

MANUEL UTILISATEUR

_EFX MOTIONS

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun

Kevin Molcard

GESTION DE PROJET

Samuel Limier

GESTION DE PRODUIT

Edouard Madeuf (lead)

Maxime Audfray

Clément Bastiat

Christophe Luong

Matthieu Bosshardt

TRAITEMENT NUMÉRIQUE DU SIGNAL (DSP)

Andrea Coppola

Bibliothèques DSP :

Hugo Caracalla

Geoffrey Gormond

Geoffrey Gormond

Samuel Limier (lead)

Andrea Coppola

Rasmus Kürstein

Samuel Limier

Marc Antigny

Mauro De Bari

Marius Lasfargue

Kevin Arcas

Alessandro De Cecco

Fanny Roche

Yann Bourdin

Loris De Marco

LOGICIEL

Yann Burrer (lead)

Bibliothèques SW :

Gonçalo Bernardo

Christophe Luong

Corentin Comte

Pierre-Lin Laneyrie (lead)

Yann Burrer

Pierre Mazurier

Patrick Perea

Alexandre Adam

Corentin Comte

Fabien Meyrat

Raynald Dantigny

Stéphane Albanese

Raynald Dantigny

Mathieu Nocenti

Pierre Mazurier

Pauline Alexandre

Samuel Lemaire

Marie Pauli

Baptiste Aubry

Cyril Lépinette

Patrick Perea

DESIGN

Maxence Berthiot (lead)

Edouard Madeuf

Florian Rameau

Christophe Luong

Michael Spillane

Morgan Perrier

SOUND DESIGN

Maxime Audfray (lead)

Andrea Coppola

Graphyt

Matt Pike

Matthieu Bosshardt

Cubic Spline

Lily Jordy

Avanti Singh

Gustavo Bravetti

Databroth

Florian Marin

Zardonic

ASSURANCE QUALITÉ

Nicolas Naudin (lead)

Matthieu Bosshardt

Rémi Pelet

Enrique Vela

Germain Marzin

Bastien Hervieux

Roger Schumann

Nicolas Stermann

Arnaud Barbier

Aurélien Mortha

Adrien Soyser

MANUEL

Mike Metlay	Florence Bury	Minoru Koike (japonais)	Holger Steinbrink (allemand)
Jimmy Michon	Ana Artalejo (espagnol)	Charlotte Métails (français)	

TUTORIEL INTÉGRÉ À L'APPLICATION

Gustavo Bravetti

BÊTA TESTS

Bastiaan Barth (Solidtrax)	(NaviRetlav)	Gary Morgan	Jeff Stoneley
David Birdwell	Kirke Godfrey	nvadradio	TJ Trifeletti
Benedict Breslin	Mat Herbert	Paolo Negri	Chuck Zwicky
Raphaël Cuevas	Andrew Macaulay	Davide Puxeddu	
Dwight Davies	Olivier Malhomme	Mateo Relief vs MISTER X5	
Adrian Dybowski	Jam El Mar	Fernando M Rodrigues	

© ARTURIA SA - 2023 - Tous droits réservés.

26 avenue Jean Kuntzmann
38330 Montbonnot-Saint-Martin
FRANCE

www.arturia.com

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

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

Product version: 1.0.0

Revision date: 3 January 2024

Informations importantes

Ce manuel traite de l'utilisation d'Efx MOTIONS, offre une description détaillée de ses fonctionnalités et vous guide dans son téléchargement et son activation. Mais tout d'abord, quelques avertissements :

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

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

IMPORTANT :

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

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

AVERTISSEMENT :

Les frais encourus en raison d'un manque de connaissance relatif à l'utilisation de l'équipement (lorsqu'il fonctionne normalement) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant et sont, par conséquent, à la charge du propriétaire du dispositif. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant de demander une aide supplémentaire.

AVERTISSEMENT CONCERNANT L'ÉPILEPSIE - Veuillez lire ce qui suit avant d'utiliser Efx MOTIONS

Certaines personnes, lorsqu'elles sont exposées à certaines lumières clignotantes ou à des motifs lumineux de la vie quotidienne, sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou de perdre connaissance. Cela peut se produire même si la personne n'a pas d'antécédents médicaux liés à l'épilepsie ou n'a jamais fait de crises d'épilepsie. Veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser ce logiciel si vous ou un membre de votre famille avez déjà eu des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou perte de conscience) lors de l'exposition à des lumières clignotantes.

Cessez d'utiliser le logiciel et consultez votre médecin *immédiatement* si vous ressentez l'un des symptômes suivants en cours d'utilisation de ce logiciel : vertiges, vision trouble, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, désorientation, ou tout mouvement involontaire ou convulsion.

Précautions à prendre pendant l'utilisation

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Asseyez-vous à une bonne distance de l'écran.
- Évitez d'utiliser le logiciel si vous êtes fatigué ou si vous n'avez pas beaucoup dormi.
- Veillez à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Reposez-vous au moins 10 à 15 minutes par heure d'utilisation.

Félicitations pour l'achat d'Efx MOTIONS !

L'excellence est au cœur de chaque produit Arturia, et Efx MOTIONS ne déroge pas à la règle. Nous sommes ravis de vous fournir cette incroyable boîte à outils d'effets audio, chacun conçu pour bouger avec votre musique de manières captivantes. Découvrez les presets, ajustez des contrôles, perdez-vous dans les fonctionnalités : que l'immersion soit aussi profonde que vous le souhaitez !

N'oubliez pas de vous rendre sur le site internet www.arturia.com pour en savoir plus sur tous nos instruments hardware et logiciels inspirants, nos effets, nos contrôleurs MIDI et bien plus. Ils sont devenus des outils indispensables pour de nombreux artistes visionnaires dans le monde entier.

Musicalement vôtre,

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. Bienvenue sur Efx MOTIONS !.....	3
1.1. Motions : pourquoi ce nom ?	4
1.1.1. Cinq effets amusants faits pour bouger	4
1.2. Résumé des fonctions d'Efx MOTIONS.....	5
2. Activation et Démarrage	6
2.1. Compatibilité.....	6
2.2. Téléchargement et installation	6
2.2.1. Arturia Software Center (ASC).....	6
2.3. Travailler avec Efx MOTIONS en tant que plugin	7
2.3.1. Audio & MIDI Settings	7
3. Présentation de l'interface.....	8
3.1. Comportements de contrôle standard.....	10
4. L'Audio Path.....	11
4.1. Visualizer/Crossover.....	11
4.1.1. Utilisation du Crossover.....	11
4.1.2. Niveau Output et mélange Dry/Wet.....	12
4.2. L'Audio Path	11
4.2.1. Filter.....	13
4.2.2. Noise	15
4.2.3. Drive	16
4.2.4. Volume	18
4.2.5. Pan.....	19
4.3. Beat Repeat.....	20
4.3.1. Paramètres globaux.....	20
4.3.2. Les effets de Beat Repeat.....	21
4.4. FX - les effets.....	24
4.4.1. Réorganiser les processeurs d'effets	24
4.4.2. Paramètres communs.....	25
4.4.3. Reverb.....	27
4.4.4. Delay.....	28
4.4.5. Tape Echo	29
4.4.6. PS Delay.....	30
4.4.7. Super Unison.....	31
4.4.8. Chorus	32
4.4.9. Flanger	33
4.4.10. Phaser	34
4.4.11. Distortion	35
4.4.12. Bitcrusher.....	36
4.4.13. Compressor.....	37
4.4.14. Multiband	38
4.4.15. Multi Filter	40
4.4.16. Param EQ	41
5. Le Motion Editor.....	42
5.1. La Motion Envelope	42
5.1.1. Contrôles et concepts de la Motion Envelope.....	43
5.1.2. Création d'une Motion Envelope basique avec des points et des lignes.....	45
5.1.3. Draw Mode.....	48
5.1.4. Envelope Presets.....	49
5.1.5. Envelope Functions	50
5.1.6. Visualisation	50
5.2. Trigger.....	51
5.2.1. Rate et Stereo.....	51
5.2.2. Motion Mode	52
5.2.3. Clock	53
5.2.4. Envelope Seq.....	54
5.2.5. Euclidean	56
5.2.6. Transient.....	57
5.2.7. MIDI.....	58
5.3. Dynamics.....	58
6. Modulation	60

6.1. Les bases	60
6.1.1. Assigner une modulation	60
6.1.2. Examiner des modulations à la destination	61
6.1.3. Modifier des quantités de modulation à la destination	62
6.1.4. Examiner des modulations et modifier des quantités à la source	62
6.2. Macros	63
6.2.1. Assigner, examiner et ajuster des routages de Macro	63
6.3. Modulators	64
6.3.1. Sequencer	64
6.3.2. Function	67
6.3.3. Random	68
6.3.4. Envelope Follower	68
7. Barres d'outils	69
7.1. Barre d'outils supérieure	70
7.1.1. Menu Principal	70
7.1.2. Accès au navigateur de presets et panneau de nom	74
7.1.3. Réglages doubles et copie	75
7.1.4. Bouton Advanced	75
7.2. Barre d'outils inférieure	75
7.2.1. Descriptions des contrôles	76
7.2.2. Fonctions utilitaires	76
7.2.3. Undo/Redo et History	77
7.2.4. Indicateur de CPU	78
7.2.5. Poignée de redimensionnement et Agrandissement de l'écran	78
8. Travailler avec des presets	79
8.1. Fenêtre Nom de Preset	79
8.1.1. Les flèches	80
8.1.2. Quick Browser	80
8.2. Le navigateur de presets	82
8.3. Rechercher des presets	82
8.3.1. Rechercher avec des tags	83
8.3.2. Banks	85
8.4. Le panneau de résultats	86
8.4.1. Trier les presets	87
8.4.2. Liker des presets	87
8.4.3. Presets d'usine	88
8.4.4. Bouton Aléatoire	88
8.5. Partie Preset Info	88
8.5.1. Menu rapide Preset Info	90
8.5.2. Edit Style	90
8.5.3. Éditer les infos pour des presets multiples	91
9. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL	92

1. BIENVENUE SUR EFX MOTIONS !



Merci d'avoir acheté **Efx MOTIONS**, un processeur multi-effets polyvalent réellement nouveau. Tandis qu'Arturia est connue pour ses extraordinaires émulations logicielles de matériel vintage célèbre (dont une partie est présente sur Efx MOTIONS !), ce plugin réunit une multitude d'approches originales du traitement des effets audio dans un seul et même ensemble amusant.

Vous allez adorer les overdrives percutants, les filtres doux et puissants, les effets de bruit intrigants, le contrôle dynamique du volume ainsi que du panoramique, et bien plus encore. Il est possible de moduler chacun de ces effets de différentes manières, avec des enveloppes multi-segments ou des séquenceurs, le tout en parfaite synchronisation les uns avec les autres et avec votre DAW.

Efx MOTIONS a pour but de mettre du mouvement dans vos sons, de manière familière ou excentrique. Nous avons hâte d'entendre ce que vous allez faire avec !

1.1. Motions : pourquoi ce nom ?

Motion signifie "mouvement". Quel lien avec des effets audio ? Eh bien, ceux-ci peuvent modifier le son de nombreuses façons différentes. Il est utile de les représenter dans une série de catégories plus larges :

- **Frequency** : les effets qui changent le contenu en fréquence du signal d'entrée. Ils comprennent des filtres, des EQ, etc.
- **Dynamics** : les effets qui changent l'intensité sonore du signal d'entrée. Cela peut aller d'un simple contrôle de volume ou de panoramique à un compresseur multi-bande.
- **Gain** : les effets qui modifient le caractère tonal du signal d'entrée en saturant le signal. Parmi eux : la distorsion, le fuzz, le wavefolding, etc.
- **Time** : les effets qui se servent du retard temporel pour créer des changements de timbre. Il y en a énormément : echo, delay, chorus, flanger, vibe, reverb et plus encore.

Au début des effets analogiques, tous ces types d'effets étaient *statiques*. On réglait des paramètres sur certaines valeurs et, au passage du son dans l'effet, il était toujours traité exactement de la même façon. En d'autres termes, on définissait les paramètres de son filtre, le gain ou la quantité d'overdrive et quand la musique jouait, ils ne bougeaient pas.

Il y a bien sûr des exceptions à cette règle. Par exemple, un compresseur ne reste pas figé en permanence, car son effet varie en fonction du niveau du signal entrant, et un circuit fuzz réagit très différemment aux changements de dynamique du jeu. Mais pour la grande majorité de ces effets, on les réglait une fois et on n'y pensait plus.

i Qu'en est-il des effets basés sur le temps ? Ne s'agit-il pas toujours de changements au fil du temps ? Si, mais la façon dont ces changements *se produisent* est statique. Une fois que vous avez défini la profondeur et la vitesse d'un chorus, ces paramètres ne changent plus.

Au fur et à mesure que les effets sont devenus plus sophistiqués, ils ont commencé à offrir des moyens de modifier le traitement au fil du temps pendant le jeu. L'un des premiers exemples est la pédale wah-wah, un filtre contrôlé au pied.

Avec la démocratisation des synthétiseurs, des éléments de leur architecture de contrôles ont été adaptés à une utilisation sur les effets. Les possibilités de modulation étaient infinies ! Les paramètres pouvaient réagir aux changements de niveaux audio grâce à différents *déclencheurs* et *suiveurs d'enveloppe*. L'*oscillateur basse fréquence* (**LFO** - Low Frequency Oscillator) servait à faire varier doucement de nombreux paramètres différents et plus seulement à modifier les temps de delay des chorus et des flangers. Même les modulateurs complexes comme le *séquenceur*, qui répétait des boucles de valeurs de tensions de contrôle, étaient incorporés aux effets !

Les avantages de ce type de contrôle sont assez évidents. Les effets pouvaient désormais modifier leurs sons pour suivre la musique, en apportant de l'animation et un flux d'énergie naturel pour renforcer le mouvement naturel d'un couplet à un refrain, etc. Les effets statiques n'avaient plus besoin d'être aussi... eh bien... *statiques*.

1.1.1. Cinq effets amusants faits pour bouger

Toute cette histoire consistant à ajouter du mouvement au traitement des effets a inspiré Efx MOTIONS. Derrière son panneau avant facile à utiliser se trouvent cinq processeurs d'effets différents : un module de filtre multi-mode, un générateur de bruit, un module de drive avec plusieurs types de distorsion, un module de volume pour le contrôle dynamique du niveau, ainsi qu'un module de panoramique avec largeur et annulation des graves ajustables.

En plus de ces cinq processeurs, chacun doté de ses propres sources de modulation, vous disposez d'un Beat Repeat global et de deux générateurs d'effets pour aller encore plus loin. Vous pouvez hacher et modifier votre audio avec des effets DJ numériques (pitch, time stretch, roll, reverse, stutter), puis traiter le signal final avec une variété d'effets spatiaux, de modulation, de distorsion, de dynamique et de filtre en plus de ce qui est déjà disponible dans les modules.

Ils sont tous contrôlés par une variété de modulateurs qui peuvent fonctionner de façon synchronisée avec votre logiciel DAW, répondre au son qu'ils « entendent » et bien plus. Grâce aux différentes modulations de chaque effet, un simple signal d'entrée peut être transformé en un paysage sonore en constante évolution, ou simplement modifié subtilement pour suivre l'humeur d'un morceau. C'est à vous de voir !

1.2. Résumé des fonctions d'Efx MOTIONS

- Cinq modules d'effets uniques :
 - Filter
 - Noise
 - Drive
 - Volume
 - Pan
- Les effets peuvent être réorganisés par du glisser-déposer
- Chaque effet a des contrôles indépendants pour chaque paramètre, ainsi que
 - Une enveloppe de mouvement (Motion Enveloppe) multi-phase avec plusieurs options de déclenchement (Trigger) pour le paramètre principal
 - Contrôle Dynamics via un suiveur d'enveloppe (Envelope Follower) qui suit l'audio d'entrée ou une entrée sidechain externe
- Deux potentiomètres Macro contrôlant plusieurs paramètres en même temps, avec deux onglets Macro pour assigner les différentes modulations
- Partie Beat Repeat avec fonctions Roll, Reverse, Pitch, Stretch et Stop exclusives pour 16 pas maximum
- Deux processeurs d'effets avec un choix de 14 algorithmes différents allant de l'écho à l'EQ paramétrique en passant par la réverb et le compresseur multi-bande
- Trois modulateurs globaux pouvant servir d'enveloppes de fonctions, de séquenceurs pas à pas, de générateurs aléatoires ou de suiveurs d'enveloppe
- Tous les modules d'effets et les générateurs de fonctions ont des réglages de synchronisation d'horloge indépendants comprenant des modes de synchronisation
- Contrôle de largeur de bande global pour traiter le signal d'entrée avec une pente variable et des filtres coupe-haut (High Cut) et coupe-bas (Low Cut) en option
- Navigateur de presets pour des recherches avancées
- Compatible Windows ou macOS aux formats AAX, Audio Units et VST2/ VST3.

Nous espérons que vous trouverez dans cette collection d'effets de mouvement une source d'inspiration constante pour la conception et l'amélioration des sons. Plongez-vous-y, amusez-vous... et n'oubliez pas d'arrêter de concevoir des sons et de faire de la vraie *musique* de temps en temps !

2. ACTIVATION ET DÉMARRAGE

2.1. Compatibilité

Efx MOTIONS fonctionne sur les ordinateurs équipés de Windows 8.1 ou ultérieur et de macOS 10.13 ou ultérieur. Il est compatible avec la génération actuelle d'Apple M1 et M2, Pro/Max/Ultra M1 et M2 et d'autres processeurs Apple Silicon. Il est possible de l'utiliser en tant que plugin Audio Unit, AAX, VST2 ou VST3 sur votre logiciel d'enregistrement préféré.



2.2. Téléchargement et installation

Vous pouvez télécharger Efx MOTIONS directement depuis la [Page des produits Arturia](#) en cliquant sur l'une des options **Buy now** (acheter maintenant) ou **Get free demo** (obtenir la démo gratuite). La version démo est limitée à 20 minutes d'utilisation.

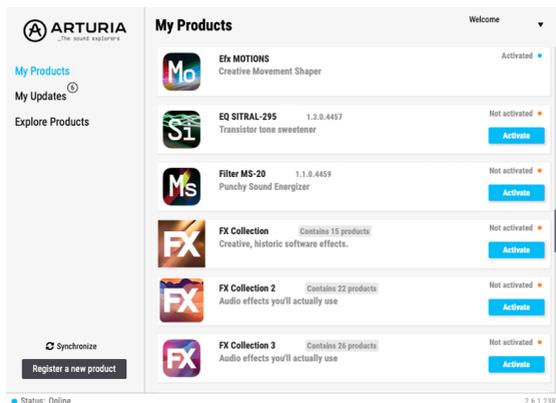
Si vous ne l'avez pas déjà fait, c'est le moment de créer un compte Arturia en suivant les instructions de la [page My Arturia](#).

Une fois que vous avez installé Efx MOTIONS, l'étape suivante consiste à enregistrer votre logiciel. C'est un processus simple qui requiert un logiciel séparé, l'**Arturia Software Center**.

2.2.1. Arturia Software Center (ASC)

Si vous n'avez pas encore installé l'ASC, veuillez vous rendre sur cette page web : [Arturia Downloads & Manuals](#).

Cherchez Arturia Software Center en haut de la page, puis téléchargez la version du programme d'installation pour le système d'exploitation que vous utilisez (Windows ou macOS). L'Arturia Software Center est un centre de gestion pour votre compte Arturia, vous permettant de gérer vos licences, téléchargements et mises à jour depuis une seule et même interface.



Après avoir terminé l'installation, merci de suivre les étapes suivantes :

- Lancez l'Arturia Software Center (ASC).
- Identifiez-vous avec votre compte Arturia depuis l'interface de l'ASC.
- Faites défiler jusqu'à la partie « My Products » de l'ASC.
- Cliquez sur le bouton « Activate » à côté du logiciel que vous voulez utiliser (dans notre cas, Efx MOTIONS).

C'est aussi simple que cela !

2.3. Travailler avec Efx MOTIONS en tant que plugin

Efx MOTIONS peut être utilisé comme un *plugin* sur tous les éditeurs musicaux assistés par ordinateur (DAW) incluant Cubase, Digital Performer, Live, Logic, Pro Tools, Reaper, Studio One et d'autres.

Les plugins possèdent de nombreux avantages par rapport au hardware, comme :

- Vous pouvez utiliser le plugin autant de fois que vous voulez sur les différentes pistes de votre projet (dans la limite de capacité de traitement de votre ordinateur).
- Vous pouvez automatiser les paramètres du plugin via les fonctionnalités d'automatisation de votre DAW.
- Tous les réglages et modifications sont enregistrés au sein de votre projet, vous permettant de reprendre là où vous vous étiez arrêté.

2.3.1. Audio & MIDI Settings

Puisque Efx MOTIONS est un plugin, la gestion des réglages pour le routage audio et MIDI se fait sur votre logiciel d'enregistrement ou votre DAW. Ils se situent généralement dans le menu Preferences, bien que chaque logiciel puisse présenter les options différemment. Consultez la documentation de votre logiciel d'enregistrement pour en savoir plus sur comment sélectionner votre interface audio, activer les sorties, définir les fréquences d'échantillonnage, assigner les ports MIDI, régler le tempo du projet, ajuster la taille de buffer, etc.

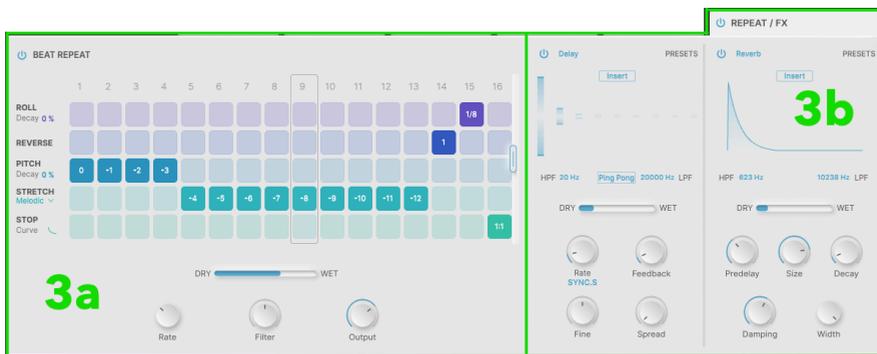
Maintenant que votre logiciel est configuré, il est temps de mettre les choses en mouvement !

3. PRÉSENTATION DE L'INTERFACE

Avant de commencer à travailler avec Efx MOTIONS, il va falloir en apprendre davantage sur ce plugin. Comme il s'y passe plein de choses, nous allons diviser l'*interface graphique utilisateur* (GUI) en parties logiques avant de vous donner des informations à leur sujet.



Parties de la GUI d'Efx MOTIONS



L'onglet REPEAT/FX

Touche	Nom	Fonction
1	Visualizer/Crossover [p.11]	L'écran du Visualizer FFT et les contrôles pour le Crossover
2	Audio Path [p.11]	Contrôles pour les paramètres des cinq modules d'effets : Filter [p.13], Noise [p.15], Drive [p.16], Volume [p.18] et Pan [p.19] qui forment l' Audio Path (chemin audio)
3	Onglet REPEAT/FX	Contrôles de Beat Repeat [p.20] (3a) et des deux processeurs d'effets FX [p.24] (3b)
4	Motion Editor [p.42]	La Motion Envelope [p.42] et ses onglets Trigger [p.51] et Dynamics [p.58] associés
5	Macro [p.63]	Potentiomètres de contrôles Macro et onglets d'assignation de fonctions
6	Modulation [p.60]	Trois générateurs de modulation, chacun pouvant être un Séquenceur [p.64], une Fonction [p.67] (enveloppe One-shot ou Looping), un signal de contrôle Aléatoire [p.68] ou un Suiveur d'enveloppe [p.68].
7	Barres d'outils [p.69]	Contrôles globaux dont le Preset Browser [p.79] situés au-dessus et en dessous de la fenêtre principale.

Les liens ci-dessus vous mènent aux diverses parties du manuel qui abordent ces fonctions. Vous pouvez tout à fait aller et venir et apprendre certains éléments à un moment donné, mais nous vous conseillons de parcourir le manuel en entier au moins une fois. Efx MOTIONS est conçu pour que vous puissiez vous mettre au travail et faire un maximum sans avoir à consulter le manuel, mais bon nombre de fonctions géniales ne sont pas évidentes de prime abord. La lecture du manuel vous permettra de vous assurer que vous profitez de toute la puissance du plugin.

3.1. Comportements de contrôle standard

En utilisant Efx MOTIONS, gardez en tête que ses contrôles réagiront à la plupart des mouvements standard de la souris. Voici quelques exemples :

- **Passer le curseur** sur des éléments peut ouvrir des fenêtres flottantes contenant des valeurs de paramètres précises, peut surligner une fonction et l'expliquer sur la barre d'outils inférieure, indiquer un point sur la Motion Enveloppe ou révéler des quantités de modulation.
- **Cliquer** peut sélectionner des paramètres à éditer, activer et désactiver des fonctions avec des boutons ou des menus contextuels.
- **Faire glisser** est le moyen le plus courant de modifier les valeurs d'un paramètre ou de déplacer les points d'une enveloppe.



Vous pouvez aussi faire défiler (scroller) avec votre souris sur un potentiomètre pour modifier la valeur d'un paramètre.

- Le **Double Clic** est le plus souvent utilisé pour réinitialiser des paramètres et leur rendre leur valeur par défaut (le cas échéant) ou pour supprimer un point dans une Motion Enveloppe.
- Le **Clic droit** ouvre des menus contextuels dans les éditeurs d'enveloppe et sert aux ajustements précis de paramètres des autres parties.
- **CTRL-Clic** (Windows) ou **CMD-Clic** (macOS), que nous écrirons « **CTRL/CMD-Clic** » vous permettent de sélectionner plusieurs points d'une Motion Enveloppe pour une édition simultanée.
- **Maj-Cliquer** vous permet de basculer momentanément la fonction [Snap \[p.47\]](#) tout en déplaçant des points.

Il y a bien d'autres exemples que vous découvrirez à l'usage d'Efx MOTIONS. Nous expliquerons les actions moins courantes au besoin.



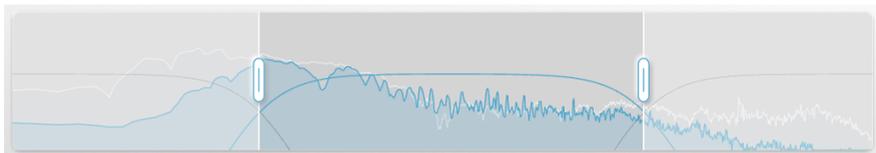
Bon nombre de réglages de contrôles sont mis à l'échelle de façon arbitraire, de 0,00 à 1,00 par exemple. Lorsqu'un contrôle a une plage en unités spécifiques telles que les secondes ou les décibels, cela sera noté.

4. L'AUDIO PATH

Plongeons-nous dans les fonctions de traitement audio d'Efx MOTIONS. Elles comprennent :

- Le **Visualizer/Crossover**
- L'**Audio Path** et ses cinq modules
- **Beat Repeat**
- Les deux processeurs d'effets (**FX**)

4.1. Visualizer/Crossover



Comme son nom l'indique, le **Visualizer/Crossover** a deux fonctions :

- Il affiche le signal audio d'entrée en temps réel sous la forme d'une *Transformation de Fourier rapide* (FFT) de l'amplitude par rapport à la fréquence, de sorte que vous puissiez voir où l'énergie du signal d'entrée diminue dans le spectre de fréquence.
- Il offre des contrôles permettant d'isoler l'effet du plugin sur une bande de fréquences plus étroite si vous le souhaitez.

4.1.1. Utilisation du Crossover

Comme vous pouvez le voir ci-après, le Crossover offre deux « poignées » sur lesquelles cliquer et faire glisser à gauche ou à droite pour définir les points de crossover supérieur et inférieur.

Passez le curseur de la souris sur la poignée pour afficher un ensemble de contrôles des filtres Low Cut et High Cut, qui contrôlent la façon dont le Crossover affecte l'audio.



Chaque menu vous permet d'activer/désactiver le filtre Low Cut ou High Cut et de sélectionner le fonctionnement Pass Thru (audio non filtré) ou Filtered (filtré). La fenêtre contextuelle donne aussi la fréquence de croisement (crossover) de ce filtre, qui est affichée dynamiquement à mesure que vous déplacez les poignées.

Les filtres peuvent avoir une pente de 6, 12 ou 24 dB/octave aux points de crossover. Ce choix est déterminé grâce à des boutons situés au centre de l'écran.

i Choisir une pente de 6 dB/octave vous donne un comportement *linéaire en phase*, c'est-à-dire que le Crossover ne modifie pas la phase du signal.

4.1.2. Niveau Output et mélange Dry/Wet



Ces potentiomètres déterminent le niveau de sortie global du plugin et vous permettent d'ajuster le mélange Wet/Dry afin de déterminer à quel point votre son original est mélangé à Efx MOTIONS à la sortie. L'icône cadenas à côté du potentiomètre Dry-Wet conserve le réglage actuel lorsque vous changez de preset.

i La partie supérieure de la fenêtre du plugin présente aussi deux potentiomètres [Macro \[p.63\]](#), mais nous y reviendrons.

4.2. L'Audio Path

Les cinq modules de l'**Audio Path** sont au cœur de la façon dont Efx MOTIONS traite l'audio. Ils sont affichés sous forme de cinq onglets situés au milieu de l'interface.



Les onglets de l'Audio Path (et l'onglet Beat Repeat/FX)

Chaque onglet a un code couleur et présente un affichage miniature défilant de l'état actuel de la sortie du module. Vous pouvez cliquer sur un module pour éditer ses contrôles de mouvement et ses paramètres sonores, mais aussi cliquer sur le bouton « Power » pour désactiver ce module.

i Il est possible de réorganiser les modules d'effets dans l'Audio Path en les glissant et en les déposant dans l'ordre de votre choix.

REPEAT/FX est le sixième onglet, qui donne accès aux contrôles [Beat Repeat \[p.20\]](#) et [FX \[p.24\]](#). Cet onglet ne peut pas être déplacé.

Les cinq modules sont décrits ci-dessous dans l'ordre dans lequel ils sont présentés dans le preset par défaut (Default). Nous aborderons ici leurs paramètres sonores, qui sont affichés à droite de chaque onglet. Les paramètres à gauche et au centre appartiennent au [Motion Editor \[p.42\]](#), que nous verrons dans le chapitre suivant.

i REMARQUE : Chaque module a un paramètre principal qui est contrôlé par les paramètres Motion & Dynamics.

4.2.1. Filter



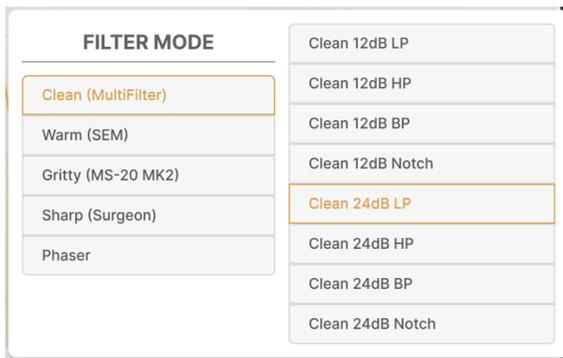
Le module Filter est un filtre multimode avec cinq modes de filtres et un total de 24 réglages différents pour la pente, la tonalité et d'autres.

Son paramètre principal est **Cutoff**, qui varie entre 20 Hz et 20 kHz, et sa valeur par défaut est de 20 kHz.

i Ce réglage par défaut est logique car il laisse passer tout le son tant que vous travaillez avec un filtre passe-bas. Pour les autres modes, surtout le passe-haut, vérifiez le réglage Cutoff pour vous assurer de ne pas tout avoir mis en sourdine sans le vouloir.

Cliquer sur le bouton Advanced dans la [Barre d'outils supérieure \[p.70\]](#) contient deux contrôles supplémentaires : **Resonance** (ou Spread) et le mélange **Dry/Wet**.

Cliquez sur le nom d'un filtre pour ouvrir une fenêtre permettant de sélectionner le Filter Mode :



- **Clean (MultiFilter)** : un filtre multimode simple au son clair et classique. Les options comprennent Low Pass, High Pass, Band Pass et Notch, à une pente de 12 ou 24 dB/octave.
- **Warm (SEM)** : c'est un filtre à variable d'état modélisé du type utilisé dans le célèbre Oberheim Synthesizer Expander Module (SEM), avec un caractère chaleureux. Les options comprennent Low Pass, High Pass, Band Pass et Notch, à une pente de 12 dB/octave.
- **Gritty (MS-20 MK2)** : ce mode de filtre modélise le circuit de filtre de deuxième génération du KORG MS-20, avec son caractère à la fois mauvais et agressif. Les options incluent les modes Low Pass à une pente de 6 ou 12 dB/octave. Mettez la Résonance à fond sur celui-là pour du grunge pur !
- **Sharp (Surgeon)** : le filtre Surgeon peut être considéré comme une bande unique d'égalisation paramétrique, très précise en matière de fréquences affectées, mais sans résonance. Il est disponible en Low Pass, High Pass, Band Pass et Notch, les deux derniers ont un potentiomètre Spread (largeur de bande) accessible via le bouton Advanced.
- **Phaser** : un *phase shifter* (déphaseur) ou *phaser* est un effet de modulation populaire qui fait partie intégrante du pédalier des guitaristes depuis plus de 50 ans. Il se compose d'une série de filtres passe-tout appelés *pôles* qui créent des déphasages ; une paire de pôles produit un cran de fréquence mobile. Le phaser d'Efx MOTIONS peut fournir des pôles allant de 2 à 12, ainsi qu'un contrôle Feedback accessible via le bouton Advanced.

Un affichage dynamique sous le sélecteur de Modes montre la forme de la courbe du filtre et son évolution dans le temps. Cliquez sur le paramètre **Output** et faites-le glisser pour augmenter le gain.

4.2.2. Noise

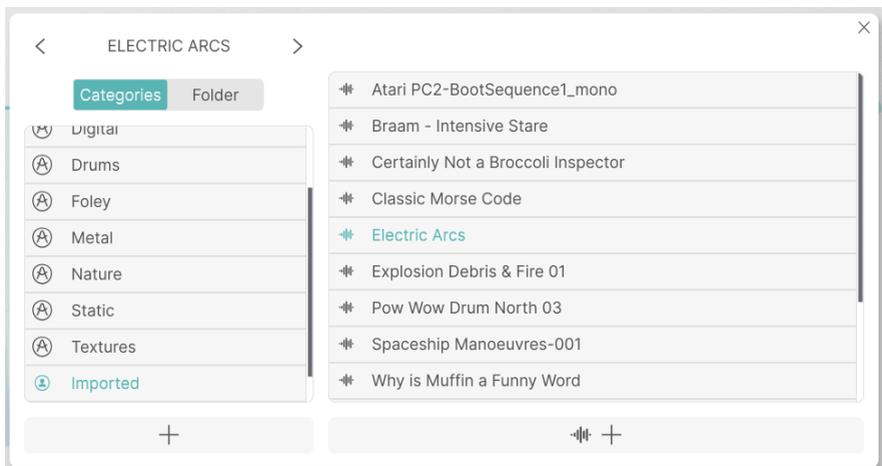


Le module Noise porte bien son nom : il injecte du bruit dans le signal. Modulé de différentes façons, il peut ajouter du grit et du caractère, ou aider à créer des effets spéciaux inhabituels.

Level est son paramètre principal, qui varie entre -70,0 dB (mis en sourdine) et +12 dB, avec un réglage par défaut de 0 dB (gain unitaire).

Cliquer sur le bouton **Advanced** dans la [Barre d'outils supérieure \[p.70\]](#) ouvre deux contrôles supplémentaires : **Filter** (un simple contrôle de tonalité « tilt » passe-bas à gauche, passe-haut à droite) et **Stereo** (largeur de l'image stéréo du bruit).

Sachez qu'il ne s'agit pas de sources de bruit modélisées conventionnelles telles qu'on peut en trouver sur un plugin de synthétiseur. Il s'agit de samples numériques d'une durée maximale de 8 secondes, sélectionnables à partir d'une fenêtre contextuelle de la bibliothèque :



Vous pouvez passer des heures à explorer les dizaines de sons inclus dans Efx MOTIONS ! Ils sont organisés en catégories : Atmospheric, Crackles, Digital, Drums, Foley, Metal, Nature, Static et Textures.

Il est également possible d'importer vos propres fichiers WAV ou AIFF, ou leurs dossiers complets, en vous servant de l'icône « + » en bas de la fenêtre. Passer le curseur de votre souris sur le nom d'un sample affiche une icône poubelle permettant de supprimer ce sample.

i Sachez que vous pouvez importer de très longs samples, mais seules les huit premières secondes seront lues, puis le sample recommencera depuis le début et bouclera.

Un écran statique sous le sélecteur Noise affiche la forme d'onde du sample sélectionné. Vous pouvez cliquer sur le paramètre **Tune** et le faire glisser pour transposer le son original de plus ou moins 36 demi-tons (3 octaves).

4.2.3. Drive

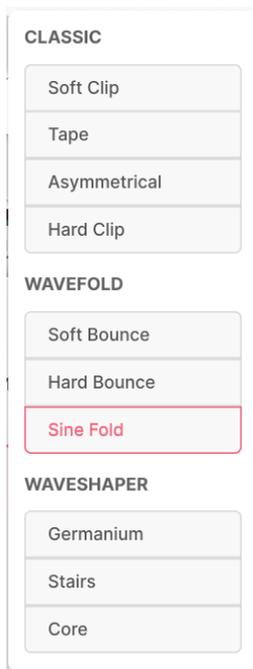


Le module Drive produit une grande variété de sons d'overdrive et de distorsion basés sur des circuits classiques, du wavefolding et du waveshaping.

Son paramètre principal est la quantité de **Drive**, qui va de 0 à 50 dB de gain et dont la valeur par défaut est de 0 dB quand vous faites un double clic dessus.

Cliquer sur le bouton Advanced dans la [Barre d'outils supérieure \[p.70\]](#) ouvre deux contrôles supplémentaires : **Input Gain** (jusqu'à 24 dB) et mélange **Dry/Wet**.

Les dix modes Drive sont sélectionnables sur une fenêtre contextuelle lorsque vous cliquez sur le nom actuel du mode Drive :



Ces modes comprennent :

- **Classic** : Soft Clip, Tape, Asymmetrical, Hard Clip
- **Wavefold** : Soft Bounce, Hard Bounce, Sine Fold
- **Waveshape** : Germanium, Stairs, Core

L'affichage graphique est conçu pour vous donner une idée générale de la façon dont une sortie est déformée à mesure que la quantité de Drive augmente. Certaines sonorités sont familières, d'autres pas (et parfois franchement effrayantes !). Cliquer sur **Output** vous permet d'ajuster le niveau de sortie jusqu'à ± 12 dB.

4.2.4. Volume



Le module Volume vous permet de créer des effets de gate et de tremolo complexes en modulant le niveau du signal en temps réel. C'est un module très simple, sans contrôles ni fenêtres supplémentaires.

Volume est le paramètre principal, qui varie entre -70,0 dB (mis en sourdine) et +12 dB, avec un réglage par défaut de 0 dB (gain unitaire).



REMARQUE : Le paramètre Motion agit comme un contrôle de sidechain du paramètre Volume et non comme un décalage.

L'affichage dynamique montre le défilement de l'enveloppe de volume en temps réel, avec la forme d'onde qui en résulte.

4.2.5. Pan

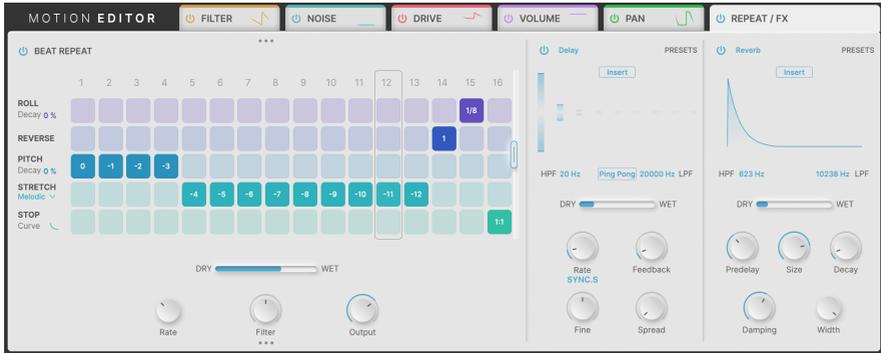


Le module Pan anime le mouvement de l'audio sur toute la largeur de la scène sonore stéréo. Le paramètre principal est **Pan**, qui est compris entre 100 % gauche et 100 % droite avec le réglage par défaut au centre.

Il ne contient pas de fenêtres contextuelles, le seul contrôle supplémentaire est un potentiomètre **Width**. Sa plage varie entre 0 % (mono) et 200 % (stéréo exagéré), avec un réglage par défaut de 100 % (stéréo standard).

L'affichage dynamique est un *vectorscope* (un affichage de distribution stéréo d'audio en temps réel). Le bouton **Dry Bass** retire les basses fréquences du processus de Pan pour conserver la compatibilité mono.

4.3. Beat Repeat



En cliquant sur le sixième onglet (**REPEAT/FX**), les contrôles de **Beat Repeat** et des deux processeurs d'effets (**FX**) s'ouvrent.

Beat Repeat, à gauche, est un séquenceur à grille qui permet d'appliquer à chaque pas d'une boucle l'un des cinq effets numériques différents. Cela peut apporter davantage de mouvement à du contenu rythmique, en plus de ce que fait déjà le Motion Editor avec les modules de l'Audio Path.

4.3.1. Paramètres globaux

Beat Repeat est centré autour d'une ligne de pas qui tournent en boucle pendant la lecture de votre DAW. Chaque fois qu'un pas est déclenché, la sortie de la chaîne de l'Audio Path peut être traitée de l'une des cinq façons suivantes, ou laissée telle quelle.

i SOUVENEZ-VOUS : On ne peut activer qu'un seul effet à la fois sur un pas !

Saisissez et faites glisser la poignée vers la droite pour définir le nombre de pas dans la boucle, de 1 à 16 :



Définition de la longueur de Beat Repeat à 8 pas

Comme vous pouvez le constater, raccourcir la boucle n'efface pas les informations des pas non lus ; ils attendent simplement d'être réutilisés.

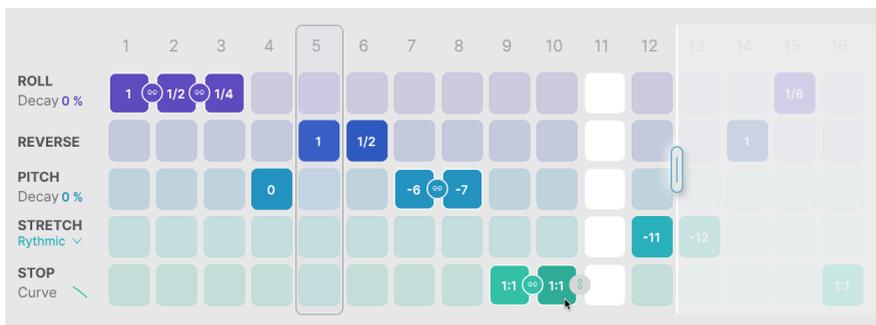
Sous la grille de pas, on retrouve les contrôles :

- **Dry/Wet** : détermine le mélange entre la sortie de l'Audio Path et celle de Beat Repeat
- **Rate** : la subdivision de temps de chaque pas, réglable sur 1/2, 1/4, 1/8 ou 1/16 mesure (Bar).
- **Filter** : un contrôle de tonalité « tilt » pour l'audio traité. Sa valeur par défaut est de 0 % (aucun filtrage). Il peut être réglé à gauche (-100 % à 0 %) pour du passe-bas ou à droite (0 % à 100 %) pour du passe-haut.

REMARQUE : Filter n'affecte que l'audio traité, donc tourner le potentiomètre complètement vers la gauche ou vers la droite ne laissera passer que le signal non traité (Dry). D'une certaine façon, le potentiomètre Filter se comporte comme un contrôle de mélange Dry-Wet secondaire.

- **Output** : définit le niveau du signal traité. Sa plage varie de -70,0 dB (en sourdine) à 6,00 dB d'augmentation, avec une valeur par défaut de 0 dB (gain unitaire).

4.3.2. Les effets de Beat Repeat



Cliquez sur la case correspondante pour activer un effet sur un pas de la grille Beat Repeat.

Si vous cliquez et faites glisser juste après avoir sélectionné une nouvelle case, vous déplacerez la case activée sur un nouvel emplacement et activerez chaque case sur le passage de votre souris. C'est un bon moyen d'activer un effet spécifique sur plusieurs pas : il vous suffit de cliquer et de faire glisser à gauche ou à droite.

Si vous cliquez sur une case qui a déjà été sélectionnée, vous pouvez ensuite faire défiler ou faire glisser de haut en bas pour modifier la valeur de la case.

Faites un clic droit sur un pas pour le désactiver (il devient blanc).

4.3.2.1. Link

Si un paramètre le permet, une petite icône de chaîne grise apparaîtra à côté de la case sur laquelle vous cliquez, de sorte que vous puissiez **Lier** plusieurs pas. Sur l'image ci-dessus, la souris passe sur Stop pour le pas 10 et l'icône Link grise s'affiche à côté.

Le comportement à l'établissement d'un lien peut différer selon l'effet qui l'utilise.



REMARQUE : Si vous cliquez sur l'icône Link à côté d'une case vide, elle va créer le lien et remplir cette case, en désactivant un éventuel autre effet qui se trouvait dans ce pas.

4.3.2.2. Roll

Roll crée un effet saccadé dans lequel un tampon audio est capturé et répété pour la durée du pas. Faites défiler pour définir la durée du Roll, qui indique la longueur de la boucle dans un pas.

La durée du Roll peut être réglée sur 1/8, 1/6, 1/4, 1/3, 1/2, 2/3, 3/4 ou 1 pas.

Si les pas ne sont pas liés, Beat Repeat va échantillonner et « rouler » l'audio d'entrée qui joue au début de chaque pas. Si les pas *sont* liés, chaque pas utilisera l'audio qui a été capturé sur le premier pas lié, et ne rechargera pas de nouvel audio jusqu'à ce qu'il y ait un pas non lié.



Voici un exemple simple : si vous « roulez » une mélodie et que les pas ne sont pas liés, alors différentes parties de la mélodie seront échantillonnées pour différents pas du Roll. Par contre, si les pas sont liés, les premières notes de la mélodie seront roulées à chaque pas.

Roll a un paramètre associé appelé **Decay**, qui met une simple enveloppe de decay sur chaque pas. À 0 %, les cycles du pas sont à plein volume ; à 100 %, le pas faiblit, avec une sorte de son « pincé ». Faites glisser la valeur Decay de haut en bas pour la modifier.

4.3.2.3. Reverse

Reverse prend l'audio dans un pas, le découpe en tranches et lit les tranches dans l'ordre... mais chaque tranche est lue à l'envers.

Avec les tranches plus longues, l'inversion peut réorganiser l'ordre des notes. D'autre part, les tranches plus courtes peuvent créer des inversions *dans* les notes, ainsi le timbre changera mais la mélodie pas forcément.

Reverse ne peut pas être lié et ne contient pas de paramètre ajustable.

4.3.2.4. Pitch

Pitch décale l'audio d'un pas vers le bas de 0 à 12 demi-tons. Il ne décale pas la hauteur vers le haut. Veuillez noter qu'il s'agit d'une transposition « traditionnelle » qui ne conserve pas la synchronisation des notes dans un pas.

Le paramètre **Decay** contrôle la vitesse à laquelle chaque pas descend à la hauteur de note choisie. À 0 %, chaque pas est joué immédiatement à la hauteur choisie, tandis qu'à 100 %, chaque pas commence sans changement de hauteur et descend ensuite à la valeur réglée.

La liaison de pas permet de maintenir l'enveloppe de decay de la hauteur, l'enveloppe ne redémarre que lorsqu'un nouveau pas non lié est lu.

4.3.2.5. Stretch

Stretch est un algorithme d'étirement temporel qui vous permet de jouer avec la hauteur de chaque pas tout en conservant le rythme/la synchronisation de l'audio.

Stretch peut être réglé entre 0 et -12 demi-tons. Il y a trois modes Stretch différents :

- **Rhythmic**, qui conserve mieux les transitoires et les sons sur des sources telles que les boucles de batterie
- **Melodic**, qui conserve les hauteurs et fonctionne bien sur les instruments mélodiques et harmoniques
- **Texture**, qui est plus adapté aux éléments ayant un long sustain

4.3.2.6. Stop

Stop permet de réaliser le classique « Tape Stop » de DJ, qui consiste à ralentir une source audio jusqu'à ce qu'elle s'arrête. La valeur que vous pouvez définir pour chaque pas est l'**Occurrence**, qui correspond à la fréquence à laquelle l'effet se produit.

L'occurrence peut être 1:1 (se produit chaque fois que le pas est lu), 1:2 (se produit une fois sur deux), 1:3 (une fois sur trois), 1:4 (une fois sur quatre) ou 1:8 (une fois sur huit).

Le paramètre **Curve** vous permet de contrôler la vitesse de ralentissement, allant de logarithmique (le ralentissement commence doucement puis devient de plus en plus radical) à exponentiel (le ralentissement initial est radical, puis s'atténue) en passant par linéaire.

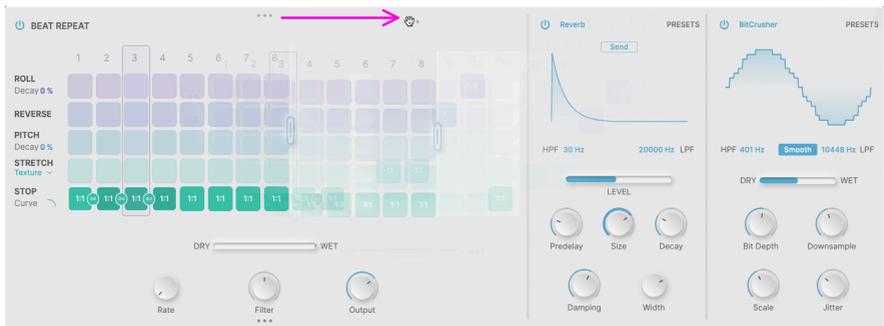
Lier des pas vous permet de définir des arrêts plus longs et lents.

4.4. FX - les effets



Une fois les étapes Audio Path et Beat Repeat terminées, Efx MOTIONS n'en a pas encore fini avec votre audio ! Les deux processeurs d'effets **FX** offrent une variété de façons d'adoucir votre son final.

4.4.1. Réorganiser les processeurs d'effets



Cliquez sur les trois points et faites-les glisser (flèche violette)...



...pour déplacer le module.

Chacun des trois modules de l'onglet Repeat/FX peut être réorganisé d'un simple glisser-déposer. Passez le curseur de votre souris sur les trois points qui apparaissent au bord supérieur ou inférieur du module que vous voulez déplacer (le curseur se change en icône de main), et faites glisser pour le réorganiser.

4.4.1.1. Insert vs. Send

La plupart des effets proposés fonctionnent comme des effets **Insert** : le signal d'entrée passe à travers et apparaît à la sortie dans un mélange Dry-Wet défini par l'utilisateur. Cependant, certains des effets temporels offrent la possibilité d'être utilisés comme des effets **Send**.

Lorsque vous appuyez sur le bouton **Send**, le curseur de mélange Dry-Wet devient un curseur de niveau qui contrôle la quantité d'audio envoyée au processeur FX.

Si vous avez réorganisé les processeurs FX de façon à ce que l'un d'eux ou les deux viennent avant Beat Repeat, l'utilisation du mode Send vous permet de router la sortie de cet effet en contournant les modules suivants, qui traiteront le signal Dry (non traité) d'avant le Send.

4.4.2. Paramètres communs

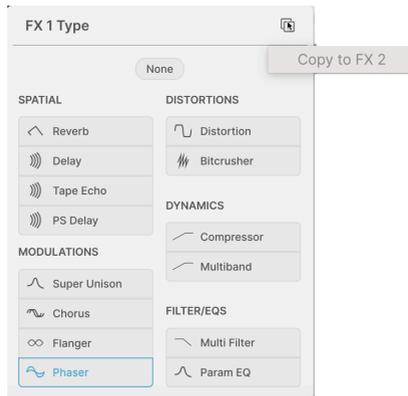
Chaque processeur d'effets est doté d'un bouton Bypass individuel (l'icône power en haut à gauche) et d'un menu Presets accessible en haut à droite. Chaque menu Presets comporte une option **Save As...** afin que vous puissiez enregistrer vos réglages d'effet pour vous en servir sur d'autres presets.

Ils contiennent presque tous un Filtre passe-haut (HPF) et un Filtre passe-bas (LPF) pour contrôler la réponse en fréquence de l'effet même ; cela se combine aux nombreux autres contrôles basés sur la fréquence présents dans Efx MOTIONS (Crossover, Beat Repeat Filter, etc.), qui vous fourniront un contrôle très précis sur l'endroit où l'effet agit sur votre son.

Chaque effet a deux lignes de contrôles : un premier ensemble accessible rapidement à tout moment et des fonctionnalités plus précises qui deviennent visibles quand le bouton **Advanced** est activé.

i Bon nombre de réglages de contrôles sont mis à l'échelle de façon arbitraire, de 0,00 à 1,00 par exemple. Lorsqu'un contrôle a une plage en unités spécifiques telles que les secondes ou les décibels, cela sera noté.

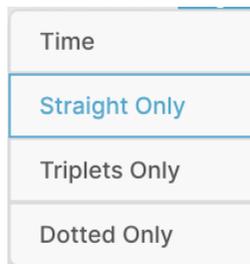
Cliquer sur le nom de l'effet ouvre un menu listant les types d'effets disponibles :



Les types d'effets

Cliquer sur l'icône en haut à droite copie le programme du processeur d'effets sur l'autre module FX.

4.4.2.1. Rate Sync



Cette fenêtre apparaît lorsque vous cliquez sous le potentiomètre **Rate** dès qu'une fonction du processeur d'effets peut être synchronisée au DAW. Les options comprennent Time (pas de sync, réglé en Hertz ou millisecondes) ou synchronisation en valeurs de notes binaires, de triolets ou pointées.

4.4.3. Reverb



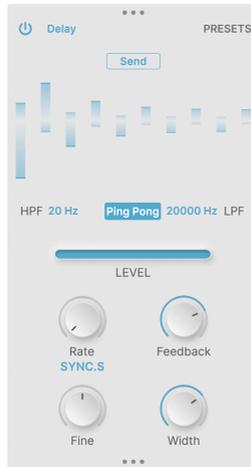
La réverb donne une impression d'espace et de profondeur, en créant une pièce, un hall, une chambre ou une autre ambiance artificielle pour « contenir » votre son.

Les contrôles comprennent :

- **PreDelay** : le laps de temps avant le premier son reflété. Varie entre 0 et 200 ms, valeur par défaut de 3 ms.
- **Size** : taille de la pièce virtuelle, une valeur plus élevée donnant un son plus diffus.
- **Decay** : temps de decay (décroissance) de la réverb.
- **Damping** (Advanced) : adoucissement des hautes fréquences.
- **Width** (Advanced) : accentuation de la largeur Mid-Side.

La réverb peut être paramétrée comme un effet Send (effet de départ).

4.4.4. Delay



Le Delay couvre une multitude d'effets d'écho numériques, avec ou sans synchronisation à un DAW.

Les contrôles comprennent :

- **Ping Pong** : fait rebondir les répétitions du delay entre la gauche et la droite dans le champ stéréo.
- **Rate** : temps de répétition des échos. Sa plage va de 2 ms à 2 000 ms (Time) ou de 1/32 à 8 (Sync).
- **Feedback** : intensité sonore relative des répétitions ultérieures. Atteint son maximum à 1,00 (répétition infinie).
- **Fine** (Advanced) : ajustement précis du temps de delay. Plage ± 50 ms, 0 ms par défaut.
- **Width** (Advanced) : élargit progressivement le ping-pong de mono à stéréo.

Le delay peut être réglé comme un effet Send.

4.4.5. Tape Echo



Le Tape Echo est un delay riche et chaleureux qui rappelle le son des machines d'écho à bande classiques des années 1960 et 1970.

Les contrôles comprennent :

- **Rate** : temps de répétition des échos. Plage de 10 ms à 1 000 ms (Time) ou de 1/32 à 8 (Sync).
- **Intensity** : intensité sonore relative des répétitions ultérieures (feedback). Varie entre 0,00 et 1,20 ; 0,350 par défaut. Les valeurs supérieures à 1,00 produisent une rétroaction (ou feedback) positive également connue sous le nom de « rétroaction incontrôlée ».
- **Input** : gain d'entrée. Plage ± 12 dB, 0 dB par défaut (gain unitaire).
- **Fine** (Advanced) : ajustement précis du temps de delay. Plage ± 50 ms, 0 ms par défaut.
- **Spread** (Advanced) : ajoute un décalage de temps entre les canaux gauche et droit.

Tape Echo peut être paramétré comme un effet Send.

4.4.6. PS Delay



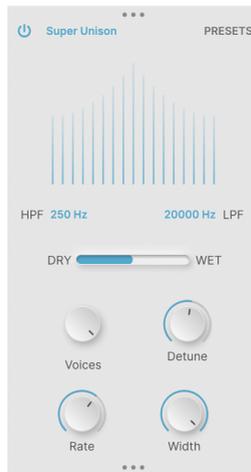
Le Pitch Shift Delay est un effet classique des premiers processeurs de signal numériques des années 1980. Chaque répétition supplémentaire de l'écho subit un décalage de hauteur, ce qui crée des cascades subtiles ou sauvages de hauteurs de note changeantes.

Les contrôles comprennent :

- **Rate** : temps de répétition des échos. Sa plage va de 16 ms à 2 000 ms (Time) ou de 1/32 à 8 (Sync).
- **Feedback** : intensité sonore relative des répétitions ultérieures. Atteint son maximum à 1,00 (répétition infinie).
- **Pitch Shift** : désaccordage de chaque répétition d'écho successive. Plage ± 24 demi-tons, 0 demi-ton par défaut.
- **Spray** (Advanced) : ajoute un caractère aléatoire en millisecondes à la dispersion temporelle des répétitions. Plage de réglage : 0,00 à 500 ms, par défaut : 16,6 ms.
- **Detune** (Advanced) : ajustement précis du décalage de la hauteur du delay. Plage ± 100 cents (un demi-ton), 0 cent par défaut.
- **Offset** (Advanced) : décalage de temps de delay entre les canaux gauche et droit. Plage ± 20 ms, 0 ms par défaut.

PS Delay peut être réglé comme un effet Send.

4.4.7. Super Unison



Le Super Unison a été développé pour la première fois pour les synthétiseurs analogiques virtuels dans les années 1990, en utilisant des copies retardées afin de rendre un son unique plus riche et plus puissant.

Les contrôles comprennent :

- **Voices** : nombre de paires de voix (1 dièse, 1 bémol) ajoutées autour du son original. Plage : 1 à 8 paires.
- **Detune** : détermine le désaccordage de la diffusion de la voix.
- **Rate** (Advanced) : vitesse du LFO modulant les voix désaccordées. 0 à 1,0 Hz, 0,350 Hz par défaut.
- **Width** (Advanced) : largeur stéréo de l'effet.

4.4.8. Chorus

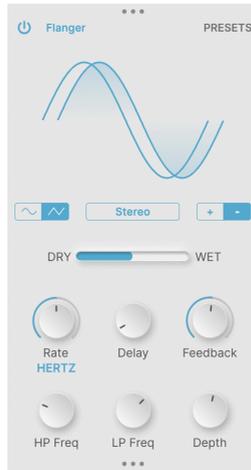


Le Chorus est un effet de modulation classique qui se sert de courts delays modulés par un LFO pour apporter du mouvement et de l'épaisseur, imitant un « chœur » de voix.

Les contrôles comprennent :

- **Waveform** : forme d'onde sinusoïdale ou triangulaire pour le LFO de modulation.
- **Stereo** : permet de choisir entre un chorus mono conventionnel et un chorus stéréo avec une modulation gauche et droite légèrement différente.
- **Voices** : affiche un menu permettant de choisir le nombre de voix de chorus à ajouter, de 1 à 3.
- **Rate** : vitesse du LFO de modulation. Varie entre 0,1 Hz et 5 Hz.
- **Feedback** : quantité de feedback du delay.
- **Delay (Advanced)** : détermine la valeur statique autour de laquelle le temps de delay est modulé. Varie entre 0,6 et 20 ms, valeur par défaut de 13,1 ms.
- **Depth (Advanced)** : plage de modulation du delay. Varie entre 0 et 10 ms, valeur par défaut de 2,2 ms.

4.4.9. Flanger



Le Flanger est un autre effet épaisissant/de modulation classique qui se sert de très courts temps de delay modulés pour un effet « whooshing » riche.

Les contrôles comprennent :

- **Waveform** : forme d'onde sinusoïdale ou triangulaire pour le LFO de modulation.
- **Stereo** : permet de choisir entre le flanging Mono ou Stereo.
- **Polarity** : sélectionne un flanging positif ou négatif, chacun avec sa propre tonalité caractéristique.
- **Rate** : vitesse du LFO de modulation. Sa plage va de 0,005 Hz à 10 Hz, ou synchronisation de 1/32 à 8.
- **Feedback** : quantité de feedback du delay.
- **HP Freq** et **LP Freq** (Advanced) : paramètre les filtres pour éliminer les graves et les aigus de l'entrée de l'effet. Plage de 30 à 800 Hz (HP), 1 000 à 20 000 Hz (LP).
- **Depth** (Advanced) : profondeur de modulation du Flanger.

4.4.10. Phaser



Un Phaser (Phase Shifter) utilise une série de filtres passe-tout (All Pass) pour introduire des changements de phases dans un signal d'entrée. Si les réglages du filtre sont modulés via un LFO, cela produit un épaississement riche qui n'a pas le même caractère que celui d'un chorus ou d'un flanger.

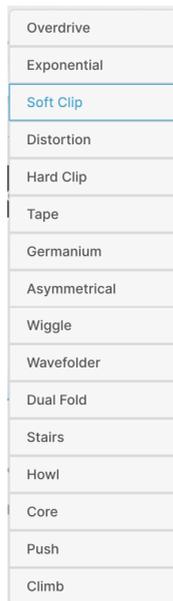
Les contrôles comprennent :

- **Waveform** : détermine la forme d'onde du LFO entre sinusoïdale, triangulaire, dent de scie descendante, dent de scie ascendante (rampe), carrée et aléatoire.
- **Rate** : vitesse du LFO de modulation. Sa plage va de 0,1 Hz à 10 Hz, ou synchronisation de 1/32 à 8.
- **Feedback** : quantité de rétroaction du delay.
- **Amount** : profondeur de la modulation.
- **Frequency** (Advanced) : fréquence centrale pour l'effet de modulation. Plage de 30 Hz à 15 000 Hz, 740 Hz par défaut.
- **N Poles** (Advanced) : nombre de pôles (filtres) créant des crans dans la réponse en fréquence. Plage de 2 à 12 (1 à 6 crans de fréquence).
- **Stereo** (Advanced) : change la sortie du Phaser de mono à stéréo.

4.4.11. Distortion



Il existe de nombreux types de distorsion, et cet effet offre une large sélection de tout, de l'overdrive doux et du comportement classique des circuits aux artefacts numériques tordus et effrayants. Le choix des types de distorsion se fait sur ce menu contextuel :



Il est également possible d'activer un filtre soit avant (Pre) soit après (Post) la distorsion, avec un bouton **Dark** pour atténuer un peu les aigus.

Les contrôles comprennent :

- **Drive** : augmentation du gain d'entrée. Va de 0 à 50 dB.
- **Output** : niveau de sortie. Plage de -24 à +3 dB, 0 dB par défaut (gain unitaire).
- **Cutoff** (Advanced) : fréquence de coupure du filtre. Varie entre 20 Hz et 20 000 Hz.
- **Filter Mode** (Advanced) : Low Pass, High Pass ou Band Pass.
- **Resonance** (Advanced) : résonance autour de la fréquence de coupure.

4.4.12. Bitcrusher



Un Bitcrusher détériore des signaux audio numériques de deux façons : tout d'abord, il réduit la profondeur de bits (Bit Depth/Résolution) de l'audio, puis il sous-échantillonne l'audio à une fréquence d'échantillonnage inférieure. Ces effets produisent une grande variété de grunge numérique de la première heure.

Les contrôles comprennent :

- **Smooth** : cet interrupteur active un mode d'interpolation qui adoucit (légèrement) le sous-échantillonnage... de façon à obtenir les artefacts que vous voulez, et pas les autres.
- **Bit Depth** : détermine la résolution de la sortie audio, de 16 bits à 1,5 bit.
- **Downsample** : définit la fréquence d'échantillonnage de la sortie audio, de 44,1 kHz à 200 Hz.
- **Scale** (Advanced) : augmente la précision de la quantification des bits à des amplitudes plus faibles, ce qui donne à nouveau les artefacts souhaités.
- **Jitter** (Advanced) : randomise la fréquence de sous-échantillonnage pour encore plus de dégoût numérique.

4.4.13. Compressor



Un compresseur contrôle la dynamique du signal entrant en « réduisant » les niveaux qui franchissent un certain seuil. La rapidité à laquelle le compresseur réagit et la façon dont il effectue sa réduction de gain détermineront son caractère sonore.

Puisque certains effets sur Efx MOTIONS peuvent entraîner des changements de niveaux soudains et radicaux, un compresseur peut s'avérer très pratique pour maîtriser votre signal final. Pour vous donner une idée de l'intensité du travail du compresseur, un indicateur Gain Reduction est fourni en dessous de l'affichage de la courbe de compression.

Un interrupteur **Makeup** active le contrôle de niveau de sortie automatique, une fonction disponible sur certains compresseurs et limiteurs classiques.

Les contrôles comprennent :

- **Threshold** : règle le niveau auquel le compresseur commence à fonctionner. Sa plage est de -60 dB à +20 dB et sa valeur par défaut est de 0 dB.
- **Ratio** : détermine le niveau de « réduction » du gain du compresseur pour les signaux qui dépassent le seuil. Plage de 1,0 (aucune compression) à 100 (limiteur brickwall).
- **Output** : compense les changements de niveau de sortie dus à l'action du compresseur. Plage ± 36 dB, 0 dB par défaut (gain unitaire).
- **Attack** (Advanced) : détermine la vitesse à laquelle le compresseur réagit aux signaux qui franchissent le seuil, de 0,010 ms (extrêmement « saisissant » à 1 000 ms, plus lâches).
- **Release** (Advanced) : détermine la vitesse à laquelle le compresseur relâche le signal une fois qu'il repasse sous le seuil, afin d'éviter les effets de « respiration » ou de « pompage ». La plage est comprise entre 1 ms et 2 000 ms.

4.4.14. Multiband

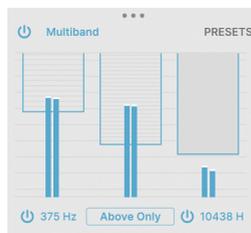


Un compresseur Multiband fournit un contrôle dynamique réparti sur plusieurs plages de fréquences différentes. Par exemple, cela permet de contrôler la dynamique dans les médiums et les aigus tout en laissant les graves tranquilles.

Cet effet vous donne la possibilité de travailler avec une, deux ou trois bandes de fréquence. L'activation des deux fréquences de coupure (cliquez et faites glisser pour régler les fréquences) active ou désactive la ou les bandes appropriées. L'affichage ne montrera que les bandes actives.

L'affichage graphique interactif de l'effet Multiband vous permet de contrôler facilement le seuil (threshold) et le rapport (ratio) de jusqu'à trois bandes de fréquences. Cliquez en haut/bas d'une « case » et faites glisser pour définir le seuil de cette bande. Cliquez et faites glisser dans la case pour définir le rapport. Les rapports plus élevés sont indiqués par des lignes plus denses et les rapports inférieurs à 1 (Expansion) sont indiqués par moins de lignes horizontales.

Dans l'exemple ci-dessous, les basses (fréquences inférieures à 375 Hz) qui dépassent le seuil indiqué à gauche sont légèrement comprimées, les médiums sont comprimés un peu plus lorsqu'ils franchissent le seuil légèrement inférieur et les hautes fréquences (supérieures à 10 438 Hz) sont limitées de manière stricte si elles dépassent un seuil très bas :



Dans ce deuxième exemple, le compresseur est réglé sur Above & Below au lieu de Above Only. Cela signifie que les signaux situés en dessous de la série de seuils inférieure verront leurs gains augmentés (élargis) afin d'accentuer la plage dynamique :



Cela fait beaucoup à assimiler ! La compression multibande est l'un des traitements d'effets les plus complexes qui soit, et bien qu'elle puisse être utilisée pour un contrôle chirurgical des niveaux lors du mixage et du mastering de la musique, elle est également idéale pour des effets inhabituels. Nous vous conseillons de jouer avec les réglages tout en envoyant différents signaux au processeur d'effets afin de vous faire une idée de ce qu'elle fait.

Les contrôles globaux comprennent :

- **Out Low, Out Mid et Out High** : déterminent le gain de sortie pour compenser les changements de niveaux causés par la compression sur l'une des trois bandes. Plage ± 24 dB, 0 dB par défaut (gain unitaire).
- **Input, Attack, Release et Output (Advanced)** : ces contrôles permettent un ajustement fin de ces paramètres pour une bande sélectionnée.

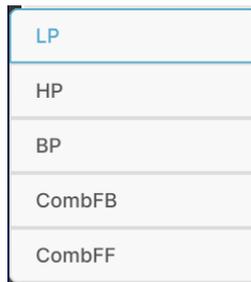
4.4.15. Multi Filter



Le Multi Filter est un filtre multimode avec des variations intéressantes par rapport au thème habituel. Ses modes Low Pass, High Pass et Band Pass offrent une pente plus raide allant jusqu'à 36 dB/octave que l'on ne retrouve pas sur de l'équipement audio conventionnel. Il y a aussi deux filtres Comb (un Feedforward (action directe) et un Feedback (action indirecte)) avec une sonorité riche et proche du flanger.

Les contrôles comprennent :

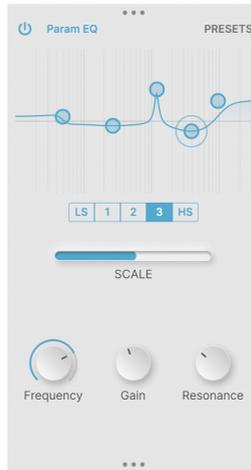
- **Mode** : ouvre un menu contextuel pour choisir le mode du filtre :



Les deux filtres Comb permettent d'obtenir des effets de fréquence balayée intéressants.

- **Slope** : détermine la pente des filtres LP, HP ou BP, entre 12, 24 et 36 dB/octave.
- **Cutoff** : définit la fréquence de coupure, entre 20 et 20 000 Hz.
- **Resonance** : détermine la résonance.

4.4.16. Param EQ



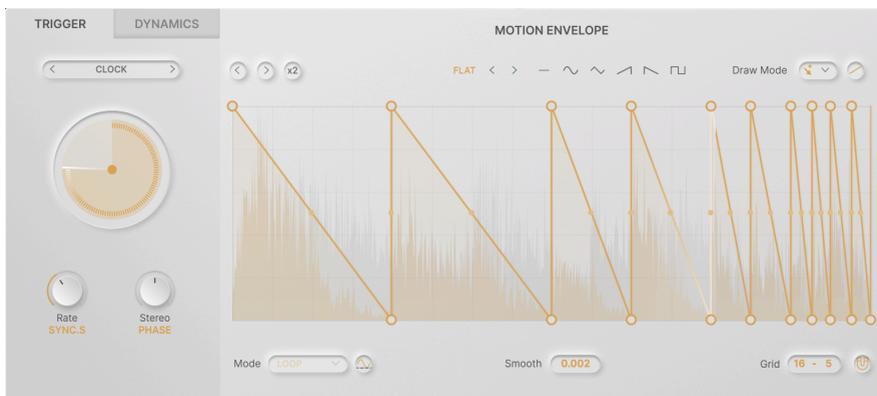
Un égaliseur paramétrique est un outil audio professionnel permettant de sculpter avec précision la réponse en fréquence du signal audio. Il contient au moins deux ensembles de contrôles qui vous permettent de choisir une fréquence, de définir son augmentation ou sa diminution en gain et l'importance de cette augmentation ou diminution. Il vous permet de tout faire, du réchauffement en douceur d'un signal avec une petite augmentation des médiums à l'atténuation d'une fréquence spécifique qui contient un bourdonnement indésirable.

Le Param EQ apparaît sous forme de graphique interactif de gain vs. fréquence. Vous pouvez travailler avec cinq points : trois bandes d'EQ entièrement paramétriques et des filtres en plateau haut/bas. Cliquez dessus et faites glisser pour définir la fréquence et le gain d'un point en particulier ; le point sera entouré d'un anneau.

Une fois qu'un point spécifique a été mis en évidence (anneau), les potentiomètres **Frequency**, **Gain** et **Resonance** vous donnent la possibilité de définir ses réglages précis.

5. LE MOTION EDITOR

Le Motion Editor est le cœur d'Efx MOTIONS. C'est là que les divers modules d'effets se mettent en mouvement !



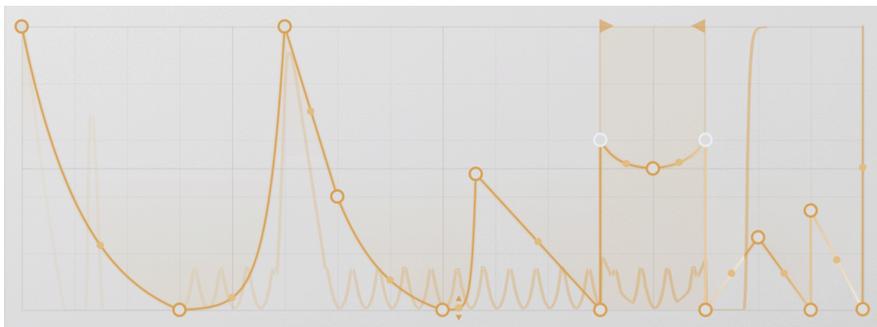
Chacun des cinq modules de l'Audio Path [p.11] a son propre ensemble de contrôles du Motion Editor, qui sont indépendants des autres. Ceci vous permet de créer des modulations d'effets complexes qui ne sont pas simplement des copies les unes des autres.

Deux types de contrôle de mouvement (Motion) s'appliquent au paramètre principal de chaque module :

- La **Motion Envelope**, dont l'effet se détermine à l'aide du potentiomètre **Motion** sous le paramètre principal et qui est contrôlé via la partie **Trigger** ;
- Le suiveur d'enveloppe **Dynamics** dont l'effet se détermine à l'aide du potentiomètre **Dynamics** sous le paramètre principal et qui est contrôlé via la partie **Dynamics**.

Ces deux types de contrôle de mouvement sont similaires aux sources de modulation les plus courantes dans un synthétiseur : le LFO (pour les modulations répétitives) et l'enveloppe (pour les modulations ponctuelles qui se produisent en réponse à un événement déclencheur).

5.1. La Motion Envelope



La Motion Enveloppe est au cœur du contrôle des effets temporels d'Efx MOTIONS. Vous disposez de nombreuses options différentes pour contrôler le plugin dans le temps, mais la Motion Enveloppe est la plus centrale. Vous partirez presque toujours de là, et bon nombre de presets géniaux font des merveilles rien qu'avec la Motion Enveloppe.

5.1.1. Contrôles et concepts de la Motion Enveloppe

Il y a deux lignes de contrôles qui s'appliquent à la Motion Enveloppe. La première figure en haut de la grille de l'Enveloppe et est visible en permanence, tandis que la seconde, en bas de la grille, ne s'affiche que si le bouton **Advanced** est activé.



La ligne supérieure est composée de :

- **< et >** (Left & Right Shift) : en cliquant sur l'une de ces icônes, la position des points de la Motion Enveloppe se décale d'une division de la grille vers l'avant ou l'arrière.
- **x2** (Duplicate) : cliquer sur ce bouton comprime la Motion Enveloppe existante dans la première moitié de la grille, avant d'en placer une copie dans la seconde moitié. Résultat : la Motion Enveloppe fonctionne deux fois plus vite. Cela peut se faire jusqu'à atteindre un maximum de 32 segments/64 points, ce qui signifie qu'une enveloppe avec plus de 16 segments/32 points ne peut pas être dupliquée.



Si vous voulez créer une modulation qui contient une forme basique avec de légères variations dans le temps, la fonction x2 vous permet de régler cela très vite et d'ajouter ensuite les variations à la main.

- Les contrôles **Envelope Preset**, à commencer par le nom du dernier preset sélectionné. Cliquez dessus pour ouvrir la bibliothèque des [Presets d'enveloppe \[p.49\]](#).
 - Nous avons ensuite les flèches gauche et droite (< & >) pour passer au preset d'enveloppe précédent ou suivant.
 - Puis, il y a des formes d'enveloppes de base : plate, sinusoïdale, triangulaire, rampe ascendante, rampe descendante, carrée.
- La fenêtre **Draw Mode [p.48]** vous permet de choisir comment dessiner à l'intérieur de la grille pour créer votre Motion Enveloppe.
- Le bouton **S-Curve** transforme les connexions entre les points de l'enveloppe de lignes droites en lignes courbes. Par exemple, une rampe devient un quart d'onde sinusoïdale.



Il existe d'autres façons de modifier la courbure d'une ligne. Nous verrons cela dans la partie [Tension \[p.48\]](#). Le bouton S-Curve permet d'obtenir rapidement des résultats musicalement pertinents pour tous les niveaux d'une Motion Enveloppe en même temps.

La ligne inférieure est composée de :



- **Mode** : ouvre un menu contextuel pour choisir le mode de mouvement de l'enveloppe en fonction des paramètres [Trigger \[p.51\]](#) (ex : Loop vs. One-Shot).
- **Polarity** : paramètre la Motion Envelope pour qu'elle envoie des données *unipolaires* (valeurs au-dessus de 0) ou *bipolaires* (valeurs positives et négatives).



Ce bouton n'est disponible que pour les modules Filter et Drive.

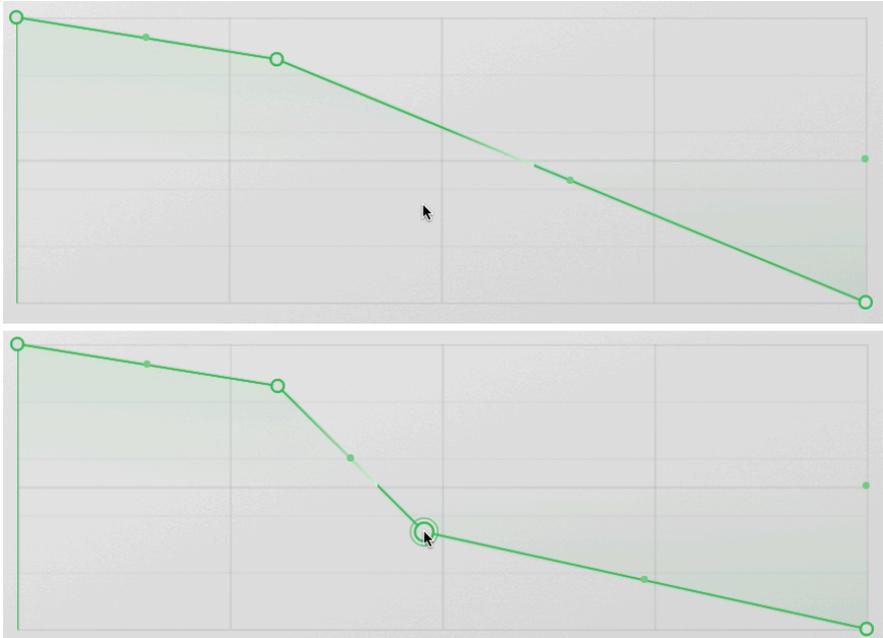
- **Smooth** : vous permet de sélectionner un temps de lissage pour les changements de pente entre les points de l'enveloppe, afin d'éviter les clics. La plage s'étend de 0 à 4 000 ms, avec une valeur par défaut de 2 ms.
- **Grid** : définit les divisions horizontales et verticales de la [Grille \[p.47\]](#).
- **Snap** : cliquer sur l'icône aimant active le mode [Snap \[p.47\]](#) pour l'édition de l'enveloppe.

5.1.2. Création d'une Motion Enveloppe basique avec des points et des lignes

Une Motion Enveloppe est composée d'un ou de plusieurs *points* d'enveloppe reliés par des *lignes* droites ou courbes. Ils apparaissent sur un affichage qu'on appelle **Grid** (grille).

5.1.2.1. Créer un point

Pour créer un nouveau point, cliquez n'importe où dans la grille. Un point est placé à l'endroit où vous cliquez, et les points de part et d'autre de celui-ci sont reliés à ce dernier par de nouvelles lignes.



Ajouter des points sur la Motion Enveloppe

Dans les captures d'écran ci-dessus, un clic à l'endroit où pointe le curseur dans l'image du haut crée le nouveau point que l'on voit dans l'image du bas. Facile !

5.1.2.2. Déplacer un point

Passez le curseur de votre souris sur un point pour le sélectionner (il sera entouré d'un anneau), puis cliquez dessus et faites-le glisser pour le déplacer. Lorsqu'il est déplacé, le point est affiché en une seule couleur et non pas comme un cercle ouvert.



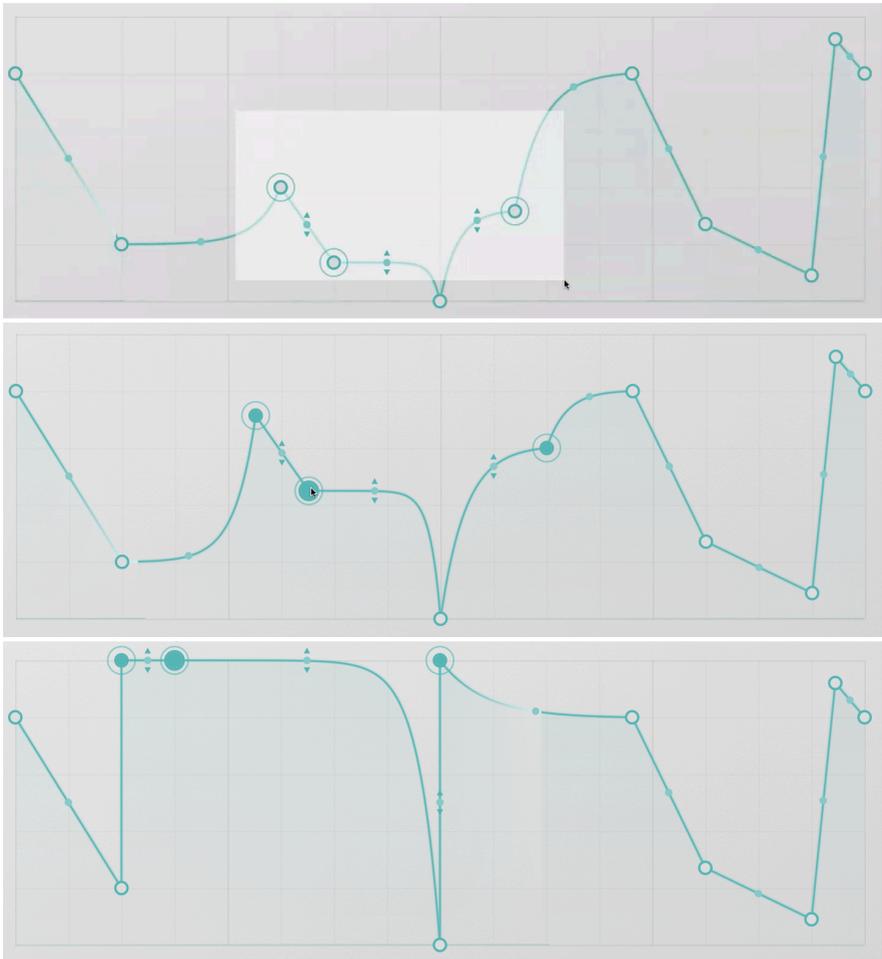
Les points ont un ordre chronologique précis de gauche à droite. Vous ne pouvez pas déplacer un point plus tôt ou plus tard que les points adjacents à droite et à gauche.

5.1.2.3. Supprimer un point

Pour supprimer un point existant, sélectionnez-le en passant votre curseur dessus puis double-cliquez. Sinon, vous pouvez faire un clic droit dessus et sélectionner **Delete Point** sur la fenêtre qui s'affiche.

Les deux points de chaque côté du point supprimé seront automatiquement connectés par une nouvelle ligne.

5.1.2.4. Sélectionner et déplacer plusieurs points



Sélectionner et déplacer plusieurs points

Parfois, il peut être intéressant de déplacer une série de points en même temps. Pour ce faire, Ctrl/CMD-cliquez et faites glisser sur une série de points avec lesquels vous voulez travailler ; tous les points sélectionnés seront entourés d'un anneau.

Cliquez sur l'un des points sélectionnés et faites-le glisser : tous les autres points et les lignes qui les relient vont se déplacer en fonction. Sachez que les positions relatives des points seront modifiées afin de les maintenir à l'intérieur de la grille et dans les limites des deux points situés de part et d'autre.

Dans les captures d'écran ci-dessus, le point situé à l'extérieur de la sélection originale ne bouge pas, même si les autres points sont déplacés plus loin. Lorsque le curseur est déplacé vers le haut de la grille, les points « s'aplatissent » contre la limite supérieure.

Les points restent sélectionnés jusqu'à ce que vous cliquiez ailleurs sur la grille, en dehors de ces points. Cela les désélectionnera tous, mais ne créera pas de nouveau point.

Si vous double-cliquez sur l'un des points sélectionnés, vous supprimerez ce point mais les autres ne seront pas affectés. Pour supprimer tous les points sélectionnés en une seule fois, faites un clic droit sur l'un d'entre eux et choisissez **Delete Selected Points** dans la fenêtre contextuelle qui s'affiche.

5.1.2.5. Grid et Snap

Les réglages de la grille (Grid) déterminent le nombre de divisions verticales et horizontales affichées sur la grille. La modification de ces réglages n'a aucune influence sur la lecture d'une Motion Envelope.

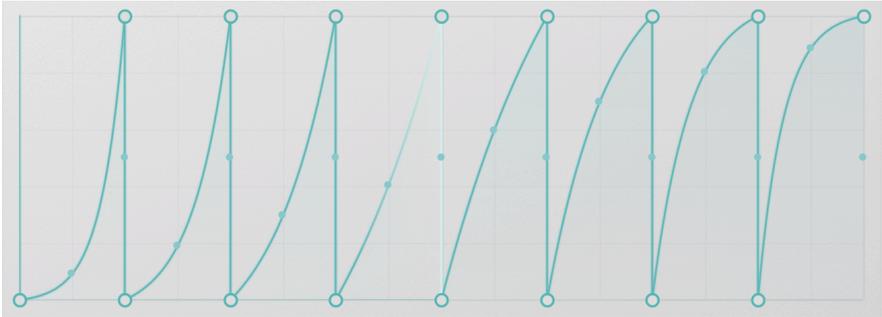
La grille peut toutefois vous aider à définir des points temporels précis. En cliquant sur l'icône aimant (Snap), chaque point que vous déplacez sera légèrement « aimanté » pour sauter à la ligne de grille la plus proche. Ceci peut accélérer considérablement la conception d'enveloppes complexes !



La touche Maj agit comme un interrupteur marche/arrêt momentané pour Snap. Si vous appuyez sur la touche Maj tout en faisant glisser des points, cela va activer Snap (s'il est désactivé) ou désactiver Snap (s'il est activé) jusqu'à ce que vous relâchiez la touche Maj.

Les réglages de la grille entrent aussi en jeu quand vous utilisez certains [Draw Modes \[p.48\]](#).

5.1.2.6. Tension



Rampes avec différentes valeurs de Tension

Les lignes entre les points ne doivent pas nécessairement être droites. Si vous passez votre souris sur le point au centre de chaque ligne, deux petites flèches apparaîtront au-dessus et en dessous du point. Cliquez dessus et faites-les glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier la *tension* (courbure) de cette ligne.

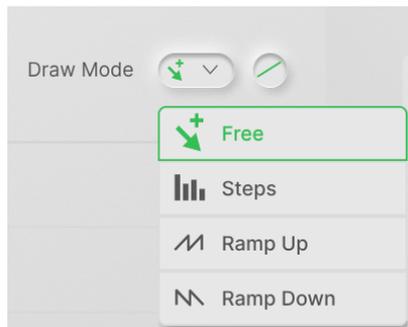
La quantité de tension sera limitée par la position des deux points reliés par la ligne. Vous ne pouvez pas faire glisser une ligne plus haut ou plus bas que l'un des points d'extrémité.



Si vous souhaitez créer un « creux » ou une « bosse » entre deux points, placez un nouveau point entre eux et déplacez-le au-dessus ou en dessous. Si vous supprimez un point, la ligne reliant les deux points situés de part et d'autre de celui-ci conservera la tension de la ligne qui précède le point supprimé (c'est-à-dire celle située à sa gauche).

5.1.3. Draw Mode

Les techniques décrites jusque-là concernant le dessin des Motion Envelopes sont utilisées en mode Free, le premier des quatre **Draw Modes** que vous pouvez sélectionner sur une fenêtre :

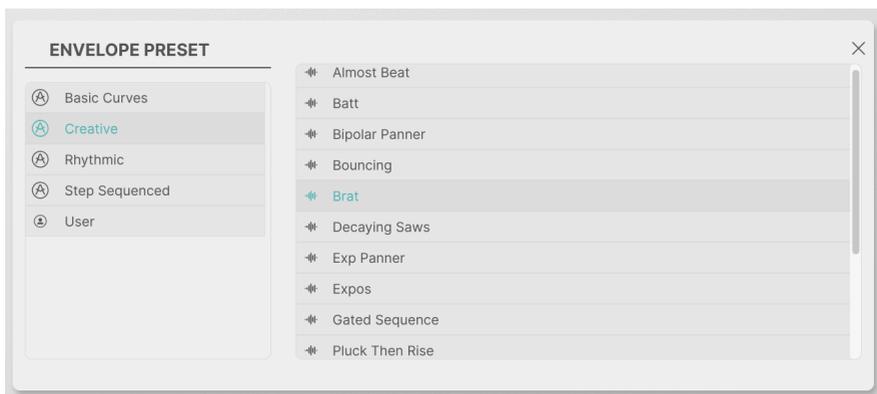


Les quatre modes Draw sont :

- **Free** : les points peuvent être placés et déplacés à votre guise.
- **Steps** : cliquer et faire glisser créera une série de pas plats de hauteur déterminée par le mouvement de la souris. La largeur de chaque pas est définie par le réglage Grid.
- **Ramp Up** : comme ci-dessus, mais à chaque pas une augmentation de zéro jusqu'à la position de la souris.
- **Ramp Down** : comme ci-dessus, mais à chaque pas diminution depuis la position de la souris jusqu'à zéro.

Ces modes sont parfaits pour créer rapidement des séries d'impulsions ou de montées, ou de chaînes de valeurs de type séquenceur pas à pas. Naturellement, chaque point et chaque ligne peut être affiné par la suite, dès que vous repassez en mode Free.

5.1.4. Envelope Presets

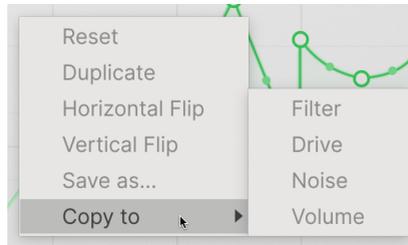


Il peut être très amusant de créer vos propres Motion Envelopes, mais parfois, vous aurez juste envie d'utiliser du déjà fait. Ou, vous avez peut-être créé une super Motion Envelope, que vous voulez enregistrer et utiliser dans un autre preset. C'est là que les **Envelope Presets** entrent en jeu.

Cliquez sur le nom coloré au-dessus de la grille pour ouvrir l'Envelope Preset Library. Elle contient une multitude de formes d'enveloppes préréglées utiles, dans quatre banques d'usine (Factory) : Basic Curves, Creative, Rhythmic et Step Sequenced. Une banque utilisateur (User) vous permet également d'enregistrer vos propres créations.

5.1.5. Enveloppe Functions

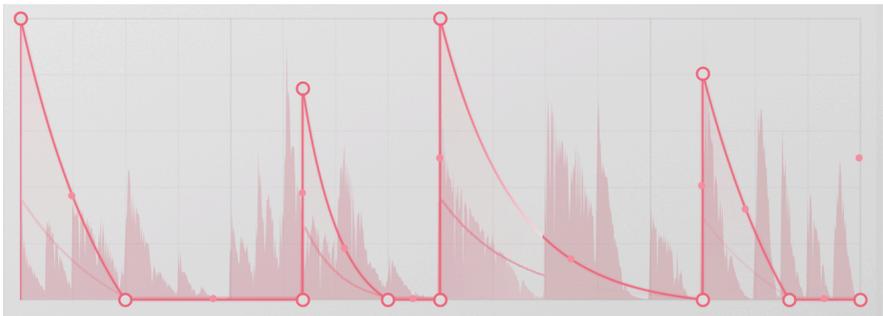
Faites un clic droit sur la grille, mais pas sur un point ni sur une ligne, et la fenêtre Enveloppe Functions va apparaître :



Elle fournit ces options utiles :

- **Reset** : réinitialise l'enveloppe en une ligne plate avec un seul point.
- **Duplicate** : reproduit l'enveloppe de la même façon que le bouton Duplicate (x2).
- **Horizontal Flip** : inverse l'enveloppe dans le temps.
- **Vertical Flip** : inverse l'enveloppe.
- **Save As...** : vous permet de sauvegarder l'enveloppe sous un nom de votre choix dans la banque de presets utilisateur (User).
- **Copy To** : vous permet de placer cette enveloppe dans l'un des autres modules de l'Audio Path dans le preset actuel.

5.1.6. Visualisation



La Motion Enveloppe a un visualiseur intégré pour vous donner des indications sur ce qu'il se passe. Il défile en même temps que l'enveloppe elle-même, affiche le volume de la forme d'onde audio par rapport au temps ainsi qu'une trace de l'évolution du signal de contrôle de sortie. La position de lecture actuelle est indiquée par une surbrillance blanche.

Vous pouvez ainsi savoir si l'enveloppe se déclenche correctement, si elle est surchargée, etc.

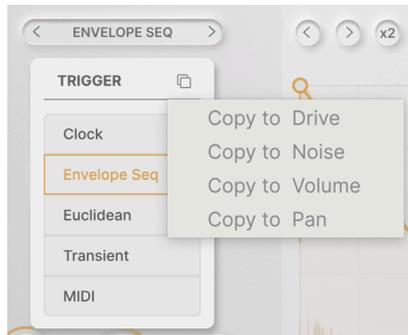
5.2. Trigger

La forme de la Motion Envelope n'est qu'une partie de l'histoire : il reste à savoir comment elle sera lue. Alors qu'il serait possible de simplement régler une horloge et de faire suivre la Motion Envelope, Efx MOTIONS ajoute un certain nombre d'autres choix intrigants, grâce aux nombreuses facettes de la partie **Trigger**.

Trigger offre cinq moteurs de synchronisation différents pour la Motion Envelope, chacun interagissant avec elle d'une manière unique :

- **Clock**
- **Envelope Sequencer**
- **Euclidean Sequencer**
- **Transient control**
- **MIDI**

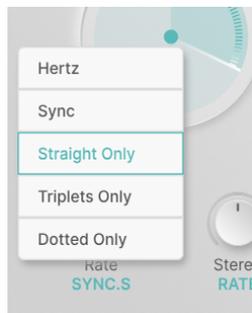
Le menu contextuel pour choisir le moteur Trigger présente aussi une icône Copie (deux carrés superposés) qui vous permet de copier les réglages actuels sur un autre module de l'Audio Path.



5.2.1. Rate et Stereo

Les deux contrôles communs aux cinq moteurs Trigger sont : **Rate** qui définit la base de temps pour le moteur et donc pour la Motion Envelope ; **Stereo Offset** qui élargit le son en modifiant le comportement de la Motion Envelope sur les canaux gauche et droit.

Cliquez sous le potentiomètre Rate pour ouvrir ce menu de sync :



Hertz se réfère à un temps non synchronisé et s'étend de 0,025 Hz à 50 Hz. **Sync** va de 24 Bars (mesures) à 1/32 triplet (triolet de triples croches). Le menu permet de faire défiler toutes les options de synchronisation ou de les filtrer par valeurs binaires, triolets ou pointées.

Il existe deux types de Stereo Offset (décalage stéréo), chacun impliquant l'ajout de minuscules différences entre le traitement du signal sur les côtés gauche et droit du signal. Lorsqu'il est réglé sur **Rate**, l'effet est produit en introduisant des changements dans la fréquence de l'horloge ; lorsqu'il est réglé sur **Phase**, l'effet utilise plutôt un décalage de phase entre les deux horloges.

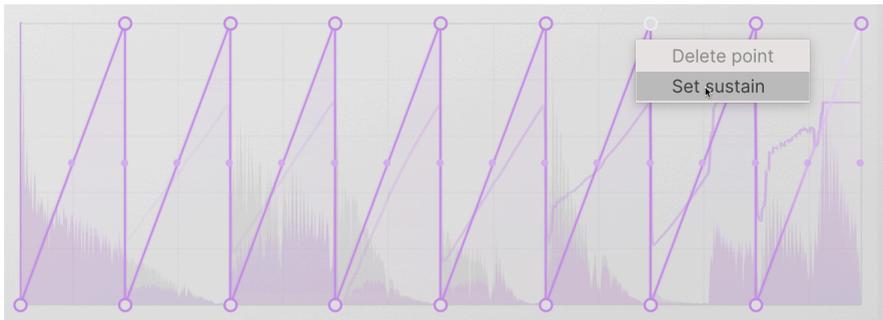


Il n'y a pas de bon ou de mauvais choix ici ; ils produisent des effets subtilement différents et celui qui fonctionne le mieux dépend de l'application et de vos oreilles. N'ayez pas peur de faire des essais !

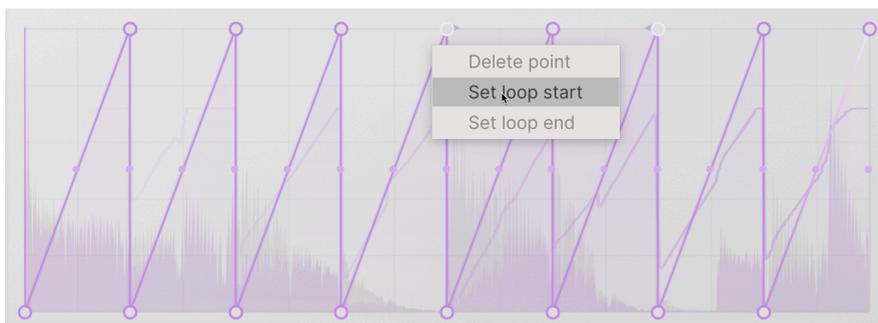
5.2.2. Motion Mode

Chaque moteur proposera des options différentes pour le Motion Mode, qui détermine la façon dont l'enveloppe est déclenchée/redéclenchée.

- **Loop** : une fois que le DAW est démarré, l'enveloppe boucle en fonction du paramètre Rate. Elle reste synchronisée et peut être redéclenchée en fonction des conditions de déclenchement.
- **One-Shot** : le déclencheur (Trigger) a pour effet de faire jouer l'enveloppe une fois et de s'arrêter.
- **Envelope** : un point de l'enveloppe peut être désigné comme point de Sustain, où l'enveloppe se maintient jusqu'à ce que le signal de gate qui l'a déclenchée soit passé. Pour définir un point de Sustain, faites un clic droit sur le point et sélectionnez **Set Sustain** sur le menu contextuel. Le point de Sustain va s'afficher en blanc :



- **Envelope Loop** : similaire au mode Envelope, sauf que l'enveloppe a des points de début (Loop Start) et de fin de boucle (Loop End) désignés. Vous les choisissez en faisant un clic droit et en sélectionnant **Set Loop Start** ou **Set Loop End** sur le menu contextuel. Les points de début et de fin de boucle s'affichent en blanc, avec de petits drapeaux triangulaires pour indiquer la portion de l'enveloppe qui contient la boucle :



Vous pouvez aussi déplacer les points de la boucle une fois qu'ils ont été placés en faisant glisser les drapeaux eux-mêmes.

5.2.3. Clock



Le premier moteur de déclenchement (Trigger) et le plus simple est Clock. Il n'a pas de contrôles spécifiques en dehors des potentiomètres habituels Rate et Stereo, et son mode Motion est réglé sur Loop par défaut.

Clock est à utiliser lorsqu'une Motion Envelope doit servir de simple LFO multi-segments sans fioritures.

5.2.4. Enveloppe Seq

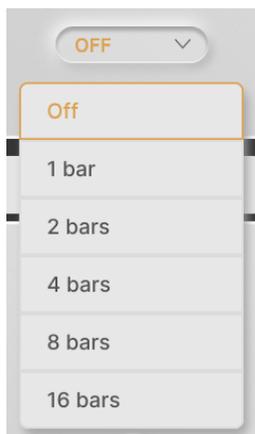


L'Enveloppe Sequencer est un séquenceur « Trance Gate » où chaque pas a sa propre longueur de gate, permettant à la Motion Envelope d'être redéclenchée en une multitude de rythmes intéressants.

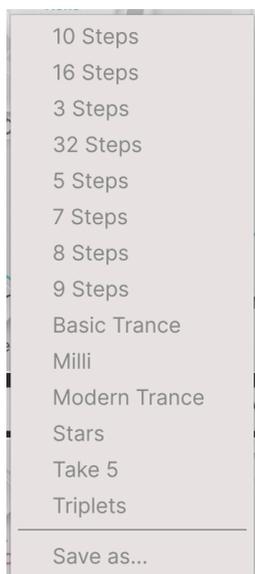
- **Rotate Left** : fait tourner la séquence dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (un temps particulier tombe plus tôt)
- **x2** : duplique la séquence (double vitesse) jusqu'au nombre maximum de pas.
- **Rotate Right** : fait tourner la séquence dans le sens des aiguilles d'une montre (un temps particulier tombe plus tard)
- **Length** : détermine le nombre de pas discrets dans une séquence complète, de 2 à 32. Les longueurs des pas seront différentes pour créer des rythmes divers.
- **Gate** : définit la longueur du gate, le pourcentage de chaque pas sur lequel le gate est activé. La longueur du gate va de 1 % à 100 % de la longueur du pas.
 - En mode Enveloppe, l'enveloppe va se mettre en pause au point de sustain jusqu'à la fin du gate, puis se redéclenche au début du pas suivant.
 - En mode Enveloppe Loop, la Motion Envelope va boucler entre les points de début (Start) et de fin (End) jusqu'à ce que le gate se termine.
- **Reset** : réinitialise la séquence au début après un certain nombre de mesures (1, 2, 4, 8, 16) si vous le souhaitez.



Ceci fonctionne très bien avec les longueurs (Length) inhabituelles (ex : 5 ou 11), comme moyen de « revenir au point de départ » de manière prévisible.



5.2.4.1. Envelope Seq Presets



Pour vous lancer avec l'Envelope Sequencer, Efx MOTIONS est doté d'une bibliothèque de patterns de gate habituels et inhabituels. Ils constituent un très bon point de départ pour vos propres explorations. Les flèches gauche et droite de chaque côté du bouton Sequencer vous permettent de parcourir les presets.

5.2.4.2. Modifier une séquence d'enveloppe



Il est simple de créer ses propres rythmes. Commencez avec un pattern de la bibliothèque de Presets, modifiez le paramètre Length, puis activez et désactivez plusieurs pas en cliquant dessus.

Un pas coloré va se déclencher, contrairement à un pas grisé. Le pas en cours de jeu est indiqué par une teinte plus sombre. Le pas sur lequel vous passez votre curseur devient blanc. Les pas dont la longueur dépasse 1 vont arrêter l'enveloppe au point de Sustain jusqu'à ce que le pas se termine.

5.2.5. Euclidean



L'Euclidean Sequencer est une variante intéressante du séquençage de gate. Il possède presque les mêmes contrôles que l'Envelope Sequencer, mais plutôt que de s'appuyer sur des patterns avec des pas de gate plus longs et plus courts, il place des déclencheurs selon le principe de **densité** (Density).

Lorsque vous augmentez la densité d'une séquence euclidienne, les points de déclenchement sont progressivement comblés jusqu'à ce qu'ils soient tous remplis. Le séquenceur essaie de placer les points le plus loin possible les uns des autres tout en les maintenant sur la grille de synchronisation, ce qui permet d'obtenir des patterns au caractère unique.

Dans l'exemple suivant, la longueur (Length) de la séquence est de 8. Au fur et à mesure qu'on augmente Density, les différents points du cercle sont remplis jusqu'à ce qu'il y ait un déclencheur dans les 8 positions.



Comme vous pouvez l'imaginer, lorsque Length est augmenté (jusqu'à 32 maximum) les choses peuvent devenir très intéressantes !

5.2.6. Transient



Le moteur Transient écoute le signal audio d'entrée et l'analyse pour détecter les *transitoires*, c'est-à-dire les attaques des notes ou des sons. L'affichage défilant montre les transitoires sous forme de points au-dessus de l'audio. Le seuil de détection est affiché sous forme de ligne blanche.

Le moteur Transient présente des contrôles de **Threshold** et **Sensitivity** pour vous aider à choisir le bon nombre de déclencheurs, ainsi qu'un interrupteur **In/Ext** qui écoute soit le signal audio lui-même, soit l'audio d'un autre canal de DAW.

Les contrôles uniques comprennent un filtre passe-bande horizontal pour isoler la partie du spectre de fréquences où vous recherchez des transitoires, et un bouton **Drive Solo** (l'icône casque dans l'affichage défilant) qui isole l'entrée telle que filtrée par le détecteur de transitoires afin que vous puissiez l'écouter seul.

5.2.7. MIDI



Le dernier moteur Trigger se sert de notes MIDI pour redéclencher la Motion Enveloppe. En utilisant des données Note On et Note Off ainsi que des commandes Start et Stop, le moteur MIDI est le seul doté des quatre Motion Modes disponibles : Loop, One-Shot, Envelope et Envelope Loop.

Puisque la méthode diffère selon les plateformes, veuillez consulter le manuel de votre DAW pour savoir comment router des données MIDI au canal audio contenant Efx MOTIONS.

5.3. Dynamics



Dynamics est un *suiveur d'enveloppe* : un module qui crée un signal de contrôle basé sur l'amplitude d'un signal audio entrant. Il vous permet de créer des patches qui répondent dynamiquement aux changements de volume, comme dans le cas d'un jeu de guitare plus agressif ou de notes accentuées dans une boucle de boîte à rythmes.

L'affichage défilant montre l'audio actuellement utilisé pour déclencher le suiveur d'enveloppe. La forme d'onde avec une ligne fine représente l'audio lui-même et la forme d'onde avec une ligne plus épaisse représente le signal de contrôle étant généré.

Le paramètre **Input** montre la quantité d'augmentation de gain appliquée au signal d'entrée. Nous avons jusqu'à 24 dB de gain disponible ici.

 Notez qu'il s'agit d'un gain appliqué à l'entrée du circuit de détection, ce qui permet d'obtenir des résultats utiles avec des signaux plus faibles. Il n'ajoute pas de gain directement à l'audio !

Les autres contrôles sont :

- **Threshold** : définit le niveau de signal auquel le suiveur d'enveloppe est déclenché. Sa plage est comprise entre -50 et 0 dB. Le réglage Threshold actuel est visible sous forme de ligne blanche horizontale sur l'affichage défilant.
- **Attack** : détermine le temps écoulé entre le signal audio franchissant le seuil et le signal de contrôle étant généré. Dans des conditions inhabituelles, vous pourriez vouloir retarder la réaction d'un contrôle d'une quantité importante, c'est pourquoi l'Attack oscille entre 0 et 1 000 ms. Cependant, en règle générale, la valeur est réglée aussi rapidement que possible : la valeur par défaut est de 5 microsecondes !
- **Release** : détermine le temps qui s'écoule entre le moment où le signal audio repasse sous le seuil et celui où le signal de contrôle est arrêté. Cela peut entraîner un comportement plus doux lorsque l'audio est « bruyant » et qu'il dépasse le seuil rapidement. La plage est de 5 ms à 10 secondes, avec un réglage par défaut de 150 ms.
- **In/Ext** : alterne entre le déclenchement du générateur d'enveloppe avec le signal d'entrée audio lui-même, ou un signal audio externe provenant d'un autre canal de votre DAW. Cette technique, connue sous le nom de *sidechaining* ou *keying*, peut être très utile pour lier le son d'un instrument à la dynamique d'un autre.

 Le sidechaining est une pratique courante dans les studios d'enregistrement. Un exemple classique consiste à envoyer le son de la grosse caisse dans l'entrée sidechain d'un compresseur qui traite le son de la guitare basse, ce qui permet de lier étroitement les deux sons dans le temps.

6. MODULATION

Modulation signifie « changement ». C'est un terme emprunté à la conception des synthétiseurs, qui décrit comment les éléments d'un son peuvent être contrôlés automatiquement, donnant effectivement au joueur un nombre infini de « mains » pour tourner les potentiomètres et appuyer sur les boutons de différentes façons. Comme une grande partie d'Efx MOTIONS repose sur ce type d'automatisation, le plugin est fourni avec de nombreuses options de modulation qui dépassent celles du Motion Editor.

Dans ce chapitre, nous verrons comment configurer les routages de modulation dans Efx MOTIONS et comment les utiliser quand vous faites de la musique.

Ensuite, nous cliquerons sur le bouton *Advanced* et examinerons les cinq sources de modulation : les deux *Macros* et les trois *Modulators*.

6.1. Les bases

Chaque modulation a une *source* et une *destination*. Si l'on considère la modulation comme le fait de « tourner automatiquement un potentiomètre », alors la source est ce qui le fait tourner et la destination est le potentiomètre qui est tourné.

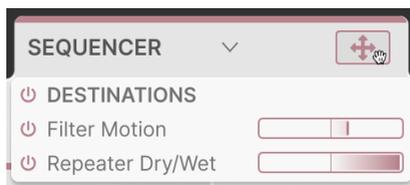
Une source et une destination constituent un *routage* de modulation. La quantité de contrôle que la source exerce sur la destination est ce qu'on appelle la *profondeur* (depth) ou la *quantité* (amount) de modulation.

6.1.1. Assigner une modulation

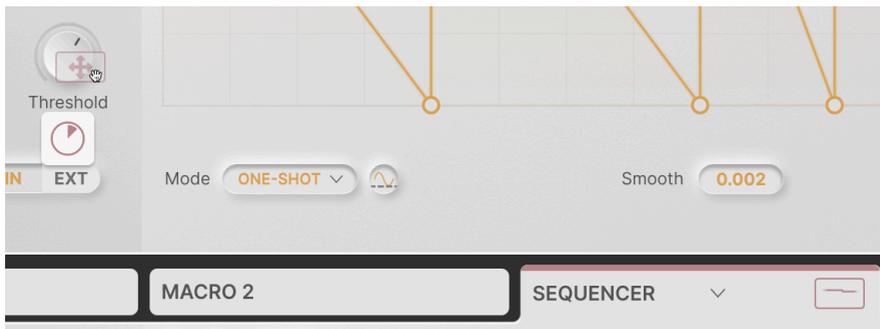
Comme les onglets associés à chaque module dans l'Audio Path, chaque *Modulator* et *Macro* a un onglet qui affiche son nom et une ligne dynamique (dite **traceur** de Modulation) qui représente le signal en cours de génération.

Tant que le bouton *Advanced* est activé, les cinq onglets et leurs traceurs sont toujours visibles, peu importe l'onglet sélectionné. C'est intentionnel, car les traceurs permettent d'assigner de nouvelles modulations.

Passez votre souris sur le traceur correspondant à la source dont vous voulez vous servir : dans cet exemple, le *Sequencer Modulator*. Le curseur se change en main et le traceur en icône carrée avec une croix à quatre flèches :



Cliquez dessus et faites-la glisser vers le contrôle (qui peut être un potentiomètre, un curseur horizontal, etc.) que vous voulez pour destination, et déposez-la ici.



C'est aussi simple que cela !

i Si vous passez le curseur de la souris sur une destination modulable, un bouton contextuel va apparaître juste en dessous. Si vous ne voyez pas ce bouton, c'est que le contrôle sur lequel vous passez votre souris n'est pas modulable. Heureusement, ces derniers ne sont pas nombreux !

6.1.2. Examiner des modulations à la destination

Une fois le routage établi, vous pouvez l'examiner en passant le curseur de votre souris sur le contrôle. Un bouton contextuel apparaît et affiche la quantité de modulation actuellement définie.

Si aucun bouton n'apparaît, c'est qu'aucune modulation n'a encore été assignée à ce contrôle. Si plus d'une source de modulation a été assignée à la même destination, elles apparaîtront toutes sous la forme d'une série de boutons.

Sans cliquer, déplacez votre souris depuis le contrôle vers le bouton qui convient. Une infobulle vous indique la source concernée et la quantité actuelle.

Des codes couleur identifient le type de source correspondant aux boutons de modulation : bleu clair pour les Macros, marron pour un Sequencer, vert pour une Fonction, violet pour Random et bleu foncé pour l'Envelope Follower. Ils sont bipolaires, 0 étant au centre, les quantités de modulation négatives à gauche, positives à droite.

Dans cet exemple (qui est un excès de modulation !), Macro 1 est réglée sur une petite quantité négative, Macro 2 est proche de 0, Sequencer 1 est largement positif, Fonction 2 est entièrement négative et l'Envelope Follower est entièrement positif.

Lorsque vous passez votre curseur sur un bouton contextuel de modulation, l'anneau autour du potentiomètre affichera la quantité de modulation dans la couleur adaptée. De même, dans le cas d'un curseur horizontal, celui-ci affichera la quantité de modulation sous la forme d'une ligne de gauche à droite, dans la couleur qui convient.

6.1.2.1. Comment identifier les sources ?

Il est parfois possible qu'un preset ait deux voire trois boutons de la même couleur. Il y a deux Macros (bleu clair) et si un preset utilise trois modulateurs de Fonction, ils seront tous verts. Alors comment savoir quelle source va avec quel bouton ?

C'est facile ! En passant le curseur de votre souris sur un bouton en particulier, l'onglet de la source qui convient va afficher une case colorée autour de son traceur et les autres traceurs vont disparaître. Une infobulle va aussi afficher les informations propres à cette source.

6.1.3. Modifier des quantités de modulation à la destination

Après avoir sélectionné un bouton contextuel, vous pouvez cliquer dessus et faire glisser pour en modifier la valeur. Faites un clic droit et faites glisser pour modifier la quantité de modulation avec précision. Double-cliquez pour régler sa quantité à 0. Quand vous avez terminé, déplacez votre souris, et la fenêtre contextuelle disparaîtra.



Régler un bouton sur 0 le retire complètement une fois que vous éloignez votre souris du contrôle.

6.1.4. Examiner des modulations et modifier des quantités à la source

Pour voir les destinations actuellement contrôlées par un Modulateur, passez votre souris sur son traceur comme si vous étiez sur le point d'assigner une nouvelle modulation. En plus de l'icône à quatre flèches croisées et du curseur de main, un menu déroulant va apparaître. Il contient une liste de tous les routages de modulation actuels pour cette source :



Sur la capture d'écran ci-dessus, vous verrez que le potentiomètre Threshold (où nous avons ajouté la modulation au début de ce chapitre) est entouré d'un anneau de la couleur qui convient et affiche la quantité de modulation. De plus, bien que cela ne soit pas visible sur l'image ci-dessus, les deux autres destinations sont indiquées par des points colorés qui remplacent leurs traceurs. Cela vous aide à repérer vos destinations.

Chaque routage dans la liste de sources est doté d'une icône Power permettant de le désactiver. Il y a aussi une icône globale pour désactiver les modulations de la source pour toutes les destinations à la fois. Elles vous donnent la possibilité d'entendre rapidement l'effet de la désactivation d'une modulation, sans devoir réellement supprimer le routage.

Chaque routage comporte une barre d'affichage bipolaire horizontale de la quantité, avec les valeurs négatives à gauche et les valeurs positives à droite. Comme pour le réglage des quantités à la destination, vous pouvez cliquer et faire glisser pour modifier la quantité, faire un clic droit et faire glisser pour un réglage fin, ou double-cliquer pour un réglage à 0. Contrairement à la dérivation (bypass) de la modulation à l'aide de l'icône power, le routage est ici supprimé lorsque vous éloignez la souris.

i Nous avons deux façons d'afficher les modulations, et ce pour une bonne raison. Étant donné qu'une destination ne peut pas avoir plus de cinq sources, le bouton contextuel condense de nombreuses informations dans un espace très réduit, de façon à ne pas masquer les contrôles à proximité. Une source, en revanche, peut avoir de nombreuses destinations ; la liste déroulante des barres de modulation peut donc être aussi longue que nécessaire pour les afficher toutes.

6.2. Macros



Les deux potentiomètres **Macro** en haut à gauche du plugin peuvent être configurés pour contrôler plusieurs paramètres à la fois, chacun avec une polarité et une échelle différentes. Ils vous permettent de « tourner » plusieurs potentiomètres en même temps, chacun en une quantité et dans un sens différents, en une seule rotation de potentiomètre.

i Par défaut, les potentiomètres portent les noms MACRO 1 et MACRO 2, mais vous pouvez double-cliquer sur un nom de Macro pour le modifier comme vous le souhaitez.

6.2.1. Assigner, examiner et ajuster des routages de Macro

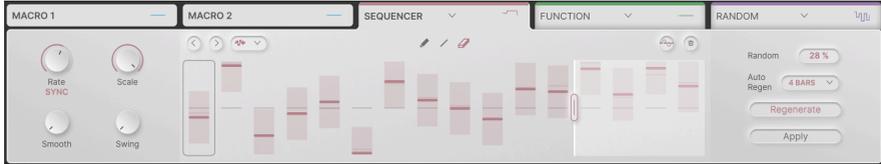
Bien que les « onglets » de Macros sur le panneau avancé ne fassent pas apparaître de panneaux de contrôle, ils fonctionnent exactement de la même manière que les onglets des autres Modulateurs. Cliquez sur le « traceur » d'une macro (il n'est pas animé, bien sûr) et faites glisser/déposez pour assigner le potentiomètre Macro à n'importe quelle destination.

Les routages de Macros apparaissent sous forme de boutons bleu clair dans la fenêtre de modulation d'une destination, et passer votre curseur sur le « traceur » d'une Macro fait apparaître un menu d'assignations et de quantités actuelles qui peuvent être ajustées, dérivées ou supprimées.

6.3. Modulators

Les trois Modulators sont des sources flexibles qui peuvent être utilisées partout où vous avez besoin d'un type de contrôle particulier. Chacun d'entre eux peut être assigné à l'un des quatre types disponibles, en cliquant sur la flèche vers le bas de son onglet pour faire apparaître un menu de sélection.

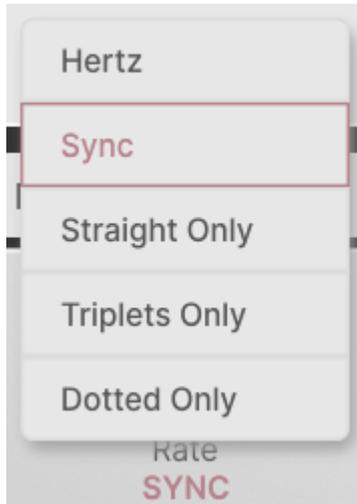
6.3.1. Sequencer



Il s'agit d'un séquenceur pas à pas facile à utiliser qui génère des changements de valeurs échelonnés de différentes façons.

Les paramètres globaux comprennent :

- **Rate** : contrôle la vitesse du pas. Varie entre 0,1 et 20 Hz (Hertz) ou d'un triolet de 1/32 (triple croche) à 1 mesure pointée (Sync). Le menu contextuel vous permet de définir une division de Sync à l'aide du potentiomètre Rate, ou de limiter la plage des valeurs binaires, triplets ou pointées.



- **Scale** : détermine la force globale du signal de modulation envoyé aux destinations. C'est une sorte de « contrôle de volume » facilement ajustable pour la séquence.
- **Smooth** : adoucit les transitions entre les pas pour des effets plus progressifs.
- **Swing** : définit la quantité de swing de 50 % (aucun swing) à 75 % (swing maximal).

6.3.1.1. Contrôles des pas



Le Sequencer peut contenir 16 pas maximum. Tout comme Beat Repeat, il est possible de raccourcir la séquence en faisant glisser la poignée située tout à droite pour couvrir un ou plusieurs pas. Ces réglages de pas restent intacts, même s'ils ne sont pas déclenchés dans le cadre d'une boucle.

Le comportement des pas est défini par des contrôles situés sur le bord supérieur des pas de la séquence :

- **< et >** : décalent des pas de la séquence d'une position vers l'arrière ou vers l'avant.



- **Playback Mode** : ce menu déroulant vous permet de sélectionner l'ordre de lecture des pas. Les options incluent Forward (avant), Backward (arrière), Back & Forth (avant et arrière) et Random (aléatoire).



- **Draw Mode** : définit la façon dont le curseur dessine les valeurs de pas.
 - **Crayon** : cliquez et faites glisser pour dessiner directement des valeurs de pas.
 - **Ligne** : cliquez et faites glisser à travers la séquence ; tous les pas entre l'endroit où vous avez cliqué la première fois et l'endroit où se trouve maintenant le curseur seront disposés sur une ligne. Déplacez le curseur pour modifier la pente de la ligne et relâchez la souris pour régler les valeurs.
 - **Gomme** : cliquez sur un pas pour le réinitialiser à 0.



*Bouton Polarity,
unipolaire vs bipolaire*

- **Polarity** : paramètre la séquence pour qu'elle envoie des données *unipolaires* (toutes les valeurs au-dessus de 0) ou *bipolaires* (valeurs positives et négatives).
- **Poubelle** : cliquez sur l'icône poubelle pour réinitialiser toutes les valeurs de pas à 0.

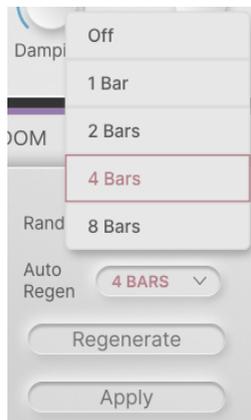
6.3.1.2. Randomisation



Les pas du séquenceur avant et après avoir ajouté de la Randomisation

Il est possible d'ajouter de la variation à la séquence en insérant un caractère aléatoire à chaque pas. Cliquez sur le paramètre **Random** et faites-le glisser pour déterminer la quantité de variation qui sera appliquée.

Comme indiqué ci-dessus, l'ajout d'un caractère aléatoire transforme une valeur de pas définie en une plage de valeurs possibles avec la valeur définie au centre. La valeur réelle du pas est représentée par une ligne plus fine quelque part dans la zone.



Bien entendu, si un ensemble aléatoire de variations ne change jamais, il n'est pas vraiment aléatoire, n'est-ce pas ? C'est à cela que sert le bouton **Regenerate** : il force tous les pas à générer un nouvel ensemble de valeurs aléatoires. **Auto Regen** peut « appuyer sur le bouton Regenerate pour vous » toutes les 1, 2, 4 ou 8 mesures via une fenêtre contextuelle.

Supposons que vous ayez fait des tests avec la randomisation jusqu'à ce que vous entendiez un ensemble de valeurs à retenir. Il suffit de cliquer sur le bouton **Apply** pour déplacer de façon permanente les réglages de pas vers ces valeurs, de sorte qu'ils seront conservés si vous ramenez Random à O.

6.3.2. Fonction



Le Function Modulator est une [Motion Envelope \[p.42\]](#) que vous pouvez router vers la destination de votre choix. Étant donné toutes les possibilités géniales offertes par la Motion Envelope, il peut être intéressant d'en avoir jusqu'à trois et de pouvoir les assigner à chaque Preset !

Les fonctionnalités de la Function sont presque identiques à celles de la Motion Envelope, mais il y a quelques petites différences.

- **Rate** a une plage plus large : de 0,025 Hz à 50 Hz, ou d'un triolet de 1/32 (triple croche) à un maximum de 24 mesures.
- Il y a un potentiomètre **Scale** pour ajuster la quantité globale de modulation de la Function plutôt qu'un potentiomètre **Stereo**.
- Le seul Draw Mode est Free.
- Il y a un bouton **S-Curve**, mais pas de durée de **Smooth** réglable.
- L'emplacement de certains contrôles est différent, même s'ils fonctionnent de la même manière.

Plus important encore, le seul mode [Trigger \[p.51\]](#) intégré à la Function est Click. Cependant, avec la fenêtre **Retrig Source**, vous avez la possibilité d'emprunter la configuration de déclenchement (Trigger) de l'une des Motion Envelopes des modules de l'Audio Path. Dans la capture d'écran ci-dessus, le module Volume fournit les informations de déclenchement de la Function.

De cette façon, vous pouvez utiliser un Séq Euclidien ou d'Enveloppe, etc. pour piloter la Function. Le bouton **Mode** vous permet de redéclencher la Function en mode Loop ou One-Shot.

6.3.3. Random



Il existe de nombreuses applications où l'ajout d'un peu de variation aléatoire peut pimenter un son. Le Random Modulator est conçu pour vous aider à le faire facilement. Il dispose d'une plage de fréquence beaucoup plus large que les autres modulateurs, ce qui lui permet de générer des signaux de contrôle de « bruit » dans la gamme audio.

Les paramètres globaux comprennent :

- **Rate** : contrôle la vitesse des changements de niveau par paliers. Varie entre 0,05 Hz et 200 Hz (Hertz) ou d'un triolet de 1/32 (triple croche) à 24 mesures (Sync). Le menu contextuel vous permet de définir une division de Sync à l'aide du potentiomètre Rate, ou de limiter la plage des valeurs binaires, triolets ou pointées.
- **Scale** : détermine la force globale du signal de modulation envoyé aux destinations. C'est une sorte de « contrôle de volume » facilement ajustable pour la séquence.
- **Smooth** : adoucit les transitions entre les pas pour des effets plus progressifs. Cela se reflète dans la forme d'onde de l'affichage dynamique.
- **Polarity** : règle la fonction Random pour qu'elle envoie des données *unipolaires* (toutes les valeurs au-dessus de 0) ou *bipolaires* (valeurs positives et négatives).
- **Retrig Source** : comme avec la Fonction, le Random Modulator peut se servir de sa propre horloge interne ou se redéclencher à partir de l'un des cinq déclencheurs (Trigger) de l'Audio Path.

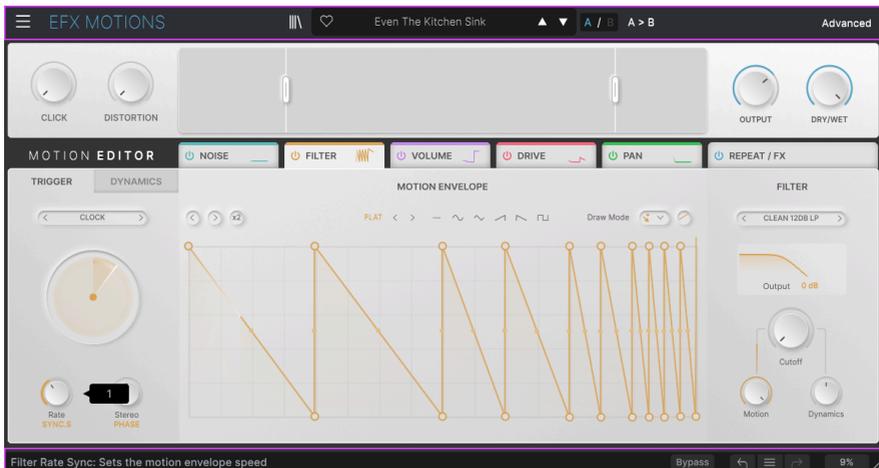
6.3.4. Envelope Follower



À l'instar de la Fonction qui imite la combinaison Motion Envelope/Trigger, l'Envelope Follower vous permet de moduler avec [Dynamics \[p.58\]](#).

Ses contrôles et fonctions sont identiques à celles de la section Dynamics du Motion Editor : Input Gain, Threshold, Attack, Release et déclenchement interne/externe (In/Ext). Le seul ajout est un potentiomètre **Scale** pour un réglage rapide du niveau de contrôle global, comme dans les autres modulateurs.

7. BARRES D'OUTILS



Les barres d'outils au-dessus et en dessous de la zone de contrôle principale d'Efx MOTIONS contiennent un certain nombre de fonctions importantes en ce qui a trait à la sélection des presets, à l'intendance et à d'autres réglages utilitaires.

La barre d'outils supérieure comprend :

- Le [menu principal \[p.70\]](#)
- Le panneau de nom des Presets et le [navigateur de Presets \[p.79\]](#)
- Les options de changement et de copie pour les [réglages A et B \[p.75\]](#)
- Le bouton pour ouvrir les fonctionnalités [avancées \[p.75\]](#).

La barre d'outils inférieure comprend :

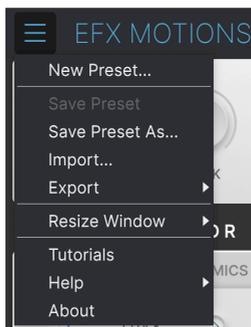
- La [zone de description des paramètres \[p.76\]](#)
- Le [bouton Bypass \[p.76\]](#)
- [Undo, Redo et History \[p.77\]](#)
- L'[indicateur de CPU \[p.78\]](#) et les fonctions [Panic \[p.78\]](#)
- Une [poignée au coin \[p.78\]](#) pour redimensionner la fenêtre du plugin

7.1. Barre d'outils supérieure

Commençons par décrire la barre d'outils supérieure de gauche à droite.



7.1.1. Menu Principal



En cliquant sur l'icône avec les trois lignes horizontales dans le coin supérieur gauche de la barre d'outils, vous ouvrez le menu principal, un menu déroulant vous permettant d'accéder à un certain nombre de fonctions utiles à la gestion des presets.

7.1.1.1. New Preset

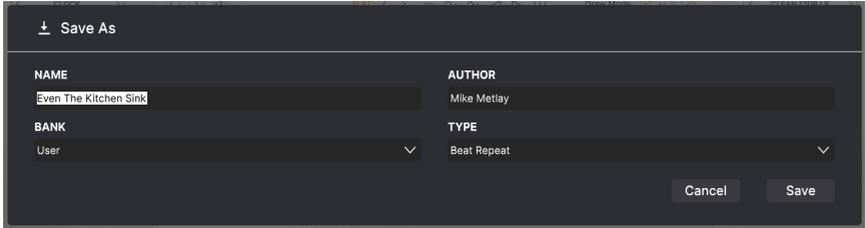
Crée un nouveau preset avec les réglages par défaut pour tous les paramètres.

7.1.1.2. Save Preset

Écrase le preset actuel avec les changements que vous y avez apportés. Ceci s'applique uniquement aux presets utilisateur (User Presets) ; cette option est grisée pour les presets d'usine (Factory Presets).

7.1.1.3. Save Preset As...

Cette option enregistre les réglages actuels d'Efx MOTIONS sous un nouveau nom de preset. Cliquer sur cette option révèle une fenêtre dans laquelle vous pouvez renommer votre preset et ajouter des informations plus précises le concernant :



 Les champs Bank, Author et Type sont utiles lorsque vous cherchez des presets dans le [navigateur de presets \[p.82\]](#).

7.1.1.4. Import...

Cette commande vous permet d'importer un fichier de preset ou une banque complète depuis votre ordinateur. Elle ouvre une fenêtre de navigation sur le système d'exploitation de votre ordinateur et va vous permettre de trouver les fichiers qui conviennent.

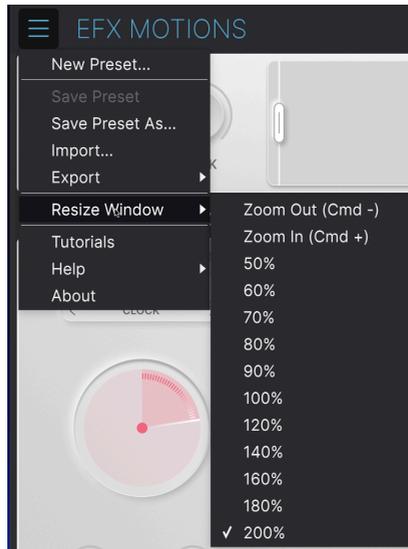
7.1.1.5. Export...

Vous pouvez exporter vos presets vers votre ordinateur de deux façons : en tant que preset unique, ou en tant que banque. Dans les deux cas, une boîte de dialogue au niveau local s'ouvre et vous donne la possibilité de définir où enregistrer le(s) fichier(s). Les Presets et les Banks individuels peuvent être suivis de l'extension .CLSX.



- **Export Preset...** : exporter un preset unique est utile pour le partager avec un autre utilisateur. Le preset exporté peut être réimporté ailleurs en utilisant l'option **Import** depuis le menu.
- **Export Bank** : cette option exporte une banque complète de presets, ce qui est utile pour garder différentes versions de presets ou les partager. Les banques enregistrées peuvent être réimportées ailleurs en utilisant l'option **Import** depuis le menu.

7.1.1.6. Resize Window

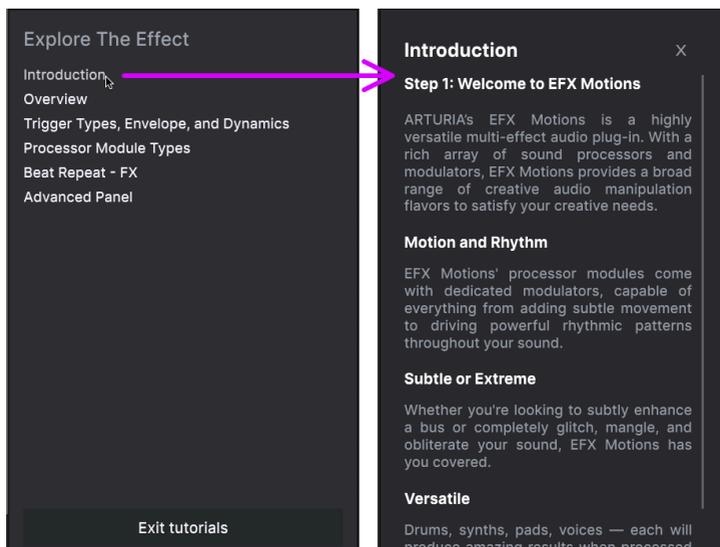


Efx MOTIONS peut être redimensionné de 50 % à 200 % de sa taille par défaut (100 %) sans artefacts visuels. Sur un écran de taille limitée comme un ordinateur portable, vous pouvez vouloir réduire la taille de l'affichage afin qu'il n'occupe pas toute la fenêtre de travail. Sur un écran plus grand ou secondaire, vous pouvez augmenter sa taille pour obtenir un meilleur aperçu des contrôles et graphiques.

Cette opération peut également être effectuée à l'aide de raccourcis clavier : chaque fois que vous appuyez sur CTRL- (Windows) ou CMD- (macOS), la fenêtre se réduira d'un cran et chaque fois que vous appuyez sur CTRL+ (Windows) ou CMD+ (macOS), la fenêtre va s'agrandir d'un cran.

En plus, vous pouvez cliquer sur-faire glisser la [poignée de redimensionnement \[p.78\]](#) à droite de la barre d'outils inférieure pour modifier la taille de la fenêtre d'Efx MOTIONS.

7.1.1.7. Tutorials



Cliquez sur le nom d'un tutorial (affiché à gauche) pour ouvrir le chapitre concerné (à droite)

Efx MOTIONS est fourni avec des tutoriels interactifs qui vous guident à travers les différentes fonctionnalités du plugin. En cliquant sur cette option, vous ouvrez un panneau sur la droite de la fenêtre dans lequel apparaissent les tutoriels. Choisissez-en un pour accéder à des descriptions étape par étape qui mettent en évidence les contrôles pertinents et vous guident tout au long du processus.

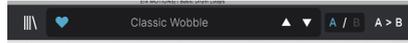
7.1.1.8. Help

Obtenez de l'aide en cliquant sur les liens vers ce manuel utilisateur et les FAQ sur le site internet d'Arturia. Vous aurez besoin d'une connexion internet pour accéder à ces pages.

7.1.1.9. About

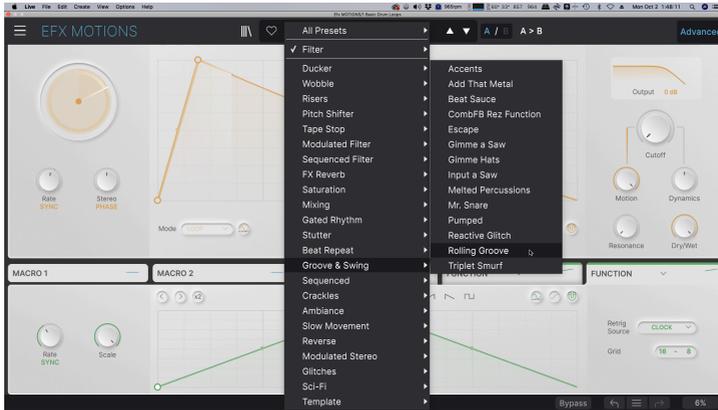
C'est ici que vous visualisez la version du logiciel ainsi que la liste de ses développeurs. Cliquez à nouveau n'importe où sur l'écran (en dehors de la fenêtre About mais dans le plugin) pour fermer cette fenêtre contextuelle.

7.1.2. Accès au navigateur de presets et panneau de nom



Le panneau de noms des Presets

En cliquant sur l'icône « bibliothèque » (|||), vous ouvrez le [navigateur de presets \[p.82\]](#) qui offre une myriade de façons de parcourir, trier et organiser les presets sur Efx MOTIONS.



En cliquant sur le nom du preset, vous ouvrez un menu déroulant permettant de sélectionner un preset en dehors du navigateur de presets, comme montré ci-dessus. Vous pouvez choisir d'afficher une liste de Presets classés par Type (comme ci-dessus) ou d'afficher tous les Presets en même temps.

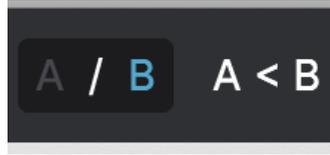
Tout ce que vous devez savoir sur la gestion des Presets se trouve dans le chapitre [Navigateur de presets \[p.79\]](#). L'utilisation des favoris y figure, et ces derniers sont marqués comme tels en cliquant sur l'icône cœur.

i Remarque : Un astérisque à côté du nom sur la fenêtre Nom de Preset (*) indique que vous avez édité un Preset.

7.1.3. Réglages doubles et copie



État du preset A actif avec possibilité de copier les réglages vers B



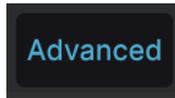
État du preset B actif avec possibilité de copier les réglages vers A

Chaque preset est en fait deux Presets en un ! Les boutons A et B vous permettent d'alterner entre deux ensembles de boutons complètement différents dans le panneau principal et dans le panneau Avancé. Ils sont enregistrés dans chaque preset.

Lorsque A est actif, cliquer sur **A > B** copiera les réglages de A vers B. Lorsque B est actif, cliquer sur **A < B** copiera les réglages de B vers A.

i ! Lorsque vous éditez des réglages dans un Preset et que vous fermez votre projet DAW sans enregistrer le Preset, les changements apportés seront mémorisés lorsque vous le rouvrez, mais ils seront rappelés dans l'emplacement A. Cela signifie que si vous éditez des réglages dans l'emplacement B et que vous fermez votre DAW sans les enregistrer, ces réglages vont déplacer ceux qui se trouvent dans l'emplacement A et lorsque vous rouvrez le projet : l'emplacement B sera vide. Enregistrez régulièrement !

7.1.4. Bouton Advanced



Dans le coin supérieur droit de la barre d'outils supérieure se trouve le **bouton Advanced**. Il ouvre un panneau de contrôles [Macro \[p.63\]](#) et [Modulation \[p.60\]](#) supplémentaires et vous donne accès à diverses fonctionnalités complémentaires dans les modules [Audio Path \[p.11\]](#) et le [Motion Editor \[p.42\]](#).

7.2. Barre d'outils inférieure



Barre d'outils inférieure, côté gauche

La barre d'outils inférieure de l'interface d'Efx MOTIONS peut être envisagée comme une moitié gauche et une moitié droite. La partie gauche correspond à l'affichage de la description du contrôle, tandis que la partie droite contient les boutons pour différentes fonctions utilitaires.

7.2.1. Descriptions des contrôles

Filter Cutoff: Controls the filter cutoff frequency

Cette description du contrôle apparaît quand vous passez la souris sur le potentiomètre Filter Cutoff

Manipulez ou passez votre curseur sur un potentiomètre, un bouton, une icône ou un autre contrôle et vous verrez apparaître une courte description de ce qu'il fait dans le coin inférieur gauche.

7.2.2. Fonctions utilitaires

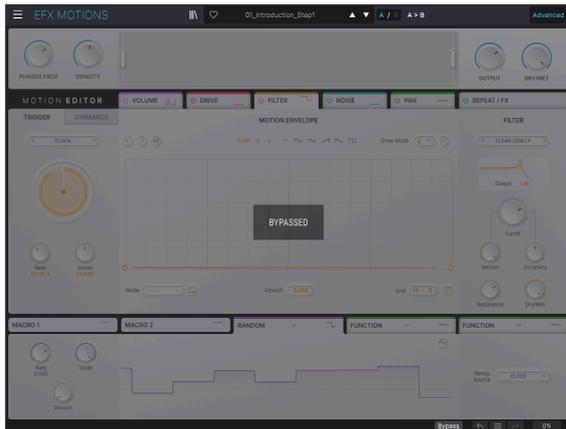
Bypass ↶ ≡ ↷ 10%

Les fonctions utilitaires sur le côté droit de la barre d'outils inférieure

Le coin inférieur droit de la fenêtre du plugin donne accès à des fonctions globales utiles.

7.2.2.1. Bypass

Le bouton **Bypass** dérive le plugin Efx MOTIONS dans son intégralité. Il est utile, pour effectuer des comparaisons rapides entre un signal non traité et un signal traité sans avoir à dériver le plugin au niveau du DAW. Quand il est en mode Bypass, la fenêtre du plugin ressemble à cela :



7.2.3. Undo/Redo et History

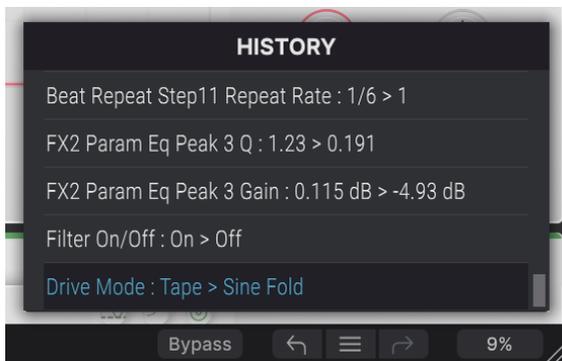
Lors de l'édition des paramètres d'un plugin, il arrive souvent que les réglages soient exagérés ou déréglés. Comment peut-on alors revenir au point de départ ? Comme tous les plugins Arturia, Efx MOTIONS offre des fonctions complètes d'annulation (Undo), de restauration (Redo) et d'historique (History) afin que vous puissiez toujours revenir en arrière en toute sécurité.

Utilisez les flèches gauche (**Undo**) et droite (**Redo**) pour avancer ou reculer d'un mouvement de contrôle à la fois.

Cliquez sur la flèche gauche pour revenir à l'état précédant le dernier changement effectué. Vous pouvez cliquer plusieurs fois pour revenir à plusieurs éditions en arrière.

Cliquez sur la flèche de droite pour restaurer la dernière édition que vous avez annulée. Si vous en avez annulé plusieurs, vous pouvez cliquer plusieurs fois sur la flèche pour restaurer ces modifications dans l'ordre.

7.2.3.1. History



Cliquez sur l'icône centrale avec les trois lignes pour ouvrir la fenêtre de l'historique, comme présentée ci-dessus. Elle fournit un récapitulatif étape par étape de chaque modification effectuée sur Efx MOTIONS. En cliquant sur une ligne de la liste, vous restaurez le plugin à l'état dans lequel il se trouvait lorsque vous avez fait cette modification.



Notez que les paramètres des contrôles A et B au sein d'un même preset ont des historiques de modification séparés.

7.2.4. Indicateur de CPU

Tout à fait à droite se trouve l'**indicateur de CPU**, qui affiche la charge globale qu'Efx MOTIONS impose à votre ordinateur. Comme cet outil ne concerne que ce plugin, il ne remplace pas les outils de mesure d'utilisation du CPU présents dans votre DAW.

7.2.4.1. Panic



Passer la souris sur l'indicateur de CPU donne accès à la fonction PANIC

Glissez votre souris au-dessus de l'indicateur de CPU et le mot **PANIC** va s'afficher. Cliquez dessus pour envoyer la commande All-Sounds-Off (Tous les sons coupés) qui coupe tous les sons traités par Efx MOTIONS. Ceci est une commande temporaire, donc le son reprendra si votre DAW est toujours en cours de lecture.

En cas de problème audio sérieux (par exemple, un effet de delay qui se trouve dans une boucle de feedback), arrêtez la lecture de votre DAW et désactivez le plugin correspondant.

7.2.5. Poignée de redimensionnement et Agrandissement de l'écran



La poignée de redimensionnement apparaît à côté de l'indicateur de CPU

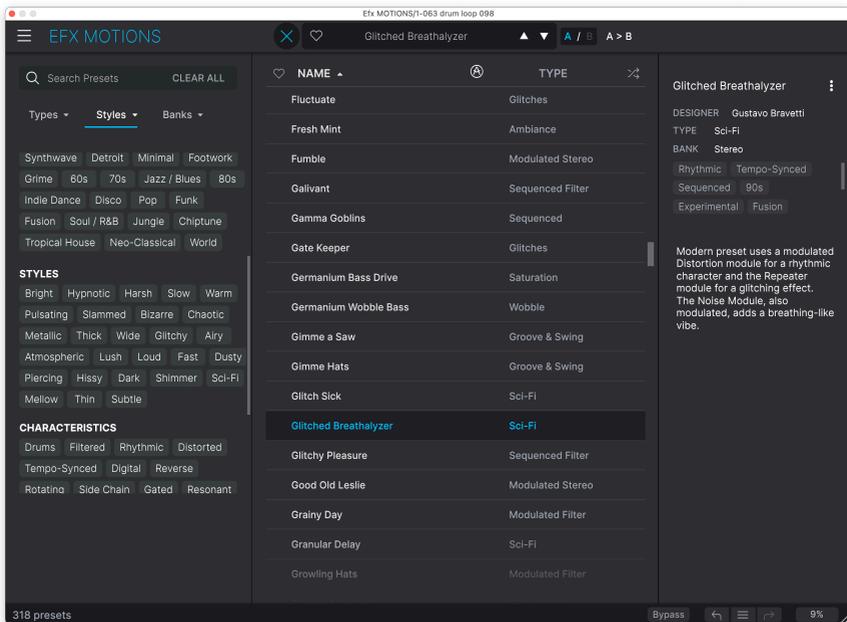


Cliquez sur l'icône Max View (les flèches bleues) pour réinitialiser la taille de la fenêtre

Saisissez et faites glisser les lignes diagonales à droite de l'indicateur de CPU pour redimensionner la fenêtre du plugin Efx MOTIONS. Ce raccourci permet de passer rapidement d'un incrément à l'autre dans le menu [Resize Window \[p.72\]](#). Lorsque vous relâchez la touche, la fenêtre du plugin s'adapte à l'incrément de taille le plus proche.

Parfois, vous verrez ce bouton avec deux flèches bleues en diagonale (le bouton Max View) au-dessus de la poignée de redimensionnement (Resize Handle). C'est le cas quand, pour une raison ou pour une autre, la taille de la fenêtre n'affiche pas tous les contrôles d'Efx MOTIONS. Cliquer dessus va rétablir l'affichage complet des contrôles ouverts.

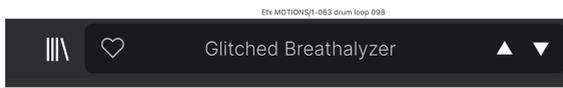
8. TRAVAILLER AVEC DES PRESETS



Efx MOTIONS vous permet de parcourir, de chercher et de sélectionner des presets depuis une interface de navigation dans le plugin. Vous pouvez également créer et enregistrer vos propres presets dans la Banque Utilisateur (User Bank). Bien sûr, l'état des paramètres du plugin (incluant le preset actuel) est automatiquement sauvegardé lorsque vous enregistrez votre projet DAW, afin que vous puissiez reprendre là où vous vous êtes arrêté.

Tout d'abord, nous allons examiner plus en détail les fonctions de Preset de la barre d'outils supérieure.

8.1. Fenêtre Nom de Preset



La fenêtre de nom en haut au milieu est toujours affichée, que vous soyez dans la vue principale ou bien dans le navigateur de presets. Elle affiche le nom du preset actuel et offre différentes façons de parcourir et de charger des presets. Pour rappel, une icône « cœur » remplie indique un preset « liké ».

8.1.1. Les flèches

Les flèches haut et bas à droite du nom du preset permettent de passer au preset suivant ou précédent. Ceci est limité aux résultats d'une recherche active, c'est-à-dire que les flèches navigueront uniquement à travers ces presets. Assurez-vous donc que les critères de recherche soient vides si vous voulez simplement faire le tour de tous les presets disponibles pour trouver quelque chose qui vous plaît.

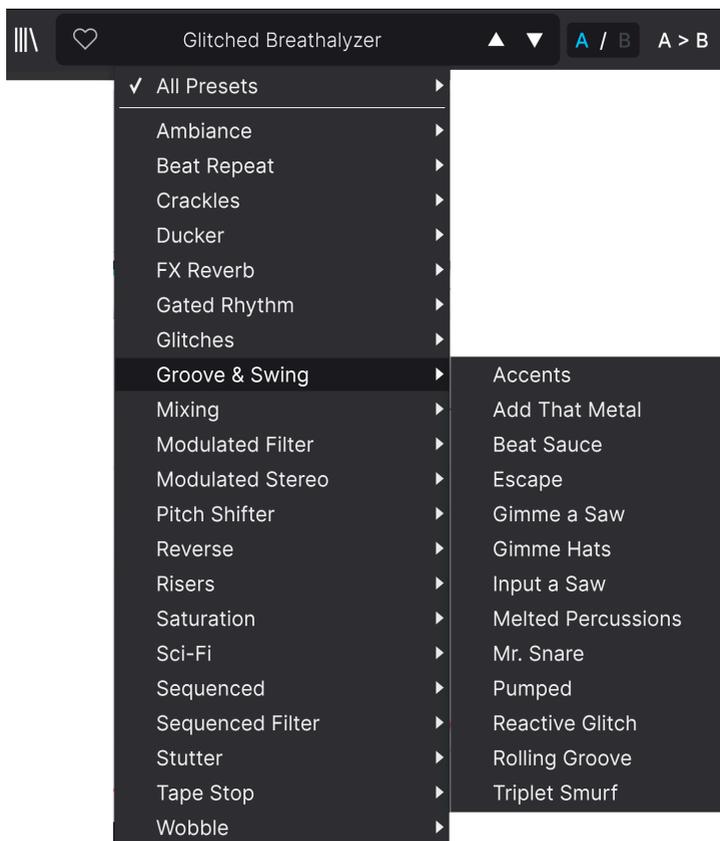
8.1.2. Quick Browser

Comme indiqué rapidement dans le chapitre précédent, vous pouvez cliquer sur le nom du preset au milieu de la barre d'outils supérieure pour ouvrir un menu déroulant « navigateur rapide » pour les presets. La première option de ce menu s'appelle All Presets. Elle ouvre un sous-menu de chaque preset dans la banque actuelle :

Glitched Breathalyzer	Ita Kick Repeater	Divide Drums	Highs and Lows	Querty Player	Sweeper
✓ All Presets	2 Bars Riser	DV Phaser	Hot Bass Resonator	Rain Trigger	Swirl
	Slic3r	DnB Double	Huge Swirl	Raising Start	Swirling Machines
	8 Bar Bulder	Double Trouble	I Think	Random Resonances	Talking Sines
	808 Control	Drum Beat Mangle	Inner Trip	Reactive Glitch	Tap Oscilloscope Control
	808 Movement	DrB Guitar	Input & Saw	Reactive Texture	Tap Stop 2 Bars Long
		Drop the One	Insects Table	Reactive Tremolo	Tap Stop 2 Bars Short
	Ambience	Drum & Bass Repeat	Iron Bird	Reorganize	Tap Stop 4 Bars Long
	Beat Repeat	Acidic	Jankey Chorus	Repeat 8m	Tap Stop 4 Bars Short
	Crackles	Add That Metal	Jangle	Repeat After Me	Tap Stop 8 Bars Long
	Ducker	Alternated	Juice The 90s	Reso Rise	Tap Stop 8 Bars Short
	FX Reverb	Amen Please	Duck & Swirl	Resonant Steps	Teeter
	Gated Rhythm	Amerosaurus	Dynamic Distortion	Reverse Eight Note	The Big Wave
	Glitches	Arp Maker	EMM Multi-Smooth	Reverse Half Bar	The Hive
	Groove & Swing	Ascend	Electro Guitar	Reverse Mirror	Tight Synopses
	Mixing	Ascend	Env. Seq Sidechain	Reverse Quarter Note	Trapsie
	Modulated Filter	Auto Wah	Epic Octaveb	Reverse	Trance Gate 1
	Modulated Stereo	Autopan Trigger	Escape	Reverser	Trance Gate 2
	Pitch Shifter	Banding Vocals	Evangel	Reverberator	Trance Gate 3
	Reverse	Bad Boy	Escher Resonances	Rhythmic Exciter	Trance Gate 4
	Risers	Baile Balaz	Ethereal Texture	Riff On The Edge	Trance Gate 5
	Saturation	Basement Club	Eucledian Accents	Ringng Sweep	Trance Gate 6
	Scifi	Base Breaker	Eucledian House Triggers	Mad Taps	Trance Gate 6
	Sequenced	Base Groove Pump	Expedition	Magic Bottle	Trance Vocal
	Sequenced Filter	Base Reducer	External Transient Sidechain	Magic Pad	Transient Enhancer
	Sluter	Base Sidechain	Falling Up	Make It Full Of Stars	Transient Stress
	Tap Stop	Beach Waves	Fast Verc	Manicure	Transient Suaves
	Wobble	Beat Sauce	Feed Me Pad	Master Of Rings	Traverse
		Beil Shimmmy	Fifths And Octaves	Meander	Tremolo Pultation
		Bendy 3 in 4	FJ Terre Mashop	Megachorus	Tremolo TranceGlide
		Born In Dissonance	Fleeting Parner	Melted Percussions	Trillance Gate
		Box & Pump - Drums	Fluctuate	MIDI Triggered Sidechain	Triple Stage Maximizer
		Broken Half-Time	Fresh Mint	Modern Compression	TripleT Smurf
		Bubby Beats	Fumble	Mr. Snare	Tumble
		Camel Bazaar	Galvans	Magic Reverse	Turtl
		Capturing Glimmers	Gamma Goblins	Navigate	Twisted Wobble
		Chance Of Glitch	Gate Keeper	Neighbors Drill	Ultra Phase
		Circulate	Germanium Bass Drive	Neutralizer	Underlow
		Classic Wobble	Germanium Wobble Bass	Non-Eucledian Motions	Undulate
		Clean Bass & Transients	Gimme & Saw	Nuclear Blaster	Unstable Pan
		Clock Deep Sidechain	Gimme Hats	Octave Down	Unsynced Pad Enhancer
		Clock Short Sidechain	Glitch Slick	Octave Down (Half)	Very Normal Trance Gate
		Class Sidechain	Glitch Breathyalyzer	Octave Down And Drop	Vibrant Gates
		Commute	Glitchy Pleasure	One And A Two	Violent Drive
		Complementary	Good Old Leslie	Order Matters	Vocal Big & Uhnitrusive Verb
		Cortagious Laughter	Grainy Day	Over The Top Riser	Vocal Stutter
		Cotton Reflect	Grainy Dobby	Oversun	Waver
		Crack The Fizz	Growing Hats	Pad Liss It's 97	Wander
		Crunch Pattern	Gumpy Morning	Pad Maker	Washed Out Sweeps
		Crystal Echoes	Half-Time	Pad Texturiser	Waver
		Damp Centre Pan	Half-Time & Drop	Passive Aggressive	We Bitch Down
		Dance	Half-Time Se Quencer	Prank Walk	Weighted Snare Glitch
		Dark Gate	Half-Time Simple	Piano Motion	Wide Fragments
		Death Stranding	Half-Time Tape	Pitch Reps	Wide Half-Time
		Decelerating Reflections	Harmonizer	PiD	Windows Liker
		Deconstructor	Hat Rolls 1	Plunge	Wobble Decay
		Default	Hat Rolls 2	Polymeric	Wobbly Wobly
		Demo Filter	Hat Rolls 3	Polyrhythmic Tremolo	Wonky Bal
		Desert Run	Hat Rolls 4	Power Up	Worm Tape
		Destruction Hybrids	Hat Rolls 5	Precession	Wobble
		Deteriorate	Hat Rolls 6	Propel	Wow It Sings
		Diminished	Hat Rolls 7	Pumped	Write
		Dirty Pumped Glitch	Hat Rolls 8	Pumping Verb	Wubst
		Dirty Riser	Heavy 808	Quacko Bay	
		Diverge	High Pass Partout	Quiver	

Tous les presets

En dessous, on retrouve les options correspondant aux [Types \[p.83\]](#). Chacune d'entre elles ouvre un sous-menu de tous les presets de ce Type :



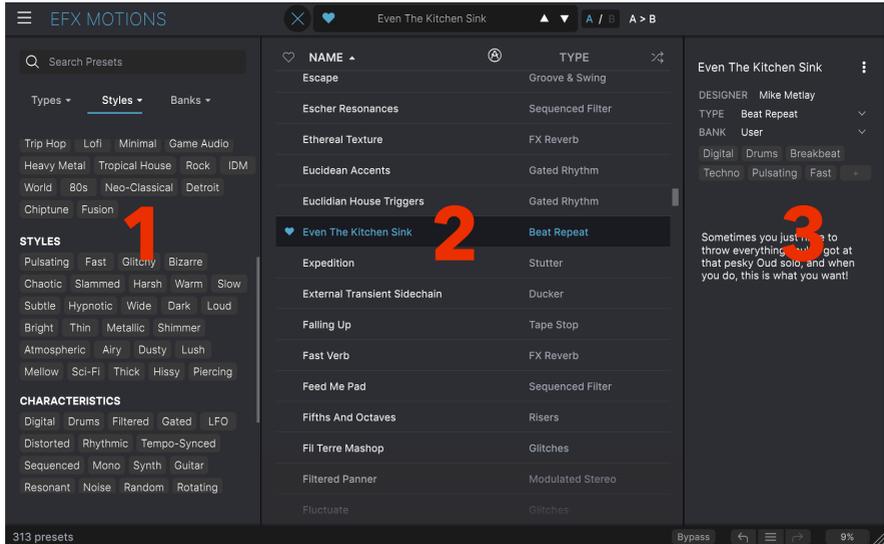
Sélectionner Modulation sur le menu déroulant affiche tous les Presets de ce type.

Au contraire des flèches haut et bas, le sous-menu All Presets est indépendant des critères de recherche : il affiche simplement tous les presets disponibles. De même pour le choix des Types en dessous de la ligne, qui incluent toujours tous les presets de ce Type.

8.2. Le navigateur de presets

Cliquez sur l'icône « bibliothèque » (III) de la barre d'outils supérieure pour accéder au Navigateur de Presets. Lorsqu'il est ouvert, l'icône se transforme en une grande croix qui vous servira à fermer le navigateur.

Les trois zones principales du navigateur sont les suivantes :

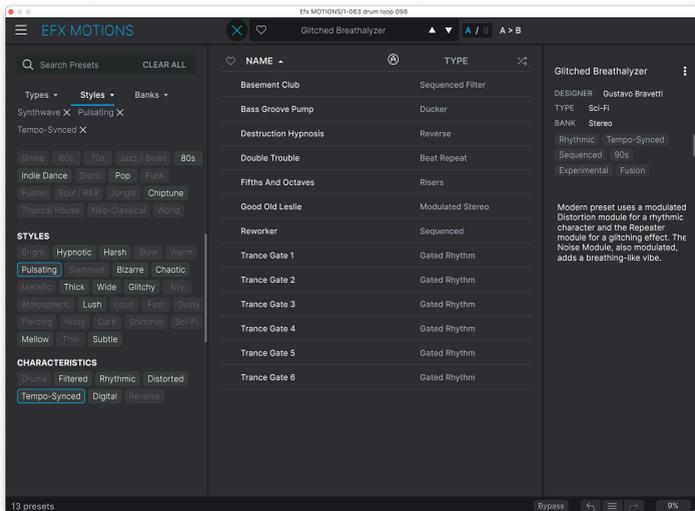


Número	Zone	Description
1.	Recherche [p.82]	Permet de chercher un preset en saisissant du texte avec des filtres pour le Type, le Style et la Banque.
2.	Panneau de résultats [p.86]	Affiche les résultats de la recherche, ou tous les presets si aucun critère de recherche n'est actif.
3.	Preset Info [p.88]	Affiche les détails sur le Preset ; permet d'éditer les détails pour les presets de la banque utilisateur (User Bank).

8.3. Rechercher des presets

Cliquez sur le champ de recherche en haut à gauche et entrez des termes de recherche. Le navigateur va filtrer votre recherche de deux façons : d'abord, en faisant correspondre les lettres du nom du preset. Puis, si votre terme de recherche est proche de celui d'un [Type ou Style \[p.83\]](#), il inclura aussi les résultats correspondant à ces tags.

Le panneau de résultats affichera tous les presets qui correspondent à votre recherche. Cliquez sur **CLEAR ALL** pour effacer les termes de votre recherche.

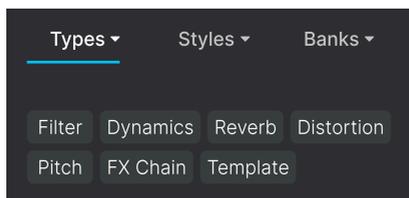


Filterer en saisissant le texte ("Leslie") dans le champ de recherche

8.3.1. Rechercher avec des tags

Il est possible de restreindre (et parfois d'étendre) votre recherche à l'aide de *tags* différents. Il existe deux types de tags : **Types** et **Styles**. Vous pouvez filtrer par l'un, l'autre ou les deux.

8.3.1.1. Types



Les Types sont des catégories d'effets audio : filtre, distorsion, modulation, etc. Quand la barre de recherche est vide, cliquez sur le menu déroulant **Types** pour ouvrir la liste des Types. Les Types incluent parfois des sous-types (surtout dans des plug-ins d'effets Arturia plus complexes) mais Efx MOTIONS reste relativement simple, donc Rotator est le premier Type que vous verrez.

Il est possible d'inverser l'ordre d'affichage des colonnes Name et Type en cliquant sur les boutons fléchés à droite de leurs titres.

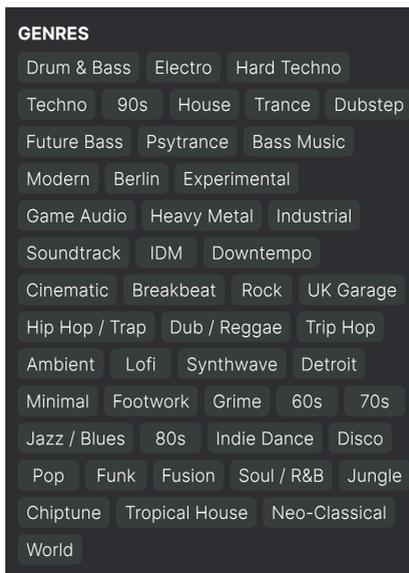


Vous pouvez spécifier le Type lorsque vous [enregistrez un Preset \[p.71\]](#). Ce Preset apparaîtra alors dans les recherches où ce Type est sélectionné.

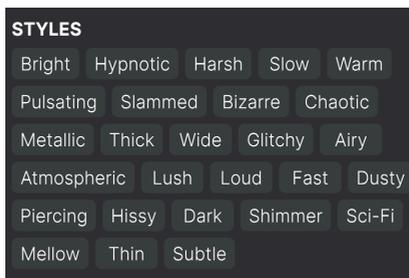
8.3.1.2. Styles

Les styles sont... Eh bien... Des styles. Cette zone, accessible par le bouton **Styles**, présente trois subdivisions supplémentaires :

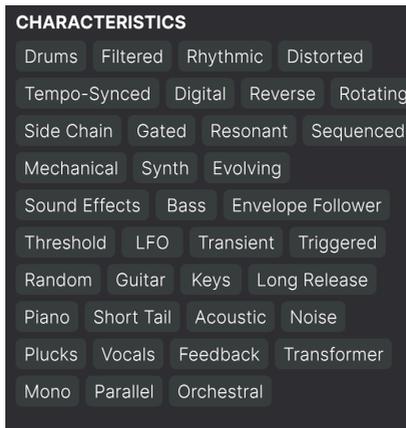
- *Genres* : genres musicaux identifiables tels que Ambient, Bass Music, Industrial, etc. :



- *Styles* : « caractère » général tel que Bizarre, Metallic, Slammed, etc. :



- *Characteristics* : qualités audio encore plus détaillées telles que Filtered, Resonant, Mechanical, Noise et d'autres :



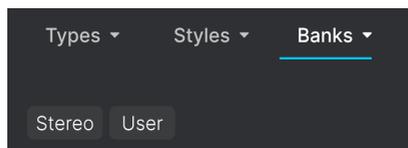
Cliquez sur l'un d'entre eux, et les résultats n'afficheront que les presets qui correspondent à ce tag. Notez que lorsque vous sélectionnez un tag, d'autres tags se grisent et ne sont plus disponibles. Ceci est dû au fait que le navigateur *réduit* votre recherche par le biais d'un processus d'élimination.



Désélectionnez un tag pour l'enlever et élargir la recherche sans avoir à recommencer depuis le début. Vous pouvez également enlever un tag en cliquant sur la X à droite de son texte, qui apparaît en haut.

Notez que vous pouvez rechercher par corps de texte, Types et Styles, ou les deux, avec la recherche qui se restreint à mesure que vous ajoutez des critères. En cliquant sur **CLEAR ALL** dans la barre de recherche, vous supprimez tous les filtres Types et Styles ainsi que toute entrée de texte.

8.3.2. Banks



À droite des menus déroulants **Types** et **Styles** se trouve le menu déroulant **Banks**, qui vous permet de rechercher (en utilisant toutes les techniques ci-dessus) à l'intérieur des banques d'usine (Factory) ou utilisateur (User).

8.4. Le panneau de résultats

NAME ▲	TYPE
♥ Glitched Breathalyzer a la MM	Sci-Fi
Glitchy Pleasure	Sequenced Filter
Good Old Leslie	Modulated Stereo
Grainy Day	Modulated Filter
Granular Delay	Sci-Fi
Growling Hats	Modulated Filter
Grumpy Morning	Sequenced
♥ Half-Time	Pitch Shifter
Half-Time & Drop	Pitch Shifter
Half-Time Se Quencer	Reverse
Half-Time Simple	Pitch Shifter
Half-Time Tape	Pitch Shifter
Harmonizer	Pitch Shifter
Hat Rolls 1	Beat Repeat

La zone centrale du navigateur affiche les résultats de la recherche ou simplement une liste de tous les presets de la banque si aucun critère de recherche n'est actif. Cliquez simplement sur un nom de preset pour le charger.

8.4.1. Trier les presets

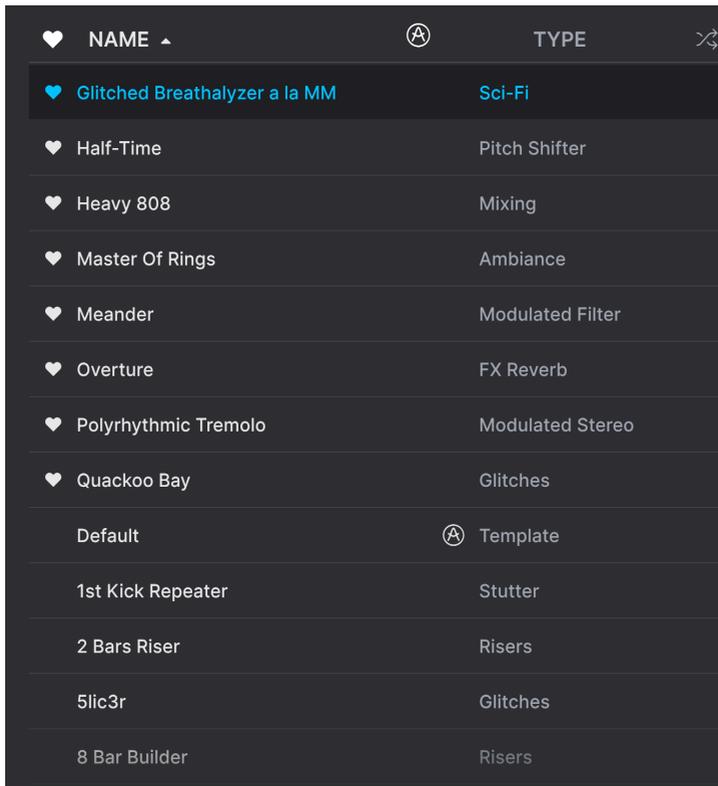
Cliquez sur l'en-tête **NAME** dans la première colonne de la liste de résultats pour trier les résultats dans l'ordre alphabétique croissant ou décroissant.

Cliquez sur l'en-tête **TYPE** dans la deuxième colonne pour faire de même avec Type.

8.4.2. Liker des presets

Au fur et à mesure que vous explorez et créez des presets, vous pouvez les marquer en tant que presets « Likés » en cliquant sur l'icône « cœur » à côté de leurs noms. (Cette icône apparaît aussi dans la [Fenêtre Nom de Preset \[p.79\]](#) de la barre d'outils supérieure.

Cliquer sur l'icône cœur fait remonter tous les presets « likés » dans la liste de résultats, comme affiché ici :

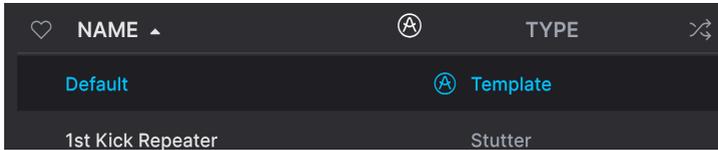


♥ NAME ▲	Ⓐ	TYPE	↻
♥ Glitched Breathalyzer a la MM		Sci-Fi	
♥ Half-Time		Pitch Shifter	
♥ Heavy 808		Mixing	
♥ Master Of Rings		Ambiance	
♥ Meander		Modulated Filter	
♥ Overture		FX Reverb	
♥ Polyrhythmic Tremolo		Modulated Stereo	
♥ Quackoo Bay		Glitches	
Default	Ⓐ	Template	
1st Kick Repeater		Stutter	
2 Bars Riser		Risers	
5lic3r		Glitches	
8 Bar Builder		Risers	

Une icône « cœur » remplie indique un preset « liké ». Une icône « cœur » avec le contour uniquement indique un preset qui n'a pas (encore) été « liké ». Cliquez à nouveau sur le cœur en haut de la liste pour restaurer celle-ci à son état précédent.

8.4.3. Presets d'usine

Les Presets accompagnés du logo Arturia sont des presets d'usine (Factory) qui, d'après nous, exposent efficacement les capacités d'Efx MOTIONS.



En cliquant sur l'icône Arturia en haut de la liste des résultats, tous les presets d'usine apparaissent en haut de la liste.

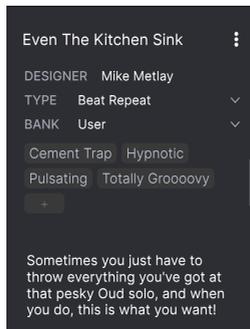
8.4.4. Bouton Aléatoire



Ce bouton réorganise aléatoirement la liste de presets. Parfois, cela peut aider à trouver le son que vous cherchez plus rapidement qu'en faisant défiler à travers la liste complète.

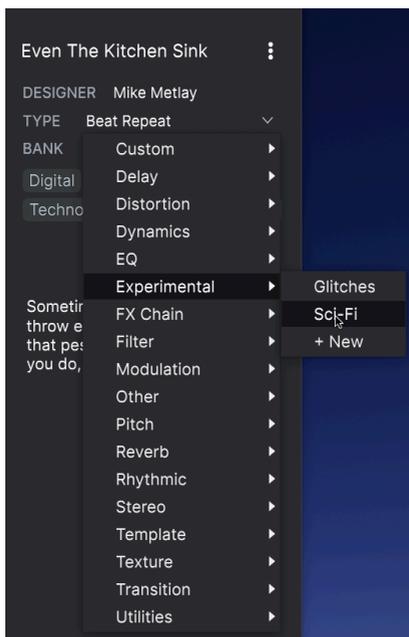
8.5. Partie Preset Info

Le côté droit de la fenêtre du navigateur comporte des informations spécifiques sur chaque preset.



Pour les presets de la banque utilisateur (User Bank), vous pouvez entrer et éditer les informations et elles seront sauvegardées en temps réel. Ceci inclut le designer (Author), le Type, tous les Tags de Style et même une description texte personnalisable en bas.

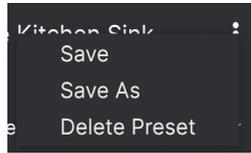
Pour effectuer les changements désirés, vous pouvez taper directement dans les champs de texte, ou utiliser l'un des menus déroulants pour changer la Banque ou le Type. Comme indiqué ici, vous pouvez aussi utiliser un menu hiérarchique pour sélectionner le Type ou même créer un nouveau Type ou sous-type.



i Les changements de Types et de Styles que vous effectuez ici sont répercutés dans les recherches. Par exemple, si vous supprimez le Tag de Style « Bright » puis enregistrez ce preset, il ne sera plus affiché dans les recherches de Presets « Bright ».

8.5.1. Menu rapide Preset Info

En cliquant sur l'icône avec les trois points verticaux, vous ouvrez un menu rapide permettant d'enregistrer, d'enregistrer sous et de supprimer un preset :



Pour les sons de la banque d'usine (Factory), seule l'option **Save As** est disponible.

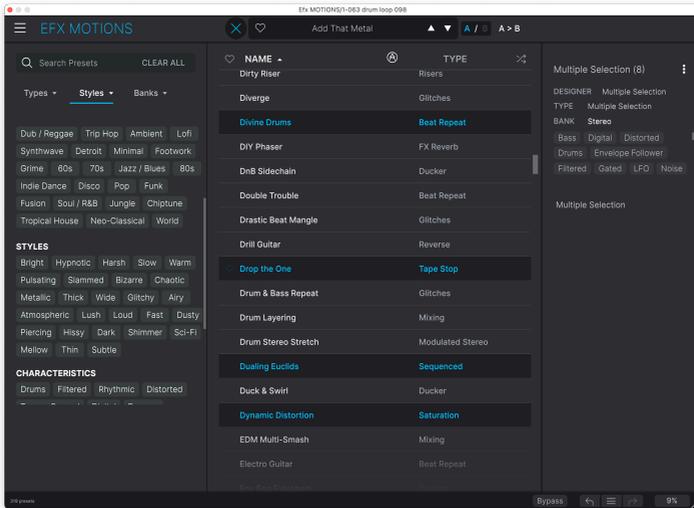
8.5.2. Edit Style

Vous pouvez aussi créer vos propres tags de Style afin de faciliter les recherches précises en fonction des critères qui vous importent le plus. Cliquer sur l'icône + de la liste de la fenêtre Preset Info ouvre la fenêtre Edit Style, sur laquelle vous pouvez créer autant de nouveaux tags que nécessaire :



8.5.3. Éditer les infos pour des presets multiples

Il est facile d'éditer des informations comme le Type, le Style, le nom du designer, et la description texte pour plusieurs presets à la fois. Maintenez simplement CMD (macOS) ou CTRL (Windows) puis cliquez sur les noms des presets que vous souhaitez éditer dans la liste des résultats. Enfin, entrez vos commentaires, changez la Banque ou le Type, etc. et enregistrez.



9. 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 Concedant, vous accorde (ci-après dénommé « Licencié ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du logiciel Efx MOTIONS (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 transférerez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce Contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

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

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

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

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

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

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

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