

MANUEL UTILISATEUR

_POLYBRUTE CONNECT

ARTURIA

_The sound explorers

Remerciements

DIRECTION

Frédéric Brun Kevin Molcard

DÉVELOPPEMENT

Alexandre Adam Kevin Molcard Mathieu Nocenti
Loris De Marco Timothée Behety

CONCEPTION

Sébastien Rochard Bruno Pillet Frédéric Brun
Thierry Chatelain Jonas Sellami

CONCEPTION SONORE

Jean-Michel Blanchet Euan Dickinson Olivier Grall Matt Pike
Victor Morello Michael Geyre Lilly Jordy
Clément Bastiat Simon Gallifet Kenny Larkin
Olivier Briand Boele Gerkes Tobias Menguser

TESTS

Arnaud Barbier Florian Marin Adrien Soyler
Germain Marzin Gaspard Coflin

TESTS BÊTA

Jason Cooper Jason Gibbins Are Leistad T.J. Trifeletti
Marco Correia Boele Gerkes Terry Marsden Børries Wendling
Jean-Marc Gendreau Randy Lee Davide Puxeddu

MANUEL

Stephen Fortner (Auteur) Vincent Le Hen Charlotte Métails Holger Steinbrink
Camille Dalemans Minoru Koike Gala Khalife Justin Trombley

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

Les informations présentes dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-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: 2.0.0

Revision date: 7 January 2022

Félicitations pour l'achat du PolyBrute et pour le téléchargement de PolyBrute Connect d'Arturia !

Le PolyBrute est le premier synthétiseur analogique polyphonique matériel Arturia, et sans doute le plus sophistiqué que nous ayons créé. Cet instrument analogique authentique est doté de six voix de polyphonie avec deux oscillateurs contrôlés en tension par voix, d'un filtre Arturia style Steiner-Parker unique, ainsi que d'un filtre « Ladder » tiré des synthés américains classiques. De plus, il est capable de Morpher entre deux sons totalement différents dans un seul preset, de séquencer pas à pas et d'éditer des motifs d'arpèges via le panneau interactif de la matrice, et bien plus encore.

Sur un plan personnel, en tant qu'ancien rédacteur en chef du magazine *Keyboard*, j'ai testé plus de synthétiseurs (nouveaux et classiques) que je ne peux me souvenir et je n'ai jamais rien vu qui ressemble au PolyBrute ou qui présente ses innombrables possibilités d'expression d'une manière aussi inimitable. Si vous avez déjà eu la chance de conduire une Citroën, vous savez que les concepteurs français font les choses à leur façon et vous donnent envie de renouveler l'expérience. Voilà en quoi le PolyBrute est différent, et sa sonorité est incroyable. Ce fut un immense privilège d'en utiliser un lors de la rédaction de ce manuel, mais aussi un défi, car je me perdais régulièrement en jouant du PolyBrute, au point de risquer de ne pas terminer ce document à temps !

PolyBrute Connect est un éditeur/bibliothécaire logiciel gratuit conçu pour améliorer votre utilisation du PolyBrute, et pour l'intégrer en douceur à votre flux de travail. Il fonctionne en mode autonome ou en tant que plug-in sur un DAW. Dans cette dernière application, vous pouvez séquencer et automatiser le PolyBrute à partir d'une piste d'instrument virtuel, comme s'il s'agissait d'un synthétiseur logiciel. PolyBrute Connect gère la communication bidirectionnelle et comble le fossé entre votre DAW et le synthétiseur de manière transparente. C'est aussi un outil inestimable pour les synthétistes qui travaillent à la conception sonore de films ou de musique expérimentale, pour les musiciens qui donnent des concerts le weekend et qui veulent constituer une banque de sons authentiques selon leur style de musique, et pour tous ceux qui se trouvent entre les deux.

Nous aborderons davantage de fonctionnalités au cours du chapitre suivant, justement intitulé [Bienvenue](#).

Informations de sécurité importantes

Spécifications susceptibles d'être modifiées :

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

IMPORTANT :

1. Le produit et son logiciel, lorsqu'utilisés avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peuvent produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte d'audition permanente. NE PAS faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable. En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.
2. Il est important que vous lisiez attentivement le manuel de sécurité inclus et que vous compreniez parfaitement les instructions.

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 de l'appareil. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant d'avoir recours à l'assistance.

Introduction

Merci d'avoir acheté le PolyBrute d'Arturia !

Cher Musicien,

Nous tenons à vous remercier personnellement d'avoir acheté le PolyBrute, une machine des plus ambitieuse et exigeante. Nous espérons que ce travail passionné, découlant deux décennies d'histoire, vous satisfera pleinement. Depuis notre tout premier produit Storm, un studio de production musicale virtuel complet avec des émulations de synthétiseurs classiques, nous nous sommes efforcés de relever la barre avec chaque outil musical que nous avons développé, en gardant à l'esprit ce qui vous touche le plus en tant que musicien.

Le MiniBrute original (2012) a été notre première incursion dans le domaine des synthés analogiques matériels, et nous n'aurions jamais pu imaginer que son succès nous permettrait d'agrandir la famille Brute, et que notre marque deviendrait une entreprise de synthétiseurs matériels, pour nous mener là où nous sommes aujourd'hui. Le PolyBrute, que vous allumez probablement en ce moment même, n'existe que grâce à des musiciens comme vous qui ont un jour essayé nos synthés et dit : « Oui, on en veut plus, s'il vous plaît ! »

Nous vous présentons donc PolyBrute Connect, non seulement comme un logiciel utilitaire complémentaire pour votre instrument, mais aussi comme un cadeau de remerciement pour avoir cru en notre vision. Nous n'aurions littéralement pas pu le faire sans vous.

Musicalement vôtre,

L'équipe Arturia

Table des Matières

1. BIENVENUE SUR POLYBRUTE CONNECT !.....	3
2. VUE D'ENSEMBLE.....	4
2.1. Installation	4
2.1.1. Enregistrer votre PolyBrute.....	4
2.1.2. Télécharger l'Arturia Software Center.....	4
2.1.3. Obtenir PolyBrute Connect.....	4
2.1.4. Formats.....	4
2.2. Connecter votre PolyBrute	5
2.2.1. Déconnexion.....	5
2.3. À propos de ce manuel.....	5
2.4. À propos de l'utilisation de PolyBrute Connect sur un DAW	5
2.5. Comportements de contrôle courants.....	6
2.5.1. Fenêtres contextuelles de valeurs.....	6
2.5.2. Rétablir les paramètres par défaut.....	6
2.5.3. Ajustements fins.....	6
2.5.4. Morphing.....	7
2.6. La fenêtre de PolyBrute Connect.....	8
2.7. Choses à savoir avant de vous lancer	9
2.7.1. Instances multiples.....	9
2.7.2. Mettre à jour le firmware.....	9
3. LA BARRE DES TÂCHES SUPÉRIEURE.....	10
3.1. Avant de commencer, où se trouvent les presets ?	10
3.1.1. Significations des couleurs du texte.....	11
3.2. Menu Principal.....	12
3.2.1. Save Preset.....	12
3.2.2. Save Preset As	13
3.2.3. Import et Export.....	13
3.2.4. New Preset.....	13
3.2.5. Resize Window	14
3.2.6. Audio MIDI Settings.....	14
3.2.7. Help.....	15
3.2.8. About	15
3.3. Navigateur de presets maître.....	16
3.3.1. Barre de recherche.....	17
3.3.2. Filtre de types.....	17
3.3.3. Filtre de styles.....	17
3.3.4. Sélectionner une banque.....	17
3.3.5. Project Browser.....	18
3.3.6. Results Pane.....	23
3.3.7. Preset Info	24
3.3.8. PolyBrute Preset Explorer.....	25
3.4. Menu de sélection rapide.....	26
3.5. Nom du preset.....	26
3.6. Flèches gauche et droite des presets	27
4. ZONE DE CONTRÔLE PRINCIPALE.....	28
4.1. Où se trouve le panneau de la matrice ?.....	28
4.2. Types de contrôles et comportements.....	28
4.2.1. Potentiomètres et curseurs.....	28
4.2.2. Interrupteurs.....	29
4.2.3. Boutons de menu.....	30
4.2.4. Contrôles morphables et non morphables.....	30
4.2.5. L'esprit du Morphing.....	35
4.3. Additions PolyBrute 2.0.....	37
4.3.1. Indication du mode Accords (Chord Mode).....	37
4.3.2. Vintage Amount (Quantité Vintage).....	37
4.3.3. Ensemble Effect	38
4.3.4. EQ Curves.....	38
4.3.5. LFO3 Curve Invert.....	39
5. ONGLET KEYBOARD ET CLAVIER DE L'INTERFACE UTILISATEUR.....	40
5.1. Contrôles Keyboard Response	41

5.1.1. Velocity Curve.....	41
5.1.2. Aftertouch Curve.....	41
5.1.3. Aftertouch Mode.....	42
5.1.4. Bend Range.....	43
5.2. Contrôleurs de performance.....	44
5.2.1. Pad Morphée XY.....	44
5.2.2. Bande Z de Morphée.....	45
5.2.3. Molette de Pitch bend.....	45
5.2.4. Molette de Modulation.....	45
5.3. Contrôleur à ruban.....	45
5.4. Barre de point de partage.....	46
5.4.1. Comment fonctionnent les partages.....	46
5.4.2. Partages et polyphonie.....	46
5.4.3. Partages et le séquenceur.....	47
5.5. Clavier de l'interface utilisateur.....	47
5.5.1. Monitoring des notes avec le clavier de l'interface utilisateur.....	47
5.5.2. Jouer du PolyBrute depuis le clavier de l'interface utilisateur.....	47
5.5.3. Jouer sur le clavier de l'ordinateur.....	48
6. L'ONGLET MATRIX ET LES AFFICHAGES.....	49
6.1. Basculement de l'affichage.....	50
6.2. Sources.....	50
6.3. Destinations.....	51
6.3.1. Modifier les destinations.....	51
6.4. Boutons de la matrice.....	54
6.4.1. Définir un routage.....	54
7. L'ONGLET PRESET SETTINGS.....	56
7.1. Accès direct.....	56
7.2. Fenêtre Preset Settings.....	56
7.2.1. Motion Recorder.....	57
7.2.2. Séquenceur et Arpégiateur.....	57
7.2.3. Preset Settings.....	60
8. L'ONGLET GLOBAL SETTINGS.....	65
8.1. MIDI In.....	65
8.2. MIDI Out.....	66
8.3. MIDI Misc.....	66
8.4. Clock/Seq.....	67
8.5. Contrôls.....	68
8.6. Calibration.....	69
8.7. Sensitivity.....	69
9. LA BARRE D'ÉTAT INFÉRIEURE.....	70
9.1. Nom du paramètre actuel.....	70
9.2. Firmware Update.....	70
9.2.1. Directement à partir de PBC.....	71
9.2.2. Manuellement à partir d'un fichier.....	71
9.2.3. Automatiquement.....	71
9.3. Bouton Panic.....	71
9.4. Indicateur de CPU.....	71
10. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL.....	72

1. BIENVENUE SUR POLYBRUTE CONNECT !

Arturia a développé des synthétiseurs analogiques, contrôleurs MIDI et interfaces parmi les plus respectés, innovants et attractifs au monde. Quand nous en avons la possibilité, nous enrichissons ces produits créatifs avec un logiciel qui étend et améliore leurs capacités.

PolyBrute Connect (PBC) est un logiciel sur mesure qui fonctionne avec votre synthétiseur PolyBrute d'Arturia. Cette centrale analogique est l'expression ultime du son d'Arturia, célébrant à la fois l'histoire de la synthèse et la préparation de son avenir.

PolyBrute Connect fonctionne comme un éditeur/bibliothécaire vous offrant un contrôle total sur votre PolyBrute depuis votre Mac Apple ou votre PC Windows, élevant votre création et votre synthèse musicales vers de nouveaux sommets.

Fonctions de PolyBrute Connect :

- Contrôle à distance de la plupart des paramètres du synthétiseur PolyBrute.
- Accès facilité à des réglages importants ou cachés par rapport au PolyBrute lui-même.
- Enregistrer, charger, rechercher, renommer et filtrer les presets du PolyBrute par types et styles.
- Communication bidirectionnelle : ajustez un contrôle sur le PolyBrute, et son jumeau à l'écran se déplace de la même manière. Ajustez un contrôle à l'écran, et le son ainsi que le comportement du PolyBrute le reflètent immédiatement.
- Intégrez le PolyBrute à votre DAW préféré, tout comme un plug-in d'instrument virtuel.
- Automation et rappel total des réglages du PolyBrute dans un projet DAW.
- Formats de plug-ins VST, AU et AAX inclus, ainsi qu'une version autonome.
- Configuration facile du point de partage du clavier pour les presets partagés.
- Mettez à jour directement le firmware du PolyBrute.



! Ayez conscience que PolyBrute Connect n'est ni un instrument virtuel, ni un « synthé logiciel » en soi. Pour que vous entendiez du son, il doit être connecté à une unité hardware PolyBrute dont les sorties audio sont connectées à un système d'écoute.

2. VUE D'ENSEMBLE

2.1. Installation

2.1.1. Enregistrer votre PolyBrute

Si ce n'est pas déjà fait, [créez un compte My Arturia](#) puis enregistrez votre PolyBrute à l'aide du numéro de série ou du QR code disponibles sur la carte d'enregistrement jointe. Ce numéro de série est aussi trouvable sur l'autocollant à l'arrière de votre périphérique. Ceci vous assure d'être le premier à recevoir les mises à jour de ce logiciel et du [firmware \[p.9\]](#) du PolyBrute.

2.1.2. Télécharger l'Arturia Software Center

Disponible sur la page [Downloads & Manuals](#) du site internet d'Arturia, ce logiciel vous permet de contrôler toutes les licences, les activations et les mises à jour des produits Arturia de façon centralisée. Téléchargez le fichier .pkg (Mac) ou .exe (Windows). Puis, ouvrez le fichier et suivez les instructions à l'écran pour l'installer.

2.1.3. Obtenir PolyBrute Connect

Vous pouvez désormais télécharger PolyBrute Connect depuis l'Arturia Software Center (ASC). Le type de votre ordinateur devrait être détecté automatiquement et le bon package sera attribué pour Mac ou Windows. Sinon, vous pouvez télécharger PBC sur la page [Downloads & Manuals](#).

2.1.4. Formats

Les programmes d'installation de Mac et Windows vont installer la version autonome de PolyBrute Connect et vont vous proposer de cocher des cases pour installer les formats de plug-ins Audio Units (pour Logic, MainStage et la plupart des logiciels tiers sur Mac), VST (pour la majorité des logiciels de création de média et d'enregistrement sur Windows et certains sur Mac), et AAX (pour Pro Tools sur Mac et Windows).

L'installation de PBC sur Windows installera aussi le pilote MIDI USB Arturia, pour un fonctionnement MIDI multi-clients. Aucun pilote n'est nécessaire sur Mac.

Si vous souhaitez économiser de l'espace disque, vous pouvez décocher les cases correspondant aux formats que vous n'avez pas l'intention d'utiliser, bien qu'ils prennent un minimum de place. Vous pouvez toujours relancer le programme d'installation et les ajouter plus tard.

2.2. Connecter votre PolyBrute

Servez-vous d'un câble USB pour brancher votre PolyBrute à votre Mac ou PC, puis allumez votre PolyBrute. Une fois installé, PolyBrute Connect se synchronisera automatiquement avec votre PolyBrute en versions plug-in et autonome.

 ! La longueur du câble USB utilisé ne devrait pas dépasser 3 mètres (10 pieds environ). Ceci assurera une communication sans problèmes.

Veuillez noter que l'utilisation de l'USB est requise car PolyBrute Connect ne communique pas avec le synthétiseur via des connexions MIDI 5 broches standard.

2.2.1. Déconnexion

Si le câble USB est débranché ou que vous avez fermé l'application PBC, le PolyBrute mémorisera le dernier preset chargé ainsi que les réglages ajustés en dernier.

Si le câble USB est débranché ou que le PolyBrute est éteint, la fenêtre de PBC sera grisée et affichera le message « Please connect the PolyBrute to your computer ».

2.3. À propos de ce manuel

Il ne constitue pas un manuel d'utilisation complet du synthétiseur PolyBrute. Il est possible de télécharger le manuel intégral du PolyBrute sur la page [Downloads & Manuals](#).

2.4. À propos de l'utilisation de PolyBrute Connect sur un DAW

PolyBrute Connect n'est pas seulement un éditeur et bibliothécaire à part entière pour le PolyBrute. Il permet aussi de faire fonctionner le synthétiseur sur un DAW comme s'il s'agissait d'un instrument virtuel, ce qui signifie que vous pouvez séquencer des notes, automatiser des tours de potentiomètres et plus encore.

La plupart des DAW actuels offrent des pistes d'instruments virtuels dédiées de sorte que vous n'avez pas à créer l'audio et les pistes MIDI séparés comme c'était le cas à l'époque. Une piste d'instrument virtuel est le type de piste adéquat pour héberger le plug-in PBC.

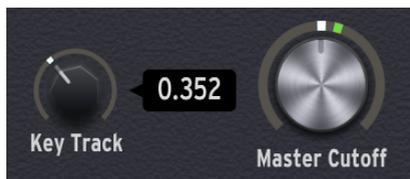
Cependant, PolyBrute Connect n'est ni un instrument virtuel autonome, ni un « synthé logiciel ». C'est un moyen de contrôler le synthétiseur PolyBrute physique. Ainsi, vous *devez* créer une piste audio séparée pour l'enregistrer, et brancher ses sorties audio à votre interface d'enregistrement. (Au fait, pour ce faire, nous aimons bien ce truc qu'on appelle AudioFuse).

En résumé, la piste de l'instrument virtuel indique au PolyBrute ce qu'il doit faire ; la piste audio capture les résultats.

2.5. Comportements de contrôle courants

Certaines procédures à l'écran sont intuitives, comme le fait de cliquer-glisser un potentiomètre ou un curseur, appuyer sur un bouton, sélectionner un menu contextuel, et ainsi de suite. Cependant, certaines méthodes d'utilisation de PBC, qui pourraient ne pas être évidentes à première vue, le rendent encore plus profond et flexible.

2.5.1. Fenêtres contextuelles de valeurs



Passez votre curseur sur un contrôle et la fenêtre de PBC affichera une fenêtre contextuelle (ou tool tip) de sa valeur actuelle. Il y aura aussi un nom et/ou une description rapide de la fonction du contrôle dans le coin inférieur gauche de la barre d'état du bas.

2.5.2. Rétablir les paramètres par défaut

Double-cliquez sur un contrôle pour le réinitialiser à sa valeur par défaut pour le preset actuel.

2.5.3. Ajustements fins

La plage de certains paramètres tels que les potentiomètres et les curseurs d'enveloppes peut être très vaste. Dans de nombreux cas, il est possible d'apporter des modifications plus fines que ce que permet le synthé PolyBrute. Une fois proche de la valeur désirée, il vous suffit de faire un clic droit (ou de maintenir Ctrl enfoncé) et de faire glisser le curseur. Veillez à bien vous placer au centre du potentiomètre ou sur le curseur. Les « anneaux » qui entourent les potentiomètres et les bandes verticales à côté des curseurs permettent de définir des valeurs de [Morphing \[p.7\]](#) A et B.

i Pour effectuer plus facilement des ajustements précis, il est possible de redimensionner la fenêtre sur le Menu PolyBrute Connect disponible sur la barre des tâches supérieure. Sinon, vous pouvez aussi appuyer sur Command (macOS) ou sur Control (Windows), puis sur les signes + ou - du pavé numérique de votre ordinateur (et pas ceux qui se trouvent au-dessus des lettres).

2.5.4. Morphing

Une caractéristique remarquable du PolyBrute est qu'il peut alterner entre deux états de valeurs sur la plupart des réglages de contrôle dans un seul preset, en utilisant le potentiomètre Morph ou le contrôleur Morphée 3D.

Bien que le sujet ait déjà été abordé sur le manuel du PolyBrute, il est intéressant d'y revenir car vous pourriez être amené à utiliser le morphing aussi souvent sur PBC que sur le PolyBrute.

Le morphing est plus qu'un simple fondu enchaîné ou ce que certains synthés appellent une « scène » ou une « macro » : c'est une interpolation continue qui couvre toutes les possibilités des valeurs de paramètres entre deux extrêmes : A et B. En d'autres termes, chaque preset est en réalité *deux* presets en un.

- Si le potentiomètre Morph est complètement tourné sur A, tous les réglages apportés sur un contrôle morphable ne s'appliquent qu'à l'état A.
- Idem pour B.
- Si le potentiomètre Morph est à mi-chemin entre A et B (12 heures), les réglages apportés affectent les deux états de façon équitable.
- S'il est plus vers un état que l'autre, le PolyBrute calcule le changement à appliquer proportionnellement à A par rapport à B.

Le résultat revient à vous fournir une main supplémentaire pour la plupart des potentiomètres, curseurs et interrupteurs sur le PolyBrute. L'avantage de PBC réside dans le fait que lorsque vous tournez le potentiomètre Morph, vous pouvez voir quel autre contrôle est modifié et à quel point.

Nous étudierons avec précision comment contrôler le Morphing sur PBC au cours du [chapitre 4, Contrôles principaux \[p.28\]](#).

2.6. La fenêtre de PolyBrute Connect

Prenons du recul et observons toutes les parties principales de l'interface de PBC. Nous les étudierons une à une dans les chapitres à venir.



Número	Partie	Description
1	Barre des tâches supérieure [p.10]	Sélectionnez et explorez des presets, redimensionnez la fenêtre, ajustez les réglages audio/MIDI en mode autonome, etc.
2	Contrôles principaux [p.28]	Comportement des fonctions Poly/mono/unison et Timbrality, des potentiomètres Glide et Morph, du potentiomètre Morph Edit, et reflète tous les contrôles principaux du synthétiseur PolyBrute.
3	Onglet Keyboard [p.40]	Le premier onglet (par défaut), parmi 4 onglets, occupant le tiers inférieur de la fenêtre de PBC. Affiche le clavier de l'interface utilisateur et les contrôleurs de performance.
4	Onglet Matrix [p.49]	Affiche une vue défilante de la matrice de modulation à la place du clavier de l'interface utilisateur.
5	Onglet Preset Settings [p.56]	Affiche davantage de réglages qui affectent le preset complet, ainsi que le Sequencer et le Motion Recorder, à la place du clavier de l'interface utilisateur.
6	Onglet Global Settings [p.65]	Affiche les réglages communs à tous les presets dans le PolyBrute dont les canaux MIDI et le comportement des potentiomètres.
7	Barre d'état inférieure [p.70]	Affiche le nom du contrôle lorsque vous le survolez avec le curseur de votre souris, contient la mise à jour du firmware ainsi que les boutons Panic et MIDI, et affiche la consommation du CPU.

2.7. Choses à savoir avant de vous lancer

2.7.1. Instances multiples

Il est possible d'ouvrir plusieurs instances de PBC en même temps, de sorte à pouvoir l'utiliser sur plusieurs pistes de votre DAW. Cependant, une seule à la fois peut être synchronisée activement au PolyBrute. Ouvrir une instance alors qu'une autre est déjà en place affichera le message « This instance needs to be connected to the hardware to be used. Connecting will retrieve the PolyBrute preset in this instance ». Cliquer sur **Connect** aura pour effet de resynchroniser le PolyBrute avec la dernière instance.

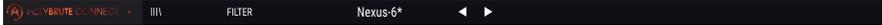
De même, bien que nous serions ravis que vous possédiez plusieurs PolyBrutes, PolyBrute Connect ne prend en charge qu'un seul périphérique pour le moment.

2.7.2. Mettre à jour le firmware

Il est indispensable que votre périphérique se serve du dernier firmware. La dernière version du firmware est toujours conçue pour fonctionner avec la dernière version de PBC. Des versions incompatibles ne pourront pas se synchroniser.

Il existe trois façons de mettre à jour le firmware directement depuis PBC. Nous les détaillons au [Chapitre 9, la barre d'état inférieure \[p.70\]](#).

3. LA BARRE DES TÂCHES SUPÉRIEURE



La Barre des tâches supérieure vous permet de gérer des presets et des groupes de presets, et contient aussi quelques autres réglages utilitaires importants.



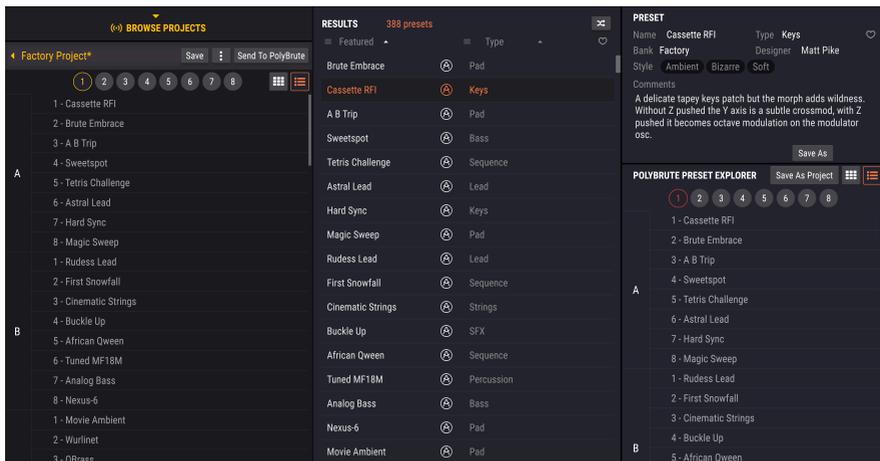
Numéro	Partie	Description
1	Menu principal [p.12]	Enregistrer et importer/exporter des presets, redimensionner la fenêtre de PBC, réglages audio/MIDI, etc.
2	Navigateur de presets maître [p.16]	Cherchez des presets par nom, type et style. Gérez des projets (sauvegardes de la mémoire du PolyBrute stockée sur votre ordinateur).
3	Choix rapide d'un preset [p.26]	Menu rapide des presets, de tous types ou filtrés.
4	Nom du preset [p.26]	Le nom du preset actuellement chargé sur le PolyBrute.
5	Flèches gauche-droite [p.27]	Parcourez progressivement les presets.

3.1. Avant de commencer, où se trouvent les presets ?

La plupart des fonctions de la barre des tâches consistent à rechercher, charger et enregistrer des presets, et il existe plusieurs façons de le faire. Mais d'abord, nous devrions déterminer clairement où se trouvent les presets.

Physiquement, un preset peut se trouver dans l'un de ces deux endroits : dans le PolyBrute ou sur votre ordinateur. La première fois que PolyBrute Connect se synchronise avec le PolyBrute, il reçoit tous les presets provenant du périphérique. PBC est doté d'un [Navigateur de presets maître \[p.16\]](#) qui peut gérer les presets aux deux endroits, mais les recherches sont d'abord effectuées dans les presets mémorisés sur l'ordinateur. Ceci rend la gestion des presets parfaite sur un DAW.

Le Navigateur de presets maître présente trois sous-navigateurs permettant de gérer des presets : le [Project Browser \[p.18\]](#), le [Results Pane \[p.23\]](#) et le [PolyBrute Preset Explorer \[p.25\]](#):



De haut à gauche à en bas à droite : Project Browser, Results Pane et PolyBrute Preset Explorer.

Cliquer quelque part sur le nom d'un preset a pour effet de le charger individuellement dans le PolyBrute. Le Project Browser a aussi la capacité de charger une banque complète. Seul le PolyBrute Preset Explorer (en bas à droite) permet d'accéder directement au contenu complet des presets du PolyBrute. C'est-à-dire que cliquer sur quelque chose ici revient à sélectionner un preset sur le panneau de la Matrice.

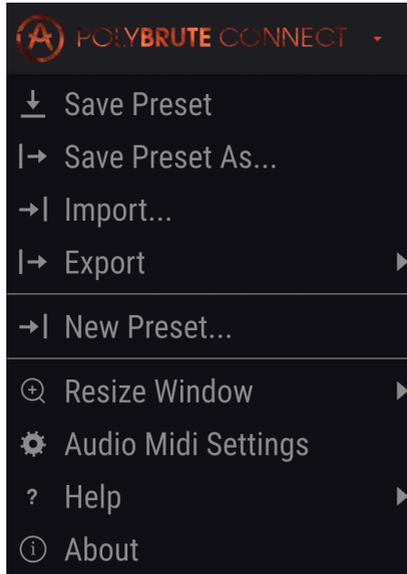
3.1.1. Significations des couleurs du texte

PBC mémorise l'endroit où vous avez sélectionné le preset actuel, comme l'indique la couleur de son nom qui se trouve toujours au centre de la Barre des tâches supérieure :

- Jaune : Depuis le Project Browser.
- Blanc : Depuis le Results Pane.
- Rouge : Depuis le PolyBrute Preset Explorer (ou le PolyBrute même).

Nous détaillerons le fonctionnement de ces parties un peu plus tard dans ce chapitre, et pour ce faire, il sera essentiel de connaître à l'avance les concepts énoncés ci-dessus.

3.2. Menu Principal



Il correspond au menu Fichier de la plupart des logiciels, qui vous permet d'enregistrer et de charger des éléments. Il comporte également d'autres réglages importants.

3.2.1. Save Preset

Enregistrez tous les changements « en direct » que vous avez effectués dans l'emplacement actuel de l'endroit à partir duquel le preset a été sélectionné. Les conventions de couleurs du texte [ci-dessus \[p.11\]](#) sont respectées.

 ! Pour effectuer des enregistrements sur la mémoire interne du PolyBrute, assurez-vous que l'interrupteur Memory Protect à l'arrière du périphérique est bien réglé sur Off.

3.2.2. Save Preset As

Enregistrez vos changements à l'aide des options permettant de renommer et de baliser.

↓ Save As

NAME **1** Reshaped Keys

AUTHOR **2** Seb Rochard

BANK **3** User

TYPE **4** Keys

STYLES **5**

Acid	Aggressive	Ambient	Bizarre	Bright	Complex	Dark
Digital	Ensemble	Evolving	FM	Funky	Hard	Long
Noise	Quiet	Short	Simple	Soft	Soundtrack	

COMMENTS **6**
Don't bother me. I'm playing my PolyBrute.

Cancel Save

1. Renommez le preset.
2. Modifiez le nom de l'auteur (concepteur). Vous avez créé un son que vous aimez ? Faites-vous confiance !
3. Sélectionnez la banque dans laquelle le preset sera enregistré.
4. Sélectionnez le type de son pour le preset : basse, cuivres, lead, pad, cordes, et autres. Ceci aidera à la recherche dans le [Navigateur de presets maître \[p.16\]](#).
5. Balisez un ou plusieurs styles qui décrivent le preset. Ceci permet au Navigateur de presets d'être plus précis. Vous pouvez en choisir autant que vous le souhaitez, mais évitez peut-être de mettre des styles différents comme Hard et Soft sur le même preset.
6. Ajoutez d'autres commentaires descriptifs. Ils s'afficheront aussi dans le navigateur de presets.

3.2.3. Import et Export

Ils servent à enregistrer les presets du PolyBrute sur votre ordinateur sous forme de fichier (Export) ou pour charger des informations dans PBC sur votre ordinateur (Import) pour un transfert vers le PolyBrute. Il est possible d'importer et d'exporter des presets individuels ou des banques complètes. Dans les deux cas, l'extension de fichier est « .pbx » et le nom du fichier détermine s'il s'agit d'un preset ou d'une banque.

3.2.4. New Preset

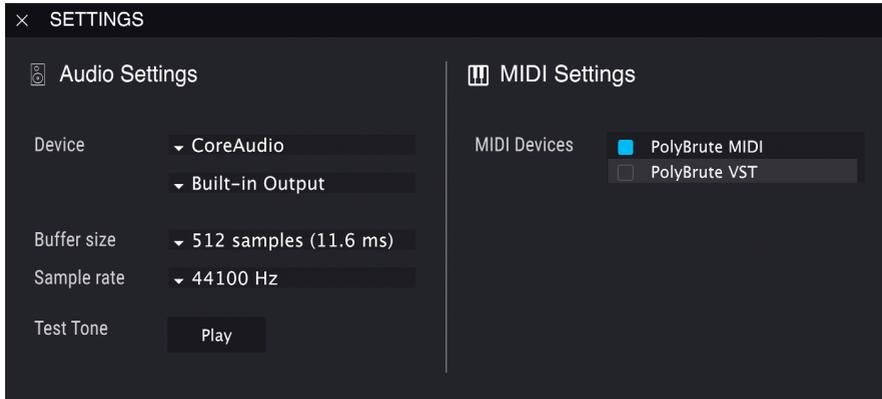
Règlez votre PolyBrute sur le preset par défaut pour vous offrir une « page blanche » vous permettant de créer vos propres sons à partir de rien.

3.2.5. Resize Window

Modifiez la taille de la fenêtre de PBC en incréments de 50 à 200%. Les grandes tailles sont idéales pour effectuer des réglages de contrôle précis, comme les points Edit A et Edit B de la plage de morphing d'un potentiomètre ou d'un curseur. Vous pouvez aussi la réduire pour voir l'interface dans son intégralité sans défilement ou pour l'insérer dans un écran d'ordinateur rempli de plug-ins.

Vous pouvez également augmenter ou diminuer le niveau de zoom en appuyant sur Command + ou - sur Mac, et sur Control + ou - sur Windows.

3.2.6. Audio MIDI Settings



Ce menu n'apparaît qu'en mode autonome. En utilisant PBC sous forme de plug-in, ces réglages sont gérés dans les préférences de votre DAW ou du logiciel hôte. Cette zone sélectionne les périphériques audio et MIDI, les réglages de mémoire tampon des échantillons et active les ports de communication entre le PolyBrute et votre ordinateur.

i ! Pour que PBC fonctionne, un périphérique audio externe (ex : une interface audio) doit être sélectionné sur le menu déroulant. Ceci peut être l'audio interne de l'ordinateur si aucune interface externe n'est disponible.

3.2.6.1. Ports MIDI et VST du PolyBrute

Ces ports virtuels apparaîtront dans les préférences MIDI de votre DAW ainsi que les panneaux de contrôle de l'OS comme Audio MIDI Setup sur Mac.

- **PolyBrute MIDI** est destiné aux messages de contrôle et de notes envoyés par le PolyBrute, c.-à-d. si vous jouez sur son clavier.
- **PolyBrute VST** sert à la communication propriétaire entre PBC et le PolyBrute.



! En général, il devrait toujours être décoché car l'activer pourrait créer des conflits.



! Lorsque PolyBrute Connect est actif, les messages MIDI de contrôle continu (CC) ne sont pas envoyés ni reçus, afin que le logiciel puisse communiquer avec le PolyBrute en utilisant son propre protocole.

3.2.7. Help

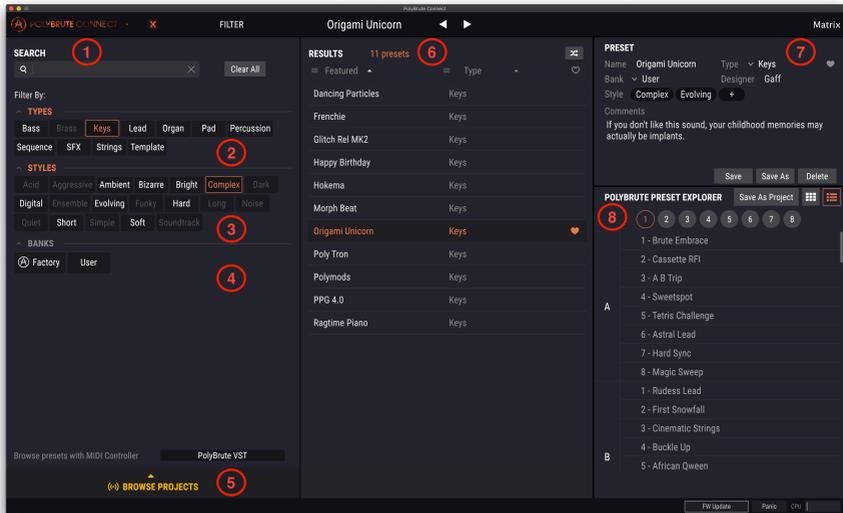
Vous dirige vers les ressources d'information sur le [site internet d'Arturia](#) pour le PolyBrute et PBC.

3.2.8. About

Affiche la version actuelle de PBC, ainsi que la liste des personnes qui ont œuvré à sa conception. Cliquez n'importe où pour fermer la fenêtre.

3.3. Navigateur de presets maître

Ces quatre lignes (\|\|\) ressemblent bien à des livres sur une étagère, n'est-ce pas ? En effet, cliquer dessus permet d'accéder au moyen le plus profond et le plus souple de gérer la vaste bibliothèque de presets du PolyBrute. Elle est divisée en huit volets faciles à utiliser.



Bibliothèque de presets de PolyBrute Connect

Numéro	Volet	Description
1	Barre de recherche [p.17]	Saisissez n'importe quels termes de recherche.
2	Filtre de types [p.17]	Affinez votre recherche par type d'instrument.
3	Filtre de styles [p.17]	Précisez votre recherche en fonction du caractère sonore des presets.
4	Sélection d'une banque [p.17]	Décide de rechercher soit une banque utilisateur (User) soit d'usine (Factory).
5	Navigateur de projets [p.18]	Gérez des projets sur PBC et envoyez-les au PolyBrute. Lorsqu'il est ouvert, il occupe le tiers gauche de la fenêtre.
6	Volet des résultats [p.23]	Comme son nom l'indique, il affiche les résultats de tout ce que vous avez fait dans les zones 1-4.
7	Informations sur les presets [p.24]	Résumé du nom, du preset, de son type, style, de la banque, de l'auteur et des commentaires.
8	PolyBrute Preset Explorer [p.25]	Parcourt les presets en reflétant leurs emplacements sur le panneau de la matrice lorsqu'il est en mode Presets.

Voici des détails supplémentaires, partie par partie :

3.3.1. Barre de recherche

Saisissez-y ce que vous voulez. PBC trouvera tous les noms, types et/ou styles de presets qui contiennent tout ou partie de ce que vous cherchez. *Clear All* réinitialise les filtres de Type et de Style de sorte qu'ils soient tous désactivés. Les résultats de recherche affichés seront pour les presets mémorisés dans PBC (sur votre ordinateur).

3.3.2. Filtre de types

Il réduit votre recherche au type d'instrument défini. Sélectionnez plusieurs types à l'aide de Command-clic (Mac) ou Control-clic (Windows). Le texte orange implique un filtre actif. Cliquez de nouveau sur le bouton sélectionné pour le retirer si vous voulez que votre recherche porte sur plusieurs types d'instruments.

i Les types de modèles offrent une longueur d'avance au niveau de la programmation de vos propres sons sans avoir à partir de zéro du preset par défaut. Ils couvrent de nombreux « grands succès » des techniques de synthèse. La « rétro-ingénierie », c'est-à-dire l'étude de la façon dont tous les paramètres sont réglés, est un excellent moyen d'apprendre la synthèse.

3.3.3. Filtre de styles

Les styles représentent l'influence, l'« atmosphère » et le caractère musical du preset. Il est possible de cliquer sur plusieurs styles à la fois.

3.3.3.1. Comment la recherche et les filtres interagissent-ils ?

Sur l'image ci-dessus, certains boutons de Types et de Styles sont grisés. En effet, un type donné peut ne pas avoir de preset dans chaque style, ni de style dans chaque type. Les filtres de Types et de Styles s'associent dans un processus d'élimination : plus vous sélectionnez de Styles, plus les résultats seront spécifiques.

De même, taper du texte dans la barre de recherche restreint encore plus le champ. Par exemple, sélectionnez Brass et Funky, puis tapez « fat ». Le résultat de la recherche sera un preset répondant aux deux critères sélectionnés et qui contient le mot « fat », comme *Fat Brass of 2026*.

3.3.4. Sélectionner une banque

Cliquez sur l'un des deux boutons dans cette zone pour définir si vous voulez chercher dans les banques Factory (d'usine) ou User (utilisateur) du PolyBrute. Sélectionnez plusieurs banques à l'aide de Command-clic (macOS) ou de Ctrl-clic (Windows). Le processus d'élimination s'applique aussi ici. Ce bouton Bank sera grisé si aucun preset d'une banque ne correspond à vos filtres et termes de recherche.

Si aucune banque n'est sélectionnée, tous les presets de toutes les banques seront affichés dans le volet des résultats.

Il est également possible de créer davantage de banques Utilisateur. Leurs boutons apparaîtront dans cette zone.

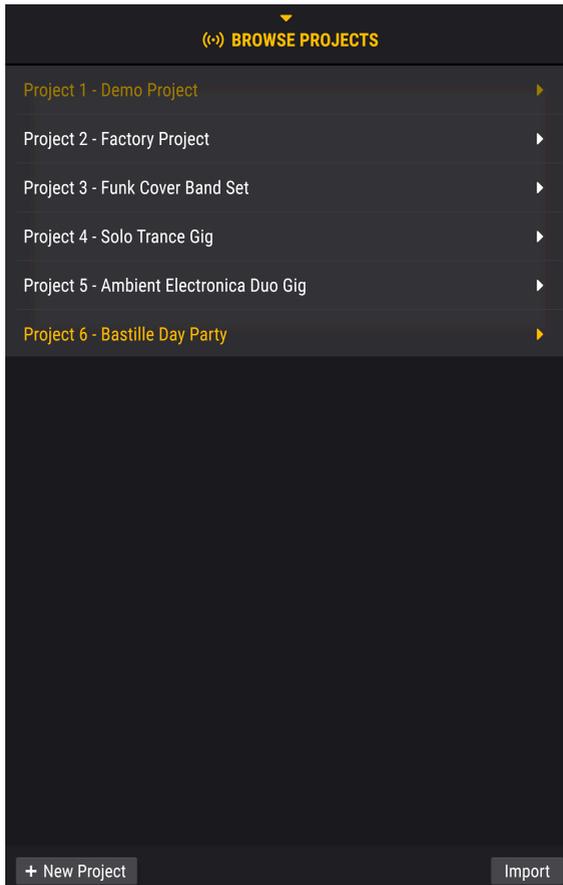
En addition, Arturia publie de nouvelles banques pour le PolyBrute environ une fois par mois. Elles peuvent être téléchargées depuis [notre page dédiée aux sons du PolyBrute](#).

3.3.5. Project Browser

Les **projets** représentent un moyen puissant de mémoriser et d'organiser des presets, en gardant une organisation par page et par rangée semblable à celle du PolyBrute. Vous pouvez créer autant de projets que vous le souhaitez.

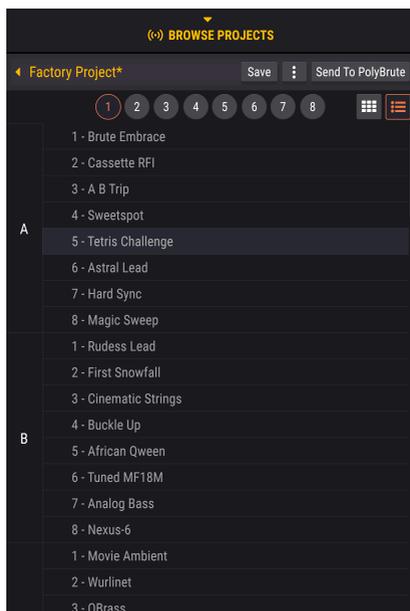
 Les projets sont parfaits pour créer des sets lists pour différents groupes avec lesquels vous jouez, pour des sessions de jeu ou en studio et en concert. Veuillez noter qu'il peut falloir quelques minutes pour charger un projet. En effet, un projet contient 768 presets (bien que certains d'entre eux puissent être le preset « Init »).

Cliquez sur le texte jaune *BROWSE PROJECTS* pour commencer. La liste de projets va apparaître.



- Cliquer n'importe où sur un projet dans la liste le charge sur le navigateur, mais n'envoie pas encore tous les presets au PolyBrute (nous y viendrons bientôt).
- Le bouton *+New Project* en bas à gauche vous invite à renommer et à enregistrer un nouveau projet.
- Le bouton *Import* charge le fichier du projet enregistré sur votre ordinateur.
- Cliquez sur un fichier de projet dans la liste pour l'exporter sur votre ordinateur. Vous y trouverez également une option de suppression.

Une fois que le projet est chargé, ce volet apparaît :

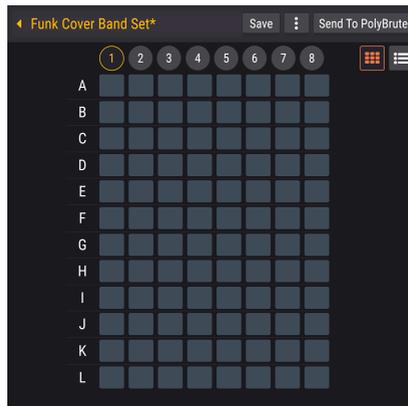


C'est là que les choses sympas commencent.

- Il vous suffit de cliquer-glisser un preset depuis le Volet de résultats (voir ci-dessous) vers un emplacement dans le projet et il remplacera l'ancien preset.
- Ceci est fait en effectuant une copie, de sorte que le preset original ne soit pas affecté.
- Lorsque vous sélectionnez les presets dans un projet, vous entendrez toujours les changements de preset en direct depuis le PolyBrute.
- Si vous fermez le Project Browser et que vous le rouvrez, la liste de projets actuellement chargés sera toujours disponible.
- Ceci facilite l'établissement d'un flux de travail dans lequel vous cherchez des presets à l'aide des filtres, puis les ajoutez aux projets, et recommencez.

3.3.5.1. Affichage sous forme de liste ou de grille

Nous venons de travailler avec le Project Browser en affichage par Liste. Un affichage par Grille est aussi disponible, et s'active grâce à l'icône aux 9 carrés. L'affichage par grille reflète directement le mode des presets du panneau de la matrice du PolyBrute.



- Il est possible de cliquer-glisser depuis le Volet de résultats directement vers un bouton (cellule) dans l’affichage en Grille.
- Une fois le projet envoyé au PolyBrute (pas encore), le même bouton de la matrice rappellera ce preset.
- Passer le curseur de la souris sur une cellule affichera le nom du preset en bas à gauche de l’écran.

3.3.5.2. Déplacer des presets dans le projet

Il est possible de cliquer-glisser librement les presets dans les vues Liste et Grille de projets et, là encore, ces modifications seront prises en compte une fois le projet envoyé au PolyBrute.

- Dans l’affichage par Liste, faire glisser un preset entre deux autres emplacements de presets a pour effet de l’*insérer* entre les deux.
- Dans la vue Grille, faire glisser le bouton de la matrice vers un autre bouton *reproduit* le preset du premier emplacement et efface le contenu du nouvel emplacement.
- Dans les deux affichages, les boutons 1-8 en haut sélectionnent sur quelles « pages » seront enregistrées les presets du PolyBrute.

3.3.5.3. Sélectionner plusieurs presets

PBC prend en charge la sélection multi-éléments dans la vue Liste du Navigateur de presets, du Volet de résultats et de l’Explorateur de presets. Cela suit les conventions du système d’exploitation de votre ordinateur. - Maj-clic (macOS et Windows) sélectionne toute la gamme de presets entre et y compris le premier et le dernier élément sur lequel vous avez cliqué. - Pour sélectionner des éléments non adjacents, maintenez la touche Command (macOS) ou Ctrl enfoncée et choisissez des presets.

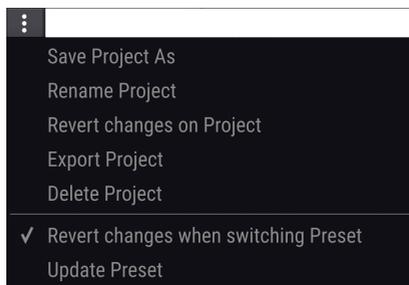
Cependant, lorsque vous faites glisser plusieurs éléments dans un projet, ils occupent toujours des emplacements adjacents (les uns à côté des autres), en commençant par le premier preset du premier emplacement sur lequel vous les avez déposés. Ceci est valable même si la sélection originale n’était pas non-adjacente.

3.3.5.4. Bouton Save

Il sert à enregistrer le projet, encore une fois sans écraser les presets sur le PolyBrute même. Ce bouton n'apparaît que si le projet a été édité depuis qu'il a été chargé.

3.3.5.5. Menu Projet

Cliquez sur le bouton à trois points verticaux pour ouvrir le Menu Projet, qui permet de gérer les tâches courantes.



- **Save Project As** enregistre les changements du projet actuel en faisant une copie. Vous serez invité à saisir un nouveau nom. Cette option est parfaite pour créer des variations sur le même projet, comme améliorer votre set list pour une session de jeu régulière.
- **Rename Project** renomme le projet sans enregistrer une copie.
- **Revert Changes on Project** annule toutes les éditions en direct que vous auriez pu effectuer sur les presets dans ce projet.
- **Export Project** enregistre le projet actuel sur votre ordinateur avec l'extension de fichier « .pbproject ».
- **Delete Project** supprime le projet actuel en affichant un message d'avertissement.
- Si l'option **Revert changes when switching Preset** est cochée, les changements seront annulés lorsque vous enregistrez un projet. PBC n'enregistrera que les éditions en direct effectuées sur le preset *actuel*. Si elle est décochée, enregistrer un projet enregistre toutes les éditions en direct faites sur tous les presets du projet.
- **Update Preset** fait une sauvegarde unique des modifications apportées au preset actuel. Ainsi, si vous utilisez l'option « Revert Changes on Project », le preset actuel conservera ses éditions plus récentes.

i Ne cochez pas « Revert Changes when switching Preset » si vous voulez alterner entre les presets, les éditer un par un, et veillez à ce qu'ils soient tous enregistrés lorsque vous sauvegardez le projet.

3.3.5.6. Send To PolyBrute

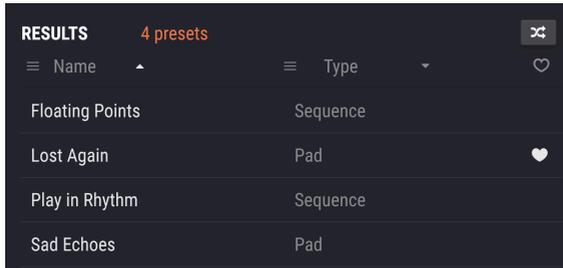
Voici le bouton magique lorsque vous finissez d'assembler votre projet ! Il envoie le projet complet à la mémoire utilisateur du PolyBrute, en écrasant tout le contenu qui s'y trouve. Une fenêtre d'avertissement vous demandera confirmation. Tout emplacement non occupé par un preset sera défini sur le preset *Init* par défaut.



! Puisque le PolyBrute a de la place pour *beaucoup* de presets, cela pourrait prendre quelques minutes.

3.3.6. Results Pane

Ce volet de résultats affiche les résultats suite à l'utilisation de la barre de recherche, du filtre de types, ainsi que du filtre de styles. S'il n'y a aucun critère de recherche, il affichera simplement une liste de tous les presets disponibles dans PBC sur votre ordinateur. Voici une illustration des quatre presets qui sont tous ambiants, complexes et évolutifs.



De haut en bas, il n'y a ici que quelques fonctionnalités pratiques importantes :

3.3.6.1. Lecture aléatoire

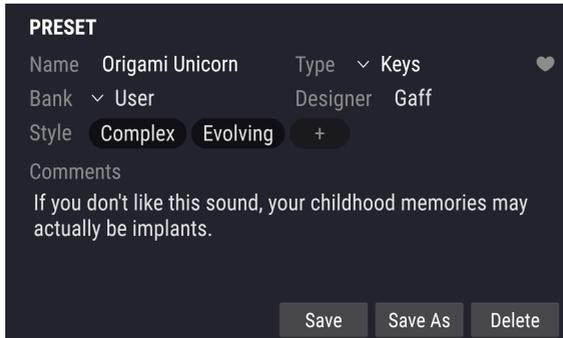
Le bouton doté de flèches entrecroisées lit la liste de presets en ordre aléatoire. Pour quoi faire ? Avec des listes de résultats plus longues, vous risquez de cliquer et de ne pas entendre exactement ce que vous recherchez. En lisant les résultats aléatoirement, vous pourriez faire une découverte plus rapidement qu'en faisant défiler toute la liste.

3.3.6.2. Fonctions de tri

Elles fonctionnent comme celles qui se trouvent en haut de n'importe quelle fenêtre de fichiers sur votre ordinateur.

- **Option Featured/Name** : Lorsque *Featured* est sélectionnée, le Results Pane affichera tous les presets mis en avant (indiqués par un logo Arturia) en haut de la liste si aucune recherche n'a été faite. Si les critères de recherche sont actifs, il affichera tous les presets mis en avant qui correspondent en premier, suivis de tout ce qui correspond aux critères. Si *Name* est sélectionné, les presets qui figurent dans la liste sont mélangés avec tous les autres (recherche ou pas de recherche) par ordre alphabétique croissant.
- De même, la colonne **Type** peut effectuer un tri par Designer ou par Bank. Si un Filtre de types était compris dans votre recherche, les types seront les mêmes pour tous les presets.
- De plus, vous pouvez avoir une préférence pour un sound designer de presets PolyBrute en particulier et vouloir en trouver d'autres de lui, ou rappeler rapidement les presets que vous avez créés en votre propre nom.
- Les petites flèches permettent de passer d'un ordre alphabétique ascendant à un ordre alphabétique descendant.
- Vous pouvez marquer un preset comme « favorite » en déplaçant le curseur vers le côté droit de sa ligne jusqu'à ce qu'un cœur apparaisse, puis en cliquant dessus.
- Si vous cliquez sur le cœur dans la rangée de tri, vos favoris (ceux qui correspondent aux critères de recherche) apparaîtront toujours en haut de la liste, indépendamment des autres réglages de tri.

3.3.7. Preset Info



Cette partie affiche toutes les informations pertinentes sur le preset actuel à un seul endroit : son nom, son type, sa banque, son concepteur et tous les styles qui s'appliquent. Si vous avez saisi ces informations lors d'un [Save Preset As \[p.13\]](#), les voici ! L'option « Save As » fonctionne de la même manière à partir d'ici.

Si vous travaillez dans la banque Utilisateur, vous pouvez y modifier toutes ces informations en changeant le nom, le type et le concepteur, en ajoutant ou en supprimant des balises de style et en écrivant des commentaires. Les options Save (écraser) et Delete apparaissent également, comme indiqué.

Notez qu'éditer et enregistrer des informations de preset (Preset Info) affecte uniquement les presets stockés sur l'ordinateur, c'est-à-dire ceux dont le [nom \[p.26\]](#) apparaît en blanc.

3.3.8. PolyBrute Preset Explorer

C'est comme un [Project Browser \[p.18\]](#) qui fonctionne dans l'autre sens. Alors que le Project Browser est comme un « bac à sable » vous permettant de tester des listes de presets puis de les envoyer sur le PolyBrute en tant que groupe, le Preset Explorer accède directement aux presets de la mémoire utilisateur du PolyBrute, vous permet de les déplacer et de les remplacer, puis d'enregistrer le tout sous un projet.

3.3.8.1. Faire glisser des presets dans le Results Pane

Il est possible de cliquer-glisser des presets du Results Pane vers le Preset Explorer, tout comme avec le Project Browser. Les mêmes règles s'appliquent pour faire glisser [plusieurs presets \[p.20\]](#).

3.3.8.2. Affichage sous forme de liste ou de grille



À gauche, le bouton de la vue Grille, à droite, de la vue Liste.

Comme le Project Browser, le Preset Explorer est disponible en vues Liste et Grille, cette dernière correspondant à la disposition des boutons du panneau de la matrice. Ici, cependant, le déplacement de presets *dans* le Preset Explorer créera toujours une copie dans le nouvel emplacement, expulsant son occupant précédent.

3.3.8.3. Save As Project

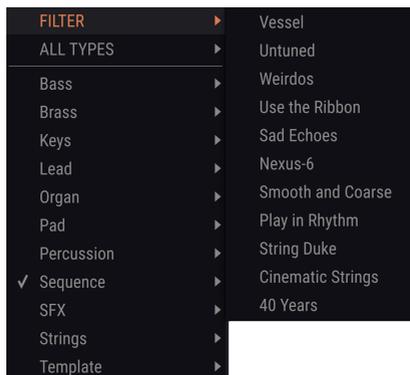
Ce bouton enregistre l'ordre actuel des presets en tant que nouveau projet, qui sera ensuite disponible dans le Project Browser.



! Là encore, le transfert peut prendre quelques minutes.

3.4. Menu de sélection rapide

Avec toutes ces options fantaisistes dans le [Navigateur de presets maître \[p.16\]](#), avons-nous vraiment besoin de pouvoir choisir les presets autrement ? Nous pensons que oui. Là où le Navigateur maître est un excellent outil de découverte et de préplanification, le menu de sélection rapide est plus adapté lorsque vous savez ce que vous cherchez, ou si vous voulez simplement trouver un preset sympa et commencer à jouer.



Le menu déroulant de sélection rapide présente trois sortes d'options parents : All Types, Filter et l'un des onze types d'instruments du PolyBrute. Le texte dans la [Barre des tâches supérieure \[p.10\]](#) indiquera l'une de ces options, selon la façon dont le dernier preset a été sélectionné. Cliquez dessus pour ouvrir le menu.

- **FILTER** applique n'importe quels Filtres de styles actifs. Le sous-menu affiché ci-dessus énumère les choix disponibles pour les presets qui correspondent, par exemple, aux critères Ambient et Soundtrack.
- **ALL TYPES** affiche un sous-menu de chaque preset dans le PolyBrute. Il efface aussi tous les filtres actifs dans la bibliothèque.
- **Instrument Types** (Bass, Brass, Keys, etc.) présente tous les presets du type choisi dans le sous-menu.

Dans tous les cas, la sélection rapide effectue une recherche parmi les presets mémorisés dans PBC, qui pourraient aussi apparaître dans le [Results Pane \[p.23\]](#), sans que vous n'ayez à faire de recherches. Passez la souris sur un preset, cliquez dessus et il sera chargé instantanément sur le PolyBrute.

3.5. Nom du preset

Sur l'image [du début de ce chapitre \[p.10\]](#), vous remarquerez que le nom du preset et les flèches gauche/droite sont blancs. Sur l'image suivante, ils sont rouges. Il y a une raison à cela. Lorsque vous sélectionnez un preset sur PBC, le texte et les flèches sont blancs. Si vous sélectionnez un preset sur le PolyBrute lui-même ou dans le [PolyBrute Preset Explorer \[p.25\]](#), ils deviennent rouges. Choisissez un preset dans le [Project Browser \[p.18\]](#) et le nom ainsi que les flèches apparaîtront en jaune.

Dans les deux cas, un astérisque (*) accolé au nom du preset signifie qu'il a été modifié (et ce, même si vous n'avez modifié que très légèrement un contrôle). Ce signe est destiné à vous rappeler d'enregistrer ce preset s'il vous plaît ! (Un astérisque a la même signification lorsqu'il est placé à côté du nom d'un projet).

3.6. Flèches gauche et droite des presets

Si une catégorie de filtres de presets est active, les flèches dans PBC ne parcourront que les presets appartenant à cette catégorie.



! Si vous apportez les changements de votre choix sur un preset, ou que vous créez la vôtre à partir de rien, n'oubliez pas de [l'enregistrer \[p.12\]](#) avant de la modifier d'une façon ou d'une autre. Sinon, vous perdrez vos modifications. Aucune boîte de dialogue « Êtes-vous sûr » n'est disponible sur PBC.

4. ZONE DE CONTRÔLE PRINCIPALE



Cette partie est une reproduction de la plupart des contrôles disponibles sur le panneau avant du PolyBrute, dont tous les paramètres qui affectent le son des presets du synthé. Nous n'allons pas tant couvrir ce que *font* tous ces contrôles en matière de synthèse, nous l'avons déjà fait sur le [manuel du PolyBrute](#).

Ce chapitre se concentrera plutôt sur les caractéristiques importantes du *comportement* de chaque type de contrôle, notamment en ce qui concerne la capacité de Morphing du PolyBrute.

4.1. Où se trouve le panneau de la matrice ?

Sur le synthétiseur, l'équivalent des boutons du panneau de la matrice n'est pas visible immédiatement à l'écran. Pour y accéder, cliquez sur l'[onglet Matrix \[p.49\]](#) au-dessus du [clavier de l'interface utilisateur \[p.40\]](#).

Il n'affiche que le mode *Modes* de la matrice, c'est-à-dire les routages de modulation. Nous avons établi que les autres modes, tels que le séquenceur, sont plus efficaces sur le synthétiseur PolyBrute.

4.2. Types de contrôles et comportements

Cette zone de PBC inclut quatre types de contrôles différents : des potentiomètres, des curseurs, des interrupteurs et des boutons de menu.

4.2.1. Potentiomètres et curseurs



Leur fonctionnement est assez simple : il suffit de cliquer dessus (clic gauche) et de faire glisser la souris vers le haut ou vers le bas. Une infobulle s'affichera lorsque vous modifierez la valeur, et le coin gauche de la [barre d'état inférieure \[p.70\]](#) affichera le nom du contrôle.

4.2.2. Interrupteurs



Il s'agit notamment de « boutons radio » qui permettent d'alterner entre les choix, comme les paramètres Voice en haut à gauche ou les sélecteurs de forme d'onde du LFO (pour ne citer que deux exemples).

D'autres interrupteurs, comme ceux de routage des filtres de la partie Mixer, offrent plus d'une option à la fois. Par exemple, chaque VCO ainsi que le Noise generator peuvent être routés vers le Steiner Filter, le Ladder Filter, ou les deux.

4.2.2.1. Interrupteurs contenant des options supplémentaires

Certains interrupteurs contiennent des options supplémentaires comme les [réglages Morph A et B \[p.33\]](#) auxquels on accède grâce à un clic droit. Ils comprennent :

- Interrupteurs de routage du filtre
- Sélecteurs de formes d'onde des LFO 1 et 2
- Interrupteurs Sync pour tous les LFO
- Interrupteurs Retrigger pour tous les LFO
- Interrupteur Single du LFO 3
- Interrupteur XLFO 1 du LFO 3

4.2.3. Boutons de menu



En général, ils apparaissent sous forme de texte entouré d'un rectangle. Cliquer sur l'un d'entre eux affiche un menu contextuel contenant des options. Dans certains cas, ils fournissent un accès plus direct et immédiat à des paramètres disponibles dans les menus Settings du PolyBrute.

4.2.4. Contrôles morphables et non morphables

La plupart de ces contrôles sont soumis à la fonction Morph du PolyBrute, mais certains d'entre eux ne le sont pas. En effet, il n'est pas logique de morpher les paramètres qu'ils contrôlent dans un preset. Comment savoir si un contrôle est morphable ? Ravis que vous posiez la question !

4.2.4.1. Potentiomètres et curseurs morphables



Les potentiomètres morphables sont entourés d'un « anneau » ou d'un « halo ». Passez la souris sur cette zone pour la mettre en évidence. Vous verrez apparaître jusqu'à trois indicateurs sous forme d'« aiguille ».

- L'aiguille bleue indique la valeur A.
- L'aiguille verte indique la valeur B
- L'aiguille blanche indique la valeur actuelle, comme déterminée par la position de ce contrôle même ou du potentiomètre Morph. Ainsi, nous l'appelons également la « valeur morphée ».

À droite des curseurs, une bande verticale apparaît contenant des aiguilles indicatrices.



4.2.4.2. Définir les valeurs Morph A et B

Vous pouvez définir les limites A et B de chaque potentiomètre ou curseur morphable : c'est-à-dire jusqu'où il ira quand le potentiomètre Morph principal est complètement sur A ou sur B. Il suffit alors de survoler l'« anneau » ou la bande verticale, puis :

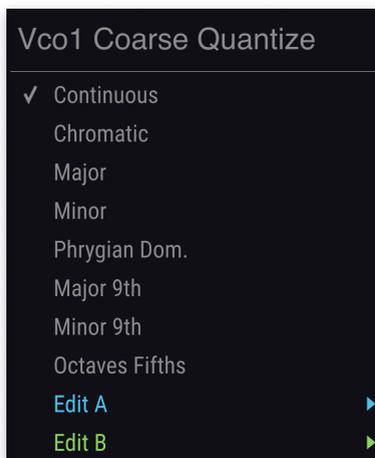
- Maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et faites glisser pour ajuster la valeur A (bleu)
- Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et faites glisser pour ajuster la valeur B (vert)

Lorsque vous glissez avec le bouton gauche de la souris, la valeur affichée dans l'infobulle (tool tip) est affichée en bleu. Lorsque vous glissez avec le bouton droit de la souris, elle est affichée en vert.

Si vous ne voyez pas les trois aiguilles, c'est parce que la valeur actuelle en cache une ou deux. Tournez le potentiomètre Morph principal jusqu'à la moitié et/ou déplacez le contrôle que vous voulez ajuster et les aiguilles devraient devenir visibles.



4.2.4.3. Éléments morphables du menu



Le PolyBrute peut même morpher entre deux choix différents sur certains menus ouverts via les boutons du menu. Ci-dessus, le menu pour la Coarse Pitch Quantization du VCO1 est accessible en cliquant sur le bouton juste en dessous de son potentiomètre Tune. Et enfin, les deux derniers éléments : *Edit A* et *Edit B*.

Passer le curseur sur l'un de ces éléments ouvre un sous-menu qui contient un double des choix du menu principal. Par exemple, le potentiomètre Tune du VCO1 (qui est un autre paramètre Morphable à lui tout seul !) pourrait modifier la hauteur de façon continue lorsque le potentiomètre Morph est sur A, mais quantifier sur la gamme majeure (ou d'autres intervalles) quand le potentiomètre Morph est sur B, ce qui donne un effet de glissando.

Bien que le choix ici semble être « l'un ou l'autre », si le potentiomètre Morph se trouve quelque part entre ses deux extrêmes, le PolyBrute « partagera la différence ». Le contrôle réagira proportionnellement, sans passer brusquement d'un comportement à l'autre.



Lorsque la sélection dans le sous-menu *Edit A* est différente de celle d'*Edit B*, des points bleus et verts apparaissent dans le bouton du menu pour l'indiquer, comme affiché ci-dessus.

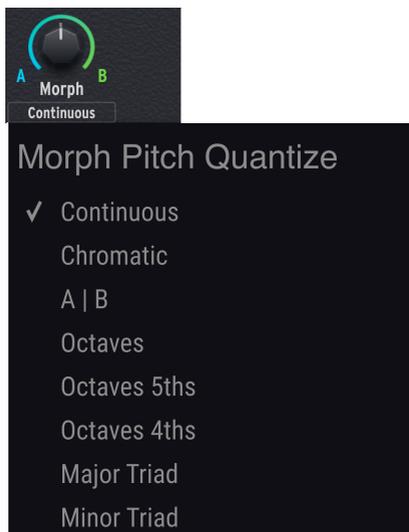
4.2.4.4. Interrupteurs morphables

Certains interrupteurs dans la zone des contrôles principaux sont également morphables, comme ceux de la partie LFO. Il est facile de savoir si l'un d'entre eux l'est : il suffit de cliquer droit dessus et un menu contextuel apparaîtra avec les options *Edit A* et *Edit B*, comme pour les boutons de menu.



La capture d'écran ci-dessus a été prise lorsque le potentiomètre Morph est tourné à mi-chemin. Le VCO1 alimente les deux filtres en quantité égale, ainsi, les indicateurs orange (Steiner) et bleu (Ladder) sont partiellement allumés. Tournez le potentiomètre Morph dans un sens ou dans l'autre, et l'un devient plus clair tandis que l'autre devient plus sombre proportionnellement. Cela montre que le VCO1 a été réglé pour alimenter uniquement le filtre Steiner avec le bouton Morph jusqu'à A, et uniquement le filtre Ladder jusqu'à B.

4.2.4.5. Menu Morph Pitch Quantize



Il s'agit d'un domaine important en soi. Le bouton qui fait apparaître le menu ci-dessus se trouve juste en dessous du potentiomètre Morph à l'écran. Si le potentiomètre Morph affecte la hauteur d'un preset (c'est-à-dire en changeant l'accord d'un ou des deux VCO), vous pouvez choisir la façon dont il sera entendu :

- **Continuous** : Un balayage continu.
- **Chromatic** : Un glissando vers le haut ou vers le bas de la gamme chromatique.
- **A|B** : La hauteur change brusquement lorsque le potentiomètre Morph franchit sa valeur médiane.
- **Octaves** : Augmentation ou diminution en octaves.
- **Octaves 5ths** : Augmentation ou diminution en intervalles d'octaves et de quintes.
- **Octaves 4ths** : Augmentation ou diminution en intervalles d'octaves et de quarts.
- **Major Triad** : Jeu de type arpège sur les notes d'un accord majeur de base.
- **Minor Triad** : Jeu de type arpège sur les notes d'un accord mineur de base.

Elles vous offrent des options plus agréables et musicalement intéressantes qu'un simple balayage continu de style Pitch bend.

4.2.4.6. L'interrupteur Morph Edit



Quatre choix s'offrent à vous, ce qui vous permet de réorganiser rapidement la configuration d'un Morph :

- **Copy A To B** : Copie tous les réglages morphables de la position extrême A à la position extrême B.
- **Current To A** : Copie tous les réglages correspondant à la position actuelle de Morph vers la position A.
- **Current to B** : Copie tous les réglages correspondant à la position actuelle de Morph vers la position B.
- **Swap A/B** : Permet d'alterner les réglages des positions A et B.



Le morphing étant lié à la création de [presets partagés \[p.46\]](#), ces options peuvent vous aider à trouver un bon point de départ pour le faire.

4.2.5. L'esprit du Morphing

Alors que de nombreux synthétiseurs peuvent modifier plusieurs paramètres par simple balayage d'un contrôleur, aucun autre synthétiseur ne gère le Morphing comme le PolyBrute. Il peut paraître étrange à première vue, mais une fois que vous exploitez son potentiel, toute capacité similaire sur d'autres instruments commence à paraître primitive.

4.2.5.1. Un preset en vaut deux

La plupart des synthétiseurs gèrent un morphing, une « scène » ou un mouvement de « macro » en décalage par rapport à la valeur mémorisée dans le preset. Sur le PolyBrute, les valeurs A et B représentent réellement deux presets indépendants qui partagent le même nom et le même emplacement de mémoire.

Imaginez une personne dont le superpouvoir serait de se transformer en deux personnes aux physiques différents, ou de s'arrêter n'importe où dans le processus de transformation pour les combiner. Elles n'ont toujours besoin que d'un seul appartement. *Voici* un preset du PolyBrute !

4.2.5.2. Bonnes pratiques

L'un des avantages de la configuration des morphs sur le logiciel PBC est le fait que vous obtenez un retour sur la façon dont les valeurs A et B sont liées aux valeurs actuelles pour presque tous les contrôles d'un preset donné. Voici autre avantage : entre les valeurs des fenêtres contextuelles et la possibilité de redimensionner la fenêtre, vous pouvez obtenir des résultats très précis.

Lorsque vous configurez beaucoup de Morphs dans un preset, la fenêtre de PBC peut devenir assez chargée. Cet inconvénient peut être évité en faisant tout cela directement sur le PolyBrute.

Mis à part certaines situations, les contrôles à l'écran suivront tous vos mouvements, par exemple :

- Si vous utilisez la surface X/Y du contrôleur Morphée pour contrôler le Morphing.
- Si vous modulez la fonction Morph avec, disons, un LFO.

Quelle que soit la manière dont vous aimez le faire, nous vous recommandons cette méthode pour que les choses restent simples et que la musique soit fluide :

1. Tournez le potentiomètre Morph jusqu'à la position A.
2. Réglez tous les contrôles morphables en fonction du résultat souhaité pour A.
3. Tournez le potentiomètre Morph jusqu'à la position B.
4. Réglez tous les contrôles morphables en fonction du résultat souhaité pour B.
5. Si le potentiomètre Morph finit sa course sur un point intermédiaire, ce n'est pas un problème. À moins que vous ne souhaitiez un réglage sur une position spécifique.
6. [Enregistrez le preset \[p.10\]](#) et laissez le PolyBrute opérer sa magie quand vous tournez le potentiomètre Morph !

4.2.5.3. Morphing et automation du DAW

Un dernier mot sur l'utilisation de PBC sur un DAW ou un programme hôte : les valeurs actuelles (aiguille blanche) de la plupart des contrôles sont des paramètres VST/AU/AAX et peuvent donc être automatisées dans un DAW.

Cependant, les valeurs A et B (aiguilles bleues et vertes, ou éléments de menu *Edit A* et *Edit B*) ne sont pas des paramètres VST/AU/AAX et ne peuvent donc pas être automatisées.

4.3. Additions PolyBrute 2.0

Nous avons ajouté quelques éléments qui correspondent aux nouvelles fonctionnalités suite à la mise à jour 2.0 du firmware du PolyBrute. Si vous ne l'avez pas encore installée (ainsi que la dernière version de PolyBrute Connect), rendez-vous sur notre [page de téléchargements](#) pour la télécharger. Vous y trouverez aussi le manuel utilisateur le plus récent pour le PolyBrute, contenant les détails à propos de ces nouvelles fonctionnalités.

4.3.1. Indication du mode Accords (Chord Mode)



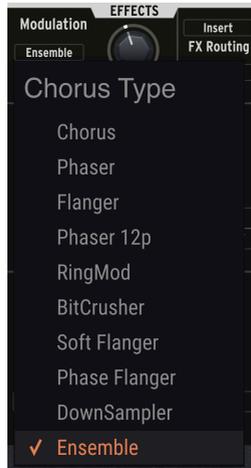
Si les trois lumières à côté du bouton Polyphony sont allumées, cela signifie que le PolyBrute est en mode mémoire d'accords. Vous pouvez entrer en mode accords en maintenant le bouton Polyphony enfoncé sur le PolyBrute, puis en jouant un accord sur le clavier. (Les notes seules déclencheront alors l'accord et le transposeront selon la note jouée.) Vous ne pouvez pas entrer en mode accords en cliquant sur le bouton à l'écran; en revanche, cela vous permet de le quitter.

4.3.2. Vintage Amount (Quantité Vintage)



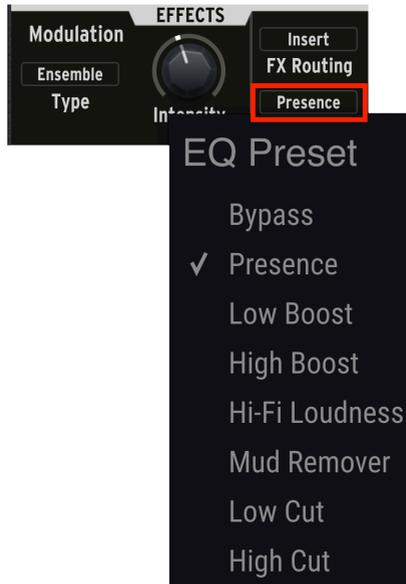
Dans le PolyBrute 1.0, le bouton menu directement en-dessous du potentiomètre Fine Tune sélectionnait différentes quantités de variation de hauteur pour simuler l'instabilité des synthétiseurs vintage analogiques. Il existe à présent un second bouton menu qui applique les variations à un groupe d'autres paramètres. Ceux-ci incluent la largeur d'impulsion de l'oscillateur, le cutoff et la résonance du filtre, les fréquences LFO (lorsqu'elles ne sont pas synchronisées au tempo) et d'autres encore.

4.3.3. Ensemble Effect



Les effets de Modulation incluent à présent un effet d'Ensemble en bas du menu déroulant.

4.3.4. EQ Curves



Les nouvelles courbes d'EQ, qui appliquent une courbe fixe sur le signal, peuvent à présent être sélectionnées via un bouton menu à droite du potentiomètre Effects Intensity.

4.3.5. LFO3 Curve Invert



La possibilité d'inverser la courbe du LFO3 est accessible sur l'écran en-dessous de la fonction Single.

5. ONGLET KEYBOARD ET CLAVIER DE L'INTERFACE UTILISATEUR

C'est la première section parmi quatre sections importantes que vous pouvez sélectionner à l'aide des onglets situés juste au-dessus, et elle s'affiche par défaut au démarrage de PolyBrute Connect.



Numéro	Partie	Description
1	Contrôles Keyboard Response [p.41]	Menus contextuels pour la courbe de vélocité, la courbe d'aftertouch, le mode d'aftertouch ainsi que l'amplitude de pitch bend.
2	Contrôleurs de performance [p.44]	Interfaces graphiques pour le contrôleur 3D Morphée, la molette de pitch-bend et la molette de modulation.
3	Contrôleur à ruban [p.45]	Reproduction à l'écran du contrôleur à ruban du PolyBrute.
4	Barre de point de partage [p.46]	Réglez rapidement le point de partage du clavier pour les presets qui utilisent l'option Split Timbrality.
5	Clavier de l'interface utilisateur [p.47]	Clavier simple à l'écran qui reflète les notes jouées, que ce soit par vos doigts, un DAW/séquenceur, ou le séquenceur et arpégiateur intégrés du PolyBrute.

5.1. Contrôles Keyboard Response

Vous y trouverez quatre boutons de menu qui activent des menus contextuels. Trois contrôlent la réponse du clavier du PolyBrute (Courbe de vélocité, courbe d'aftertouch, et mode d'aftertouch); le quatrième définit l'amplitude de la molette de pitch bend.

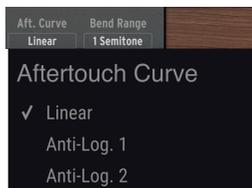
5.1.1. Velocity Curve



Ce menu offre trois options permettant de déterminer la manière dont le clavier du PolyBrute réagit à la vélocité :

- **Linear** : Le PolyBrute réagit de manière uniforme lorsque vous appuyez sur les touches avec plus de force. Fondamentalement, une quantité X de force physique plus ou moins grande = une vélocité MIDI plus ou moins grande de quantité X.
- **Log** : Le PolyBrute répond selon une courbe *logarithmique*. Au lieu d'une relation linéaire, il y a une vraie courbe. Cette option diminue l'effort requis à faible vélocité, mais frapper les touches plus fort produit alors une augmentation moindre.
- **Anti-Log** : Le PolyBrute répond selon une courbe *anti-logarithmique ou inverse*. Cette option augmente l'effort requis à faible vélocité, mais frapper les touches plus fort produit une augmentation plus importante.

5.1.2. Aftertouch Curve



Les touches du PolyBrute détectent également le « channel aftertouch ». Plutôt que la vélocité de la frappe initiale, c'est une pression supplémentaire que vous appliquez *après* que votre doigt ait appuyé sur la ou les touches. Ici, les options sont similaires à Velocity.



♪ Rappelez-vous que les contrôles Velocity et Aftertouch peuvent affecter bien plus que le volume. Les Enveloppes VCF et VCA présentent des curseurs permettant de déterminer dans quelle mesure elles sont affectées par la vélocité. Plus important encore, Velocity et Aftertouch sont toutes deux des sources de modulation dans la matrice. Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre pour contrôler presque tout !

5.1.3. Aftertouch Mode

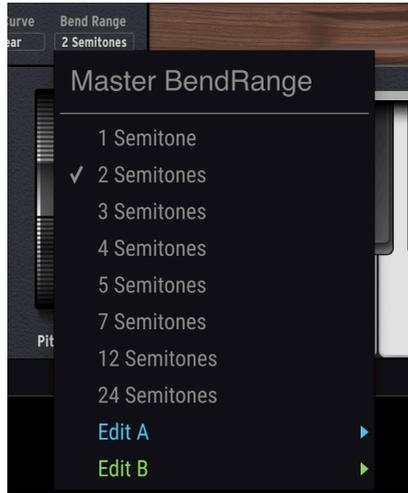


Le firmware 2.0 du PolyBrute comprend l'aftertouch duophonique. Cela signifie que l'aftertouch peut être affecté uniquement aux dernières notes jouées. Cela est pratique pour jouer des solos avec de l'aftertouch par-dessus un pad qui reste stable, par exemple.

- **Monophonic:** L'aftertouch affecte toutes les voix, il agit comme un aftertouch standard.
- **Duophonic:** L'aftertouch n'affecte que la dernière note jouée, ou dernier groupe de notes jouées simultanément.
- **Duo Upper Split:** Identique au Duophonique, mais ne s'applique qu'à la partie supérieure d'un Split ou d'un Layer.
- **Duo Lower Split:** Identique au Duophonique, mais ne s'applique qu'à la partie inférieure d'un Split ou d'un Layer.

Ces choix correspondent à *Settings > Expression Control > Aftertouch Settings* sur le PolyBrute.

5.1.4. Bend Range



Ce menu permet de contrôler à quel point la molette de pitch bend augmente ou réduit la hauteur. Il y a huit choix, allant d'un demi-ton (un demi-pas chromatique) à 24 demi-tons (deux octaves complètes).

5.1.4.1. Bend Range est symétrique

Actuellement, la fonction Bend Range affecte de façon identique les mouvements vers le haut et vers le bas de la molette de Pitch bend.

5.1.4.2. Bend Range est morphable

Vous verrez les options *Edit A* et *Edit B* dans le menu. Elles offrent différents degrés de Bend pour les états A et B d'un preset donné. Si le potentiomètre Morph se trouve entre les deux, la plage de Pitch bend s'ajustera proportionnellement, sans saut brusque.



Voici une utilisation intéressante du morphing pour la fonction Bend Range : la valeur A pourrait être d'un ou deux demi-tons pour les solos subtils et old school de synthétiseur, tandis que la valeur B est de 12 ou 24 demi-tons pour les « bombardements en piqué » de style dieu de la guitare.

5.2. Contrôleurs de performance



Ce sont des reproductions assez simples des contrôleurs de performance disponibles sur le PolyBrute. De gauche à droite, nous avons le Pad Morphée XY, la bande Z de Morphée, la Molette de Pitch bend et la Molette de Modulation.

5.2.1. Pad Morphée XY

Morphée est un contrôleur 3D révolutionnaire qui combine un pad XY et un axe Z sensible à la pression. Ses trois axes peuvent agir comme des sources de modulation séparées dans la [Matrice \[p.49\]](#) (via les lignes J, K et L).

Déplacer le palet dans cette zone revient à faire glisser votre doigt sur la surface du contrôleur 3D Morphée sur le PolyBrute. Il y a une différence importante :



- Sur le PolyBrute, vous pouvez contrôler la vitesse à laquelle Morphée « lâche », ou s'il lâche tout court, une fois que vous avez levé le doigt. Cela peut être réglé dans la zone [Preset Settings \[p.56\]](#) de PBC.
- Avec le Pad Morphée XY à l'écran sur PBC, le palet et donc tout ce que ses axes X et Y affectent (via un routage de modulation) reste toujours là où vous l'avez fait glisser avec la souris. Pour replacer le palet en position zéro (en bas à gauche) sur l'écran, double-cliquez dessus.

5.2.2. Bande Z de Morphée

Déplacer le palet de haut en bas sur l'écran revient à enfoncer le contrôleur Morphée sur le PolyBrute. (Nous avons dû lui fournir son propre graphique, car Morphée a beau être un contrôleur 3D, les écrans d'ordinateur restent une interface 2D).

Comme avec le Pad XY, le palet se verrouille dans la position dans laquelle vous le faites glisser à l'écran. Sur le PolyBrute, l'axe Z est à ressort et revient toujours à sa position « zéro ».

Encore une fois, double-cliquez sur le palet pour le remettre à zéro sur l'écran.

5.2.3. Molette de Pitch bend

Cette molette fonctionne exactement comme sur l'unité hardware, revenant toujours en position centrale dès que vous lâchez la souris.

5.2.4. Molette de Modulation

Cette molette fonctionne exactement comme sur l'unité hardware, en restant sur la dernière position définie à l'aide de la souris.

5.3. Contrôleur à ruban

Le PolyBrute est doté d'un contrôleur à ruban sensible et programmable, qui se fond ingénieusement dans le rail en bois juste au-dessus du clavier. Cette zone est une reproduction de son comportement à l'écran.

Comme le Pad Morphée XY, le relâchement du ruban physique peut être contrôlé sur [Preset Settings \[p.56\]](#). Sur PBC, son palet reste à l'endroit où vous l'avez glissé avec la souris.

Une fois de plus, double-cliquez sur le palet pour le ramener sur sa position centrale par défaut.

5.4. Barre de point de partage



Cette barre représente la plage de la partie inférieure lorsque Timbrality est réglée sur Split. Pour modifier le point de partage supérieur/inférieur du clavier, il suffit de faire glisser le bord droit de la barre vers la gauche ou la droite.

Sur le PolyBrute, le point de partage est défini en maintenant le bouton Timbrality enfoncé en mode Split, puis en appuyant sur une touche.

i ♪ Le point de partage reste le même par rapport aux touches physiques du PolyBrute, quelle que soit la façon dont Octave Shift est défini. De plus, le clavier de l'interface graphique contrôle la partie supérieure du partage. La partie inférieure peut être jouée sur un DAW en réglant la piste sur le même canal MIDI que « Lower In », qui se trouve dans l'onglet « Global Settings ».

5.4.1. Comment fonctionnent les partages

Sur de nombreux synthés, les partages sont définis en plaçant différents presets sur différentes zones du clavier. Le PolyBrute utilise plutôt le Morphing pour créer des partages dans le même preset. Voici comment cela fonctionne :

- La partie **Inférieure** joue toujours le preset *comme si* le potentiomètre Morph et tous les réglages qu'il affecte étaient tournés jusqu'à l'état A, indépendamment de l'endroit où le potentiomètre Morph est réellement tourné.
- La partie **Supérieure** joue le son qui se produit en fonction du degré de rotation *actuel* du potentiomètre Morph vers l'état B, que ce soit à mi-chemin ou à fond.

En d'autres termes, si le potentiomètre Morph est complètement réglé sur A, vous n'entendrez aucune différence entre les parties Supérieure et Inférieure. Vous entendrez une différence de plus en plus marquée à mesure que vous tournerez le potentiomètre Morph vers B.

i ♪ Il est donc préférable d'utiliser la partie Inférieure pour quelque chose que vous souhaiteriez relativement statique, comme un son grave de synthé analogique solide et caoutchouteux. Comme il n'y a pas de limites pratiques à la différence que vous pourriez faire de l'état B, vous pourriez Morphor la partie Supérieure en quelque chose de complètement différent. Par exemple : un pad luxuriant ou une piste de portamento avec glide. (Qui est partant pour jouer le thème de « Doctor Who » ?)

5.4.2. Partages et polyphonie

Il est même possible d'utiliser les Partages avec le PolyBrute en mode Mono ou Unison, sans qu'un côté du Partage ne vole l'autre. Nous abordons ce point plus en détail dans le chapitre sur les [Preset Settings \[p.56\]](#), et plus particulièrement les paramètres de Lower Voicing.

5.4.3. Partages et le séquenceur

En mode Split (partage), la zone inférieure du clavier de l'interface graphique définit la zone du clavier du PolyBrute qui transpose le Séquenceur/Arpégiateur, tandis que la zone supérieure définit la zone (de la partie Supérieure) qui peut être jouée « en direct » par-dessus.

5.5. Clavier de l'interface utilisateur



Le clavier de l'interface utilisateur graphique (GUI) peut à la fois refléter ce qui est joué sur le PolyBrute et être utilisé pour jouer la partie supérieure du PolyBrute.

i ⚡ Assurez-vous que le port MIDI « PolyBrute MIDI » est activé dans les réglages audio-MIDI de votre DAW (ou en mode autonome de PBC) afin d'utiliser le clavier graphique.

5.5.1. Monitoring des notes avec le clavier de l'interface utilisateur

Que vous jouiez du PolyBrute en direct, que vous reproduisiez des notes MIDI à partir d'une piste d'instrument virtuel sur votre DAW, ou que vous utilisiez le séquenceur ou l'arpégiateur internes du PolyBrute, les touches de l'interface graphique imiteront chaque note jouée.

i ⚡ Ralentir le tempo d'une séquence ou d'un motif d'arpégiateur est un excellent moyen de le « rétroconcevoir » et d'apprendre à y jouer en regardant les touches.

5.5.2. Jouer du PolyBrute depuis le clavier de l'interface utilisateur

De même, vous pouvez jouer du PolyBrute à partir des touches à l'écran. Deux ou trois choses à savoir :

- L'axe Y des touches noires ou blanches contrôle la **vélocité**. Cliquez plus haut sur la touche pour des vélocités plus douces ; plus bas sur la touche pour des vélocités plus importantes.
- Pour que cela fonctionne, assurez-vous que le curseur Velocity de la VCA Enveloppe est réglé au maximum.
- La **plage** du clavier de l'interface utilisateur correspond toujours à la valeur O des boutons Octave Shift du PolyBrute, quelle que soit la façon dont ils sont vraiment réglés sur l'unité hardware.

5.5.3. Jouer sur le clavier de l'ordinateur



La capacité de PBC à jouer les 15 premières notes du PolyBrute est limitée (en commençant par le *Do* le plus grave) à partir du clavier de votre ordinateur, bien que cela transmettra toujours une vélocité fixe. Le schéma ci-dessus montre quelles touches d'un clavier QWERTY américain standard correspondent aux notes.

D'autres touches permettent également d'alterner le décalage d'octave :

- Clavier QWERTY américain : Z et X.
- Clavier Azerty : W et X.
- Clavier Dvorak : A et Y.

Décomposons ses quatre parties principales, puis expliquons comment définir les routages.



Numéro	Partie	Description
1	Basculement de l'affichage [p.50]	Bascule entre les affichages partiel et complet de la matrice.
2	Sources [p.50]	12 sources de modulation, indiquées verticalement.
3	Destinations [p.51]	32 destinations de modulation possibles, indiquées horizontalement.
4	Boutons de la matrice [p.54]	Définit les routages entre une ligne de sources et une colonne de destinations.

6.1. Basculement de l'affichage

Cliquez sur cette icône en forme de flèche pour passer d'un affichage complet à un affichage partiel de la matrice. L'affichage complet remplit la majeure partie de la fenêtre de PBC, de sorte que vous pouvez voir tous les routages de modulation en même temps. L'affichage partiel contient la matrice dans le même espace que le clavier de l'interface graphique, et permet de mieux travailler avec la matrice et d'autres contrôles en même temps. Vous pouvez faire défiler verticalement l'affichage partiel à l'aide d'une souris à molette.

6.2. Sources

Les sources de modulation sont fixes et énumérées verticalement dans la partie gauche de l'affichage de la matrice. Elles correspondent aux *lignes* des boutons de la matrice.

6.3. Destinations

Les destinations sont listées horizontalement en haut de l’affichage de la matrice, en texte diagonal. Elles correspondent aux *colonnes* des boutons de la matrice. Cette zone reste toujours visible, même lorsque l’on fait défiler la matrice en affichage partiel.

6.3.1. Modifier les destinations

Les destinations de modulation dans la matrice de PBC ne sont pas fixes. Il est possible d’assigner n’importe quelle destination à n’importe quelle colonne de l’une des deux façons suivantes :

6.3.1.1. La méthode « Learn »



Elle fonctionne mieux quand la matrice est en affichage partiel, que vous regardez également les contrôles principaux du synthétiseur et que vous voulez trouver visuellement une destination.

1. Cliquez sur l’un des 32 noms de la colonne des Destinations. Le nom apparaîtra en bleu clair et tous les contrôles pouvant faire office de destinations de modulation deviendront violet vif.
2. Cliquez sur un contrôle pour l’assigner à cette colonne. Le nom de ce contrôle apparaît maintenant à la place de l’ancien nom, toujours mis en évidence.
3. Cliquez sur le nouveau nom pour le mettre en évidence et ramener tous les contrôles à la normale.

i ! Les contrôles n’affectent pas les réglages du synthétiseur en direct lorsqu’il est en mode « learn » en violet.

6.3.1.2. La méthode Menu

Destination 1	Ladder Cutoff	Lfo2 Amp	No Connection	No Connection
No Destination	Ladder Resonance	Lfo3 Rate	No Connection	No Connection
Morph	Ladder VCF Env Amt	Lfo3 Symmetry	No Connection	No Connection
Pitch Global	Ladder Drive	Lfo3 Curve	No Connection	No Connection
Pitch Vco1	Ladder OutLevel	Lfo3 Amp	No Connection	No Connection
Pitch Vco2	Ladder Pan	Vca	No Connection	No Connection
Vco1 SawTriMix	Vcfs ParaSerie	Master GlideTime	No Connection	No Connection
Vco1 SquareMix	Master Cutoff	Voice Pan	No Connection	No Connection
Vco1 Pw	Vcfs KeyTrack	Global Pan	No Connection	No Connection
Vco1 Metalizer	VCF Env Velo	Fx Modul. Intensity	No Connection	No Connection
Vco2 SawTriMix	VCF Env Attack	Fx Delay Level	No Connection	Amount 2.L2
Vco2 SquareMix	VCF Env Decay	Fx Delay Time	No Connection	Amount 1.K7
Vco2 Pw	VCF Env Sustain	Fx Delay Regen	No Connection	Amount 1.K6
Vco2 Sub	VCF Env Release	Fx Reverb Level	No Connection	Amount 1.J2
Noise Colour	VCA Env Velo	Fx Reverb Time	No Connection	Amount 1.J1
Sync	VCA Env Attack	Fx Reverb Damping	No Connection	Amount 2.I1
Vco2 > Vco1	VCA Env Decay	Vibrato Depth	No Connection	Amount 2.G1
Vco2 > Vcf1	VCA Env Sustain	Vibrato Speed	No Connection	Amount 1.E8
Noise > Vcf2	VCA Env Release	Stereo	No Connection	Amount 1.E7
Vco1 Level	Mod Env Delay	MotionRec Rate	No Connection	Amount 1.D6
Vco2 Level	Mod Env Attack	No Connection	No Connection	Amount 1.F6
Noise Level	Mod Env Decay	No Connection	No Connection	Amount 1.F5
✓ Steiner Cutoff	Mod Env Sustain	No Connection	No Connection	Amount 1.E4
Steiner Resonance	Mod Env Release	No Connection	No Connection	Amount 1.E3
Steiner Slope	Lfo1 Rate	No Connection	No Connection	Amount 1.E2
Steiner VCF Env Amt	Lfo1 Phase	No Connection	No Connection	Amount 1.D1
Steiner BruteFactor	Lfo1 Amp	No Connection	No Connection	
Steiner OutLevel	Lfo2 Rate	No Connection	No Connection	
Steiner Pan	Lfo2 Fade	No Connection	No Connection	

Elle est idéale pour assigner rapidement une destination que vous avez déjà choisie et/ou lorsque la matrice est en plein écran. Elle vous permet également de trouver les quelques destinations qui ne correspondent pas à un contrôle physique sur le PolyBrute (ex : Global VCA).

1. Faites un clic droit sur l'un des 32 noms de destination pour afficher un menu déroulant de toutes les destinations.
2. Faites un clic gauche sur la destination de votre choix.

6.3.1.3. À quoi correspondent les destinations « Amount » ?

Les destinations « Amount » à la fin du menu ci-dessus correspondent aux 64 emplacements possibles pour les routages de modulation du PolyBrute. C'est exact : les quantités de modulation pour les routages actifs peuvent *elles-mêmes* être des destinations.

Les chiffres et les lettres après le mot « Amount » correspondent à l'endroit où se trouve le routage de modulation sur le PolyBrute : page, puis ligne (source), puis destination (colonne). Par exemple : « Amount 1.E4 » fait référence à la page 1 (à laquelle on accède en appuyant sur le bouton Assign 1 du périphérique), à la ligne E (LFO2 comme source), et à la destination assignée à la colonne 4, qui se trouve être le Ladder Filter Pan dans ce cas.

Vous avez peut-être aussi remarqué que les routages actifs deviennent violet vif en mode « Learn », ce qui vous permet également d'ajuster les quantités.

6.4. Boutons de la matrice

Ils fonctionnent comme le mode *Mods* du panneau de la matrice du PolyBrute, vous permettant de router les sources de modulation vers les destinations.

Vous pouvez router librement une source vers plusieurs destinations, ou affecter la même destination avec plusieurs sources. La seule limite : le preset du PolyBrute peut gérer un maximum de 64 routages en même temps.

6.4.1. Définir un routage

Il suffit de cliquer sur le bouton à l'intersection de la ligne Source et de la colonne Destination que vous souhaitez connecter. Un potentiomètre contextuel apparaîtra :

6.4.1.1. Le potentiomètre Amount



Cela permet d'ajuster la quantité de modulation, comme si vous tourniez le potentiomètre Amount argenté du PolyBrute. La quantité de modulation peut être positive ou négative, comme l'indique le nombre dans n'importe quel bouton actif de la matrice.

i Essayez ceci : Router la vélocité (ligne H) vers Master Filter Cutoff avec une valeur positive rend le son plus brillant à mesure que vous appuyez plus fort sur les touches. Une valeur négative rend le son plus sombre en réponse à une vélocité plus élevée.

- Cliquez sur la croix (X) pour masquer le potentiomètre graphique, tout en laissant le routage de modulation en place.
- Cliquez sur **Mute** pour supprimer complètement le routage de modulation.

6.4.1.2. Les quantités de modulation sont morphables !

Comme dans la [Zone de contrôle principale \[p.28\]](#), tout potentiomètre de quantité est entouré d'un « anneau » sur lequel vous pouvez faire glisser les aiguilles bleues et vertes pour fixer des limites de cette quantité qui est liée aux positions A et B du potentiomètre Morph.

Cela signifie que la quantité de toute destination affectant une ou plusieurs sources peut changer en fonction de l'état de Morph de votre PolyBrute.

Inversement, le potentiomètre Morph peut lui-même être une Destination de modulation. La combinaison de ces deux facteurs offre des possibilités expressives uniques avec des variations pratiquement infinies.

6.4.1.3. Ce que signifient les couleurs des boutons



Les couleurs des boutons de la matrice de PBC donnent un retour visuel supplémentaire sur la présence ou non d'un routage de modulation et, le cas échéant, sur sa quantité positive ou négative.

- **Gris** : Pas de routage de modulation.
- **Brun** : Routage actif avec quantité ou décalage de zéro.
- **Bleu** : Routage actif avec quantité ou décalage positif.
- **Violet** : Routage actif avec quantité ou décalage négatif.

Vous vous demandez peut-être : « Quelle est la différence entre un routage inactif (gris) et un routage activé mais réglé à zéro (brun) ? » N'oubliez pas que les quantités de modulation peuvent également être des destinations d'autres routages, mais seulement si le premier routage est actif.

i Pour poursuivre notre exemple précédent, supposons que vous vouliez moduler le Master Cutoff par le biais de la vélocité. Mais vous voulez que la quantité de vélocité qui l'affecte change à son tour par l'intermédiaire d'un LFO. Ceci peut être fait en commençant par configurer le routage Velocity vers Master Cutoff, en laissant son décalage à zéro, puis en envoyant le LFO vers un [emplacement Amount \[p.53\]](#) qui correspond au premier routage. Nous ne nous contentons pas de moduler : nous modulons notre modulation !

En guise de touche finale visuelle, les couleurs des boutons deviennent plus claires ou plus sombres en fonction de la position du potentiomètre Amount.

7. L'ONGLET PRESET SETTINGS



Cet onglet permet d'accéder aux paramètres enregistrés au niveau du preset sur le PolyBrute. À l'instar des contrôles principaux du synthétiseur, les réglages dépendent du preset.

7.1. Accès direct

L'avantage de cette partie est qu'elle permet d'accéder rapidement aux réglages en appuyant sur le bouton Settings du PolyBrute et en naviguant dans ses menus. Bien qu'il n'y ait rien de difficile, la plupart de ces mêmes réglages sont visibles immédiatement et peuvent être modifiés en un clic sur PBC.

7.2. Fenêtre Preset Settings

La fenêtre qui s'affiche lorsque l'on clique sur l'onglet Preset comporte trois zones principales :



Numéro	Partie	Description
1	Motion Recorder [p.57]	Contrôles du Motion Recorder du PolyBrute.
2	Seq/Arp [p.57]	Réglages du séquenceur et de l'arpégiateur du PolyBrute.
3	Preset Settings [p.60]	Réglages basés sur des presets pour l'allocation des voix; le compte des voix à l'unison; le vibrato, ainsi que le comportement de Morphée, du ruban et des pédales.

7.2.1. Motion Recorder

Ils reproduisent les contrôles matériels du Motion Recorder du PolyBrute, qui peut enregistrer n'importe quel mouvement de contrôle, puis le reproduire en une seule fois ou en boucle. Il est impératif d'enregistrer-activer (Record-Arm) le Motion Recorder sur le PolyBrute, mais la note qui déclenche l'enregistrement peut être lue sur PBC.

Reportez-vous à la partie 5.10 du [Manuel utilisateur du PolyBrute](#) pour en savoir plus sur l'utilisation du Motion Recorder.

7.2.2. Séquenceur et Arpeggiateur



Cette partie s'appelle **Seq/Arp** en abrégé. Comme dans le chapitre sur les [Contrôles principaux \[p.28\]](#), nous nous concentrerons sur les comportements et les avantages des différents types de contrôles : interrupteurs, potentiomètres et boutons de menu.

7.2.2.1. Interrupteurs

Les 4 premiers interrupteurs permettent de sélectionner le mode séquenceur/arpégiateur :

- **Sequencer**
- **Arpeggiator**
- **Matrix Arpeggiator**
- **Off**

Veuillez noter que les options de Play Mode à gauche n'apparaissent que lorsque le Séquenceur, l'Arpeggiateur ou le Matrix Arpeggiator sont activés.

i Le Matrix Arpeggiator est un hybride du séquenceur et de l'arpégiateur qui crée des motifs basés sur un maximum de six notes tenues. Vous pouvez ensuite modifier ces motifs sur le panneau de la matrice. Pour plus d'informations, reportez-vous à la partie 8.4 du [Manuel utilisateur du PolyBrute](#).

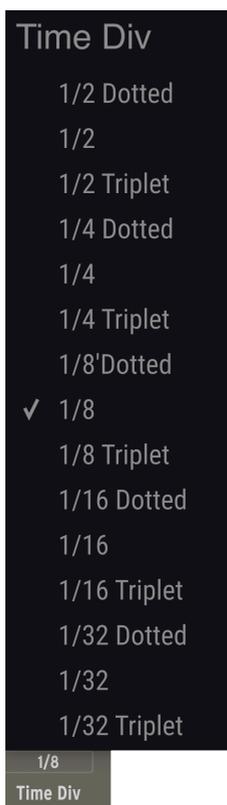
Des interrupteurs sont également disponibles pour activer et désactiver le métronome, activer et désactiver la fonction Swing, et activer la fonction Hold, qui agit comme une pédale de sustain « sans pied », sauf si le PolyBrute est en mode Sequencer. (Parce que dans ce cas-là, il vous suffirait de démarrer et d'arrêter les motifs).

7.2.2.2. Potentiomètres

Les potentiomètres de cette partie sont simples. Ils reflètent les fonctions Rate et Gate du Seq/Arp.

 Gate est la « fenêtre » que le Seq/Arp donne à chaque note pour qu'elle retentisse dans le motif. Au maximum, les notes font deux pas de long. Au minimum, vous ne pouvez entendre que de minuscules extraits des notes.

7.2.2.3. Boutons de menu



C'est l'un des cas où l'accès direct à des fonctions autrement accessibles dans les menus du PolyBrute est très utile. Ici, les menus contextuels contrôlent les principaux comportements et options du Séquenceur/Arpegiateur.

- **Metro Level** procure quatre choix de niveau de volume pour le métronome.
- **Count In** permet au métronome de fournir un décompte avant que le séquenceur ne commence à enregistrer.

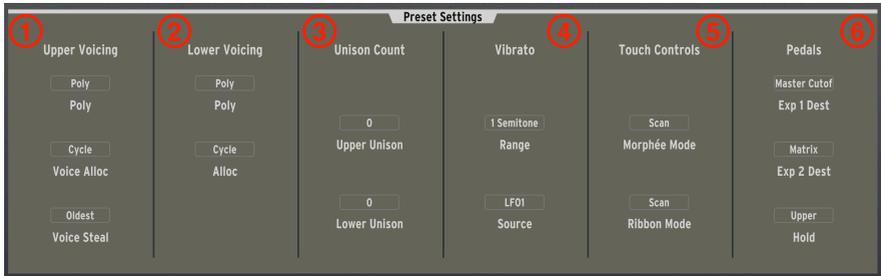
- **Swing Amount** ajuste le degré de Swing (lorsque l'interrupteur Swing est activé), créant ainsi une sensation d'être en retrait, populaire dans des genres musicaux allant du jazz au hip-hop en passant par l'EDM.
- **Time Div** (illustré ci-dessus) décide de la valeur rythmique que joue chaque pas de la séquence ou de l'arpège, des blanches aux triples croches, y compris les valeurs pointées et les triolets. Cela peut accélérer ou ralentir un motif à un tempo global donné.
- **Seq Length** vous permet de définir n'importe quelle longueur de pas pour la séquence, de 1 à 64 pas. Vous avez ainsi la possibilité de créer des motifs avec des signatures temporelles exotiques.
- **Play Mode** détermine l'ordre des notes dans les motifs, et offre différents choix en mode Sequencer/Matrix Arp par rapport au mode Arpeggiator. Ce bouton de menu disparaît lorsque le mode Seq/Arp est désactivé.

7.2.2.4. Qui manque à l'appel ?

À l'heure actuelle, vous devez accéder aux contrôles de transport (Tap, Record, Stop, Play), aux fonctions de gestion des séquences (copier/coller, effacer des notes, etc.), et bien sûr, aux boutons de la matrice qui permettent d'éditer les motifs en mode *Sequencer*, depuis l'unité hardware PolyBrute. Bien que nous ayons beaucoup de raisons d'aimer PBC, l'enregistrement et l'édition de motifs est ce qu'il y a de plus amusant sur les boutons du panneau de la matrice.

7.2.3. Preset Settings

Vous pouvez y gérer sept zones « sous le capot » avec précision. Elles affectent le son et le comportement d'un preset du PolyBrute.



Numéro	Partie	Description
1	Upper Voicing [p.61]	Gère la polyphonie pour le preset ou la partie supérieure d'un partage/d'une couche.
2	Lower Voicing [p.62]	Gère la polyphonie pour la partie inférieure d'un preset avec partage/couche.
3	Unison Count [p.62]	Définit l'utilisation de la voix pour les modes Upper et Lower Unison.
4	Vibrato [p.62]	Contrôle l'effet de vibrato autonome du PolyBrute.
5	Touch Controls [p.63]	Détermine la réponse tactile du contrôleur 3D Morphée et du contrôleur à ruban.
6	Pedals [p.64]	Assigne les entrées de la pédale d'expression du PolyBrute à diverses destinations. Assigne la pédale Hold à la partie supérieure ou inférieure.

7.2.3.1. Upper Voicing

Cette partie contrôle la partie supérieure d'un partage ou d'une couche, ou l'ensemble du preset s'il ne s'agit pas d'un partage ou d'une couche.

Poly définit le comportement des voix de la partie supérieure en Poly, Unison ou Mono.

Voice Alloc (allocation) détermine la façon dont le PolyBrute utilise ses 6 voix de polyphonie lorsque de nouvelles notes sont jouées.

- *Cycle* : Parcourt les voix disponibles.
- *Reset* : Continue à utiliser la première voix disponible jusqu'à ce qu'elle doive être volée.
- *Unison* : Pour un son plus épais, les voix disponibles sont emplies si une note est jouée, puis divisées au fur et à mesure que d'autres notes sont ajoutées.
- *Reassign* : Comme Cycle, mais réutilise une voix lorsque la même note est jouée.

Si le paramètre **Poly** est réglé sur Unison ou Mono, le paramètre **Voice Alloc** devient **Legato**, avec les options suivantes :

- *On* : jouer Legato ne redéclenchera pas les Enveloppes.
- *Off* : jouer Legato redéclenchera les Enveloppes :
- *Glide* : si un Glide (portamento) est utilisé, jouer Legato est nécessaire pour le déclencher.



♪ *Legato* signifie que vous jouez une nouvelle note avant d'avoir complètement relâché votre doigt de la précédente. Le contraire est *staccato*. Faites des essais avec ces réglages pour entendre les différences.

Voice Steal décide de ce qui se passe si les nouvelles notes jouées rendent le PolyBrute à court de voix.

- *Oldest* : la première des notes en cours est réduite au silence pour réaffecter la voix nécessaire.
- *Lowest* : la note avec la plus faible vélocité est mise en sourdine à la place.
- *None* : le PolyBrute ne jouera aucune nouvelle note jusqu'à ce que vous relâchiez manuellement certaines notes pour libérer les voix.

Notez que le vol des voix est partagé entre les parties supérieures et inférieures, ce qui explique l'absence de réglage séparé pour la partie inférieure.

Si le paramètre **Poly** est réglé sur Unison ou Mono, le paramètre **Voice Steal** devient **Priority**, avec les options suivantes :

- *Lower* : en cours de jeu legato, les notes graves prévalent toujours sur les notes aigües.
- *Higher* : en cours de jeu legato, les notes aigües prévalent toujours sur les notes graves.
- *Last* : en cours de legato, la dernière note jouée prévaut toujours sur la précédente.

7.2.3.2. Lower Voicing

Vous pouvez gérer la polyphonie de la partie inférieure (A) séparément dans des presets partagés ou superposés. Cela vous permet, par exemple, de limiter une basse de synthétiseur à une voix monophonique dans la partie inférieure afin de libérer des voix pour les accords dans la partie supérieure.

Le menu contextuel **Poly** propose des options Poly, Mono et Unison.

Alloc fonctionne comme le paramètre **Voice Alloc** dans la partie [Upper Voicing \[p.61\]](#), avec les mêmes options : Cycle, Reset, Unison et Reassign.

Comme dans la partie Upper Voicing, si le paramètre **Poly** est réglé sur Unison ou Mono, le paramètre **Alloc** devient **Legato** et un menu **Priority** apparaît.

7.2.3.3. Unison Count

Vous pouvez y fixer des limites quant au nombre de voix que les parties supérieure et inférieure utiliseront lorsque le paramètre **Voice Alloc** de la partie supérieure et/ou le paramètre **Lower Poly** de la partie inférieure est réglé sur *Unison*. Les options pour chaque partie sont 2, 3, 4 ou 6 voix. Si le total des deux parties est supérieur à 6, le vol de voix se produira forcément, ce qui rend le réglage Steal encore plus pertinent.

7.2.3.4. Vibrato



Le PolyBrute est doté d'un vibrato autonome (modulation de la hauteur) pour cet effet musical couramment utilisé.

Range peut être de 1, 2, 7 ou 12 demi-tons (respectivement un demi-ton, un pas entier, une quinte juste ou une octave).

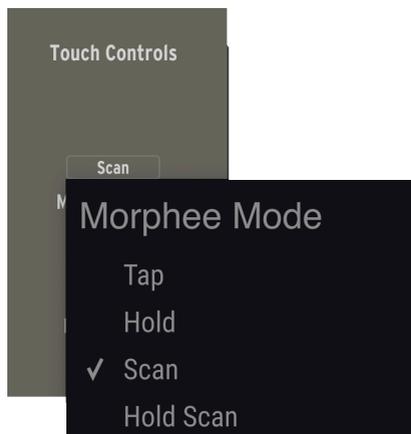
Source (sur l'image) vous permet de définir le LFO1 en tant que source de vibrato, ou l'une des trois vitesses d'onde sinusoïdale afin de libérer le LFO pour autre chose.

La profondeur et la vitesse du vibrato sont également des destinations de modulation indépendantes dans [l'affichage de la matrice \[p.49\]](#).

Le vibrato est morphable ! Veuillez noter que les menus Range et Source ont tous deux des options *Edit A* et *Edit B* relatives à la valeur de chacun lorsque le potentiomètre Morph est à l'une ou l'autre extrémité.

7.2.3.5. Touch Controls

Ici, vous pouvez régler la réponse du contrôleur 3D Morphée exclusif au PolyBrute, qui combine un pavé tactile XY avec un capteur de pression à ressort, ainsi que le contrôleur à ruban au-dessus du clavier.



Morphée Mode régit la façon dont Morphée répond à la position de votre doigt sur la surface XY du PolyBrute.

- *Tap* : Lie les valeurs X et Y à la position absolue de votre doigt (ex : la valeur en haut à droite sera toujours maximale pour les deux axes). Lorsque vous lâchez, le temps de relâchement est instantané.
- *Hold* : Comme Tap, mais quand vous lâchez, les axes X et Y restent aux dernières valeurs que vous avez touchées.
- *Scan* : Commence à la position du premier doigt détecté et fait la moyenne des plages des axes lorsque vous vous déplacez dans n'importe quel sens. Le temps de Release est rapide mais pas instantané.
- *Hold Scan* : Comme Scan, mais quand vous lâchez, les axes X et Y restent aux dernières valeurs que vous avez touchées.

Ribbon régit le contrôleur à ruban intégré du PolyBrute, qui peut être à la fois un pitch-bender et une source de modulation (ligne L dans la matrice). Vous pouvez y ajuster sa réponse. Voici les options disponibles :

- *Tap* : Lie la valeur de la position du ruban à la position absolue de votre doigt (ex : la position en haut à droite sera toujours maximale pour les deux axes). Lorsque vous lâchez, le temps de relâchement est instantané.
- *Hold* : Comme Tap, mais lorsque vous lâchez, le ruban reste aux dernières valeurs que vous avez touchées.
- *Scan* : Commence à la position du premier doigt détecté et fait la moyenne des plages du ruban lorsque vous vous déplacez dans un sens ou dans l'autre. Inversez le sens, et la plage normale est rétablie. Le temps de relâchement est rapide mais pas instantané.
- *Slow Scan* : Comme Scan, mais plus lent, permettant des gestes de performance plus fins.

7.2.3.6. Pedals

Le PolyBrute est doté de deux prises d'entrée TRS pour les **pédales d'expression** (également appelées pédales continues ou de balayage). Ces menus assignent leurs destinations, qui sont presque les mêmes pour les deux, à une exception près :

- *Master Cutoff*
- *Morphée X Axis*
- *Morphée Y Axis*
- *Morphée Z Axis*
- *Ribbon*
- *Modulation Wheel*
- *Volume* (pédale Exp 1 uniquement)
- *Matrix* (pédale Exp 2 uniquement)

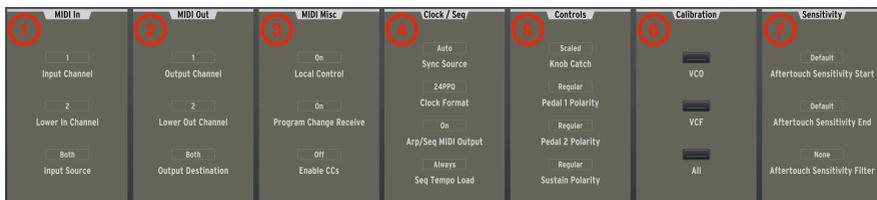
L'option *Matrix* pour Exp 2 ajoute une pédale branchée sur cette entrée à la ligne L de la source dans la [Matrice \[p.49\]](#) de modulation. Elle fonctionnera alors le long de l'axe Z de Morphée pour moduler les destinations de votre choix.

 Assigner des pédales à une ou plusieurs des sources ci-dessus vous permet de garder les mains libres pour jouer du PolyBrute tout en effectuant des gestes de modulation expressifs. Les claviéristes à deux mains apprécieront !

La **pédale Hold** (une pédale de commutation) peut tout simplement être réglée pour affecter la partie supérieure ou inférieure. Elle est idéale pour maintenir un pad ou un bourdon enfoncés avec la pédale tout en jouant en solo en utilisant l'autre partie d'un partage, ce qui libère une main pour ajuster les contrôles.

8. L'ONGLET GLOBAL SETTINGS

Le dernier onglet concerne les paramètres utilitaires qui affectent l'ensemble du PolyBrute, quelle que soit le preset chargé.



Numéro	Partie	Description
1	MIDI In [p.65]	Contrôle l'entrée MIDI et les réglages du port physique.
2	MIDI Out [p.66]	Contrôle la sortie MIDI et les réglages du port physique.
3	MIDI Misc [p.66]	Contrôle local et réception de changement de programme on/off, et permettent de déterminer si le PolyBrute envoie et reçoit des messages de contrôle continu MIDI.
4	Clock/Seq [p.67]	Source pour la synchronisation du tempo et d'autres réglages temporels.
5	Controls [p.68]	Détermine le comportement des potentiomètres et la polarité des pédales.
6	Calibration [p.69]	Accorde et calibre les VCO et les VCF du PolyBrute.
7	Sensitivity [p.69]	Ajuste la sensibilité de l'aftertouch.

8.1. MIDI In

Ces 3 boutons de menu contextuel déterminent la façon dont le PolyBrute reçoit les messages MIDI.

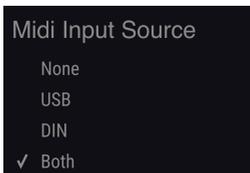
Les choix d'**Input Channel** sont de 1 à 16, plus *All* (omni) et *None* (le PolyBrute ne répondra pas aux messages MIDI).

Lower In Channel permet à la partie inférieure de recevoir les messages MIDI sur un canal différent (si vous le souhaitez) lorsque le preset est en Split Timbrality. Les options sont les mêmes que ci-dessus. Ceci est utile car le clavier de l'interface utilisateur ne contrôle que la partie supérieure, et vous pourriez vouloir déclencher la partie inférieure séparément d'une piste MIDI dans votre DAW.



♪ Lorsque PolyBrute Connect est actif et que le PolyBrute est utilisé en [mode Split](#) [\[p.46\]](#), les canaux d'envoi et de réception de MIDI via USB sont définis sur 1 pour la partie supérieure et 2 pour la partie inférieure. Ceci améliore la performance du Séquenceur/Arpeggiateur lors de l'utilisation de Splits.

Input Source (voir ci-dessous) contrôle quelle entrée physique utilise le PolyBrute pour recevoir le MIDI : le port USB (USB), l'entrée MIDI traditionnelle à 5 broches (DIN), ni l'un ni l'autre (None), ou les deux (Both).



8.2. MIDI Out

Ces 3 boutons de menu contextuel déterminent la façon dont le PolyBrute transmet les messages MIDI. Outre le contrôle de la sortie, leurs options et fonctions sont identiques à celles de la partie [MIDI In \[p.65\]](#).

8.3. MIDI Misc

Cette partie contient trois paramètres, qui sont tous simplement activés ou désactivés.

Local Control signifie que le clavier du PolyBrute, ainsi que les potentiomètres et curseurs auxquels un CC est assigné, contrôle son moteur audio.

Program Change Receive permet au PolyBrute de recevoir les commandes « MIDI Program Change » et « Bank Change » d'une source externe.

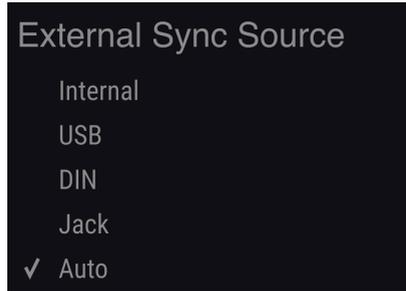
Enable CCs décide si les potentiomètres et curseurs du PolyBrute envoient des messages de contrôleur continu MIDI.

i Les circonstances dans lesquelles vous pouvez désactiver le contrôle local incluent la manipulation du PolyBrute à partir d'un autre clavier compatible MIDI routé par votre DAW. La fonction Program Change Receive est utile si, par exemple, vous souhaitez enregistrer et automatiser les changements de preset à partir d'un projet DAW.

8.4. Clock/Seq

Lorsque vous utilisez le PolyBrute avec d'autres dispositifs de création musicale tels que des séquenceurs ou des boîtes à rythmes, chaque appareil doit s'entendre sur le « chef » en matière de synchronisation et de tempo. Ces réglages sont abordés ici.

Sync Source



- *Internal* : Le PolyBrute n'utilise son horloge interne que pour les questions de temps. Servez-vous de ce réglage si votre PolyBrute est le « chef » d'autres dispositifs.
- *USB* : Le PolyBrute se synchronise sur une horloge externe reçue en MIDI sur la connexion USB.
- *DIN* : Le PolyBrute se synchronise sur une horloge externe reçue en MIDI sur l'entrée MIDI 5 broches.
- *Jack* : Le PolyBrute se synchronise via l'entrée Sync 3,5 mm (1/8') sur son panneau arrière. (Son entrée et sa sortie Sync servent à envoyer et à recevoir des synchronisations avec des équipements non-MIDI à l'aide de protocoles pré-MIDI standard).
- *Auto* : Le PolyBrute se synchronise à une source externe s'il y en a une, mais utilise son horloge interne s'il n'y en a pas.

External Clock Format : traite des subdivisions de temps envoyées et reçues par le PolyBrute. Ceci est particulièrement important avec la synchronisation non-MIDI comme décrit ci-dessus. Les options sont les suivantes :

- *One Step* : Fait avancer le Séquenceur/Arpégiateur d'un pas pour chaque impulsion d'horloge reçue.
- *2PPQ* : Envoie et reçoit deux impulsions par noire.
- *24PPQ* : Envoie et reçoit 24 impulsions par noire.
- *48PPQ* : Envoie et reçoit 48 impulsions par noire.

Arp/Seq MIDI Output permet de déterminer si le Séquenceur/Arpégiateur de PolyBrute transmet des données de notes MIDI à l'aide de la méthode définie dans [MIDI Out \[p.66\]](#). Par exemple, vous pouvez l'activer pour enregistrer une séquence ou un arpège en MIDI sur un DAW.

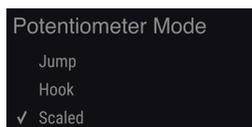
Seq Tempo Load détermine si le chargement d'un nouveau preset modifie le tempo du Séquenceur/Arpégiateur interne à la valeur mémorisée du preset. Il existe trois options :

- *Always* : le fait de charger un nouveau preset charge toujours le nouveau tempo.
- *If Paused* : charger un nouveau preset ne charge le nouveau tempo que si le Séquenceur/Arpégiateur n'est pas en cours d'exécution. (Ce qui signifie qu'il ne perturbera pas le tempo d'une séquence en cours d'exécution).
- *Off* : charger un nouveau preset ne modifie jamais le tempo.

8.5. Controls

Vous pouvez y régler avec précision la façon dont les potentiomètres du PolyBrute contrôlent leurs paramètres, ainsi que la polarité de la pédale.

Knob Catch



- *Jump* : dès que vous déplacez un potentiomètre (ou un curseur), la valeur de son paramètre passe directement à sa position physique. Cela peut entraîner des changements brusques et audibles.
- *Hook* : aucun changement ne se produit tant que la position physique du potentiomètre ne dépasse pas sa valeur mémorisée.
- *Scaled* : le paramètre commence à changer dès que vous manipulez le contrôle, mais la moyenne de la plage est calculée pour couvrir les valeurs restantes dans le sens du déplacement. C'est le meilleur moyen de combiner une réponse instantanée *et* des changements de sonorité en douceur.

i Lorsque vous chargez ou modifiez pour la première fois des presets dans PolyBrute Connect, les positions des contrôles à l'écran indiquent toujours les valeurs mémorisées avec le preset, et non les positions physiques des contrôles matériels.

Pedal 1 Polarity a deux réglages : *Regular* et *Inverted*. Ce dernier réduit la valeur d'entrée lorsque vous enfoncez davantage la pédale Exp. 1.

Pedal 2 Polarity fonctionne de manière identique pour la pédale Exp. 2.

Sustain Polarity est utile car certaines pédales de sustain utilisent un circuit normalement ouvert et d'autres un circuit normalement fermé. Inverser la polarité permet de régler le problème récurrent des notes étant tenues avec la pédale relâchée, et qui s'arrêtent lorsque vous appuyez dessus. Une option *Auto-Detect* est également disponible.

8.6. Calibration

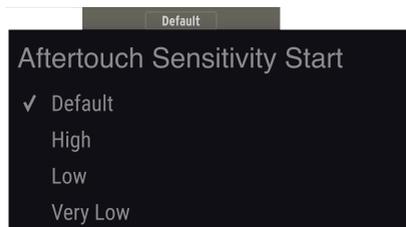
Bien que le synthétiseur PolyBrute soit beaucoup plus stable que les synthétiseurs analogiques d'antan, il *est* entièrement analogique et peut donc parfois bénéficier d'un calibrage. Cliquer sur l'un de ces interrupteurs lance une routine automatique qui accorde les VCO analogiques du PolyBrute, calibre ses VCF, ou effectue les deux processus à la suite.

8.7. Sensitivity

Les trois paramètres de cette partie vous permettent d'ajuster précisément la réponse affertouch du PolyBrute à votre style de jeu.

D'une part, il est normal d'appliquer une pression supplémentaire involontaire sur une touche après une pression initiale, vous ne voulez donc pas déclencher prématurément l'affertouch, surtout s'il s'agit de la modulation d'une destination qui a un effet spectaculaire sur le son.

D'autre part, vous ne voulez pas avoir à l'enfoncer *trop* profondément pour l'entendre. De plus, comme l'affertouch est un contrôle continu, vous voulez qu'il réagisse en douceur lorsque vous augmentez la pression du doigt, et non pas qu'il passe de rien à plein régime trop rapidement.



Aftertouch Sensitivity Start vous offre quatre options permettant de déterminer la pression nécessaire pour que le PolyBrute enregistre l'affertouch, comme indiqué ci-dessus. Des valeurs plus élevées signifient qu'il faut *moins* de pression.

Aftertouch Sensitivity End ajuste la pression physique nécessaire pour que le PolyBrute enregistre l'affertouch maximum (127).

Aftertouch Sensitivity Filter ajoute une courbe supplémentaire entre les touches détectant une quantité donnée de pression et le moteur audio répondant. Il y a trois options : *None*, *Fast* et *Slow*, du plus rapide au plus lent. Avec le réglage *Slow*, vous entendrez certainement un retard entre le moment où vos doigts appliquent une pression maximale et celui où le paramètre modulé par l'affertouch (comme le vibrato ou la coupure du filtre) répond pleinement.

9. LA BARRE D'ÉTAT INFÉRIEURE

Master Cutoff

FW Update Panic CPU

La bande située tout en bas de la fenêtre de PolyBrute Connect fournit quelques informations et fonctions utiles. Il n'y en a que quatre, de gauche à droite :



Numéro	Fonction	Description
1	Nom du paramètre actuel [p.70]	Indique le paramètre en cours de réglage.
2	Bouton FW Update [p.70]	Ouvre la fenêtre de mise à jour du firmware.
3	Bouton Panic [p.71]	Envoie une commande MIDI « All Notes Off » et « All Sounds Off » (relâcher toutes les notes et couper tous les sons).
4	Compteur de CPU [p.71]	Surveille l'utilisation du CPU.

9.1. Nom du paramètre actuel

Cette zone affiche simplement un double du paramètre, du potentiomètre, du curseur, de l'interrupteur ou du bouton de menu que vous êtes en train de régler ou sur lequel vous passez le curseur de la souris.

9.2. Firmware Update

Garder le firmware du PolyBrute à jour vous assure qu'il fonctionne sans problème et permet de corriger régulièrement les problèmes connus par l'équipe d'assistance technique d'Arturia. Cela peut se faire de trois manières :

9.2.1. Directement à partir de PBC



Cliquez sur le bouton *FW Update* situé à droite de la barre d'état inférieure. La boîte de dialogue affichée ci-dessus apparaîtra. Le champ du bas affiche la version actuelle du firmware de votre PolyBrute ; le champ du haut affiche la dernière version disponible d'Arturia. Si le champ du haut est vide, vous êtes à jour. Sinon, cliquez sur le bouton *Upgrade To Latest* et le processus démarrera. PBC et le PolyBrute afficheront alors des barres de progression. Il ne sera pas nécessaire de télécharger quoi que ce soit via un navigateur ou de trouver des fichiers : PBC communique directement avec Arturia et fait tout le travail. Remarque : Cette méthode nécessite une connexion Internet active.

 ! N'éteignez **jamais** votre PolyBrute ou ne débranchez jamais le câble USB en cours de mise à jour du firmware.

9.2.2. Manuellement à partir d'un fichier

Si vous avez téléchargé un nouveau firmware sur la [page d'assistance Arturia](#), cliquez sur le bouton *Upgrade From File*. Une boîte de dialogue vous demandera alors de choisir l'emplacement du fichier. Ensuite, le processus commencera comme ci-dessus.

9.2.3. Automatiquement

Si vous disposez d'une connexion Internet active et que votre firmware n'est plus à jour, PBC vous avertira à l'ouverture que vous devez procéder à une mise à jour pour pouvoir continuer. Le processus devrait commencer automatiquement dès que PBC confirme sa connexion au PolyBrute.

9.3. Bouton Panic

Il arrive parfois que des notes ou des séquences se bloquent. C'est surtout le cas dans les studios ou sur les scènes où de nombreux périphériques MIDI interagissent. Cliquer sur le bouton Panic enverra un message « All Notes Off » ET « All Sounds Off » (relâcher toutes les notes et couper tous les sons) au PolyBrute, le réduisant au silence. (Au-delà de « All Notes Off » (relâcher toutes les notes), « All Sounds Off » (couper tous les sons) interviendra sur des problèmes qui ne sont pas nécessairement dus à des événements MIDI, comme par exemple du larsen provenant d'un effet de délai.)

Cette manipulation est momentanée et ne bloquera pas les nouveaux messages de note enfoncée que reçoit le PolyBrute parce qu'un projet DAW est toujours en cours d'exécution par exemple.

9.4. Indicateur de CPU

Il s'agit d'un indicateur de type barre qui surveille l'utilisation des ressources CPU de votre ordinateur par PolyBrute Connect. Comme PBC est un éditeur/bibliothécaire du synthétiseur hardware PolyBrute, son impact sur votre CPU devrait être faible, voire nul.

10. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6. Transfert des droits Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous 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.