

MANUEL UTILISATEUR

_EMULATOR II V

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun Kevin Molcard

DÉVELOPPEMENT

Baptiste Aubry	Pierre-lin Laneyrie	Timothee Behety	Fanny Roche
Raynald Dantigny	Marie Pauli	Antoine Moreau	Marc Antigny
Samuel Limier	Simon Conan	Cyril Lepinette	Rasmus Kurstein
Alessandro De Cecco	Alexandre Adam	Markus Bollinger	
Corentin Comte	Loris De Marco	Kevin Arcas	
Mathieu Nocenti	Yann Burrer	Geoffrey Gormond	

CONCEPTION

Baptiste Le Goff	Shaun Ellwood	Pierre Pfister	Shaun Ellwood
Florian Rameau	Edouard Madeuf	Morgan Perrier	Phillipp Roller

CONCEPTION SONORE

Victor Morello	emptyvessel	Bernd Waldstädt	
Alex Retsis	Mark Gijnsman	Fernando M Rodrigues	
Arovane	Richard Veenstra	Adrien Graziani	

TESTS

Florian Marin	Germain Marzin	Mathieu Bosshardt	
Arnaud Barbier	Thomas Barbier	Maxime Audfray	

TESTS BETA

Gary Morgan	Andrew Capon	Terry Marsden	Paolo Negri
Charles Capsis	TJ Trifeletti	Guillaume Hernandez	Neil Hester
Greg Cole	Fernando M Rodrigues	George Ware	Gregory Mitchell
Andrew Henderson	Mat Jones	Max Ace	
Joshua Ellis	Peter Tomlinson	Bernd Waldstädt	
Chuck Zwicky	Marco Correia	David Birdwell	

MANUEL

Roger Lyons	Minoru Koike	Jimmy Michon	Jose Rendon
Camille Dalemans	Vincent Le Hen	Charlotte Métais	Holger Steinbrink

REMERCIEMENTS

Gustavo Bravetti Jean-Bernard Emond

© ARTURIA SA - 2021 - Tous droits réservés.
26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE
www.arturia.com

Les informations présentes 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.O.1

Revision date: 12 April 2021

Merci d'avoir acheté Emulator II V d'Arturia !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement d'**Emulator II V** d'Arturia, le dernier d'une vaste gamme d'instruments logiciels incroyablement réalistes.

Assurez-vous d'enregistrer votre logiciel dès que possible ! Au moment de l'achat d'Emulator II V, 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 sa rédaction. 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 d'Emulator II V d'Arturia !

Nous tenons à vous remercier d'avoir fait l'acquisition d'Emulator II V, une recreation d'instrument virtuelle de l'échantillonneur Emulator II 8 bits d'E-mu Systems® sorti en 1984.

Nous avons minutieusement étudié et modélisé chaque nuance de l'équipement original pour vous offrir le son classique et l'expérience de l'échantillonneur légendaire. Mais nous ne nous sommes pas arrêtés là : nous avons étendu la conception originale avec de nouvelles fonctionnalités qui font de cet échantillonneur classique un instrument puissant adapté à un flux de travail moderne.

Comme pour tous nos produits, nous croyons au fait d'offrir le meilleur des deux mondes dans un seul boîtier et de vous laisser choisir la façon dont vous voulez vous en servir : soit utiliser les fonctions originales du panneau principal pour une expérience classique, soit plonger dans les fonctions avancées pour créer des sons impossibles à obtenir avec l'équipement d'origine.

Nous espérons qu'il sera source d'inspiration, de plaisir et d'excitation lors de vos sessions de création musicale !

Musicalement vôtre, **L'équipe Arturia**

Table des Matières

1. Bienvenue.....	2
1.1. L'histoire d'E-mu Systems.....	2
1.2. À propos de l'Emulator II.....	3
1.3. La version Arturia de l'Emulator II.....	4
2. Activation et premiers pas.....	5
2.1. Activer la licence d'Emulator II V d'Arturia.....	5
2.1.1. L'Arturia Software Center (ASC).....	5
2.2. Emulator II V en tant que plug-in.....	5
2.3. Configuration initiale pour une utilisation autonome.....	6
2.3.1. Audio MIDI Settings.....	6
2.4. Test d'Emulator II V.....	8
3. L'interface utilisateur.....	9
3.1. Présentation exhaustive.....	9
3.2. La barre d'outils supérieure.....	10
3.2.1. Le menu Emulator II V.....	10
3.2.2. Parcourir les présélections.....	13
3.2.3. Panneau latéral.....	14
3.3. La barre d'outils inférieure.....	14
3.4. Panneau latéral.....	14
3.4.1. MIDI controller configurations.....	15
3.4.2. Assigner/retirer des contrôles.....	16
3.4.3. Curseurs de valeur Min/Max.....	16
3.4.4. L'option de contrôle relatif.....	17
3.4.5. Retirer ou « désapprendre » une assignation MIDI.....	18
3.5. Le navigateur de présélections en détail.....	19
3.5.1. Parcourir les présélections avec un contrôleur MIDI.....	20
3.5.2. Playlists.....	21
4. Panneau principal et fonctionnalités.....	23
4.1. Master Control.....	23
4.2. Partie Filter.....	25
4.3. Partie LFO.....	27
4.4. Partie VCA.....	28
4.5. Partie Arpeggiator.....	29
4.5.1. Pattern.....	30
4.5.2. Octave.....	30
4.6. Partie FX.....	30
4.7. Molette Mod et Pitch bend.....	31
5. Panneau avancé et fonctionnalités.....	32
5.1. Présentation.....	32
5.2. Offset Assign.....	33
5.3. Parcourir les fonctionnalités avancées.....	33
5.4. Partie Edit.....	34
5.5. Filter.....	37
5.6. VCA.....	39
5.7. Voice FX.....	39
5.8. Output.....	40
5.9. Paramètres supplémentaires.....	40
5.10. Partie Controls.....	41
5.11. Les effets.....	42
5.11.1. Pourquoi utiliser des effets ?.....	42
5.11.2. Sélectionner un effet.....	43
5.11.3. Chaque effet en détail.....	44
6. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL.....	55

1. BIENVENUE

1.1. L'histoire d'E-mu Systems

Scott Wedge et Dave Rossum ont fondé la société en 1971. Ils démarreront leur activité en tant que fabricant de puces à microprocesseur, de claviers graphiques et de composants pour les instruments électroniques d'autres sociétés.

Ils concéderont cette technologie sous licence à d'autres fabricants d'instruments, ce qui permettra à E-mu de disposer d'un capital important à investir dans la recherche et le développement. Ils commenceront à développer une gamme d'instruments électroniques, dont le très rare système Audity et leurs synthétiseurs modulaires à la sonorité unique. Lorsque, lors d'un salon de musique en 1979, les fondateurs Scott et Dave aperçoivent le Fairlight CMI (également disponible dans la V Collection) et le Linn LM-1, ils ont une petite révélation qui leur inspirera la conception et la fabrication de l'Emulator original, puis de sa grande amélioration, l'Emulator II.

L'Emulator original, sorti en 1981, était un clavier d'échantillonnage 8 bits à disquette avec un ensemble de fonctionnalités de base. Un filtre simple et la possibilité d'ajouter une boucle à un échantillon. En 1982, le modèle à quatre voix et le modèle à huit voix se verront ajouter un générateur d'enveloppe VCA et un séquenceur. L'Emulator a été conçu pour être utilisé principalement en mode Split. Ainsi, pour jouer le même son sur toute l'étendue du clavier, il fallait charger le même échantillon mémorisé sur une disquette dans chaque lecteur.

Les principaux utilisateurs de l'Emulator étaient Stevie Wonder, (qui a reçu le numéro de série « 0001 » du premier périphérique), New Order, Tangerine Dream et Genesis. Il a été largement utilisé sur l'album Thriller de Michael Jackson.

Seulement 500 de ces périphériques mk1 ont été vendus avant que le modèle ne soit abandonné début 1984 et que l'Emulator II ne soit lancé, devenant un succès immédiat

E-Mu Systems créera ensuite l'E-III, mis sur le marché entre 1987 et 1991, ainsi que la gamme d'échantillonneurs 16 bits E-IV, lancée en 1994, en s'appuyant sur son succès passé. Bien qu'il s'agisse d'unités de production de masse de très haute qualité, elles ont perdu une partie du « pouvoir de séduction » de leurs modèles antérieurs. La gamme E-IV se distinguera comme étant l'un des premiers échantillonneurs à lire les bibliothèques d'échantillons d'autres fabricants. Ils ont également sorti une gamme de boîtes à rythmes extrêmement groovy, dont le Drumulator, le SP12 et le SP1200, les deux dernières étant des incontournables du monde du hip-hop avec un son et un groove inédits.

1.2. À propos de l'Emulator II

Comme l'original, l'Emulator II était un échantillonneur 8 bits qui retentissait tellement mieux que l'original, et ce grâce aux nouvelles techniques de compression numérique et à une fréquence d'échantillonnage plus élevée de 27,7 kHz. De meilleurs filtres ont également été ajoutés avec de la résonance. L'EII était beaucoup plus riche en matière de contrôle en temps réel. À 7 995 \$ pour le modèle « basic » et à 9 995 \$ pour le modèle « plus » qui disposait d'une plus grande mémoire d'échantillonnage, il n'était pas bon marché. Plusieurs mises à niveau étaient disponibles, comprenant notamment un deuxième lecteur de disquettes, un disque dur de 20 Mo et une mise à niveau de la mémoire de 512 K. Pour un tiers du prix d'un Fairlight CMI Series II, c'était vraiment une bonne affaire.

Les principaux utilisateurs de l'Emulator II étaient (encore) Stevie Wonder, Front 242, Depeche Mode, New Order, Talking Heads, ABC, A-ha, Tears for Fears, Genesis, Marillion, Paul McCartney, David Bowie, Herbie Hancock, Vangelis, Tangerine Dream, Jean-Michel Jarre, Yes, Whitesnake, OMD, Dire Straits, Stevie Nicks, Mr. Mister, Ultravox, Webstrarna, Visage, Modern Talking et bien d'autres. Disons simplement qu'il a été utilisé sur de nombreux disques que vous avez probablement déjà écoutés.

L'Emulator II est doté d'une architecture multitimbrale à huit couches. Chacune de ces couches est en fait un échantillon assigné à une plage du clavier. Ces sons peuvent ensuite être joués de façon polyphonique jusqu'à huit notes. Chaque voix est composée d'un filtre (+ADSR), d'un VCA (+ADSR) et d'un LFO. Sa sonorité est unique, surtout grâce au « principe de fréquence d'échantillonnage variable s'appuyant sur un diviseur DPCM mu-255 et aux étages de sortie analogiques dotés de filtres passe-bas analogiques quadripolaires SSM2045 de 24 dB/oct » (essayez donc de vous souvenir de cela après une soirée...). La magie des étages de sortie des échantillonneurs plus modernes opère dans le domaine numérique. Nombreux sont ceux qui affirment que le son chaud de l'étage de sortie analogique est perdu.

De nombreuses bibliothèques d'échantillons de tiers ont été développées pour l'Emulator II, y compris des sons orchestraux de grande qualité. Certains des sons « d'usine » de l'EII ont en fait été rééchantillonnés à partir du Fairlight et du Synclavier. Certains des échantillons originaux sont instantanément reconnaissables, comme la flûte Shakuhachi utilisée par Peter Gabriel sur sa chanson « Sledgehammer » et par le groupe Enigma sur leur album MCMXC. Les Marcato Strings ont été entendues sur de nombreux disques populaires des années 80, notamment « West End Girls » des Pet Shop Boys et chaque son de cette piste, à l'exception de la voix de Neils, aurait apparemment été créé à l'aide d'un Emulator II.

1.3. La version Arturia de l'Emulator II

De nos jours, l'Emulator II original est un spécimen rare. Même cassé, cet objet vaut une certaine somme. Il est de plus en plus difficile d'en garder un en état de fonctionnement, car de nombreuses pièces détachées devront provenir de machines mises au rebut. Outre le fait qu'ils ne sont pas toujours pratiques à transporter, les dispositifs matériels sont souvent sujets aux pannes. Le matériel peut aussi comporter certaines limites en matière de flux de travail, car les dispositifs ne peuvent exécuter qu'une seule fonction à la fois.

Chez Arturia, nous sommes fiers d'offrir le meilleur des deux mondes : la qualité et le caractère intransigeants de l'équipement original, livrés dans un progiciel pratique et adapté à un flux de travail moderne. Emulator II V d'Arturia est une recreation fidèle de l'équipement original, qui capture soigneusement toutes ses nuances et son caractère sonore. En plus de cela, nous avons élargi la conception d'origine avec de nouvelles fonctionnalités et capacités que l'on ne retrouve pas sur le dispositif original, y compris :

- Un arpégiateur simple mais très cool
- Capacités de modulation avancées
- Trois emplacements d'effets contenant onze effets de haute qualité
- Édition graphique pratique du mapping d'échantillons
- Jusqu'à 32 voix de polyphonie
- Exécutez plusieurs instances avec des paramètres différents
- Automatisez les paramètres sonores de l'instrument sur votre DAW
- Rappel de patches illimité

2. ACTIVATION ET PREMIERS PAS

Emulator II V fonctionne sur des ordinateurs équipés de Windows 8 ou plus récent et de macOS 10.10 ou plus récent. Il est possible d'utiliser l'instrument en version autonome ou en tant qu'instrument Audio Unit, AAX, VST2 ou VST3 dans votre Poste de travail audionumérique (Digital Audio Workstation - DAW).



2.1. Activer la licence d'Emulator II V d'Arturia

Une fois qu'Emulator II V a bien été installé, l'étape suivante consiste à activer la licence de l'instrument. Il s'agit d'un processus simple qui requiert un autre logiciel : l'Arturia Software Center. Ce programme vous assure un logiciel Arturia constamment à jour.

2.1.1. L'Arturia Software Center [ASC]

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

Une fois que le logiciel est installé :

- 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 Activate et suivez les instructions

Et voilà !

2.2. Emulator II V en tant que plug-in

Emulator II V est disponible en tant que plug-in en formats VST, Audio Unit (AU) et AAX pour une utilisation sur tous les principaux logiciels DAW tels que Ableton, Cubase, Logic, Pro Tools, etc. En utilisant Emulator II V comme plug-in, tous les réglages audio et MIDI, sont gérés par le logiciel de musique hôte. Si vous avez des questions sur le chargement et l'utilisation des plug-ins, veuillez consulter la documentation de votre logiciel de musique hôte.

Il est possible de charger Emulator II V en tant qu'instrument plug-in dans votre logiciel hôte, et son interface ainsi que ses réglages fonctionnent de la même manière qu'en mode autonome, mis à part quelques différences :

- Emulator II V va se synchroniser au tempo hôte/vitesse bpm de votre DAW, quand le tempo est un facteur
- Vous pouvez automatiser de nombreux paramètres à l'aide du système d'automatisation de votre DAW
- Il est possible d'utiliser plus d'une instance d'Emulator II V dans un projet DAW (vous ne pouvez lancer qu'une instance d'Emulator II V en mode autonome)
- Vous pouvez faire passer la sortie d'Emulator II V par n'importe quel effet audio supplémentaire disponible sur votre DAW tel que les delay, chorus, filtres, etc.
- Vous avez la possibilité de router les sorties audio d'Emulator II V de manière plus créative dans votre DAW à l'aide du système de routage audio propre à votre DAW.

2.3. Configuration initiale pour une utilisation autonome

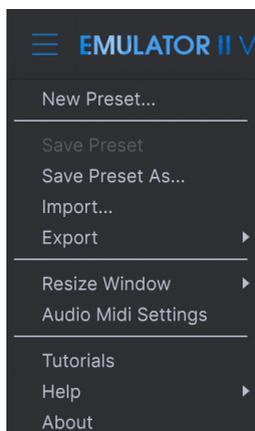
Si vous voulez vous servir d'Emulator II V en mode autonome, vous devrez paramétrer votre instrument et vous assurer que les signaux audio et MIDI sont correctement transmis au logiciel. À moins d'effectuer des changements importants sur votre ordinateur, il ne sera pas utile de recommencer ce paramétrage. Le processus de configuration est le même sur les ordinateurs Windows et macOS.



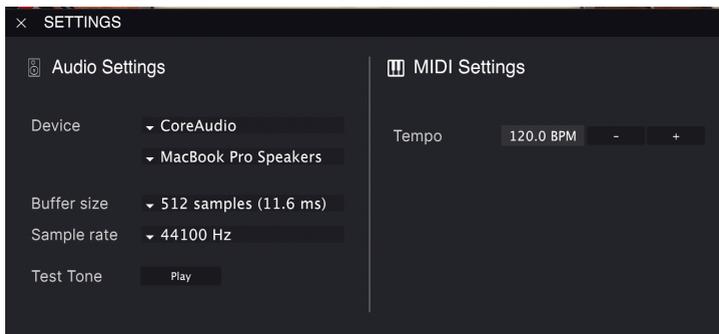
! : Cette partie ne s'applique qu'aux lecteurs prévoyant d'utiliser Emulator II V en mode autonome. Si vous comptez vous servir d'Emulator II V en tant que plug-in sur un logiciel de musique hôte, vous pouvez passer cette partie sans problème (votre logiciel de musique hôte gère ces aspects).

2.3.1. Audio MIDI Settings

Un menu déroulant est disponible en haut à gauche de la fenêtre d'Emulator II V. Cliquez pour révéler ce qui suit :



Sélectionnez **Audio MIDI Settings** pour afficher la fenêtre suivante. Notez que ce menu est disponible uniquement quand Emulator II V est en mode autonome :



En partant du haut, voici les options disponibles :

- **Device** vous permet de choisir le pilote audio et le périphérique qui va gérer la lecture d'Emulator II V. Il peut s'agir du pilote interne de votre ordinateur, ou d'un pilote de carte son externe. Selon votre sélection, le nom de votre interface matérielle devrait apparaître dans le champ.

i : Sur MacOS, tous les périphériques dont les cartes son externes se servent du pilote CoreAudio intégré. Le périphérique peut être sélectionné sur le deuxième menu.

- Le menu **Buffer Size** vous permet de sélectionner la taille du tampon audio qu'utilise votre ordinateur pour calculer le son.

i : Une mémoire tampon plus grande signifie une charge CPU plus faible car l'ordinateur dispose de plus longues périodes de temps pour traiter les commandes et moins d'interruptions, mais cela peut entraîner une latence perceptible entre l'enfoncement d'une touche et le résultat entendu (un problème évident quand on joue d'un instrument). Un tampon plus petit implique une latence plus faible entre la pression d'une touche et le fait d'entendre la note, mais une plus grande charge sur votre CPU. Un ordinateur rapide et moderne pourrait facilement fonctionner avec une mémoire tampon de petite taille (256 ou 128) sans problèmes audio. Cependant, si vous entendez des bruits parasites (« pops » et « clics ») ou artefacts, essayez d'augmenter la taille du tampon pour obtenir une lecture fluide. Le temps de latence est affiché en millisecondes 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. Les options listées ici dépendront de la capacité de votre interface audio matérielle.

i : Presque tout matériel audio peut fonctionner à 44,1 ou 48 kHz, ce qui est parfaitement adapté à la plupart des applications, y compris à Emulator II V. Des fréquences d'échantillonnage plus élevées imposent des charges plus importantes sur le CPU, nous recommandons donc de rester à 44,1 ou 48 kHz, à moins que des exigences particulières ne vous obligent à travailler à des fréquences d'échantillonnage élevées.

- **Show Control Panel** passera au panneau de contrôle du système, quel que soit le dispositif audio sélectionné.



⚠ : Notez que ce bouton n'est disponible que sur la version Windows.

- **Test Tone** effectue un simple test de sonorité pour vous aider à régler les problèmes audio. Cette fonctionnalité peut servir à confirmer que l'instrument est correctement routé à votre interface audio et que l'audio est lu au bon endroit (vos haut-parleurs ou votre casque par exemple).
- Vos périphériques MIDI connectés apparaîtront dans la partie **MIDI Devices**. Notez que cet affichage n'est disponible que si les périphériques MIDI sont présents sur votre ordinateur. Pour déclencher l'instrument, cochez la case pour accepter les données MIDI d'un appareil que vous souhaitez utiliser. Notez que vous avez la possibilité de sélectionner plus d'un dispositif MIDI si vous voulez utiliser Emulator II V à partir de plusieurs contrôleurs.
- **Tempo** vous permet de définir le tempo du séquenceur d'Emulator II V. En utilisant Emulator II V comme un plug-in dans un logiciel de musique hôte, l'instrument obtient des informations sur le tempo de la part de votre logiciel hôte.

2.4. Test d'Emulator II V

Maintenant qu'Emulator II V est opérationnel, faisons un petit tour d'essai !

Si ce n'est pas déjà fait, lancez Emulator II V en plug-in ou comme instrument autonome. Si vous disposez d'un contrôleur MIDI configuré, servez-vous-en pour jouer des notes sur Emulator II V. Si ce n'est pas le cas, servez-vous de votre souris pour jouer des notes sur le clavier à l'écran.

Les flèches vers le haut et vers le bas en haut de la fenêtre de l'instrument vous permettent de passer en revue toutes les présélections disponibles sur Emulator II V. Essayez d'en jouer quelques-unes jusqu'à en trouver une à votre goût. Une fois trouvée, ajustez quelques contrôles à l'écran pour voir comment ils affectent le son.

Utilisez les contrôles librement : toute action de sauvegarde (expliquée plus tard dans ce manuel) ne peut être effectuée que par vous, aucun risque donc de mettre la pagaille dans les présélections d'usine d'Emulator II V.

À ce stade, nous pouvons terminer l'installation et le test. Nous espérons que vous avez pris un bon départ. Le reste du manuel vous aidera à parcourir toutes les fonctionnalités d'Emulator II V, partie par partie. Une fois votre lecture terminée, nous espérons que vous aurez compris toutes les fonctionnalités d'Emulator II V et que vous saurez l'utiliser pour créer de la musique sensationnelle !

3. L'INTERFACE UTILISATEUR

Ce chapitre va commencer par une présentation de l'interface utilisateur d'Emulator II V. Elle vous donnera une idée de la manière dont l'instrument est organisé, en vue de trouver ce que vous cherchez. L'objectif est de définir la manière dont l'interface a été pensée. Nous nous plongerons plus profondément dans la description du panneau principal et de ses modules dans le chapitre suivant.

3.1. Présentation exhaustive



Comme le montre l'illustration ci-dessus, Emulator II V est clairement subdivisé en trois parties.

1. **La barre d'outils supérieure** : c'est ici que vous remplissez les tâches administratives telles que la navigation, le chargement et la sauvegarde des présélections, la modification de différentes installations et configurations de paramètres, l'ajustement des assignations MIDI et l'accès aux fonctionnalités avancées d'Emulator II V. La partie suivante de ce chapitre est consacrée à la barre d'outils.
2. **Le panneau principal** : c'est ici que vous passerez le plus clair de votre temps en travaillant avec Emulator II V. Il présente une reproduction détaillée du panneau et des fonctionnalités d'Emulator II V. Nous allons passer ce panneau en revue dans la partie [panneau principal et fonctionnalités \[p.23\]](#) de ce manuel.
3. **La barre d'outils inférieure** : cette partie fournit un accès rapide à un certain nombre de paramètres importants et à des informations telles que l'utilisation du CPU, le bouton Panic et l'historique d'annulation. La fin de ce chapitre sera consacrée à la barre d'outils inférieure.

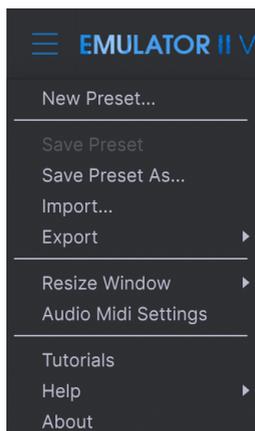
3.2. La barre d'outils supérieure



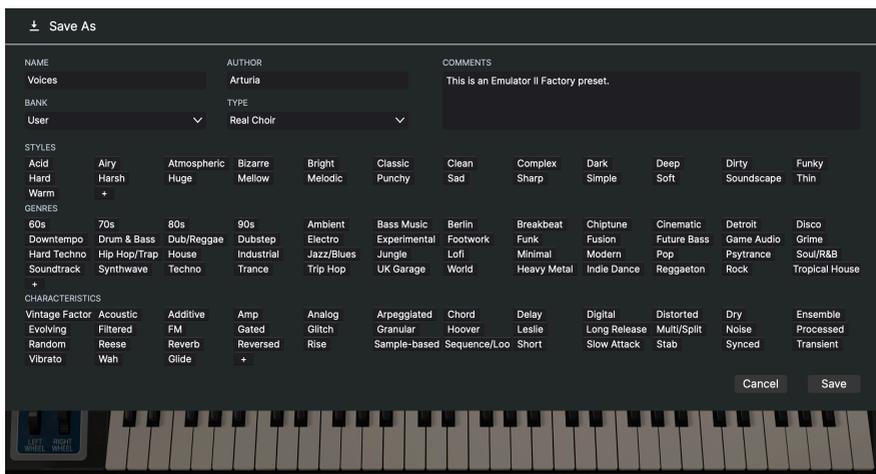
La barre d'outils longe le haut de l'instrument et vous donne accès à de nombreuses fonctionnalités utiles dont le menu d'Emulator II V, les fonctions liées aux présélections, l'accès au mode d'affichage « avancé » et, enfin, le bouton Engrenage qui ouvre le panneau latéral contenant diverses fonctionnalités MIDI dont les fonctions de canal MIDI global et de mapping.

3.2.1. Le menu Emulator II V

Cliquer sur la case Emulator II V dans le coin supérieur gauche de la fenêtre ouvre un menu déroulant et vous donne accès à dix fonctionnalités importantes.



- **New Preset** : Cette option crée une nouvelle présélection avec les réglages par défaut sur tous les paramètres. C'est un bon point de départ si vous voulez créer un nouveau son à partir de rien.
- **Save Preset** : Cette option écrasera la présélection actuellement chargée pour la remplacer par les changements apportés. Si vous voulez enregistrer la présélection actuelle sous un autre nom, servez-vous de l'option « Save As... » ci-dessous.
- **Save Preset As...** Vous permet d'enregistrer une présélection sous un autre nom. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer la présélection et entrer des informations la concernant.



i : Le système de navigation puissant d'Arturia vous donne la possibilité de sauvegarder bien plus que le nom d'une présélection. Par exemple, il est possible d'entrer le nom de l'Auteur, de sélectionner une Banque et un Type, de sélectionner des balises qui décrivent le son, et même de créer vos propres Banques, Types et Caractéristiques. Ces informations peuvent être lues par le navigateur de présélections et servent à chercher les banques de présélections ultérieurement. Vous pouvez même saisir du texte dans le champ Commentaires pour fournir une description plus détaillée d'un son. Ceci peut vous aider à vous souvenir d'un son ou à donner un contexte à d'autres utilisateurs d'Emulator II V avec lesquels vous collaborez.

- **Import** : Cette commande vous permet d'importer un fichier de présélection, qui peut être une présélection unique ou une banque complète de présélections.
- **Export Menu** : Il existe deux manières d'exporter des présélections : en tant que présélection unique ou en tant 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 à l'aide du menu *Import Preset*.
 - **Export Bank** : Cette option peut servir à exporter une banque complète de sons de l'instrument, ce qui est utile pour sauvegarder ou partager des présélections. Les banques sauvegardées peuvent être chargées de nouveau avec l'option du menu *Import Preset*.
- **Resize Window** : La fenêtre d'Emulator II V 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. Ils fonctionnent de la même manière quel que soit le niveau de zoom, mais les plus petits peuvent être plus faciles à voir si la fenêtre est suffisamment agrandie.

 : Tout en travaillant avec Emulator II V, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier Ctrl & +/- (ou Cmd & +/-) pour ajuster rapidement la taille de la fenêtre.

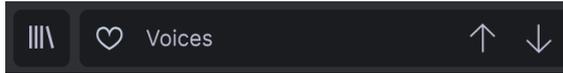
- **Audio Settings : (disponible uniquement en mode autonome)** Vous y gérez la façon dont l'instrument transmet l'audio et reçoit le MIDI. La partie Audio MIDI Settings vous donne des informations à ce sujet.

 : Le menu Audio Settings est disponible uniquement quand Emulator II V est en mode autonome. En utilisant Emulator II V comme plug-in, le logiciel hôte gère tous les paramètres dans ce menu dont le routage audio et MIDI, les réglages de la mémoire tampon, et plus encore.

- **Tutorials** : Emulator II V propose des tutoriels qui vous présentent les différentes fonctionnalités de l'instrument. Sélectionnez l'un d'entre eux et obtenez des descriptions étape par étape pour exploiter les fonctionnalités d'Emulator II V au maximum.
- **Help** : Cette partie fournit un lien pratique vers les pages du manuel utilisateur d'Emulator II V et de sa page FAQ sur le site internet d'Arturia. Notez qu'une connexion internet sera nécessaire pour accéder à ces pages.
- **About** : C'est ici que vous visualisez la version du logiciel Emulator II V ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez de nouveau sur la fenêtre About pour la fermer.

3.2.2. Parcourir les présélections

Emulator II V est pourvu de nombreuses présélections d'usine de haute qualité et nous espérons que vous créerez les vôtres. Pour vous aider à trouver facilement et rapidement la présélection qui vous convient parmi le grand nombre disponible, nous mettons à votre disposition notre puissant navigateur de présélections qui est doté de nombreuses fonctionnalités.



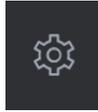
Les fonctions de navigation de la Barre d'outils (ci-dessus) comprennent ce qui suit :

- Le **Navigateur de présélections** (à gauche) ouvre et ferme ce dernier. La partie suivante de ce manuel le couvre en détail.
- Le **Filtre de présélections** (réglé ici sur « All Types ») vous aide à réduire votre sélection. Vous pouvez, par exemple, limiter votre recherche pour n'inclure que les présélections contenant la balise *Keys*, *Lead* ou *Pads* afin de trouver plus rapidement ces sons. Pour utiliser cette fonctionnalité, cliquez sur cette partie pour ouvrir un menu déroulant et choisissez une présélection dans les différentes catégories (« Keys », « Lead », « Pads », etc.). Cela aura pour effet de charger cette présélection et de régler le filtre pour qu'il vous montre uniquement les autres sons balisés. Vous pouvez maintenant utiliser le Nom de la présélection ou les Icônes flèches pour passer en revue les options filtrées. Pour réinitialiser le filtre et afficher toutes les options, ouvrez le menu et sélectionnez n'importe quelle présélection à partir du menu « ALL TYPES ».
- Le **Bouton J'aime** vous permet de marquer des présélections comme favorites. Cliquez sur ce bouton pour aimer ou ne pas aimer la présélection.
- Le **Nom de la présélection** est listé à côté de la barre d'outils. Cliquer sur le nom révèle un menu déroulant contenant d'autres présélections disponibles. Cliquez sur un nom pour charger cette présélection ou cliquez en dehors du menu pour le fermer.
- Les **icônes Flèches** sélectionnent la présélection précédente ou suivante dans la liste filtrée. Cela revient à cliquer sur le nom de la présélection et à sélectionner l'option suivante dans la liste, mais en un seul clic.

 : Les flèches Avant et Arrière peuvent être assignées en MIDI. Cela signifie que vous pouvez utiliser les boutons sur votre Contrôleur MIDI pour passer facilement en revue les présélections disponibles sans avoir recours à la souris.

- Le bouton **Screen** ouvre les fenêtres d'édition approfondie pour une gestion accrue du mapping du Panneau principal, des échantillons et de la modulation, ainsi que de l'édition des effets. Vous pouvez aussi ouvrir ces fonctions en cliquant sur l'image de l'écran d'ordinateur sur la page principale.

3.2.3. Panneau latéral



L'extrême droite de la barre d'outils présente une icône d'engrenage qui ouvre le panneau latéral lorsque vous cliquez dessus. Le panneau latéral donne accès à plusieurs options liées au MIDI. Vous pouvez y définir le canal MIDI global, configurer un mapping de contrôleur MIDI vers la plupart des paramètres d'Emulator II V, sélectionner un contrôleur à clavier MIDI générique OU l'un des contrôleurs MIDI Arturia, configurer les Macros et accéder aux tutoriels.

3.3. La barre d'outils inférieure

La Barre d'outils inférieure longe le bas de l'interface utilisateur d'Emulator II V et offre un accès rapide à plusieurs paramètres importants, ainsi qu'à certaines informations.



- Le **nom du paramètre** à gauche affiche le nom du paramètre lorsque vous ajustez des contrôles. La valeur actuelle du contrôle est listée dans une infobulle qui apparaît à côté du contrôle.
- **Undo** annule le dernier changement apporté sur Emulator II V.
- **Redo** rétablit le dernier changement sur Emulator II V.



! Les boutons Undo et Redo ne sont visibles qu'APRÈS avoir commencé à éditer sur le panneau principal. Essayez de manipuler le contrôle Freq (ou un autre) et vous remarquerez que le bouton Undo apparaîtra comme par magie.

- **Undo History** vous permet de voir une liste de changements récents. Cliquez sur un changement pour rétablir le patch à cet état. Ceci peut être utile dans le cas où vous seriez allé trop loin dans la conception sonore et que vous souhaiteriez retrouver une configuration antérieure.
- Le **bouton indicateur de CPU-Panic** affiche la consommation CPU actuelle de l'instrument. Lorsque vous cliquez dessus, il réinitialise tous les signaux MIDI si vous vous retrouvez confronté à des notes bloquées ou à d'autres problèmes.



! Si l'indicateur de CPU est élevé, vous entendrez peut-être des bruits parasites pendant la lecture. Dans ce cas, pensez à essayer d'augmenter la taille de la mémoire tampon audio. Vous trouverez ce paramètre sous la partie Audio Settings en mode autonome, ou dans le menu des préférences de votre logiciel de musique hôte. Sinon, vous pouvez limiter la polyphonie à l'aide des réglages Poly et Unison.

3.4. Panneau latéral

L'icône d'engrenage en haut à droite de la barre d'outils supérieure ouvre le panneau latéral.

- **Settings** détermine le canal MIDI global d'Emulator II V.

i Par défaut, Emulator II V recevra les données MIDI sur les 16 canaux MIDI (réglage All). Il est possible de changer cela en sélectionnant un canal spécifique dans ce menu. Vous devrez le faire si, par exemple, vous voulez utiliser un contrôleur externe avec plusieurs instances d'Emulator II V. Dans ce cas, chaque instance d'Emulator II V peut être réglé sur un canal unique, et vous pouvez modifier la présélection ou le canal MIDI sur votre contrôleur pour contrôler les différentes instances d'Emulator II V.

- La section **MIDI** vous donne la possibilité de définir le contrôleur MIDI que vous utilisez et de configurer le mapping des commandes CC MIDI.

3.4.1. MIDI controller configurations



Cliquer sur le menu déroulant à droite de l'intitulé « MIDI Controller » vous permet de déterminer si vous utilisez un contrôleur MIDI générique ou Arturia. Le menu déroulant consacré à la configuration MIDI se trouve juste en dessous. Vous pouvez y gérer différentes configurations de mappings MIDI pour contrôler Emulator II V. Par exemple, si vous disposez de plusieurs contrôleurs physiques (un petit clavier de « concert », un grand clavier de « studio », un contrôleur à pads, etc.), vous pouvez créer un profil une seule fois pour chacun d'entre eux puis le charger rapidement. De ce fait, vous n'aurez pas à tout réassigner en MIDI depuis le début chaque fois que vous changez d'équipement.

Une fois que vous avez créé un profil, vous pouvez le sauvegarder, le supprimer, l'importer ou l'exporter à l'aide des options dans ce menu.

Vos profils d'assignations MIDI sont listés en bas du menu déroulant et le profil actuellement actif est marqué d'un V.

Tous les mappings MIDI configurés se trouvent juste en dessous. Les paramètres assignables en MIDI sont mis en évidence et il est possible d'assigner des commandes physiques sur votre contrôleur MIDI pour les contrôler. Un exemple typique serait d'assigner une vraie pédale d'expression au contrôle Master Volume, ou un potentiomètre physique sur le contrôleur MIDI au potentiomètre Frequency du module Filter.



Vous remarquerez que certains contrôles de l'image ci-dessus apparaissent en rouge, alors que d'autres sont en violet. Les contrôles violets ne sont pas assignés alors que les rouges le sont déjà à un contrôle MIDI externe.

3.4.2. Assigner/retirer des contrôles

Quand le mode MIDI Learn est activé, cliquez sur un contrôle violet pour le sélectionner. Puis tournez un potentiomètre, déplacez un curseur ou appuyez sur un bouton sur votre contrôleur MIDI. Vos contrôles sélectionnés à l'écran passeront de violets à rouges, indiquant qu'un lien a été établi entre votre contrôle physique et le paramètre à l'écran du logiciel.



! Pitch Bend est un contrôleur MIDI réservé qui ne peut pas être assigné à d'autres contrôles.

3.4.3. Curseurs de valeur Min/Max

Par défaut, un contrôle physique couvrira la plage complète du contrôle à l'écran (c'est-à-dire de 0 à 100 %). Les curseurs de valeur minimale et maximale vous permettent de limiter la plage à autre chose que 0 % - 100 %. C'est très pratique pour vous assurer que vous ne baisserez ou n'augmenterez pas trop le son au cours d'une prestation.

3.4.4. L'option de contrôle relatif

Si vous cliquez droit sur un paramètre mappé de la liste, vous pouvez rendre un paramètre « Absolute » ou « Relative ». Ne passez en « Relative » que si votre contrôle MIDI physique envoie des messages MIDI « relatifs ». Si le contrôleur MIDI envoie des messages « absolus », laissez-le réglé sur « Absolute » (c'est le comportement le plus courant).

Un changement « relatif » dit au dispositif récepteur d'augmenter ou de diminuer sa valeur actuelle. Le dispositif récepteur (Emulator II V dans ce cas) interprète cette commande comme « augmente/diminue ta valeur actuelle ». Ce type de contrôle est souvent implémenté sur des potentiomètres « sans fin » ou « 360 degrés » qui n'ont pas d'arrêt immédiat à la fin de leur plage. L'avantage est que les potentiomètres physiques sont toujours synchronisés avec leurs contrôles à l'écran. Cependant, tous les appareils physiques ne prennent pas en charge ce mode de fonctionnement, c'est pourquoi les deux options sont disponibles sur Emulator II V.

i : Il y a deux types de messages courants en utilisant des potentiomètres MIDI : Absolu et Relatif. Le positionnement absolu envoie la position exacte du potentiomètre en tant que valeur numérique spécifique (c'est-à-dire « Règle la valeur à 54, 55, 56, etc. ») quand vous tournez le potentiomètre sur votre contrôleur physique. Il s'agit de la mise en œuvre la plus courante et elle est presque toujours employée lorsqu'on utilise des potentiomètres avec des arrêts « immédiats » aux extrémités. L'inconvénient de cette mise en œuvre est que si vous modifiez des présélections, votre potentiomètre physique et le contrôle à l'écran ne seront plus « synchronisés » et tourner le contrôle physique pourrait faire passer brusquement le contrôle à l'écran sur cette position.

3.4.5. Retirer ou « désapprendre » une assignation MIDI

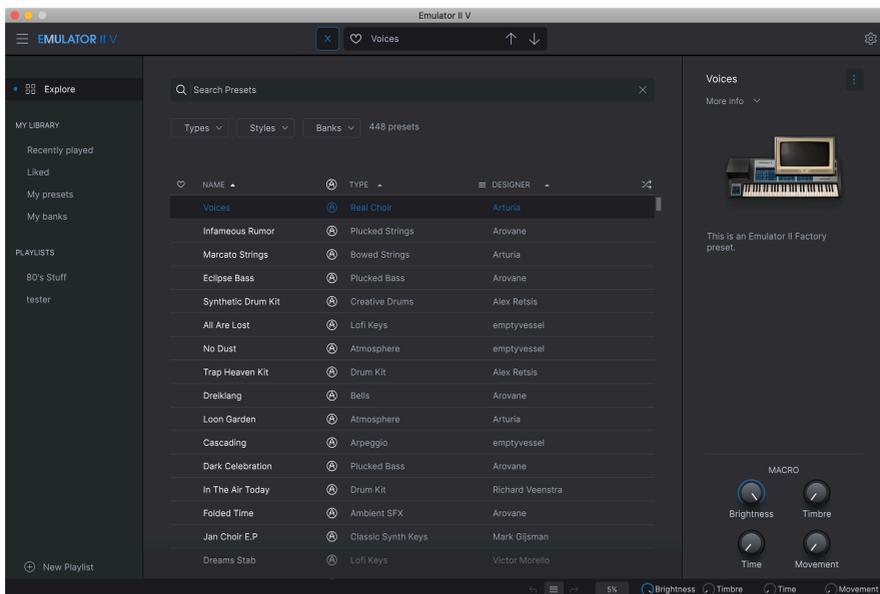
Cliquez sur un paramètre assigné pour le mettre en évidence et appuyez sur le bouton Suppr de votre clavier pour le déconnecter.

- La fonction **Macro** vous permet de paramétrer la fonctionnalité de la partie Macro. Une macro vous permet de modifier un groupe de paramètres en même temps, et il y en a quatre disponibles (le statut des quatre macros est visible sur la barre d'outils inférieure). Pour sélectionner une macro, servez-vous des flèches avant et arrière de chaque côté du nom et si vous cliquez sur le nom, vous pouvez le modifier.



Il est possible d'ajouter des contrôles supplémentaires à la macro en sélectionnant « Add control » et en cliquant sur le contrôle de votre choix sur le panneau. Vous verrez qu'il s'ajoute à la liste des contrôles macro. Vous pouvez définir des limites supérieure et inférieure pour chaque contrôle. Lorsque vous ajustez l'un des contrôles macro dans la barre d'outils inférieure, vous verrez tous les contrôles liés bouger. Très pratique !

3.5. Le navigateur de présélections en détail



Le navigateur de Présélections (montré ci-dessus) est l'endroit où vous cherchez toutes les présélections d'Emulator II V. Ouvrez-le en cliquant sur le symbole de bibliothèque (III) sur la barre d'outils. Pour le fermer et retourner sur l'écran principal, cliquez sur la « X » qui apparaît sur la Barre d'outils.

Pour restreindre votre choix et vous aider à trouver les sons que vous voulez, vous pouvez saisir des mots clés dans la barre de recherche. Vous pouvez affiner votre recherche en cliquant sur l'un des menus déroulants sous la barre de recherche qui énumère les catégories et comporte des balises pour vous orienter dans la bonne direction. Vous pouvez annuler la liste en appuyant sur « Clear all ».

Les résultats de votre recherche sont listés dans la colonne du milieu. Vous pouvez facilement auditionner les présélections affichées en cliquant dessus et en utilisant un clavier MIDI connecté. Il est possible de trier les résultats de la liste de différentes manières en cliquant sur les en-têtes de colonnes directement au-dessus des noms des présélections. Si vous vous sentez d'humeur spontanée, cliquez sur le bouton Shuffle en haut à droite pour sélectionner aléatoirement une présélection de la liste de résultats. C'est un moyen rapide et amusant d'auditionner des sons sans devoir parcourir les éléments de la liste un à un.

Des détails sur la présélection actuellement choisie sont listés dans la colonne de droite.

i 🎵 Les présélections d'usine ne peuvent être ni modifiées, ni supprimées, ni écrasées. Seules les présélections « User » (générées par des utilisateurs) peuvent être supprimées, écrasées et sauvegardées sous un autre nom. Ceci peut être fait en utilisant les boutons « Delete », « Save » ou « Save As » en bas de la colonne de droite. Si vous avez modifié une présélection d'usine (Factory) et que vous voulez la sauvegarder, vous devez sauvegarder votre présélection modifiée sous un autre nom (seule l'option « Save As » apparaît dans ce cas puisque vous ne pouvez ni supprimer ni écraser les sons d'usine).

3.5.1. Parcourir les présélections avec un contrôleur MIDI

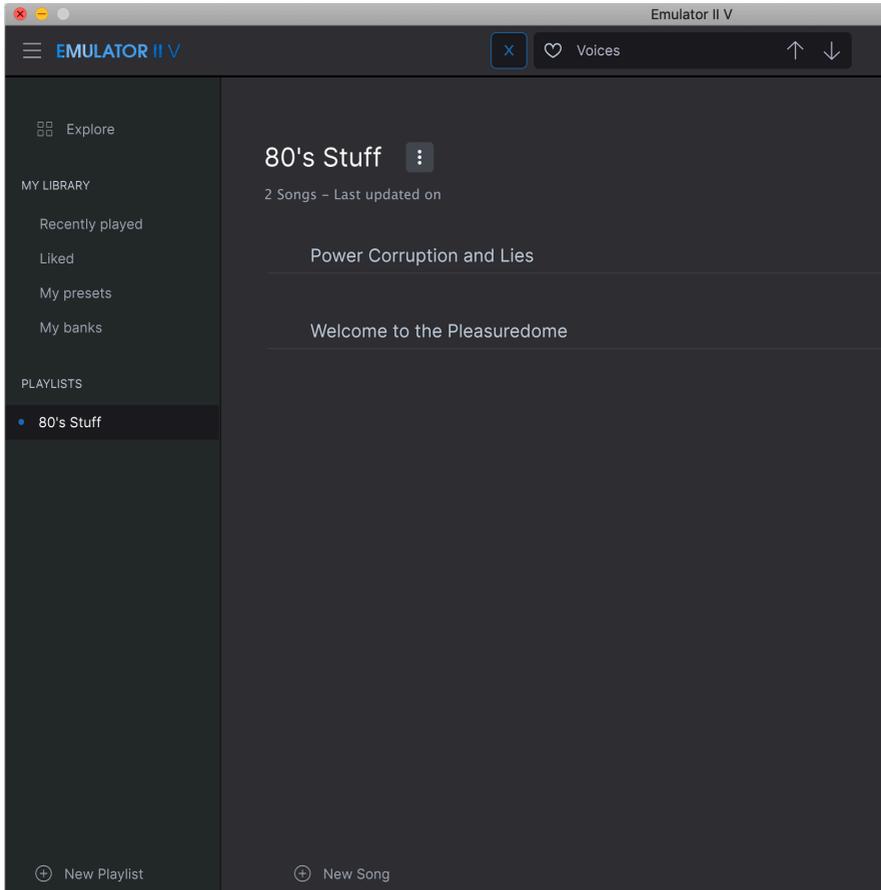
Cette option vous permet de parcourir les présélections à l'aide des potentiomètres de navigation sur les contrôleurs MIDI Arturia. Cela rend l'audition incroyablement rapide et efficace de sons sans devoir toucher à votre souris. Pour utiliser cette fonctionnalité, sélectionnez votre contrôleur Arturia sur le menu et son potentiomètre de navigation sera mappé automatiquement à la navigation des présélections.

3.5.2. Playlists

Une fonction « Playlists » se trouve en bas à gauche de la fenêtre du navigateur de présélections. Elle sert à rassembler des présélections dans différents groupes, tels qu'une set list pour une prestation particulière ou un ensemble de présélections liées à un projet studio spécifique.

3.5.2.1. Ajouter une playlist

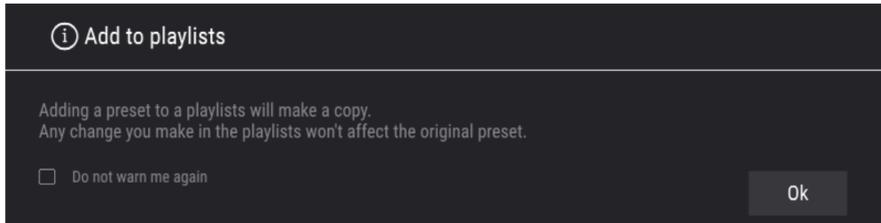
Cliquez sur le bouton + **New Playlist** pour créer une playlist. Donnez-lui un nom et elle apparaîtra dans le menu Playlists. Il est possible de renommer la playlist à tout moment en double cliquant sur son nom.



3.5.2.2. Ajouter une présélection à la playlist

Vous pouvez utiliser la fenêtre Search pour trouver les présélections que vous voulez ajouter à votre playlist. Une fois la bonne présélection trouvée, cliquez dessus et faites-la glisser sur le nom de la playlist à gauche.

Un message va vous indiquer que la nouvelle présélection va être dupliquée. Emulator II V créera une copie de la présélection afin que vous puissiez modifier les réglages des présélections de la playlist sans affecter la présélection originale sur laquelle elle est basée, et vice versa.



Cliquez sur le nom de la playlist pour révéler le contenu d'une playlist.

3.5.2.3. Réorganiser les présélections dans la playlist

Il est possible de réorganiser les présélections dans une playlist. Par exemple, pour déplacer une présélection de l'emplacement 3 à l'emplacement 1, glissez et déposez la présélection sur l'emplacement de votre choix.

Cela aura pour effet de déplacer la présélection vers le nouvel emplacement.

3.5.2.4. Retirer une présélection de la playlist

Pour retirer une présélection d'une playlist, cliquez droit sur le nom de la présélection.

3.5.2.5. Supprimer une playlist

Pour effacer une playlist, cliquez droit sur le nom de la playlist.

4. PANNEAU PRINCIPAL ET FONCTIONNALITÉS



Si vous observez le panneau avant d'Emulator II V, vous verrez que l'échantillonneur est composé de 7 parties ou « modules » différents, chacun étant dédié à une fonction différente de l'échantillonneur. Et nous ne nous sommes pas arrêtés là : en plus de fournir des recreations fidèles des modules et contrôles originaux, nous avons aussi étendu la conception d'origine en offrant une modulation et des effets supplémentaires. Vous les trouverez dans le Panneau avancé (voir la partie [Panneau avancé et fonctionnalités \[p.32\]](#) de ce manuel).

Cette partie sera consacrée à l'explication de chaque fonctionnalité du panneau principal et de ses contrôles associés.

4.1. Master Control

Cette section présente plusieurs contrôles d'instrument globaux.



- **Volume** contrôle le volume de sortie.
- **Tune** ajuste l'accordage fin de ce plug-in. - La position « centrale » est réglée à 440 Hz, la limite inférieure à 400 Hz et la limite supérieure à 480 Hz.

 : Veuillez retenir que 440 Hz est le La au-dessus du Do médian. On l'appelle souvent le « diapason de concert ».

- **Transpose** ajuste l'accordage en pas d'un demi-ton jusqu'à un maximum de 24 demi-tons dans un sens ou dans l'autre.
- **Voicelink** rend possible la liaison des voix. Il reflète le bouton de lien dans l'affichage Screen. Lorsque les voix sont liées, il est possible de partager la même valeur pour certains paramètres entre les voix (avec un décalage par voix).

4.2. Partie Filter



Cette partie contient les contrôles de filtre, qui sont responsables de la sculpture du spectre de fréquence et du timbre du son. Emulator II V est doté d'une recreation fidèle du filtre passe-bas résonant 24 dB/octave à 4 pôles utilisé sur l'équipement d'origine.

- **Frequency** contrôle la fréquence de coupure du filtre sur une plage de 65 Hz à 20 kHz. Les fréquences au-dessus de ce réglage seront atténuées à -24 dB/octave.

 : Sur le panneau avancé, essayez d'assigner Velocity à Cutoff Frequency avec une modulation positive. Puis, plus vous appuyerez fort sur une touche, plus le filtre s'ouvrira, ce qui créera un son plus clair. Il est possible d'obtenir le même résultat en utilisant le potentiomètre VEL sous le potentiomètre Resonance.

- **Resonance** contrôle la résonance autour de la fréquence de coupure. Activer Resonance accroît non seulement les fréquences à la bande de coupure, mais atténuera aussi les fréquences en dehors de la bande de coupure. Ainsi, l'effet sera plus discret avec plus d'accentuation autour de la fréquence de coupure.
- **ENV** détermine la quantité de modulation qui sera appliquée à la Filter Frequency à partir de la Filter Envelope.
- **KBD** détermine la quantité de décalage qui sera appliquée à la Filter Frequency plus la touche jouée est élevée.

- **LFO** détermine la quantité de modulation du LFO qui sera appliquée à la Filter Frequency à partir du LFO.
- **VEL** détermine la quantité de décalage de modulation appliqué à la Filter Frequency selon la force avec laquelle les touches sont jouées.

Les contrôles Filter Envelope sont les suivants :

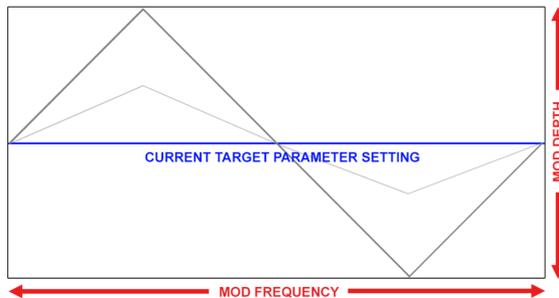
- **A** contrôle la durée de l'étage d'Attaque de la Filter Envelope.
- **D** contrôle la durée de l'étage de Decay de la Filter Envelope.
- **S** contrôle l'amplitude de l'étage de Sustain de la Filter Envelope. En maintenant une note enfoncée, l'enveloppe se stabilise à cet étage pendant toute la durée de maintien de la note, une fois que les étages initiaux Attack et Decay sont terminés.
- **R** contrôle la durée de l'étage de Release de la Filter Envelope, qui décrit le temps qu'il faudra à l'enveloppe pour se réinitialiser à sa position minimale une fois qu'une note a été relâchée.

i : La valeur minimum initiale de la modulation de l'Enveloppe du filtre correspond aux réglages actuels du potentiomètre **Frequency**. Le potentiomètre **ENV** peut servir à contrôler la quantité de modulation positive (vers le haut) ou négative (vers le bas) qui sera appliquée par la Filter Envelope.

4.3. Partie LFO



Cette partie contient des réglages pour l'oscillateur basse fréquence (Low Frequency Oscillator - LFO). Un LFO sert à moduler des propriétés de l'instrument, comme la coupure du filtre et la hauteur de l'oscillateur, pour créer du mouvement et de l'évolution dans le son. Cette partie Modulation est câblée pour contrôler un sous-ensemble spécifique de paramètres, option qui était déjà proposée sur l'Emulator II original.



Exemple d'une forme d'onde triangulaire modulant un paramètre d'effet cible. LFO Amount détermine l'amplitude de l'oscillation autour du réglage actuel, alors que la fréquence (Rate) détermine la vitesse de la modulation



La modulation du LFO est bipolaire, ainsi, le paramètre d'effet cible sera modulé dans un sens positif et négatif à partir de son réglage actuel.

- **RATE** contrôle la vitesse du LFO.
- **DELAY** contrôle le temps qu'il faut en seconde avant que la modulation du LFO fasse vraiment effet.
- **VIBRATO** contrôle la quantité de modulation du LFO appliquée à la hauteur d'une voix.



Il peut être utile pour créer de l'expression dans le son, en appliquant un effet de bending rapide à la hauteur du signal. Cette technique est similaire à celle souvent utilisée par les joueurs d'instruments à cordes, qui font glisser rapidement un doigt de haut en bas sur une corde tout en frottant ou en pinçant la corde pour ajouter de l'expression et du mouvement au son.

4.4. Partie VCA

Les contrôles de la VCA Envelope sont les suivants :

- **LFO** détermine la quantité de modulation du LFO qui sera appliquée au niveau du VCA à partir du LFO
- **VEL** détermine la quantité de décalage de modulation appliqué au niveau du VCA selon la force avec laquelle les touches sont jouées.
- **A** contrôle la durée de l'étage d'Attaque de la Loudness Envelope.
- **D** contrôle la durée de l'étage de Decay de la Loudness Envelope.
- **S** contrôle l'amplitude de l'étage de Sustain de la Loudness Envelope. En maintenant une note enfoncée, l'enveloppe se stabilise à cet étage pendant toute la durée de maintien de la note, une fois que les étages initiaux Attack et Decay sont terminés.
- **R** contrôle la durée de l'étage de Release de la Loudness Envelope, qui décrit le temps qu'il faudra pour que le volume diminue jusqu'au silence une fois qu'une note a été relâchée.

4.5. Partie Arpeggiator



Un arpégiateur vous permet de maintenir une ou plusieurs notes enfoncées et d'entendre ces notes lues l'une après l'autre. Quand une seule note est maintenue enfoncée, elle sera répétée ; quand deux notes ou davantage sont maintenues enfoncées, l'arpégiateur alternera entre les notes. Avec un Arpégiateur, les valeurs de hauteur sont définies par la touche que vous maintenez enfoncée. Les sauts d'octave peuvent aussi être définis et randomisés, de sorte que les arpèges peuvent être aussi fous que vous le souhaitez.

Dans l'ensemble, un arpège est le contour d'un accord ; plutôt que d'entendre toutes les notes en même temps, elles sont restituées à des moments différents. Beaucoup de grands morceaux de musique ont pour base des arpèges, du Prelude 1 en Do majeur de Bach au segment de liaison frappée d'Eddie Van Halen dans Eruption.

D'une certaine façon, un arpégiateur est plus improvisé qu'un séquenceur pas à pas, puisque vous pouvez décider, sous l'impulsion du moment, de modifier les notes que l'arpège produira en changeant les notes que vous maintenez enfoncées, et combien.

L'interrupteur **Arpeggiator On** active et désactive l'arpégiateur.

Arpeggiator Rate détermine la vitesse de l'arpégiateur.

Arpeggiator Sync spécifie si l'arpégiateur fonctionnera librement, ou s'il est verrouillé à un tempo. Quand Sync est désactivé, la fréquence est réglable de 0,01 à 50 Hz. Quand Sync est allumé, la fréquence est ajustable de 1 à 1/64 (quadruple croche) du tempo actuel, dont 1/4 (noire) équivaut à un temps.



Le tempo est défini dans le menu Audio MIDI Settings dans la version autonome, ou par le réglage de tempo de votre DAW lorsque vous utilisez Emulator II V en tant que plug-in.

4.5.1. Pattern

Lorsque vous cliquez sur la zone Pattern de l'arpégiateur, un menu déroulant vous permet de faire une sélection de six motifs de réponse différents pour l'arpégiateur, et le potentiomètre Octave contrôle combien d'octaves l'arpégiateur couvrira.

Mode	Description
As Played	Les notes maintenues enfoncées seront arpégées dans le même ordre que celui dans lequel elles ont été jouées.
Up	Les notes sont lues dans l'ordre croissant. Les nouvelles notes sont insérées dans l'arpège au fur et à mesure qu'elles sont jouées.
Down	Les notes sont lues dans l'ordre décroissant. Les nouvelles notes sont insérées dans l'arpège au fur et à mesure qu'elles sont jouées.
Up-down Inclusive	Les notes maintenues enfoncées sont lues dans l'ordre croissant puis dans l'ordre décroissant. Les notes les plus hautes et les plus basses sont déclenchées deux fois, puis le sens est inversé.
Up-down Exclusive	Les notes maintenues enfoncées sont lues dans l'ordre croissant puis dans l'ordre décroissant. Les notes les plus hautes et les plus basses sont déclenchées une seule fois, puis le sens est inversé.
Random	Les notes maintenues sont lues dans un ordre aléatoire.

4.5.2. Octave

Quand 1 est sélectionné, l'arpégiateur ne jouera que les notes de la gamme du clavier que vous jouez. Quand 2 est sélectionné, il jouera ces notes, puis les répétera une octave au-dessus avant de redémarrer le cycle. Les octaves 3, 4 et 5 font la même chose : jouer les notes du Mode sur une plage de 3, 4 ou 5 octaves.

4.6. Partie FX

Les contrôles de la partie FX sont les suivants :

Voice

FX 1 type ouvre un menu déroulant permettant de sélectionner le type d'effet pour l'emplacement 1.

FX 1 amount contrôle le mélange de signal DRY et WET de l'emplacement 1.

FX 2 type ouvre un menu déroulant permettant de sélectionner le type d'effet pour l'emplacement 2.

FX 2 amount contrôle le mélange de signal DRY et WET de l'emplacement 2.

FX 3 type ouvre un menu déroulant permettant de sélectionner le type d'effet pour l'emplacement 3.

FX 3 amount contrôle le mélange de signal DRY et WET de l'emplacement 3.

4.7. Molette Mod et Pitch bend



Cette section présente des contrôles de performance et les réglages des molettes Pitch Bend et Modulation. Vous pouvez ajuster ces contrôles à l'écran, mais ils sont mieux contrôlés par les molettes Pitch Bend et Modulation de vos claviers.

- **Pitchbend Wheel** contrôle la quantité de pitch bend vers le haut ou vers le bas
- **Mod Wheel** contrôle la quantité de modulation.

5. PANNEAU AVANCÉ ET FONCTIONNALITÉS

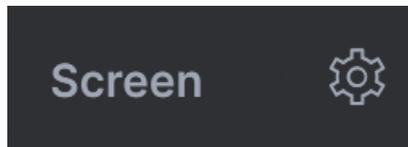
Maintenant que nous avons passé en revue les fonctionnalités classiques sur le panneau principal, creusons davantage pour explorer le panneau avancé.

5.1. Présentation



Les choses ont beaucoup évolué depuis 1984, date à laquelle E-mu Systems® a lancé l'Emulator II. Nous disposons aujourd'hui de technologies auxquelles les musiciens des années 80 ne pouvaient que rêver et ces technologies font avancer activement la musique.

Chez Arturia, nous ne nous contentons pas de modéliser un échantillonneur classique avec une précision stupéfiante et d'en rester là. Nous voulons créer des instruments puissants et adaptés aux créateurs de musique d'aujourd'hui. Nous essayons de le faire avec bon goût et en honorant le son et l'héritage de l'instrument original, c'est pourquoi nous cachons les fonctionnalités avancées d'Emulator II V dans un mode que vous ne voyez que si vous voulez aller plus loin. Ainsi, si vous ne voulez utiliser que l'Emulator II classique, sans tous les ajouts modernes, vous l'avez par défaut. Cependant, si vous êtes prêt à accéder aux fonctionnalités de pointe dissimulées sous le capot, il vous suffit de cliquer sur le bouton Screen en haut à droite de l'écran ou sur l'image d'écran vidéo de l'affichage principal.



5.2. Offset Assign

Lorsqu'ils sont liés, tous les contrôles de voix ayant des équivalents matériels sont liés à leur contrôle matériel correspondant (portant le même nom). Cela signifie que le fait de tourner, disons, le potentiomètre Frequency de la partie Filter sur l'équipement physique, définira la fréquence du filtre des voix liées à la même valeur exactement.

En partant du même raisonnement, déplacer le paramètre d'une voix liée entraînera également le déplacement de la valeur du périphérique et du paramètre correspondant des autres voix liées. Pour indiquer clairement l'impact sur les autres voix, tout le sélecteur de voix liées s'allume lorsque l'on modifie et survole un tel contrôle à partir d'une voix.

Le fait que les contrôles matériels fixent les valeurs de manière absolue peut s'avérer un peu limitatif. Pour offrir plus de flexibilité en utilisant cette méthode, nous présenterons un concept de décalage sur les paramètres individuels. Pour chaque paramètre de voix lié au matériel, un décalage est appliqué en cliquant et en faisant glisser l'anneau autour du potentiomètre lorsque le « mode Offset Assign » est activé. La taille de l'arc définit la quantité de décalage appliquée. Le décalage commence toujours à partir de la valeur du paramètre de voix et peut être augmenté de chaque côté (gauche/droite).

L'anneau de décalage n'est visible que lorsque la voix est liée au matériel.

5.3. Parcourir les fonctionnalités avancées

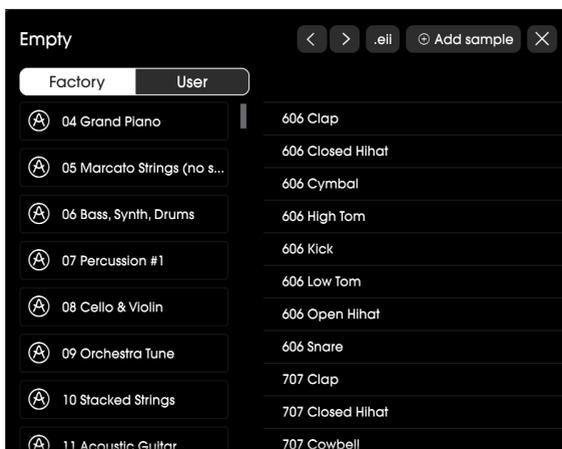
Les fonctionnalités avancées d'Emulator II V sont divisées en trois parties comme montrées à gauche de l'interface : **Edit**, **Assign** et **Effects**. Cliquez sur un onglet pour révéler ses fonctionnalités. Le titre actuellement montré est mis en évidence.

5.4. Partie Edit



La partie Edit vous permet réellement de vous plonger dans l'architecture des voix.

- **Voice Selector** : sur le côté gauche, les huit voix sont visibles. Celle qui est mise en évidence est la voix en cours d'édition. Chaque voix a un bouton Solo, un bouton Mute, un bouton Copy/Paste qui vous permet de copier les paramètres d'une voix sur une autre voix, un fader Volume qui est une reproduction du paramètre VCA Level des voix et enfin un bouton Voice Link.
- **Voice** : Cette partie gère l'échantillon dans la voix sélectionnée.
- **Sample Browser** : Cliquez sur le bouton Browse dans le Lecteur d'échantillons pour ouvrir ce navigateur d'échantillons.



- **Sélectionner des échantillons :**

Les banques d'échantillons se trouvent sur la colonne de gauche. Les banques d'usine sont affichées dans leurs onglets avec le logo Arturia. Elles ne peuvent être ni retirées ni supprimées.

Faites défiler de haut en bas pour visualiser les échantillons dans la banque actuelle. Il existe deux méthodes pour sélectionner un échantillon :

- Un seul clic sélectionne un échantillon sans fermer la fenêtre du navigateur, ce qui vous permet d'auditionner les échantillons les uns après les autres.
- Si vous trouvez celui qui vous convient, double-cliquez sur son nom, ce qui fermera la fenêtre du navigateur.

Il est également possible de sélectionner une autre banque sur le côté gauche, puis d'auditionner ou de se servir de la même méthode pour choisir un échantillon à partir de cette banque.

Cliquez sur la X pour fermer la fenêtre du navigateur.

Vous pouvez y apporter des changements qui affectent les échantillons de façon indépendante, comme les réglages Tuning, Playback et Mix. De plus, il est possible de déterminer la partie d'un échantillon qui sera lue en déplaçant le repère Trim Start/Stop en haut du Lecteur d'échantillons.

Sélectionnez l'échantillon à éditer en cliquant sur un emplacement de voix sur la gauche, puis ajustez les paramètres suivants si nécessaire :

- **Start/End** : vous permet de définir la région d'un échantillon que vous voulez entendre. Vous avez deux possibilités : faire glisser les barres de début et de fin de la forme d'onde, ou saisir une valeur manuellement comprise entre → [0 % ; 100 %]
- **Transpose** : transpose l'échantillon sélectionné de +/- 24 demi-tons.
- **Detune** : ajuste finement l'échantillon sélectionné de +/- 1 demi-ton (50 cents).
- **Gain** : détermine le niveau de l'échantillon [-80 dB ; +24 dB]
- **Play direction** : sélectionne le mode de lecture pour les échantillons : en avant, en arrière, en avant + en arrière, en arrière + en avant.
- **Play direction balance** : n'est actif que si « avant + arrière » ou « arrière + avant » l'est aussi, un mélange de volume entre la phase en avant et en arrière : plage → [100 % avant ; 100 % arrière] en fondu enchaîné (le volume en avant ne diminue qu'après la position 0.5 du potentiomètre, idem pour le volume en arrière dans le sens inverse).
- **Trig delay bypass** : active/désactive la fonction Trig delay (retard de déclenchement). Désactivé, les contrôles de vitesse de Trig delay et Sync sont grisés.
- **Trig delay** : temps après lequel la voix complète est retardée. Une fois que l'utilisateur a appuyé sur une touche, le moteur doit attendre ce laps de temps avant de déclencher l'échantillon à sa position de départ. Il en va de même pour les enveloppes VCF/VCA ou tout module dépendant du temps et lié à la voix. Plage non synchronisée {0 ; 2 000 ms} Plage synchronisée {1/32 ; 1 mesure}
- **Trig delay sync**: activé, le retard de déclenchement est exprimé en mesures, sinon en secondes.
- **Loop on/off**: active la boucle dans l'échantillon, lorsque des visualiseurs de limites de boucle active apparaissent sur l'affichage de l'échantillon.
- **Loop start/end** : position de début et de fin de la boucle pouvant être modifiée en déplaçant les barres de la boucle sur la forme d'onde ou en réglant les paramètres en saisissant directement une valeur. Leur position est restreinte par le début et la fin de l'échantillon (ils ne peuvent pas être en dehors de ces limites). La position du point de fin est indépendante du point de départ. plage → [0 % ; 100 %]
- **Loop fade** : définit la quantité de fondu enchaîné de la boucle. La plage est de [0 ; 1]. À zéro : aucun fondu enchaîné n'est appliqué ; à un, la longueur du fondu est définie par le temps minimal entre la longueur de la boucle et le [début de la boucle - réglage de début]. Par conséquent, le point de départ de la boucle doit être différent du réglage de début pour que le fondu enchaîné soit efficace.
- **Loop in release** : si cette option est activée, lorsque vous relâchez une note et que le relâchement de la VCA Envelope est assez long, vous entendrez l'échantillon boucler à mesure que le son diminue. Si elle est désactivée, le fait de relâcher une touche permet au son de continuer à jouer normalement.



Il convient de noter que vous n'êtes pas limité aux contraintes de mémoire du périphérique d'origine, de sorte que vous pouvez charger à peu près n'importe quel fichier audio se terminant par .wav, .aiff, .aif et .flac.

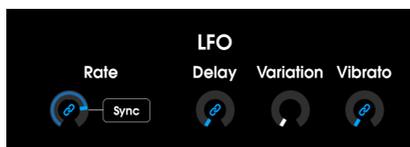
5.5. Filter

Voici quelques paramètres supplémentaires qui ne sont pas disponibles sur le panneau principal.

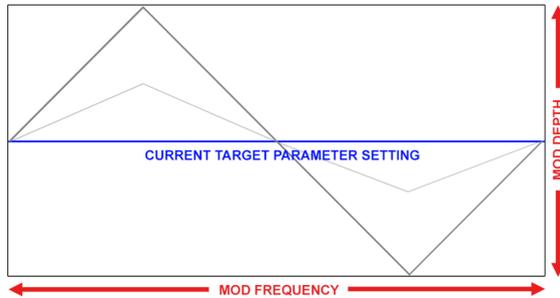
- **F Vel** : contrôle la quantité de modulation du filtre qui est mappée à la vitesse du clavier.
- **Cutoff** : contrôle la fréquence de coupure du filtre sur une plage de 65 Hz à 20 kHz. Les fréquences au-dessus de ce réglage seront atténuées à -24 dB/octave.
- **Q Vel** : contrôle la quantité de modulation de résonance du filtre qui est mappée à la vitesse du clavier
- **Resonance** : contrôle la résonance autour de la fréquence de coupure. Activer Resonance accroît non seulement les fréquences à la bande de coupure, mais atténuera aussi les fréquences en dehors de la bande de coupure. Ainsi, l'effet sera plus discret avec plus d'accentuation autour de la fréquence de coupure.
- **LFO Amount** : détermine la quantité de LFO modulation qui sera appliquée à la Filter Frequency à partir du LFO.
- **KBD** : détermine la quantité de décalage qui sera appliquée à la Filter Frequency selon la hauteur de la touche jouée.
- **ENV** : détermine la quantité de modulation qui sera appliquée à la Filter Frequency à partir de la Filter Envelope.
- **Vel** : définit la quantité de modulation de la vitesse sur le paramètre Attack de l'ADSR du VCF, bipolaire (la plage de 50-100 % du potentiomètre rend le comportement original possible, et la plage 0-50 % peut servir à réduire le temps d'attaque en jouant avec une vitesse importante).
- **Attack** : contrôle la durée de l'étape d'Attaque de la Filter Envelope.
- **Decay** : contrôle la durée de l'étape de Decay de la Filter Envelope.
- **Sustain** : contrôle l'amplitude de l'étape de Sustain de la Filter Envelope. En maintenant une note enfoncée, l'enveloppe se stabilise à cet étage pendant toute la durée de maintien de la note, une fois que les étages initiaux Attack et Decay sont terminés.
- **Release** : contrôle la durée de l'étape de Release de la Filter Envelope, qui décrit le temps qu'il faudra à l'enveloppe pour se réinitialiser à sa position minimale une fois qu'une note a été relâchée.

i : La valeur minimum initiale de la modulation de l'Enveloppe du filtre correspond aux réglages actuels du potentiomètre **Frequency**. Le potentiomètre **ENV** peut servir à contrôler la quantité de modulation positive (vers le haut) ou négative (vers le bas) qui sera appliquée par la Filter Envelope.

- **LFO**



Cette section contient des réglages pour l'oscillateur basse fréquence (Low Frequency Oscillator - LFO).



- **Rate** : contrôle la vitesse du LFO.
- **Sync** : synchronise la vitesse de la modulation du LFO sur le tempo du projet.
- **Delay** : contrôle le temps qu'il faut en seconde avant que la modulation du LFO fasse vraiment effet.
- **Variation** : la variation du LFO ajoute une qualité aléatoire aux sons en ajoutant des vitesses de vibrato légèrement différentes pour chaque touche maintenue enfoncée. Chaque fois qu'une nouvelle note est ajoutée, une nouvelle valeur aléatoire est récupérée pour définir la nouvelle vitesse associée à cette note spécifique. Jouer deux fois la même note entraîne aussi des vitesses différentes. En mode Sync, nous allons jouer sur la phase des différents LFO pour créer un effet « d'ensemble », sans perdre les avantages de la synchronisation.
- **Vibrato** : contrôle la quantité de modulation du LFO appliquée à la hauteur d'une voix.

5.6. VCA

Les contrôles de la VCA Envelope sont les suivants :

- **Alternate > Pan** : ce paramètre est routé pour définir la quantité de modulation gauche/droite du panoramique. Ce comportement est assez simple : chaque fois que l'utilisateur joue de nouvelles notes, chacune d'entre elles est située à gauche, et la suivante à droite, en alternant comme du ping-pong dans l'espace stéréo. La distance qui les sépare du centre est définie par la valeur de ce paramètre. À zéro, toutes les notes sont centrées. Ce potentiomètre est bipolaire, le côté gauche faisant alterner en partant de la gauche et le droit en partant de la droite. Ceci permettra différents comportements entre les voix.
- **Pan** : détermine l'endroit où un échantillon est placé initialement dans l'image stéréo, mais le potentiomètre Alternate > Pan l'affectera également.
- **Level** : définit le niveau initial d'un échantillon.
- **LFO Amount** : détermine la quantité de modulation du LFO qui sera appliquée au niveau du VCA à partir du LFO.
- **Vel** : détermine la quantité de décalage de modulation appliqué au niveau du VCA selon la force avec laquelle les touches sont jouées.
- **Attack** : contrôle la durée de l'étape d'Attaque de la Loudness Envelope.
- **Decay** : contrôle la durée de l'étape de Decay de la Loudness Envelope.
- **Sustain** : contrôle l'amplitude de l'étape de Sustain de la Loudness Envelope. En maintenant une note enfoncée, l'enveloppe se stabilise à cet étage pendant toute la durée de maintien de la note, une fois que les étages initiaux Attack et Decay sont terminés.
- **Release** : contrôle la durée de l'étape de Release de la Loudness Envelope, qui décrit le temps qu'il faudra pour que le volume diminue jusqu'au silence une fois qu'une note a été relâchée.

5.7. Voice FX

Dans cette partie, vous avez la possibilité de sélectionner un effet d'insertion à la fin du canal vocal avec un paramètre Mix ajustant les niveaux de l'effet Dry/Wet. Vous avez la possibilité de choisir un effet dans cette liste :

- **Chorus** : (Freq ; Depth)
- **Phaser** : (LFO Rate, LFO Amount)
- **Distortion** : (Tone, Drive)
- **Bitcrusher** : (Bit Depth, Downsampling)
- **Reverb** : (Damping, Decay)
- **Delay** : (Delay Time Synced, Feedback)
- **3 band EQ** : { Low shelf gain ; Mid band gain ; High shelf gain } (pas de dry/wet)
- **Multimode Filter** : (Filter Mode, Cutoff, Resonance) (pas de dry/wet)



! : les deux paramètres entre parenthèses dans la liste ci-dessus sont modifiables : vous pouvez, par exemple, ajuster la profondeur de modulation et la vitesse de l'effet chorus. Si vous ne voulez pas d'effet dans cet emplacement, choisissez « none » dans la liste.

5.8. Output

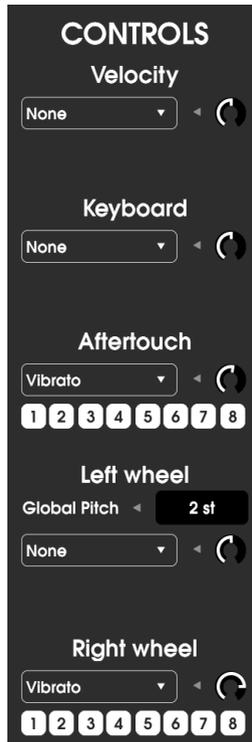
- **Polyphony** : définit le nombre de notes allouées à une voix, de monophonique (une voix) à la polyphonie jusqu'à 32 notes.
- **DAC Mod** : passe de l'émulation du son exact du circuit DAC 12 bits (convertisseur numérique-analogique) vintage au son DAC propre et moderne. Ce réglage dépend de la voix, ce qui signifie que certaines voix peuvent être sur le mode vintage et d'autres sur le moderne.

5.9. Paramètres supplémentaires

Cette page est divisée en deux parties. Tout d'abord, elle vous permet de voir où sont mappées toutes les voix sur le clavier. De plus, vous pouvez assigner des contrôles MIDI aux paramètres de l'instrument. Vous utilisez le même sélecteur de voix que sur la page Edit, de sorte à accéder aux mêmes fonctions (Solo/Mute/Copy/Adjust Level). Cependant, le concept de « voix actuelle » ne s'applique pas ici. [Assignations des zones du clavier] Chaque assignation de zone d'échantillon est affichée ici afin que l'utilisateur puisse visualiser d'un seul endroit comment le patch est configuré et donne un excellent aperçu de la façon dont tout est mappé. Comme sur la page Edit, chaque rectangle représente les notes aiguë et grave de l'échantillon sur le clavier, la note racine étant affichée à l'intérieur. L'instrument original offrait plusieurs moyens de gérer le cas spécifique où les assignations des voix au clavier se chevauchent sur les mêmes notes : des paramètres supplémentaires se trouvent dans les zones à côté du clavier virtuel. Elles sont disponibles sur les pages Edit et Assign.

- **Key Assignment** : sur le clavier virtuel, il est possible de définir certains réglages de base concernant la plage du clavier dans laquelle un échantillon est joué. Cliquez sur KEY (dans le coin inférieur gauche) pour entrer en mode Key Assignment. La zone de l'échantillon actuel est indiquée par une bordure blanche. Cliquez et faites glisser directement dans la zone mise en évidence pour déplacer la zone de la voix vers le haut ou vers le bas du clavier. Cliquez sur les boutons à droite ou à gauche de la zone de lecture pour définir les limites supérieure et inférieure. Cliquez sur la barre blanche au-dessus des touches et faites-la glisser pour créer un fondu enchaîné entre les différentes zones des voix. Cela aura un effet de lissage en les déplaçant entre les échantillons sur le clavier.
- **Velocity Assignment** : les réglages de base pour le comportement de la vitesse peuvent aussi être effectués sur le clavier virtuel. Cliquez sur VEL (dans le coin inférieur gauche) pour entrer en mode Velocity Adjustment. La plage de vitesse actuelle (de 0 à 127) est mise en évidence en blanc. Cliquez à droite ou à gauche de la zone et faites glisser pour réduire la plage de vitesse. Par exemple, avec une plage de 30 à 100, un échantillon ne sera déclenché que si la vitesse de la note MIDI entrante est convenable, c'est-à-dire située entre 30 et 100. Cliquez sur la barre blanche au-dessus de l'affichage de la plage et faites glisser pour créer un fondu enchaîné à gauche ou à droite, dans lequel la plage d'échantillons est augmentée ou diminuée progressivement par la vitesse correspondante.
- **Root note** : définit la note que lira un échantillon à sa hauteur originale. Il peut s'agir d'un Do-2 (note MIDI 0/1) jusqu'à un Sol8 (note MIDI 127/128). Vous pouvez aussi cliquer sur cette note racine sur le clavier virtuel et la régler en la déplaçant.

5.10. Partie Controls



Nous avons ici une matrice de modulation très simple mais très pratique. Il y a cinq sources fixes.

- Velocity
- Keyboard
- Aftertouch
- Left wheel (molette de hauteur)
- Right wheel (molette de modulation)

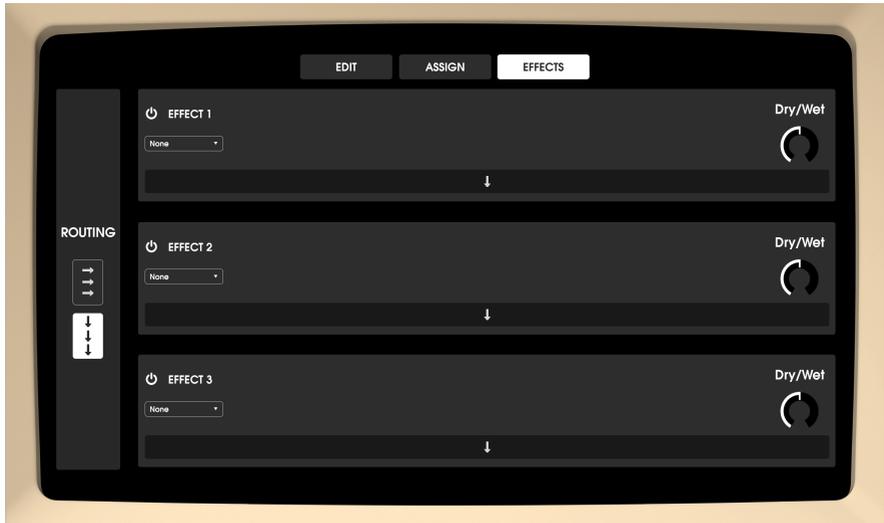
Il est possible de router ces sources de modulation vers l'une des destinations suivantes :

- VCA level
- VCA attack rate
- Filter frequency
- Filter resonance

- Pitch (transpose)
- LFO Rate
- LFO → VCA level
- LFO → filter cutoff
- Vibrato amount (LFO → pitch)
- Voice FX 1-8 dry/wet
- Master FX 1-3 dry/wet
- Master FX 1-3 mod param

Pour chaque paramètre de destination lié à une voix (comme Filter Freq, VCA Level,...), un sélecteur sera affiché sous le sélecteur de destination pour activer ou non la modulation sur des voix spécifiques. Ceci nous donne la possibilité d'émuler la fonction d'activation du contrôle sur l'original, ce qui garantira la compatibilité des anciennes présélections.

5.11. Les effets

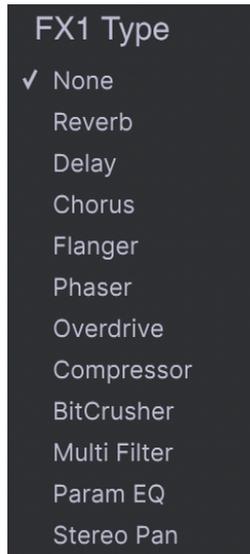


5.11.1. Pourquoi utiliser des effets ?

Depuis les années 1980, notre façon de voir les effets a changé. Auparavant, les effets n'étaient pas considérés comme une partie essentielle du processus de synthèse et étaient utilisés avec parcimonie. Aujourd'hui, ils sont des composants essentiels d'un son, et, parfois, leur importance remplace celle des échantillons et d'autres générateurs sonores. Pourquoi ? Nous pensons que c'est parce que les effets sont vraiment efficaces pour apporter de l'expression et de l'émotion à des sons bruts. Nous nous attendons à ce que les effets continuent à être une source d'inspiration et d'innovation dans la musique et c'est pourquoi nous relançons les effets classiques et les modernisons avec une touche du XXIème siècle.

5.11.2. Sélectionner un effet

Emulator II V comporte neuf effets puissants qui peuvent être arrangés en série ou en parallèle. Pour commencer à utiliser et à modifier les effets, cliquez sur la partie Effects dans le mode Avancé. Vous y verrez trois emplacements d'effets. Chaque emplacement est muni d'un interrupteur **Bypass** pour activer et désactiver l'effet, ainsi que d'un menu déroulant pour sélectionner l'effet que vous voulez utiliser.



Chaque emplacement a aussi un potentiomètre **Wet/Dry** qui contrôle le pourcentage du signal original qui traverse la sortie. Le régler complètement vers le bas dérivera cet effet. Enfin, les flèches **Serial** et **Parallèle** en haut du panneau vous permettent de décider si l'effet sera arrangé en série ou en parallèle. En mode Serial, la sortie d'Emulator II V passe d'un effet à l'autre à la suite. En mode Parallèle, la sortie d'Emulator II V passe dans les trois effets en même temps et les sorties des trois effets sont ensuite mélangées.

i : Tous les paramètres des effets sont assignables en MIDI, ce qui signifie que vous pouvez utiliser la fonction « MIDI Learn » pour assigner des paramètres d'effets à des contrôles physiques sur un périphérique MIDI USB externe. Ceci est décrit dans la partie [MIDI Controller Configuration \[p.15\]](#) de ce manuel.

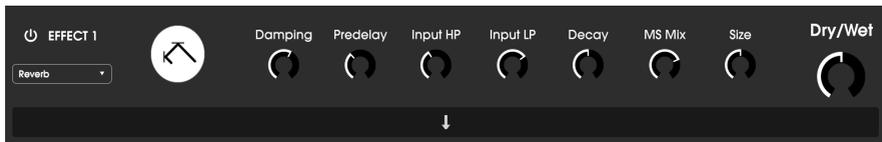
5.11.3. Chaque effet en détail

Chacun des effets comporte ses propres contrôles et indicateurs uniques, ainsi qu'un paramètre unique (**mod param**) facilement routé et assigné dans la [partie Controls \[p.41\]](#). Nous allons aborder chaque effet un par un.

 Param EQ est le seul effet sans « mod param ».

5.11.3.1. Reverb

Cet effet simule le son réverbéré d'une pièce ou d'un grand espace en créant un grand nombre d'échos filtrés qui faiblissent ou « décroissent » au fil du temps. Vous pouvez beaucoup affecter le caractère du son réverbéré en ajustant les potentiomètres qui contrôlent le delay, le filtre et d'autres paramètres.



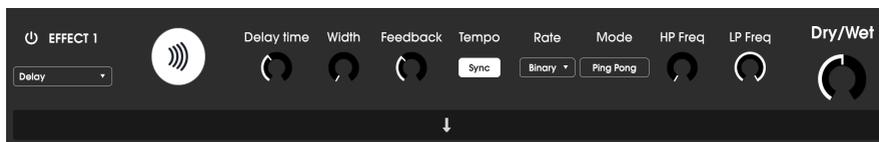
Les contrôles sont :

- **Damping** : Contrôle la « brillance » du son en atténuant le contenu haute fréquence des échos réverbérés. Des réglages bas entraîneront un très faible amortissement et résulteront en un son brillant ; des réglages élevés filtreront la plupart des hautes fréquences et donneront un son plus terne.
- **Predelay** : Détermine le temps qu'il faut avant que le signal d'entrée soit affecté par la réverb. Ajuster ce paramètre peut affecter le sentiment d'espace.
- **Input HP** : Il s'agit d'un filtre passe-haut qui peut servir à retirer certaines sonorités basse fréquence qui peuvent rendre la réverbération « boueuse », vague et fade. Ce filtrage se produit sur le signal d'entrée, avant la réverbération. Utilisez ce potentiomètre avec le potentiomètre Input LP Frequency pour créer des réverbérations claires.
- **Input LP** : Il s'agit d'un filtre passe-bas qui peut servir à retirer certaines sonorités haute fréquence qui peuvent rendre la réverbération « grésillante » ou anormalement claire. Ce filtrage se produit sur le signal d'entrée, avant la réverbération. Utilisez ce potentiomètre avec le potentiomètre Input HP Freq pour créer des réverbérations claires.
- **Decay (mod param)** : Définit le temps qu'il faut aux échos réverbérés pour diminuer.
- **MS Mix** : Ce potentiomètre contrôle la « largeur stéréo » de la réverbération. Des réglages bas retentiront comme monophoniques alors que des réglages élevés auront un champ sonore plus large et complet.
- **Size** : Contrôle la taille de l'espace réverbéré. Des réglages bas se traduisent par des pièces plus petites, tandis que des réglages élevés ressemblent à d'immenses salles. Servez-vous de ce potentiomètre et du Predelay pour obtenir une variété d'espaces sonores différents.

5.11.3.2. Delay

Un delay peut augmenter l'espace d'un son, sans le faire « nager » comme le font certaines réverbs. Il peut aussi servir de contrepoint rythmique pour accentuer un groove. Ce delay répète le signal d'entrée et crée un « écho », en lui donnant plus de profondeur et d'espace. Le bouton Time offre une plage de réglages allant de deux millisecondes à deux secondes (2 000 ms).

 : Il s'agit d'un delay « numérique » moderne qui procure des échos clairs et précis, qui sont courants sur les effets de delay modernes.



Les contrôles sont :

- **Delay Time (mod param)** : Détermine la longueur du retard. Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le temps de retard ; le tourner dans l'autre sens le raccourcit. Ici, les valeurs sont affichées soit en mesures soit en millisecondes, selon le réglage de Sync (ci-dessous).
- **Width** : Ce potentiomètre contrôle la « largeur stéréo » du retard. Des réglages bas retentiront comme monophoniques alors que des réglages élevés auront un champ sonore plus large et complet.
- **Feedback** : Détermine la quantité de sortie du Delay qui est réinjectée dans ses propres entrées. Les réglages élevés signifient que le retard sera entendu plus longtemps avant de diminuer progressivement.

 : Régler Feedback au maximum entraînera un signal bouclé indéfiniment et qui ne diminue jamais. Ceci transforme efficacement le Delay en Looper !

- **Tempo Sync** : Verrouille le Delay au tempo actuel de votre DAW (ou le tempo interne d'Emulator II V en mode autonome). Quand Tempo Sync est activé, Delay Time est indiqué en mesures. Si Sync est désactivé, Delay Time est affiché en millisecondes.
- **Rate Synced Type** : Détermine la synchronisation des retards de Binary, Ternary (triolet) ou Dotted. Ce paramètre n'est actif que quand Sync est activé (il ne fait rien lorsque Sync est désactivé).
- **Mode** : Activé, il produit des retards style « ping-pong » alternant entre un panoramique complètement à gauche ou à droite, de sorte qu'ils « rebondissent » de gauche à droite.
- **HP Freq** : Il s'agit d'un filtre passe-haut qui peut servir à retirer certaines sonorités basse fréquence qui peuvent rendre le retard « boueux », vague et fade. Ce filtrage se produit sur le signal d'entrée, avant le retard. Utilisez ce potentiomètre avec le potentiomètre LP Frequency pour créer des retards clairs.
- **LP Freq** : Il s'agit d'un filtre passe-bas qui peut servir à retirer certaines sonorités haute fréquence qui peuvent rendre le retard anormalement clair. Ce filtrage se produit sur le signal d'entrée, avant le retard. Utilisez ce potentiomètre avec le potentiomètre HP Freq pour créer des retards clairs.

5.11.3.3. Chorus

Un module Chorus recrée le son de plusieurs prises d'un instrument étant combiné dans un mix. L'effet fonctionne en dupliquant le signal entrant, en retardant un côté tout en utilisant un LFO pour moduler doucement le temps de retard et en mélangeant le signal retardé avec le son original. Pour rendre un son de chœur plus riche et luxuriant, le signal peut être dupliqué plusieurs fois et modulé par des LFO distincts.

i : L'effet Chorus est très similaire à l'effet Flanger (ci-dessous) sauf que les temps de retard du chorus tendent à être plus longs (0,6 ms minimum pour cet effet) entraînant un effet de chœur subtil et plaisant.



Les contrôles sont :

- **LFO Shape** : Sélectionne la forme du LFO utilisée pour moduler les voix retardées. Les options sont Sine (sinusoïdale) ou Sawtooth (dent de scie).
- **Delay** : Définit le temps de retard de l'effet Chorus.
- **Freq** : Ajuste la vitesse du Chorus en déterminant la fréquence du LFO.
- **Stereo Mode** : La sortie du Chorus peut être réglée en stéréo pour un son plus large et plus moderne ou en mono pour un son plus vintage.
- **Voices** : Détermine le nombre de voix dupliquées dans l'effet Chorus, d'une à trois voix.
- **Depth** : Détermine la puissance de la modulation du LFO sur un signal retardé, de très subtile à plutôt extrême.
- **Feedback (mod param)** : Détermine la quantité de sortie du Chorus qui est réinjectée dans sa propre entrée.

5.11.3.4. Flanger

En principe, l'effet Flanger est similaire à l'effet Chorus, sauf que le temps de retard a tendance à être beaucoup plus court (0.001 ms dans le cas de l'effet). Le temps de retard extrêmement court produit un effet de « filtre en peigne » qui balaye les harmoniques du signal original vers le haut et vers le bas.



Le flanging peut créer des effets extrêmes et subtils, selon les paramètres Frequency et Depth de la modulation. Avec des réglages de Depth plus élevés, vous commencez à entendre des changements de hauteur dans le son. C'est ainsi que les circuits fonctionnent dans un Flanger analogique, et nous avons pris soin de recréer ces conditions dans notre logiciel.

Les contrôles de cet effet sont :

- **Shape** : Sélectionne la forme du LFO utilisée pour moduler les voix retardées.
- **Polarity** : Détermine si la polarité de la rétroaction sera positive ou négative. Ceci peut offrir un effet de flanging plus doux ou plus raide selon vos autres réglages, alors essayez les deux options pour trouver celle qui fonctionne le mieux avec votre piste.
- **Stereo** : La sortie du Flanger peut être réglée en stéréo pour un son plus large et plus moderne ou en mono pour un son plus vintage.
- **Freq (mod param)** : Détermine la fréquence de modulation du LFO pour un temps de retard minimal.
- **Feedback** : Détermine la quantité de sortie du Flanger qui est réinjectée dans sa propre entrée.
- **Min Delay** : Définit une limite minimale pour le temps de retard, ce qui peut être utile pour contrôler le contenu harmonique du Flanger.
- **Depth** : Détermine la puissance de la modulation du LFO. Ce paramètre est réglé pour « plafonner » à moins de 100 % pour limiter la rétroaction incontrôlée.
- **HP Freq** : Définit la fréquence de coupure passe-haut pour le Flanger. Les fréquences en dessous ne sont pas affectées par l'effet Flanger.
- **LP Freq** : Définit la fréquence de coupure passe-bas pour le Flanger. Les fréquences au-dessus ne sont pas affectées par l'effet Flanger.

5.11.3.5. Phaser

Le déphasage est un effet de balayage rendu célèbre pour la première fois dans les années 1960. Il apporte du mouvement et un caractère tourbillonnant au son. Il fonctionne en divisant le signal entrant, en changeant la phase d'un côté et en la recombinaut avec le signal non affecté. Cela crée un filtre en peigne réjecteur qui peut être balayé à travers le spectre de fréquences, apportant le son « assourdissant » caractéristique du déphaseur. Ce Phaser est un modèle stéréo avec une synchronisation du tempo.



Les contrôles sont :

- **Sync** : Verrouille le LFO du Phaser au tempo actuel du DAW.
- **Rate (mod param)** : Détermine la synchronisation de la modulation de Binary, Ternary (triolet) ou Dotted. Ce paramètre n'est actif que quand Sync est activé (il ne fait rien lorsque Sync est désactivé).
- **LFO Shape** : Définit la forme d'onde du LFO modulant.
- **LFO Rate** : Définit la vitesse du LFO. Si la synchronisation du tempo est active (voir ci-dessous), ce paramètre est affiché en mesures. Si elle est désactivée, le paramètre Rate est affiché en Hz.
- **LFO Amount** : Détermine la puissance de la modulation du LFO.
- **Frequency** : Détermine la fréquence centrale à laquelle le Phaser affecte le signal entrant.
- **Feedback** : Contrôle efficacement la quantité de résonance du Phaser. Attention ! Des réglages élevés peuvent rendre l'effet du filtrage très prononcé.
- **N Poles** : Définit le nombre de pôles utilisés dans l'effet de balayage. Les réglages bas ont un son plus doux alors que les réglages élevés auront un son plus prononcé.
- **Stereo** : Détermine la largeur stéréo de l'effet, de mono à stéréo maximal (extrême gauche à extrême droite).

5.11.3.6. Overdrive

Ajouter du gain à un signal, ce qui entraînera de la saturation et de la distorsion. Ceci introduit de nouveaux harmoniques pour ajouter un contour discordant aux sons. Il est semblable à une pédale d'overdrive de guitare.



Les contrôles sont :

- **Drive (mod param)** : Détermine la quantité d'overdrive.
- **Tone** : Éclaircit le son et ajoute un contour plus discordant grâce à un filtre de correction en dégradé haute fréquence.
- **Level** : Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive. Il vous permet de compenser l'augmentation de la sortie par le Drive.

5.11.3.7. Compressor

À la base, un compresseur est tout simplement un appareil qui sert à maintenir un niveau sonore constant. Voyez-le comme un contrôle manuel très rapide qui baisse le volume quand l'entrée est trop forte et qui l'augmente de nouveau quand les parties bruyantes sont passées. Au fil des décennies, les ingénieurs du son ont trouvé de nombreuses utilisations créatives pour les compresseurs, au-delà du simple fait d'équilibrer les niveaux sonores. Par exemple, nombreux sont les ingénieurs de mixage qui se servent de compresseurs pour apporter un sentiment accru de puissance et d'excitation à une piste ou à un mix global.



Si vous utilisez un compresseur dans une chaîne d'effets, il peut empêcher les transitoires d'un son de surcharger l'entrée de l'effet suivant. Il peut aussi refaçonner le contour d'un son qui décroît rapidement naturellement afin qu'il ait un sustain plus long. Les percussions sont souvent compressées pour ajouter du « punch ». La compression est également ajoutée systématiquement aux niveaux audio de la radio et de la télévision pour les maintenir dans une certaine plage de volume.

Les contrôles sont :

- **Makeup** : Active et désactive la fonction de gain de sortie automatique du compresseur. Cette fonctionnalité compense la réduction naturelle de l'intensité de sortie lorsque le compresseur réduit les crêtes.
- **Attack** : Détermine la vitesse à laquelle la compression réagira à un signal entrant. Des temps d'attaque courts signifient que le compresseur affectera immédiatement le signal entrant. Des temps d'attaque plus importants permettent à des crêtes momentanées de s'échapper avant que le compresseur puisse affecter le signal. Dans certains cas, ceci peut être souhaitable puisque cela permet à un signal de maintenir quelques transitoires « d'attaque » naturels avant qu'il commence à fonctionner.
- **Release (mod param)** : Règle le temps de relâchement du compresseur. En général, il est réglé de façon à ce que la sortie du compresseur retentisse de manière naturelle et transparente. Cependant, beaucoup d'artistes contemporains choisissent intentionnellement de régler cela à des valeurs plus extrêmes, en vue d'obtenir des artéfacts « pompeux » et qui « respirent ». Allez-y, faites des tests, vous pourriez tomber sur un son que vous aimez !
- **Input Gain** : Ajoute du gain au signal avant le début du processus de compression.
- **Threshold** : Règle le niveau d'intensité au-dessus duquel le compresseur commencera à fonctionner. Le compresseur ignore les signaux qui passent en dessous du seuil.
- **Ratio** : Le rapport du compresseur détermine la quantité de compression à appliquer une fois le seuil atteint. Par exemple, si le rapport est réglé sur 2:1, des signaux dépassant le seuil de 2 dB pourront augmenter de 1 dB seulement. Une hausse de 8 dB sera réduite à une hausse de 4 dB, et ainsi de suite.
- **Output Gain** : Contrôle le niveau de sortie final du compresseur.

5.11.3.8. BitCrusher

Les instruments Arturia génèrent des sons très haute fidélité, cependant, parfois vous pourriez préférer un son lo-fi granuleux. L'effet BitCrusher peut vous aider à l'atteindre ! Il ajoute une distorsion numérique désagréable en réduisant intentionnellement la profondeur de bits et la fréquence d'échantillonnage des signaux entrants.

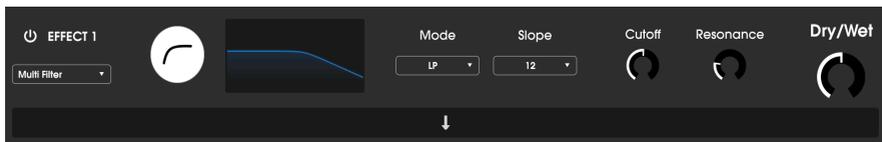


Pour découvrir cet effet, commencez par régler les potentiomètres Bit Depth et Downsample au minimum. Puis, augmentez progressivement ces potentiomètres pour réduire la profondeur de bits et la fréquence d'échantillonnage du signal entrant. Chaque potentiomètre a un effet dégradant différent et vous pouvez essayer différents réglages pour trouver le mélange parfait de destruction sonore pour votre son !

Les contrôles sont :

- **Bit Depth (mod param)** : Réduit la résolution de votre son (c'est-à-dire le nombre de bits utilisés pour restituer une sortie) lorsque ce potentiomètre est augmenté. Il n'y a pas de réduction au réglage minimal, alors qu'elle est extrême au réglage maximal.
- **Downsample** : Rééchantillonne le signal déjà réduit en bits (déterminé par le potentiomètre Bit Depth). En tournant ce potentiomètre, votre signal entrant sera rééchantillonné à des fréquences toujours plus basses, ce qui détruira de plus en plus la fidélité du son pur.

5.11.3.9. Multi Filter



Multi Filter est un puissant filtre de sculpture sonore qui procure un moyen supplémentaire de sculpter des fréquences à l'étage de sortie.

Les contrôles sont les suivants :

- **Filter Mode** : Sélectionne l'un des cinq modes de filtre différents : Low Pass, High Pass, Band Pass, Comb Feed Back, Comb Feed Forward.
- **Slope** : Modifie la pente du filtre. -12, -24 ou -36db/octave.
- **Cutoff (mod param)** : contrôle la fréquence de coupure du filtre.
- **Resonance** : contrôle la résonance autour de la fréquence de coupure.

5.11.3.10. Param Eq



Le Parametric EQ

Emulator II V fournit un égaliseur totalement paramétrique à cinq bandes. Un égaliseur (EQ) amplifie ou atténue de manière sélective les fréquences dans le spectre de fréquence. Un EQ paramétrique vous permet d'ajuster la plage qui sera affectée par ses bandes de fréquence (ex : Q ou largeur).

De nombreux EQ paramétriques choisissent la facilité et se servent d'EQ en plateau pour les plages de fréquences supérieures et inférieures, mais Emulator II V vous permet d'ajuster la Q des cinq bandes de fréquence.

Les cercles sur l'image correspondent aux contrôles à gauche du visualiseur de courbes. Il est possible de faire glisser les cercles, ce qui a pour effet d'ajuster en même temps la fréquence et le gain de la bande sélectionnée. Un clic droit sur le cercle et faire glisser le curseur vers le haut et vers le bas ajustera la largeur de cette bande.

Vous avez aussi la possibilité de sélectionner une bande d'EQ spécifique en cliquant sur son onglet à gauche du visualiseur de courbes.

Contrôle	Description
Visualiseur de courbes	Fournit une image visuelle des courbes de l'EQ
Low / Peak X / High fc (fréquence)	Détermine la fréquence centrale de la bande : Low 50-500 Hz ; mids 40-20 kHz ; High 1 k-10 kHz
Low / Peak X / High gain	Chaque contrôle ajuste le gain de sa bande d'EQ
Low / Peak X / High Q	

5.11.3.11. Stereo Pan



L'effet StereoPan

C'est un effet contrôlé par le LFO qui déplace le signal de gauche à droite dans le champ stéréo. Il peut déplacer le signal vers la gauche et vers la droite, toujours légèrement à partir du centre, ou il peut pivoter de plus en plus jusqu'à couvrir toute la plage.

Les contrôles sont les suivants :

- **Amount** : Contrôle la quantité de déviation à partir du centre.
- **Rate (mod param)** : Détermine la vitesse à laquelle le mouvement stéréo se produira, avec des options Freerun et Sync.
- **Sync (menu déroulant)** : Les options sont HZ, Binary, Triplets et Dotted (définies par le contrôle Rate).

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.