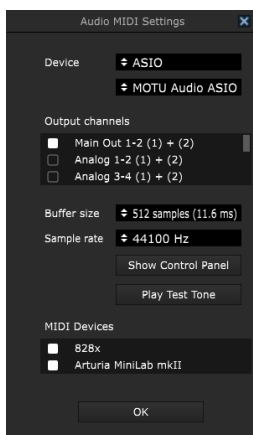
2.2. La configuration initiale

2.2.1. Les réglages audio et MIDI : Windows

Un menu déroulant est disponible en haut à gauche de l'application Clavinet V. Il contient plusieurs options de configuration. Dans un premier temps, vous devrez accéder à ce menu et choisir l'option « Audio Settings » pour que le flux MIDI y entre et que le son en sorte.



Puis, vous pourrez voir la fenêtre des réglages Audio MIDI. Elle fonctionne de la même manière sur Windows et sur Mac OS X, bien que les noms des périphériques disponibles dépendent du matériel que vous utilisez.



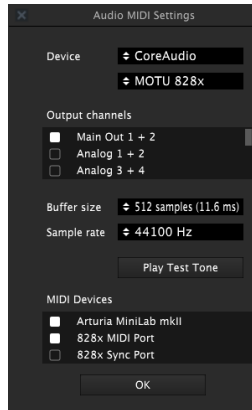
Les réglages Audio MIDI

En partant du haut, voici les options disponibles :

- **Device** vous permet de choisir le pilote audio que vous voulez utiliser pour router le son hors de l'instrument. Il peut s'agir du pilote de votre ordinateur tel que Windows Audio, ou d'un pilote ASIO. Le nom de l'interface de votre équipement devrait apparaître dans ce champ.
- **Output Channels** vous donne la possibilité de sélectionner quelle sortie disponible sera utilisée pour router l'audio hors de l'instrument. Si vous n'avez que deux sorties, ce sont les seules options qui apparaîtront. Si vous en avez plus de deux, il est possible de sélectionner une paire de sorties spécifique.
- Le menu **Buffer Size** vous permet de sélectionner la taille du tampon audio qu'utilise votre ordinateur pour calculer le son. Un tampon plus petit implique une latence plus faible entre la pression d'une touche et le fait d'entendre la note. Un tampon plus grand signifie une charge CPU plus faible, étant donné que l'ordinateur a plus de temps pour réfléchir, mais peut résulter en une certaine latence. Trouvez la taille de tampon optimale pour votre système. Un ordinateur rapide et moderne serait facilement capable de fonctionner avec une mémoire tampon de 256 ou 128 échantillons sans créer de bruits parasites (de type « pop » ou « clic ») dans le son. Si vous entendez des clics, augmentez légèrement la taille du tampon. La latence est affichée à droite de ce menu.
- Le menu **Sample Rate** vous donne la possibilité de définir la fréquence d'échantillonnage à laquelle l'audio est envoyé hors de l'instrument. Ici, les options dépendront de la capacité de votre interface audio, même si la plupart des ordinateurs peuvent aller jusqu'à 48 kHz, ce qui est tout à fait adapté. Les fréquences d'échantillonnage plus élevées consomment plus de puissance CPU, donc, à moins que vous ayez une bonne raison d'aller jusqu'à 96 kHz, 44,1 k et 48 k font très bien l'affaire.
- Le bouton **Show Control Panel** passera au panneau de contrôle du système pour n'importe quel dispositif audio sélectionné.
- **Play Test Tone** vous aide à résoudre les problèmes audio en vérifiant si le son peut être audible à travers le bon périphérique.
- Vos appareils MIDI connectés apparaîtront dans la partie **MIDI Devices** Pour déclencher l'instrument, cochez la case pour accepter le MIDI d'un appareil que vous souhaitez utiliser. En mode autonome, Clavinet V écoute tous les canaux MIDI afin que vous n'ayez pas à spécifier un canal. Il est possible de spécifier plus d'un appareil MIDI à la fois.

2.2.2. Les réglages audio et MIDI : Mac OS X

Le processus est très similaire à la configuration initiale pour Windows et l'accès au menu se fait de la même manière. La différence réside dans le fait qu'OS X se sert de CoreAudio pour gérer le routage audio, et la sélection du périphérique audio est faite dans le deuxième menu déroulant. Mis à part cela, les options fonctionnent de façon similaire à celles de Windows.



*Les réglages Audio MIDI
sur Mac OS X*

2.2.3. Clavinet V en tant que plug-in

Clavinet V est disponible en tant que plug-in en formats VST, AU et AAX afin que vous puissiez l'utiliser sur tous les logiciels DAW principaux tels que Cubase, Logic, Pro Tools, etc. Il est possible de le charger en tant qu'instrument plug-in, et son interface ainsi que ses réglages fonctionnent de la même manière qu'en mode autonome, avec quelques différences.

- Vous pouvez automatiser de nombreux paramètres à l'aide du système d'automation de votre DAW.
- Il est possible d'utiliser plusieurs instances de Clavinet V dans un projet DAW. En mode autonome, vous ne pouvez en utiliser qu'une à la fois.
- Tous les effets audio additionnels que comprend votre DAW peuvent être utilisés pour traiter le son, dont les delays, chorus, filters, etc.
- Vous avez la possibilité de router les sorties audio de Clavinet V de manière plus créative dans votre DAW à l'aide du système de routage audio propre à votre DAW.



3. L'INTERFACE UTILISATEUR

Clavinet V possède des fonctionnalités géniales que nous allons nous assurer de vous faire découvrir dans ce chapitre. Nous pensons que vous serez bluffé par l'immense gamme de sons pouvant être créée grâce à cet instrument.

Et puisque Clavinet V est très flexible, il n'y a rien de compliqué. Il s'agira toujours de l'objectif principal des produits Arturia : libérer votre créativité tout en restant faciles d'utilisation.

3.1. Le clavier virtuel

Le clavier virtuel vous permet de jouer un son, et ce sans dispositif MIDI externe. Il vous suffit de cliquer sur une touche virtuelle et d'entendre le son actuellement sélectionné. Vous pouvez aussi faire glisser votre souris sur plusieurs touches du clavier pour entendre un glissando.

Le fait de cliquer vers le bord avant de la touche créera une note à plus grande vélocité. Cliquer vers l'arrière de la touche produit une vélocité plus faible.



Le clavier virtuel de Clavinet V

3.2. La barre d'outils

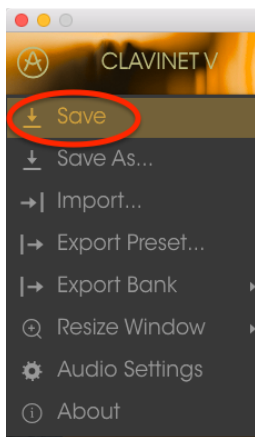
La barre d'outils longe le haut de l'instrument en mode autonome et en mode plug-in et donne accès à de nombreuses fonctionnalités utiles. Parcourons-les en détail.

Les sept premières options peuvent être trouvées en cliquant sur la partie Clavinet V tout en haut à gauche de la fenêtre de l'instrument.

Nous allons parcourir chacune de ces fonctions dans les parties suivantes.

3.2.1. Sauvegarder une présélection

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

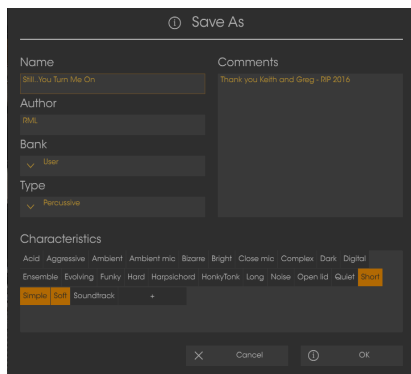


Sauvegarder une présélection

3.2.2. Enregistrer une présélection sous...

Si vous sélectionnez cette option, vous verrez une fenêtre apparaître où vous pourrez entrer des informations sur la présélection. En plus de la renommer, il est possible d'entrer le nom de l'Auteur, de sélectionner une Banque et un Type, de sélectionner des balises décrivant le son, et même de créer vos propres Banque, Type ou Caractéristiques. Cette information peut être lue par le navigateur de présélections et sert à chercher les banques de la présélection ultérieurement.

Il est également possible de composer librement des commentaires dans le champ « Commentaires », ce qui est pratique pour fournir une description plus détaillée.

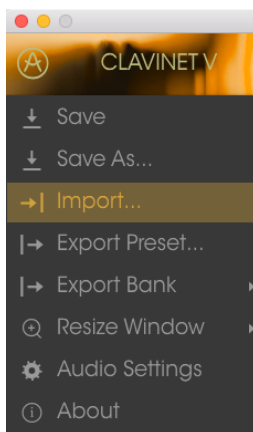


La fenêtre Enregistrer Sous

3.2.3. Importer une présélection

Cette commande vous permet d'importer un fichier de présélection, qui peut être soit une présélection unique, soit toute une banque de présélections. Les deux types sont stockés en format .clax.

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 utilisez.



La fenêtre d'importation de présélection

3.2.4. Exporter une présélection

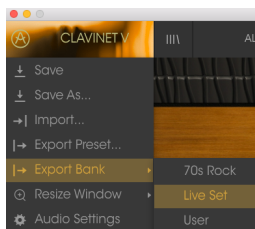
Il est possible d'exporter et de partager une présélection unique à l'aide de cette commande. Le chemin d'accès par défaut à ces fichiers apparaîtra dans la fenêtre, mais vous pouvez créer un dossier à un autre emplacement si vous le souhaitez.

3.2.5. Exporter toutes les playlists

Les playlists vous permettent de sélectionner les sons qui serviront lors d'une session ou d'un concert en particulier. Cette commande vous donne la possibilité d'exporter toutes vos playlists et de les importer vers un autre ordinateur muni du logiciel Clavinet V.

3.2.6. Exporter une banque

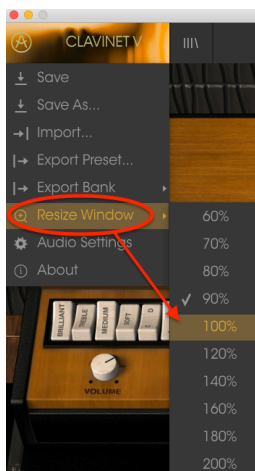
Cette option sert à exporter une banque entière de sons à partir d'un instrument, ce qui est utile pour sauvegarder ou partager des présélections.



Sélection d'une banque à exporter

3.2.7. Les options pour redimensionner une fenêtre

La fenêtre principale de Clavinet V peut être redimensionnée de 60 % 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 commandes. Ces dernières fonctionnent de la même manière quel que soit le niveau de zoom, mais les plus petites peuvent être plus difficiles à voir si la fenêtre est trop réduite.



Le menu Resize Window

3.2.8. Les réglages audio

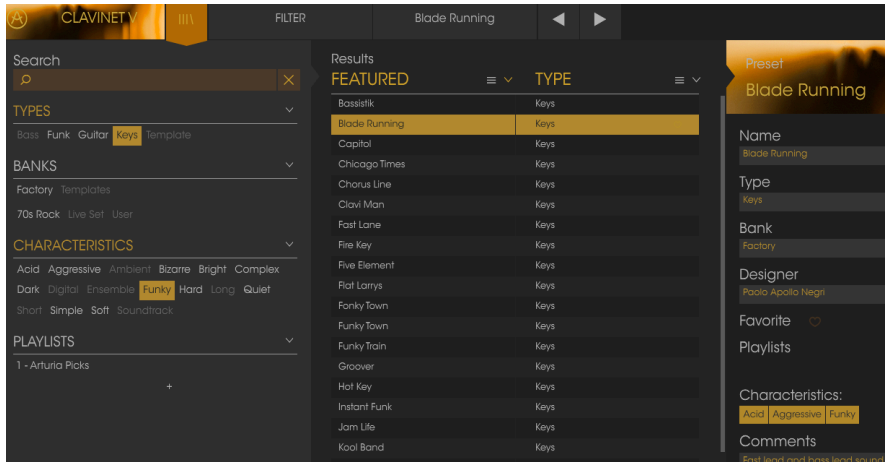
C'est ici que vous avez la possibilité de gérer la manière dont l'instrument transmet le son et reçoit le MIDI. Veuillez lire la partie [Les réglages audio et MIDI \[p.7\]](#) pour en savoir plus.

3.2.9. La fenêtre About

Cette fenêtre vous permet de connaître la version du logiciel Clavinet V ainsi que des informations sur les développeurs. Cliquez sur la fenêtre About pour la fermer.

3.2.10. Aperçu du navigateur de présélections

Le navigateur de présélections s'affiche en cliquant sur le bouton à quatre lignes verticales de la barre d'outils. Les onglets « Filter », la zone de nom et les flèches gauche/droite de la barre d'outils aident tous à choisir une présélection.



Le Navigateur de Présélections

3.2.11. Naviguer avec un contrôleur MIDI

En bas à gauche de la fenêtre du Navigateur de Présélections, vous trouverez un champ nommé « Browse with MIDI Controller ». Il configurera Clavinet V afin qu'il fonctionne avec un contrôleur Arturia, pour que vous puissiez parcourir les résultats de recherche de présélection sans devoir adapter les contrôleurs à ces fonctions.

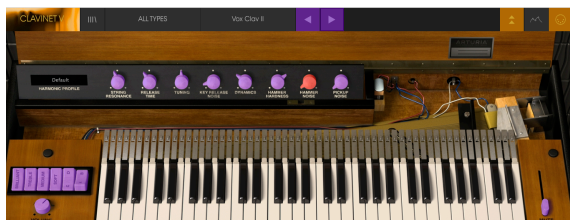


Clavinet V détectera le contrôleur Arturia que vous utilisez et sera configuré automatiquement pour améliorer l'expérience de navigation des présélections. Veuillez consulter la documentation de votre contrôleur pour en savoir plus.

Si vous souhaitez désactiver cette fonction, cliquez sur la fenêtre du menu et sélectionnez None.

3.2.12. L'assignation MIDI Learn

L'icône de prise MIDI à l'extrémité droite de la barre d'outils met l'instrument en mode MIDI Learn. Les paramètres assignables en MIDI seront affichés en violet, ce qui signifie qu'il est possible de configurer les contrôles physiques sur ces destinations dans l'instrument. Un exemple concret serait de configurer une vraie pédale d'expression à la commande Master Gain, ou des boutons sur un contrôleur aux flèches de choix de Présélection afin que vous puissiez changer la présélection à partir de votre clavier physique.



Mode MIDI Learn - partie supérieure

Sur l'image ci-dessus, l'un des potentiomètres de paramètre est rouge. Cela signifie qu'il a déjà été assigné à un contrôle MIDI externe. Cependant, il peut être réassigné.

Les paramètres d'effets peuvent aussi être assignés à un contrôle MIDI externe :



Mode MIDI Learn - partie inférieure

3.2.12.1. Assigner/retirer des commandes

Si vous cliquez sur une partie violette, vous mettez ce contrôle en mode apprentissage. Tournez un potentiomètre physique, un équilibreur ou un bouton, et il deviendra rouge, indiquant qu'un lien a été établi entre le contrôle physique et le paramètre du logiciel. Il y a une fenêtre contextuelle affichant les deux éléments liés et un bouton Unassign qui déconnectera ces derniers.



La commande Tone Volume sélectionnée et assignée

Vous pouvez aussi faire un clic droit sur un contrôle pour le retirer.

3.2.12.2. Les curseurs de valeur Min/Max

Des curseurs de valeur minimum et maximum sont également disponibles et servent à restreindre la plage de changement de paramètre à une valeur autre que 0 % - 100 %. Par exemple, vous pourriez souhaiter que le Master Gain soit contrôlable via un équipement de 30 % à 90 %. Si vous appliquez ce réglage (le Min réglé à 0,30 et le Max à 0,90), votre potentiomètre physique ne pourrait pas altérer le volume en dessous de 30 % et au-dessus de 90 %, peu importe à quel point vous l'avez tourné. C'est très utile quand vous jouez, pour vous assurer que le son ne sera ni trop faible ni trop fort.

Dans le cas où les interrupteurs n'ont que deux positions (on et off), ils seraient normalement assignés aux boutons de votre contrôleur. Il est cependant possible de les déclencher avec un équilibreur ou une autre commande si vous le souhaitez.

3.2.12.3. L'option de contrôle relatif

La dernière option de cette fenêtre correspond au bouton « Is Relative ». Il est optimisé pour être utilisé avec un type de contrôle spécifique : celui qui envoie seulement quelques valeurs pour indiquer la direction et la vitesse à laquelle un potentiomètre tourne, par opposition à l'envoi d'une gamme complète de valeurs de manière linéaire (par exemple O-127).

Pour être précis, un potentiomètre « relatif » enverra des valeurs 61-63 quand il est tourné dans un sens négatif et des valeurs 65-67 lorsqu'il est tourné dans un sens positif. La vitesse de rotation détermine la réponse du paramètre. Référez-vous à la documentation de votre contrôleur physique pour voir s'il a cette capacité. Si c'est le cas, assurez-vous d'activer ce paramètre quand vous configurez ses assignations MIDI.

Lorsque configurés de cette manière, les mouvements du contrôle physique (généralement un potentiomètre) changeront le paramètre du logiciel en commençant à son réglage actuel, au lieu d'être un contrôle « absolu » et de passer instantanément à une autre valeur dès que vous commencez à le manipuler.

Cette fonctionnalité peut s'avérer très utile lorsque vous contrôlez des éléments tels que le volume, le filtre ou des contrôles d'effets, puisque vous ne voudrez généralement pas qu'ils changent sensiblement de configuration actuelle lorsqu'ils sont modifiés.

3.2.12.4. Les numéros MIDI CC réservés

Certains numéros de Contrôleurs MIDI Continus (MIDI CC) sont réservés et ne peuvent pas être réassignés à d'autres contrôles. Les voici :

- Pitch Bend
- Sustain (CC #64)
- Soft Pedal (pédale douce) (CC #67)
- All Notes Off (toutes les notes sont relâchées) (CC #123)

Tous les autres numéros MIDI CC peuvent être employés pour contrôler n'importe quel paramètre assignable sur Clavinet V.

3.2.13. La configuration du contrôleur MIDI

Il y a une petite flèche à l'extrémité droite de la barre d'outils qui sert à gérer les configurations du contrôleur MIDI. Elle vous permet de gérer les différents ensembles de configurations MIDI que vous pourriez avoir réglés pour contrôler les paramètres d'instruments de l'équipement MIDI. Il est possible de copier ou de supprimer la configuration d'assignation MIDI actuelle, d'importer un fichier de configuration ou d'exporter le fichier de configuration actif.

C'est un moyen rapide de configurer différents contrôleurs ou claviers MIDI physiques à l'aide de Clavinet V, sans avoir à établir toutes les assignations de A à Z à chaque fois que vous changez d'équipement.



Observez la marque à côté de l'un des noms des contrôleurs : elle indique que la configuration du Minilab mk II est en cours.

3.2.14. La barre d'outils inférieure

Vous pourrez voir une mesure indiquant la valeur, ou l'état de la commande que vous modifiez, à gauche de la barre d'outils inférieure. Cette mesure affichera aussi la valeur actuelle d'un paramètre sans la modifier : passez simplement la souris sur la commande associée et la valeur apparaîtra comme illustrée ci-dessous.

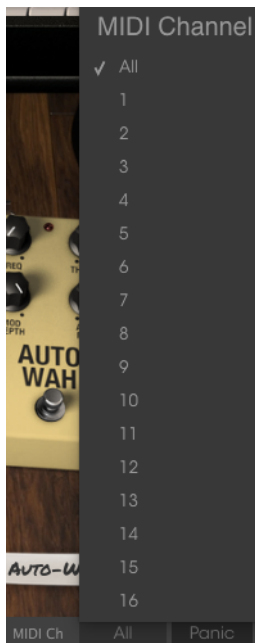


Affichage de la valeur de la commande actuelle

Plusieurs petites fenêtres et petits boutons se trouvent à droite de la barre d'outils inférieure. Il s'agit de fonctionnalités très importantes, nous allons donc les étudier.

3.2.14.1. Le réglage du Canal MIDI

Cette fenêtre (MIDI Channel) indique le réglage actuel du Canal MIDI. Cliquez sur cette dernière et elle se développera pour révéler une gamme complète de valeurs que vous pouvez sélectionner (All, 1-16).



3.2.14.2. Le bouton Panic

Vous pouvez cliquer sur le bouton Panic pour réinitialiser tous les signaux MIDI en cas de notes bloquées ou d'autres problèmes.



3.2.14.3. Le CPU-mètre

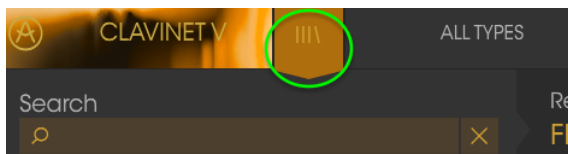
Le CPU-mètre sert à surveiller la consommation CPU de votre ordinateur par l'instrument.



3.3. Le navigateur de Présélections

Le navigateur de présélections vous permet de rechercher, de charger et de gérer des sons sur Clavinet V. Il dispose de différents aperçus qui donnent tous accès aux mêmes banques de présélections.

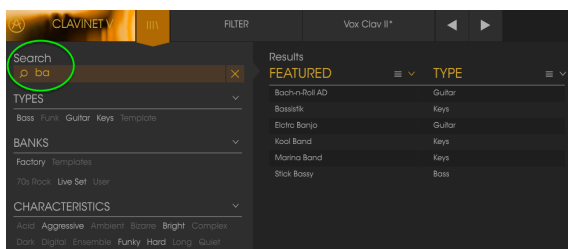
Pour accéder à l'écran de recherche, cliquez sur le bouton du navigateur (l'icône ressemble à des livres sur une étagère de bibliothèque).



Le bouton du Navigateur de Présélections

3.3.1. Rechercher des présélections

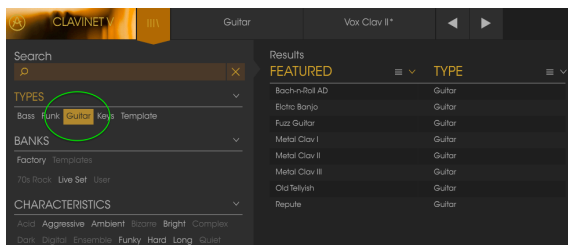
L'écran de recherche est divisé en plusieurs parties. En cliquant sur le champ Search en haut à gauche, vous pouvez entrer rapidement un terme de recherche pour filtrer la liste de présélections. La colonne Results s'actualise afin d'afficher les résultats de votre recherche. Appuyez sur le bouton X dans la barre de recherche pour effacer la recherche.



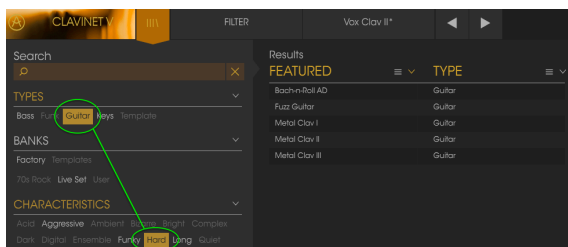
Filterer en tapant du texte dans le champ Search

3.3.2. Filtrer en utilisant des balises

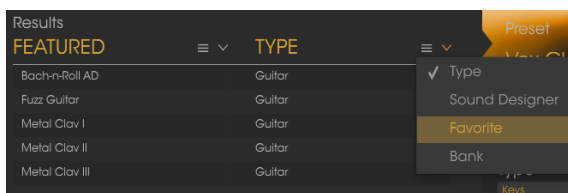
Il est aussi possible d'effectuer une recherche à l'aide de différentes balises. Par exemple, en cliquant sur l'option Guitars du champ Types, vous pouvez n'afficher que les présélections correspondant à la balise. Les champs de balises peuvent être affichés ou masqués à l'aide des petits boutons fléchés vers le bas dans leurs champs de titre. Les colonnes de résultats, Results, peuvent être triées en cliquant sur le même bouton fléché dans leur propre partie.



Vous pouvez combiner plusieurs champs de recherche afin d'effectuer des recherches plus précises. Ainsi, en entrant un texte et en spécifiant des options de type, de banque et de caractéristiques, vous verrez uniquement les présélections correspondant à ces critères précis. Désélectionnez les balises de votre choix dans cette zone pour retirer ce ou ces critères et ainsi élargir la recherche sans avoir à revenir en arrière et à tout recommencer.



La deuxième colonne Results peut être remplacée par l'affichage des balises Type, Sound Designer, Favorite ou Bank en fonction de ce que vous souhaitez chercher. Cliquez sur son bouton d'option juste à côté de sa flèche de tri.

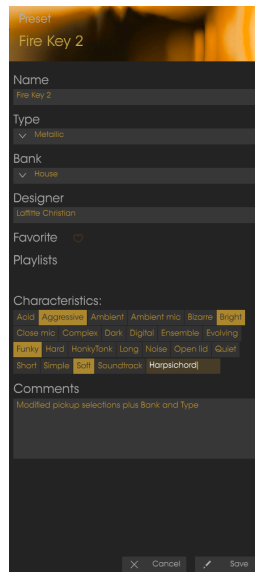
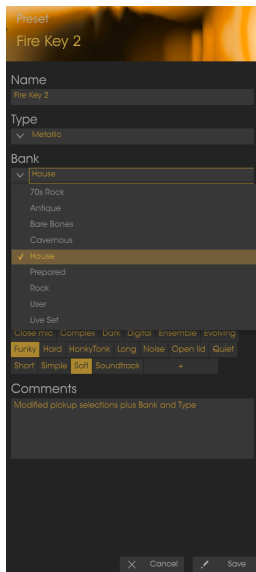


3.3.3. La partie sur les informations des présélections

La colonne Info à droite du champ de recherche vous donne des informations sur les présélections. Les informations sur les présélections Utilisateur peuvent être modifiées ici : Name, Type, Favorite, etc.

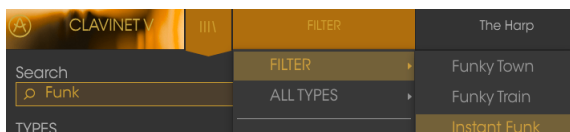
Cependant, si vous souhaitez changer les informations d'une présélection d'Usine, il vous faudra d'abord utiliser la commande Save As pour la réenregistrer en tant que présélection Utilisateur. Après cela, la partie Info gagnera les boutons Edit et Delete en bas de la fenêtre.

Cliquez sur Edit puis apportez les changements de votre choix, soit en tapant du texte dans l'un des champs ou en vous servant d'un menu déroulant pour modifier la Banque ou le Type. Vous avez même la possibilité d'ajouter de nouvelles Caractéristiques en cliquant sur le signe + à la fin de cette liste. Cliquez sur Save une fois que vous avez terminé.



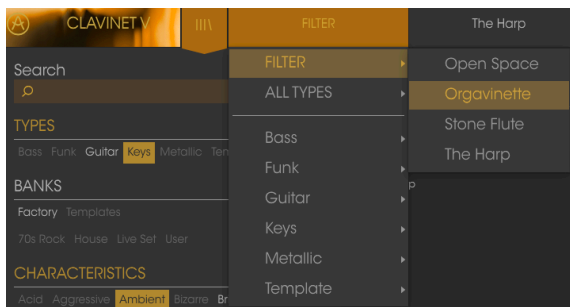
3.3.4. Le choix des présélections : autres méthodes

Le menu déroulant à droite du menu Search propose un autre moyen de choisir des présélections. La première option dans ce menu s'appelle Filter, et elle affichera les présélections qui correspondent aux termes de recherche que vous avez utilisés dans le champ Search. Donc, si vous avez cherché le mot **Funk** dans la zone principale de recherche, les résultats de cette recherche apparaîtront ici.



Les résultats de Filtre pourraient différer en fonction des critères de Recherche

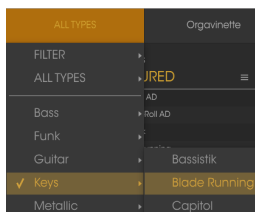
De même, si vous avez précédemment sélectionné **Type : Keys** et **Characteristics : Ambient** dans le champ Search, vous verrez les résultats de cette recherche dans cette zone.



Les résultats de Filtre pourraient différer en fonction des critères de Recherche

Le fait de sélectionner l'option All Types dans le menu déroulant dérivera le critère de Recherche et affichera la liste complète des présélections.

Les Catégories en dessous de la ligne ignorent également le critère de Recherche et affichent les présélections en fonction de leur Type : *Bass, Funk, Guitar*, etc.



Sélectionner une présélection en fonction de son Type

Cliquer sur le champ de nom au centre de la barre d'outils vous montrera une liste de toutes les présélections disponibles. La liste prendra également en compte toute sélection que vous avez faite dans le champ Search. Donc, si vous avez présélectionné une Caractéristique telle que « Funky », ce menu contextuel n'affichera que les présélections correspondant à cette balise.

Les flèches gauche et droite dans la barre d'outils parcourent la liste de présélections : soit la liste complète, soit la liste filtrée résultant de l'utilisation d'un ou de plusieurs termes de recherche.

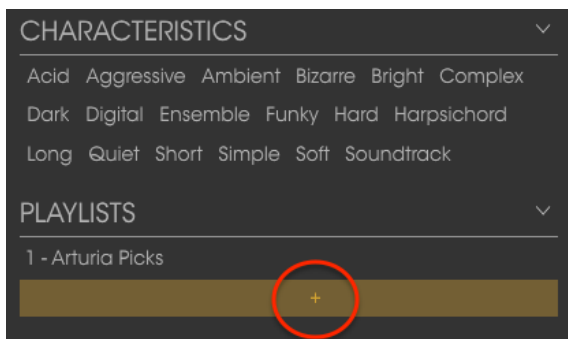
Amped AD	Groover	Repute
Bach-n-Roll AD	Hot Key	Rotating
Bassistik	Instant Funk	Short Key
Blade Running	Jam Life	Sinclar
Capitol	Knocking Bsss	Sister Groove
Chicago Times	Kool Band	Soft AD
Chorus Line	Love & Happiness	Soft Machine
Clavi Man	Low Rider	Stick Bassy

3.3.5. Les playlists

Une fonction « Playlists » se trouve en bas à gauche de la fenêtre du Navigateur de Présélections. Elle sert à classer les présélections en différents groupes selon leur utilisation, telles qu'une set list pour une performance en particulier ou un groupe de présélections lié à un projet studio spécifique.

3.3.5.1. Ajouter une playlist

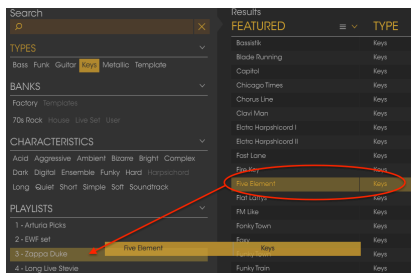
Cliquez sur le signe + en bas pour créer une playlist :



Donnez un nom à la playlist et elle apparaîtra dans le menu Playlists. Il est possible de renommer la playlist à tout moment, il vous suffit de cliquer sur l'icône crayon à la fin de sa ligne.

3.3.5.2. Ajouter une présélection

Vous avez la possibilité d'utiliser toutes les options de la fenêtre Search pour trouver les présélections que vous souhaitez ajouter à votre playlist. Une fois que vous avez trouvé la bonne présélection, cliquez dessus et faites-la glisser sur le nom de la playlist.

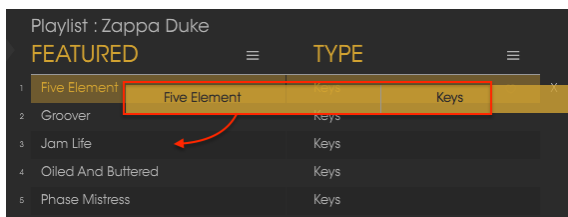


Cliquer et faire glisser depuis la liste Search Results vers l'une des playlists

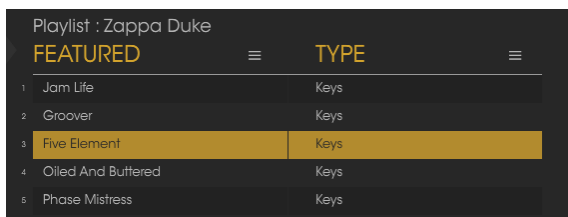
Cliquez sur le nom de la playlist pour en visualiser le contenu.

3.3.5.3. Réorganiser les présélections

Les présélections peuvent être réorganisées au sein d'une playlist. Par exemple, pour faire passer une présélection de l'emplacement 1 à l'emplacement 3, glissez et déposez la présélection sur l'emplacement de votre choix.

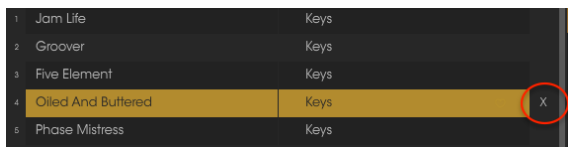


Cela aura pour effet de faire remonter les autres présélections de la liste afin de tenir compte du nouvel emplacement de la présélection étant déplacée.



3.3.5.4. Supprimer une présélection

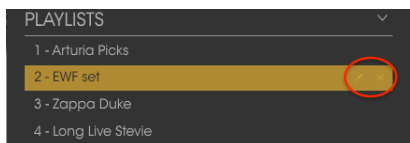
Cliquez sur la x à la fin de la ligne de la présélection pour la supprimer d'une playlist.



Cliquez sur la x pour retirer une présélection d'une playlist

3.3.5.5. Effacer une playlist

Pour supprimer une playlist complète, cliquez sur la x à la fin de la ligne de la playlist. Seule cette playlist sera effacée, ainsi, toutes les autres présélections au sein des playlists resteront inchangées.



Cliquez sur la X pour supprimer une playlist

3.4. Le panneau frontal : les commandes de base

Le panneau frontal de Clavinet V présente les mêmes commandes que sur un Clavinet D6 d'Hohner. Il s'agit de commandes relativement simples, mais la différence dans le son est impressionnante.

3.4.1. Les interrupteurs Tone/EQ

Il s'agit d'interrupteurs marche/arrêt respectivement nommés Brilliant, Medium, Treble et Soft. Les noms indiquent la gamme de l'égaliseur qu'ils affectent.



Ils peuvent être utilisés dans n'importe quelle combinaison, mais au moins l'un des quatre doit être enfoncé pour que Clavinet V émette un son.

3.4.2. Les réglages des micros

Clavinet V modélise avec précision les composants électriques du Clavinet, qui comportaient deux micros « humbucker » positionnés sur les cordes de manière stratégique. Les interrupteurs « alphabet » tout à fait à gauche des touches (C/D, A/B) déterminent la configuration de ces deux micros.



En fonction des réglages de ces interrupteurs, Clavinet V utilisera le micro inférieur, le micro supérieur ou les deux micros à la fois.

L'interrupteur C/D oscille entre le mode micro simple et le mode micro double. En d'autres termes, lorsque C est sélectionné, seul un micro sera activé, ce sera donc l'interrupteur A/B qui déterminera le micro actif.

Quand l'interrupteur C/D est réglé sur D, les deux micros sont actifs et l'interrupteur A/B détermine s'ils sont en phase ou hors phase l'un avec l'autre. Le fait de les régler hors phase annulera les fréquences qu'ils ont en commun, le son en deviendra ainsi très différent.

Le tableau ci-dessous résume les configurations disponibles :

Réglages des interrupteurs	Combinaison/sélection des micros
AC	Micro inférieur uniquement
BC	Micro supérieur uniquement
AD	Les deux micros sont actifs et en phase
BD	Les deux micros sont actifs et hors phase

3.4.3. Le contrôle du volume

Tout instrument électrique doit en être muni et c'était le cas du Clavinet. Ainsi, nous vous offrons un potentiomètre assez gros pour contrôler le niveau de sortie de Clavinet V.

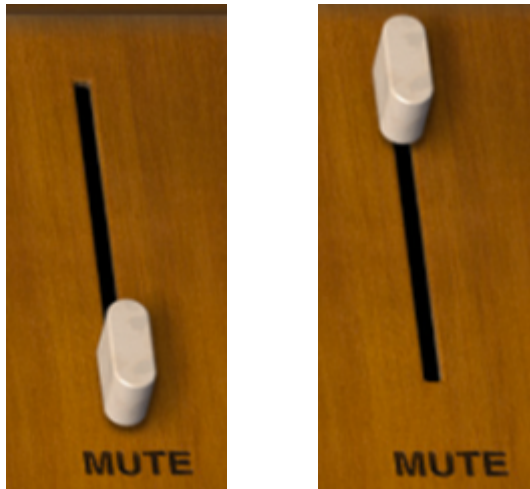


Ce contrôle, tout comme les autres contrôles de Clavinet V, peuvent être configurés au contrôleur MIDI entrant de votre choix à l'aide de la fonction MIDI Learn décrite dans la partie [L'assignation MIDI Learn \[p.18\]](#).

3.4.4. Le curseur Mute

Les guitaristes se servent parfois de la paume d'une main pour couper le son d'une corde de guitare tout en jouant, ce qui crée un son plus étouffé et percussif. Avec le modèle D du Clavinet, Hohner a établi une caractéristique qui remplissait la même fonction : un curseur à droite qui amortit toutes les cordes et leur donne un decay rapide.

Cela a été brillamment mis à profit par l'icône du rock progressif Keith Emerson dans le tube d'ELP « Still... You Turn Me On ».



Comme vous pouvez le constater, cette fonctionnalité est également disponible sur Clavinet V. Cliquez sur le curseur pour enclencher ou désenclencher le mécanisme d'assourdissement. Cette fonction est aussi configurable en MIDI.

Il est également possible de configurer cette fonction à un contrôle MIDI. Puisque le curseur Mute n'a que deux positions, il est préférable d'utiliser un bouton ou une pédale : son totalement coupé (curseur vers le haut) ou son activé (curseur vers le bas).

3.5. Les fonctionnalités avancées

Comme pour tous nos instruments à modélisation virtuelle, nous avons exploité toutes les composantes du son d'un Clavinet, nous avons étendu votre contrôle sur le son à des niveaux jusqu'aujourd'hui inimaginables, et nous avons tout mis « sous le capot » de l'instrument.

Il y a deux manières d'accéder à ces contrôles : vous pouvez soit cliquer sur le panneau supérieur en bois de Clavinet V, soit cliquer sur les deux flèches de la Barre d'outils. Ces deux actions auront pour effet d'ouvrir l'abattant de Clavinet V, révélant ainsi huit commandes supplémentaires et un menu déroulant « Harmonic Profile ».



Les fonctionnalités avancées

Voici ces options, de gauche à droite :

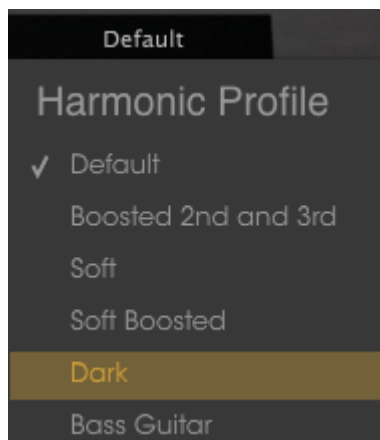
- **Harmonic Profile** contient six modèles de timbres différents, avec des variations allant de subtiles à extrêmes.
- **String Resonance** modélise l'âge de la corde, affecte le timbre et la durée du decay.
- **Release Time** contrôle le temps qu'il faut aux amortisseurs pour arrêter les vibrations des cordes.
- **Tuning** vous permet d'ajuster l'accord maître de l'instrument de +/- 10 %.
- **Key Release Noise** règle le bruit mécanique des marteaux revenant à leur position de repos.
- **Dynamics** définit la plage de variation de sortie entre les notes jouées à une vitesse minimale/maximale.
- **Hammer Hardness** modélise le vieillissement des marteaux en caoutchouc, affecte l'attaque initiale et la brillance globale.
- **Hammer Noise** contrôle la quantité de bruit du marteau en tant que composant de la sortie globale.
- **Pickup Noise** modélise le bruit inhérent aux micros électriques. Ajoutez-en autant que vous le souhaitez, ou n'en ajoutez pas.

Pour fermer l'abattant, faites la même chose que pour l'ouvrir : soit cliquez sur le bord intérieur du panneau frontal supérieur en bois, soit cliquez sur les deux flèches de la Barre d'outils.

3.5.1. Le profil harmonique

Ce menu déroulant vous donne la possibilité de sélectionner l'une des six variations dans l'algorithme de modélisation de Clavinet V. Certaines variations correspondent à de subtils changements à partir de la valeur par défaut, mais d'autres sont assez extrêmes.

Cliquez sur le nom du profil actuel pour ouvrir la liste.

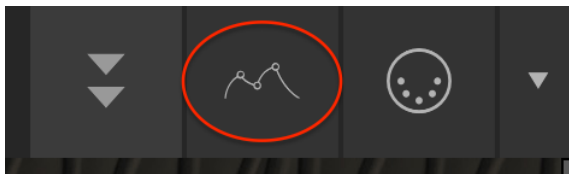


Voilà ce qu'elles font :

- **Default** est le timbre le plus proche de l'instrument original.
- **Boosted 2nd and 3rd** est presque similaire au Default, mais les 2e et 3e harmoniques sont perfectionnés.
- **Soft** équilibre les harmoniques, comme si une courbe d'égalisation les stabilisait.
- **Soft Boosted** perfectionne les 2e et 3e harmoniques du profil Soft.
- **Dark** ajuste les harmoniques pour obtenir un résultat plus proche d'un orgue ou d'un piano électrique que d'un Clavinet.
- **Bass Guitar** peut produire un son se rapprochant d'une guitare basse dans les 1-1/2 octaves plus graves du clavier.

3.5.2. La courbe de vélocité

Cliquez sur la représentation des enveloppes dans la Barre d'outils pour révéler l'éditeur de Courbe de Vélocité.



Un dispositif ressemblant à une tablette tactile va se déployer de sous le Clavinet :

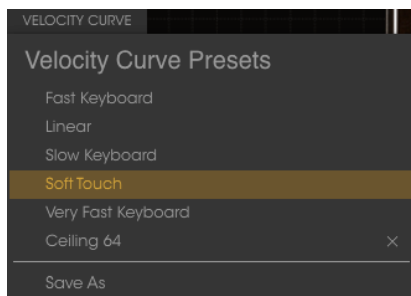


Alors que des notes sont jouées sur le clavier, des lignes verticales apparaîtront dans la fenêtre de l'éditeur des courbes de vélocité, indiquant la vélocité à laquelle chaque note a été jouée. La longueur de la ligne représente l'amplitude de cette note.

Un certain nombre de courbes prédéfinies est fourni, et il est facile d'ajuster, d'ajouter ou de supprimer les points de données pour créer vos propres courbes de vélocité.

3.5.2.1. Sélectionner une courbe

Pour auditionner les courbes de vélocité existantes, cliquez sur la barre de menu dans la fenêtre de l'éditeur. Un menu déroulant contenant une liste de présélections ainsi que les options Save As/Delete va apparaître.



Le menu Velocity Curve

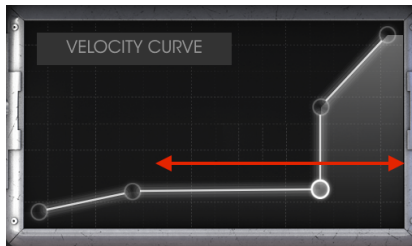
Une courbe prédéfinie mise en évidence indique qu'il s'agit de la courbe actuellement sélectionnée. Cliquez sur un autre son nom pour sélectionner cette courbe. Le menu se ferme et la nouvelle courbe apparaîtra dans la fenêtre de l'éditeur.

Si vous avez modifié une courbe de vélocité et que vous souhaitez la sauvegarder, servez-vous de l'option Save As et suivez les instructions. Après l'avoir renommée et sauvegardée, votre nouvelle courbe apparaîtra en bas de la liste Velocity Curve Presets.

Si vous souhaitez effacer l'une des courbes prédéfinies, cliquez sur la petite X à côté de son nom dans le menu Velocity Curve. Elle sera retirée de la liste Velocity Curve Presets.

3.5.2.2. Modifier une courbe de vélocité

Chaque courbe de vélocité possède jusqu'à cinq points pouvant être modifiés. Pensez à la fenêtre de l'éditeur en tant que grille X/Y, la valeur de Vélocité étant sur l'axe des X et l'Amplitude sur l'axe des Y.



Vélocité sur l'axe des X

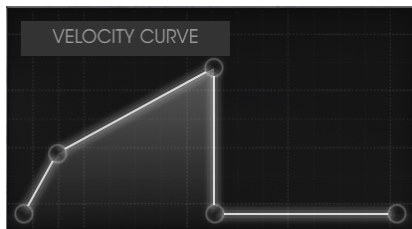


Amplitude sur l'axe des Y

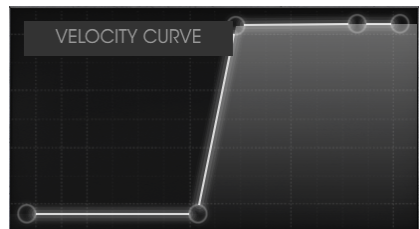
Voici quelques éléments importants à retenir à propos de la modification des courbes de vélocité :

- Une courbe de vélocité peut contenir jusqu'à cinq points de vélocité.
- Cliquez sur un point de vélocité et faites-le glisser vers un emplacement différent sur la grille X/Y.
- Le premier et le cinquième point peuvent uniquement être déplacés verticalement. Ils ne peuvent pas être supprimés.
- Si une courbe possède moins de cinq points de vélocité, il est possible de faire un clic gauche pour en ajouter un.
- Faites un clic droit pour retirer l'un des trois points de vélocité du milieu.

Il est possible de créer un nombre infini de courbes de vélocité en utilisant une combinaison de ces fonctions. Voici deux exemples :



Réponse forte et rapide



Fondu enchaîné intense

4. L'AMPLIFICATEUR

À la belle époque du Clavinet, les claviéristes faisaient souvent passer sa sortie à travers un amplificateur de guitare. Nous avons fidèlement modélisé l'amplificateur à lampe le plus célèbre de cette époque et l'avons inclus à Clavinet V.

L'amplificateur est toujours visible en bas à gauche de la fenêtre de l'application.



4.1. Les contrôles

Tous les contrôles classiques du célèbre amplificateur sont disponibles :

4.1.1. On Axis

Le positionnement d'un microphone peut avoir un effet significatif sur le son d'un instrument. Cet interrupteur sélectionne l'une des deux positions du microphone modélisé (un SM-57) : dans l'axe « on-axis » ou désaxé « off-axis ».

La position « On-axis » modélise le son du microphone pointé directement devant l'ampli, et « off-axis » imite l'effet d'un microphone pointé sur un angle.

Le réglage « on-axis » tend à accentuer les fréquences fondamentales, alors que le réglage « off-axis » les désaccentue.

4.1.2. Volume

Ce potentiomètre contrôle une étape supplémentaire du préampli. Pour produire un son avec plus de distorsion, servez-vous de valeurs plus élevées sur ce contrôle et de valeurs plus faibles sur le Master Volume. Pour produire un son avec moins de distorsion, utilisez des valeurs plus faibles sur ce contrôle et des valeurs plus élevées sur le Master Volume.

4.1.3. EQ (Treble, Middle, Bass)

Ces potentiomètres offrent des contrôles conventionnels d'édition du son respectivement sur les fréquences hautes, moyennes et basses.

4.1.4. Bright

Cet interrupteur délivre un moyen rapide d'intensifier le son en boostant le contenu haute-fréquence du son. Ce paramètre n'est actif qu'à faible volume.

4.1.5. Reverb

Nous avons inclus un modèle à convolution de réverbération à ressort qui vous permettra d'ajouter une touche authentique de « spacialisation » au son. Nous avons recréé fidèlement toutes les caractéristiques de cette fonction, à l'exception de sa tendance à craquer si vous secouiez l'amplificateur !

4.1.6. Vibrato Speed / Intensity

Le « vibrato » est en fait un effet de trémolo, car il altère l'amplitude du signal et non pas la hauteur de note. Le potentiomètre Speed contrôle le taux de cet effet, et le potentiomètre Intensity contrôle sa profondeur.

4.1.7. Master Volume

Ce potentiomètre contrôle l'étape de sortie finale. Pour produire un son avec moins de distorsion, utilisez des valeurs plus élevées sur ce contrôle et des valeurs plus faibles sur le contrôle du Volume à gauche. Pour produire un son avec plus de distorsion, servez-vous de valeurs plus faibles sur ce contrôle et de valeurs plus élevées sur le potentiomètre Volume.

4.1.8. Amplifier On / Off

Lorsque l'amplificateur est allumé, cette lumière deviendra rouge, indiquant que l'ampli a été placé dans le chemin du signal. Après avoir cliqué sur la lumière qui va alors s'éteindre, la sortie de l'instrument sera directement routée dans votre DAW.



Remarque: la sortie de l'amplificateur est mono, et non pas stéréo. Elle est placée à la fin de la chaîne du signal, ce qui veut dire que la sortie de tous les autres dispositifs d'effets est alimentée dans l'entrée de l'amplificateur. Par conséquent, la sortie sera mono à l'étape finale.

5. LES EFFETS

Les effets de Clavinet V se trouvent entre l'instrument et l'amplificateur. Quand les effets et l'amplificateur sont tous désactivés, vous entendez la sortie pure de l'instrument.

La chaîne du signal passe de droite à gauche, et l'amplificateur est l'étape finale. Les effets occupent des « emplacements » dans la chaîne du signal : l'emplacement 1 (à droite) contient toujours l'effet Wah-Wah/Auto-Wah, et le reste des effets style « stomp-box » occupe les emplacements 2 à 5.

Certains effets stomp-box sont stéréo et d'autres ne le sont pas. Cependant, les effets mono passeront un signal stéréo à partir de n'importe quels effets qui le précédaient, afin que vous puissiez mettre les effets dans l'ordre que vous voulez.

Voici les points importants à retenir à propos du flux de signal à travers les effets :

- La chaîne du signal d'effets fonctionne de droite à gauche.
- L'emplacement 1 comprend toujours soit Wah-Wah soit Auto-Wah.
- Chacun des effets dans les emplacements 2-5 doit comporter l'un des sept effets stomp-box sélectionnés.
- Activez et désactivez n'importe quel effet en cliquant sur sa pédale virtuelle.
- Quand un effet est désactivé, c'est comme s'il était dérivé, c'est-à-dire qu'il est retiré de la chaîne du signal.
- Lorsque l'amplificateur est utilisé, le signal de sortie devient mono.

5.1. Sélectionner un effet

Il est possible de changer l'ordre de la plupart des effets en cliquant sur l'étiquette en dessous de ces derniers et de choisir un nouvel effet.



La partie Effets de Clavinet V

Quand vous faites cela, les pédales vont changer de place. Donc, dans l'exemple ci-dessus, si vous sélectionnez l'Overdrive pour remplacer le Chorus à l'emplacement 3, l'Overdrive sera placé là et le Chorus sera automatiquement déplacé à l'emplacement 5.

Tous les effets, l'ampli et la pédale Wah-Wah sont assignables en MIDI, veuillez consulter la partie [Assignation MIDI Learn \[p.18\]](#) pour en savoir plus.



Remarque : sousevenez-vous, quand vous modifiez un contrôle sur un effet, la valeur numérique du paramètre est affichée à gauche de la fenêtre de l'application, en dessous de l'amplificateur.

5.2. Flanger



L'effet Flanger fonctionne en mélangeant deux signaux identiques, l'un étant retardé par une période courte et changeante. Cela produit un effet de « filtrage balayant ». Les contrôles de cet effet sont :

- Delay amount : quantité de delay
- Effect Depth : profondeur de l'effet
- Rate : taux de modulation
- Resonance : résonance

5.3. Phaser



Le changement de phase est un effet de balayage devenu populaire dans les années 60. Il ajoute une sensation de mouvement et un caractère tourbillonnant au son. Les contrôles sont :

- Modulation Rate : taux de modulation
- Phaser depth : profondeur de l'effet
- Feedback amount : quantité de feedback
- Stereo spread : diffusion stéréo

5.4. Chorus



Un effet Chorus est similaire à un flanger dans le sens où il divise le signal, le retarde d'un côté, modifie progressivement la durée du delay, et mélange les deux signaux. La différence réside dans le fait que la durée du delay est plus longue que celle d'un flanger, ce qui entraîne un effet plus subtil, mais toujours très intéressant. Les contrôles sont :

- Rate : taux de modulation
- Delay amount : quantité de Delay
- Chorus Amount : quantité de Chorus
- Dry / Wet Mix : mix entre le signal original (dry) et module (wet)
- Stereo Chorus Rate : taux stéréo du Chorus
- Stereo Width : largeur de stéréo
- Un interrupteur type chorus à trois positions

5.5. Analog Delay



Un delay peut augmenter l'amplitude d'un son, sans le faire remarquer à la manière de certaines reverbs. Il peut aussi être utilisé en tant que contrepoint rythmique pour accentuer un groove. Ses contrôles sont :

- Delay Time : durée du Delay
- Feedback Tone : tonalité du feedback
- Feedback Amount : quantité de feedback
- Dry / Wet Mix : mix entre le signal original (dry) et module (wet)
- LFO Rate : taux de LFO
- LFO Depth : profondeur du LFO

5.6. Compressor



Un compresseur est généralement utilisé pour aider à maintenir un niveau constant de son, bien qu'il y ait d'autres manières de s'en servir.

Par exemple, il peut empêcher les transitoires d'attaque d'un son de surcharger l'entrée de l'effet suivant. Il peut également aider un son qui devrait normalement décliner rapidement à ne pas diminuer aussi vite. Les contrôles sont :

- Input level : niveau d'entrée
- Threshold : seuil
- Ratio : profondeur de la compression
- Attack rate : niveau d'attaque
- Release rate : niveau de relâchement
- Makeup gain : gain de compensation

5.7. Overdrive



Overdrive ajoutera tout ce qui va d'une légère quantité de grain à une distorsion totale d'un son. Les contrôles sont :

- Drive Amount : quantité d'effet
- Output Level : niveau de sortie
- Drive Tone : tonalité de l'effet

5.8. Vocal Filter

Le Filtre Vocal est un filtre à formants. Son interface principale est l'écran central « style TV », qui propose un ensemble de cinq voyelles (A, E, I, O et U).

La fréquence du Filtre Vocal peut être modifiée de différentes manières :

- Cliquez sur la bille grise et faites-la glisser entre les cinq voyelles. Vous pouvez changer les voyelles de place en les déplaçant à l'intérieur de la surface de l'écran.
- Un LFO est disponible afin de faire bouger automatiquement la bille grise.
- Il est possible de régler la profondeur du LFO en élargissant le cercle à l'intérieur de la surface de l'écran. Pour ce faire, cliquez sur la bille grise et déplacez-la hors du centre.



Les contrôles sont :

- LFO Rate : taux du LFO
- L'interrupteur **On**, qui démarre ou arrête le LFO.
- **Res** règle la largeur de bande des cinq filtres passe-bande (les voyelles).
- Mix

5.9. Wah / Auto-Wah

L'emplacement 1 peut soit être une pédale Wah-Wah, soit un effet « stomp-box » appelé Auto-Wah. Cliquez sur l'étiquette en dessous, en bas de l'écran, pour sélectionner l'un de ces effets.



Voici une description de chacun des effets Wah-Wah.

5.9.1. La pédale Wah-Wah



La pédale Wah-Wah ressemble à une pédale de volume, mais contrôle le contenu harmonique du son au lieu du volume. Vous pouvez utiliser la fonction d'assignation MIDI pour configurer cette pédale virtuelle à un contrôle physique ou à une pédale variable.

5.9.2. Auto-Wah



La seconde option sélectionne une pédale d'effets connue en tant qu'Auto-Wah. Elle contrôle également le contenu harmonique du son, mais le fait automatiquement avec un LFO (oscillateur basse-fréquence). Ses contrôles sont :

- Frequency : fréquence du LFO
- Threshold : seuil
- Modulation depth : profondeur de modulation
- Automatic rate : ratio automatique

6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

Compte tenu 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 appelé « Cessionnaire ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du Logiciel (ci-après « LOGICIEL »).

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (désigné 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. Le cas échéant, veuillez retourner immédiatement ou au plus tard dans les 30 jours le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (avec toute la documentation écrite, l'emballage intact complet ainsi que le matériel fourni) afin d'en obtenir le remboursement.

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 de l'article 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. Mais 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 transférerez 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.