

Table des matières

H9 - Algorithmes et leurs paramètres	3
--	---

Space Algorithms

Hall	5
Room	6
Plate	6
Spring	7
DualVerb	8
Reverse Reverb	9
ModEchoVerb	10
BlackHole	11
MangledVerb	12
TremoloVerb	13
DynaVerb	14
Shimmer	15

PitchFactor Algorithms

Diatonic	17
Quadravox	18
HarModulator	20
MicroPitch	21
H910/H949	22
PitchFlex	24
Octaver	25
Crystals	26
HarPeggiator	27
Synthonizer	33

TimeFactor Algorithms

Digital Delay	35
Vintage Delay	36
Tape Echo	37
Mod Delay	39
Ducked Delay	40
Band Delay	41
Filter Pong Delay	42

MultiTap	44
Reverse	45
Looper	46

ModFactor Algorithms

Chorus	58
Phaser	59
Q-Wah	60
Flanger	62
ModFilter	63
Rotary	65
TremoloPan	66
Vibrato	67
Undulator	69
RingMod	70

H9 Algorithms

UltraTap	72
Resonator	73
EQ Compressor	74
CrushStation	75
SpaceTime	77
Sculpt	78
PitchFuzz	80
HotSawz	81
Harmadillo	83
TriceraChorus	88

H9 - Algorithmes et leurs paramètres

Les algorithmes sont à la base de tous les "Presets" du H9. Chaque algorithme utilise une structure de traitement du signal unique pour obtenir son effet et chaque algorithme a un ensemble unique de paramètres qui lui sont associés. Le H9 peut être chargé avec plus de 50 algorithmes tirés de la famille des pédales d'Eventide ainsi que certains algorithmes créés spécifiquement pour le H9.

Les noms des algorithmes et des paramètres ont été personnalisés pour s'adapter à l'affichage à six caractères du H9. Dans ce document, les caractères affichés sur les pédales d'affichage à LED de 6 caractères sont indiqués entre crochets [XXXXXX]. Les algorithmes sont regroupés par lignée de pédales: Space, PitchFactor, ModFactor et TimeFactor ainsi que des nouveaux algorithmes pour le H9.

L'un des objectifs de ce document est d'aider les utilisateurs à créer et à modifier les "Presets". Si vous faites beaucoup de ce genre de choses, vous trouverez le H9, avec son bouton unique, son affichage à six caractères et quelques commutateurs, un peu restrictif. Dès le début, le H9 a été conçu avec l'intention de l'associer à une riche application de contrôle à distance. C'est "H9 Control": notre application gratuite pour iPhone / iPad, Android, macOS et Windows. Le "H9 Control" peut se connecter via Bluetooth ou USB à votre H9. Si vous effectuez de nombreuses modifications ou créez des "Presets", nous vous encourageons vivement à essayer l'application "H9 Control" car il peut simplifier énormément le processus de création et de gestion des "Presets".

Tous les algorithmes ont un "Commutateur de Performance" qui vous donne la possibilité de changer instantanément le son de l'effet à l'aide d'un CC MIDI, d'un commutateur auxiliaire ou de l'application "H9 Control". La fonction du "Commutateur de Performance" dépend de l'algorithme. Dans H9 Control, le "Commutateur de Performance" est le bouton du milieu en bas de l'interface de contrôle d'un algorithme.

La plupart des paramètres temporels, tels que le délai, changent leurs valeurs affichées lorsque le mode Tempo est activé ou désactivé. Lorsque le mode Tempo est activé, le paramètre est une valeur de note, telle qu'une noire, c'est-à-dire une division des temps par minute (BPM) synchronisée avec le tempo. Lorsque le mode Tempo est désactivé, le paramètre est soit (a) le temps en secondes ou en millisecondes, soit (b) la fréquence en Hz.

Dans certains cas, la modification d'un paramètre peut affecter les valeurs affichées d'autres paramètres. Par exemple, l'algorithme de Chorus a quatre types, Liquid Chorus, Organic, Shimmer et Classic, et la suivant la sélection des différents types de Chorus, affectera les fonctions des autres paramètres. Vous trouverez plus d'informations sur la relation entre les différents paramètres dans la documentation de chaque algorithme.

Space Algorithms

Hall - [HALL]

La réverbération Hall simule le son de grands espaces clos. Elle offre un contrôle flexible d'un réseau de réverbération croisée à 3 bandes. Il existe des commandes de décroissance indépendantes pour les bandes basse et haute, ainsi que des commandes de niveau indépendantes pour les bandes basse, moyenne et haute. C'est l'algorithme de choix pour les beaux espaces réalistes ou pour les sons de réverbération juste au-delà des limites du réalisme.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Decay	[DECAY]	Définit le déclin principal en secondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Size	[SIZE]	Définit la taille de la réverbération Hall.
Pre Delay	[PREDLY]	Définit le pré-délai en millisecondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Low Band Reverb Level	[LO-LVL]	Amplifie / coupe les réverbérations basses fréquences avec coupure à 300 Hz, -100 coupe efficacement toute la réverbération basse bande.
High Band Reverb Level	[HI-LVL]	Amplifie / coupe les réverbérations hautes fréquences avec coupure à 1500 Hz, -100 coupe efficacement toute la réverbération haute bande.
Low Band Decay	[LO-DCY]	Définit le déclin des réverbération basses fréquences, échelle de temps [DECAY].
High Band Decay	[HI-DCY]	Définit le déclin des réverbération hautes fréquences, échelle de temps [DECAY].
Modulation Level	[MODLVL]	Augmente la modulation aléatoire des queues de réverbération.
Mid Band Reverb Level	[MIDLVL]	Amplifie / coupe les réverbérations fréquences médiums (entre 300 et 1500 Hz), -100 coupe efficacement toute la réverbération de la bande médiane.

Room - [ROOM]

La réverbération Room est conçue pour composer des sons de pièce réalistes, des cabines vocales aux petites salles. Les commandes permettent d'ajuster avec précision les premières réflexions, la réverbération tardive et l'égaliseur. Room is the workhorse algorithm for placing a sound in a realistic space or adding that subtle fattening that isn't immediately noticed but is always immediately missed.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Decay	[DECAY]	Définit le déclin en secondes ou basée sur les notes en mode Tempo
Size	[SIZE]	Taille de la pièce.
PreDelay	[PREDLY]	Définit le pré-délai en millisecondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Low Band Shelving	[LO-LVL]	Amplification / coupure à plateaux des basses fréquences après réverbération avec coupure à 350 Hz.
High Band Shelving	[HI-LVL]	Amplification / coupure à plateaux des hautes fréquences après réverbération avec coupure à [HIFREQ]
Early/Late Reflection Levels	[REFLEX]	Définit les niveaux des premières réflexions et tardives.
Diffusion	[DFSION]	Ajuste la quantité de diffusion qui affecte la construction de la réverbération et la densité de la queue.
Modulation Level	[MODLVL]	Ajoute une modulation aléatoire des deux diffuseurs et de la queue de réverbération.
High Band Cutoff Frequency	[HIFREQ]	Définit l'angle de la fréquence de [HI-LVL]. Aucun effet si [HI-LVL] est réglé sur 0.

Plate - [PLATE]

Plate simule le son des premières réverbérations analogiques-mécaniques. Cet algorithme permet des durées de réverbération longues qui ne prennent pas le dessus sur votre son. N'oubliez pas de jouer avec les boutons [LO-DAMP] et [HI-DAMP] pour explorer toute la palette des variations tonales.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Decay	[DECAY]	Définit le déclin en secondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Size	[SIZE]	Définit la taille de la réverbération Plate.
PreDelay	[PREDLY]	Définit le pré-délai en millisecondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Low Band Damping	[LO-DMP]	Définit la fréquence d'amortissement pour les fréquence basses.
High Band Damping	[HI-DMP]	Définit la fréquence d'amortissement pour les fréquence hautes.
Transducer Distance/ Spread	[DSTNCE]	Définit la distance entre la pièce/le transducteur et la source/le conducteur de plaque.
Diffusion	[DFSION]	Ajuste la quantité de diffusion qui affecte la construction de la réverbération et la densité de la queue.
Modulation Level	[MODLVL]	Mixe en modulation aléatoire dans la queue de réverbération.
Tone Control	[TONE]	Contrôle de tonalité pré-réverbératrice, la gauche est plus sombre, la droite est plus claire.

Spring - [SPRING]

Spring modélise le son et le caractère des réverbérations artificielles populaires que l'on trouve dans les amplificateurs de guitare. Il va également plus loin en permettant l'accès à des contrôles de paramètres physiques qui ne sont pas facilement disponibles dans un vrai module à ressort.

En ajustant ces paramètres, l'algorithme Spring peut créer des représentations fidèles de ressorts réels ou repousser les limites physiques pour obtenir de nouveaux sons distinctifs. Faites particulièrement attention aux boutons [TNSION] et [NUMSPR] pour contrôler la quantité de "ressort". Pour faire bonne mesure, nous avons également inclus un trémolo de style ampli à lampes à l'entrée de la réverbération.

Mix	[MIX]	Mixage entre le signal traité / droit entre la réverbération et le signal droit du trémolo.
Decay	[DECAY]	Définit le déclin en secondes ou basée sur les notes en mode Tempo.
Tension	[TNSION]	Définit la tension des ressorts.
Number of Springs	[NUMSPR]	Définit le nombre de ressorts dans la cuve, mixage de 1 à 3 ressorts.
Low Band Damping	[LO-DMP]	Définit la fréquence d'atténuation pour les basses fréquences.
High Band Damping	[HI-DMP]	Définit la fréquence d'atténuation pour les hautes fréquences.
Tremolo Intensity	[TRMOLO]	Définit l'intensité ou la profondeur du trémolo d'entrée (le trémolo est pré-réverbé).
Tremolo Rate	[TRM-RT]	Définit le taux de trémolo d'entrée en Hz ou basé sur les notes en mode Tempo.
Modulation Level	[MODLVL]	Mixage en modulation pour un bel effet de chorus.
Resonance	[RESNCE]	Définit la résonance métallique à la fréquence [HI-DMP].

DualVerb - [DUAL]

DualVerb combine deux réverbérations de studio de haute qualité différentes (A et B) avec des commandes indépendantes pour le déclin, la taille, le pré-décal et égalisation. Mixez les deux pour une réverbération stéréo riche et dense, ou utilisez cet effet pour effectuer une transition en douceur entre deux sons de réverbération entièrement différents. [INF] et [FREEZE] sont

disponibles sur les deux boutons de décroissance (Xnob pour B-decay). Lors du [FREEZE], le mixage A / B sur [VRBMIX] est utilisé pour la réverbération figée - normalement elle est pré. Cela permet une pléthore d'options pour geler l'une des réverbérations, ou les deux, et un mixage des deux.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Reverb A Decay	[A-DCY]	Définit le déclin de la réverbération A en secondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Size	[SIZE]	Définit la taille des deux réverbérations A et B pour donner de nombreuses combinaisons de tailles différentes avec un seul bouton.
Reverb A PreDelay	[A-PDLY]	Pré-délai pour la réverbération A en millisecondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Reverb A Tone Control	[A-TONE]	Contrôle de tonalité pour la réverbération A.
Reverb B Tone Control	[B-TONE]	Contrôle de tonalité pour la réverbération B.
Reverb B Decay	[B-DCY]	Définit le déclin de la réverbération B en secondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Reverb B PreDelay	[B-PDLY]	Pré-délai pour la réverbération B en millisecondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Reverb A/ Reverb B Mix	[VRBMIX]	Définit le mixage entre les réverbérations A et B, en stéréo, il mélange les canaux stéréo, réglé à des résultats extrêmes en deux réverbérations mono (A à gauche, B à droite).
Resonance	[RESNCE]	Mixage de la résonance entre les commandes de tonalité A et B. Affecte le son sauf si [A-TONE] et [B-TONE] sont tous deux réglés sur 0.

Reverse Reverb - [REVRVB]

Une véritable réverbération inverse suivie d'une réverbération avant avec délai et retour d'effet. Réglez les valeurs des paramètres [SIZE] et [FEEDBACK] à fond pour une réverbération inversée directe avec synchronisation du tempo, utilisez [SIZE] pour composer une deuxième

réverbération pour une meilleure humidité et ajoutez [FEEDBACK] autour de l'ensemble pour une ambiance d'un autre monde. [INF] et [FREEZE] sont disponibles sur le bouton [SIZE] et n'affectent que la réverbération avant.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Decay	[DECAY]	Définit le déclin inverse en millisecondes ou basé sur les notes en mode Tempo (également la quantité de retard pour [LATE]).
Size	[SIZE]	Mixe dans une réverbération standard qui est une section post reverse pour des sons plus gros.
Feedback	[FEEDBK]	Définit la quantité de retour de retard autour de la réverbération inverse (la quantité de retard est la quantité de DECAY).
Low Band Shelving Level	[LO-LVL]	Amplification/réduction à plateaux des basses fréquences.
High Band Shelving Level	[HI-LVL]	Amplification/réduction à plateaux des hautes fréquences.
Late Dry Signal Level	[LATE]	Définit la quantité de signal droit qui se produit directement après l'accumulation inverse.
Diffusion	[DIFFUS]	Définit la diffusion dans l'accumulation inverse: mise à zéro pour un bégaiement mécanique.
Modulation Level	[MODLVL]	Modulation du changement de tonalité MicroPitch à l'entrée.
Contour	[CONTUR]	Augmentez l'intervalle entre les fréquences de croisement basses et hautes pour le [LO-LVL] et [HI-LVL]. Affecte le son sauf si [LO-LVL] et [HI-LVL] sont tous deux réglés sur 0.

ModEchoVerb - [MODEKO]

ModEchoVerb est basé sur une structure de réverbération populaire de l'Eventide H8000 qui a donné lieu à des préréglages tels que "Echo Space of God" et "Glorious Flange Canyon". Il alimente la sortie d'une réverbération infinie dans un délai à retour d'effet infini et s'applique sur une aide supplémentaire de modulation. Les choix de modulation sont le verbe balayé de type H000, le flanging ou le chorus. L'effet ModEchoVerb est incroyablement polyvalent et peut être utilisé comme réverbération autonome, delay, chorus/flanger, ou toute combinaison des trois. Les valeurs "Infini" [INF] et "Figé" [FREEZE] sont disponibles via le bouton [DECAY]. Avec la

valeur "Figé" [FREEZE], le signal est réacheminé pour permettre une modulation / un retard parallèle sur la section gelée. Amusez-vous bien.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Decay	[DECAY]	Déclin en secondes ou note basée en mode tempo. Tout à droite [INF] donne une réverbération / sustain infinie.
Size	[SIZE]	Définit de la taille normale des pièces de type Hall aux énormes sons de canyon avec échos.
Echo	[ECHO]	Définit le temps de retard post-réverbération en millisecondes ou basé sur les notes en mode tempo.
Low Band Shelving Level	[LO-LVL]	Amplification / coupure des basses fréquences après réverbération avec coupure à 350 Hz.
High Band Shelving Level	[HI-LVL]	Amplification / coupure des hautes fréquences après réverbération avec coupure à 2000 Hz.
Echo Feedback	[E-FDBK]	Définit la quantité de retour d'effet autour de l'écho de post-réverbération.
Modulation Rate	[M-RATE]	Définit le taux de modulation.
Modulation Type and Depth	[FX-MIX]	Définit le type et la profondeur de modulation: réverbération balayée [SWEEP], flanging [FLNGMX] ou chorus [CHORMX].
Echo Tone	[E-TONE]	Contrôle de la tonalité dans la boucle de retour d'effet des échos.

BlackHole - [BKHOLE]

Plus grand que les réverbération Hall ou Room, BlackHole est un classique Eventide H8000 capable d'espaces de type cathédrale vers des paysages sonores hors du commun. Cette édition H9 de BlackHole dispose de deux modes de décroissance (avant et inverse) et d'un retour d'effet autour de toute la structure de réverbération qui étend le son Blackhole de l'énorme à l'infini. Les sons standard [SIZE] et [GRAVITY] sont épiques, mais essayez [PREDLY] et [FEEDBACK] pour faire passer l'algorithme au niveau suivant. Essayez de ne pas vous faire aspirer.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
'Gravity' Mode Select	[INVGRV]/ [GRVITY]	[INVGRV]: Mode de décroissance inverse d'une très grande réverbération. [GRVITY]: mode de déclin régulier d'une très grande réverbération.
Size	[SIZE]	Taille de la réverbération
Delay	[PREDLY]	Temps de pré-retard en millisecondes ou basé sur les notes en mode tempo.
Low Band Shelving Level	[LO-LVL]	Amplification / coupure des basses fréquences après réverbération avec coupure à 350 Hz.
High Band Shelving Level	[HI-LVL]	Amplification / coupure des hautes fréquences après réverbération avec coupure à 2000 Hz.
Modulation Depth	[M-DPTH]	Profondeur de modulation.
Modulation Rate	[M-RATE]	Taux de modulation.
Feedback	[FEEDBK]	Définit la quantité du retour d'effet sur l'ensemble de la structure de la réverbération pour des sons encore plus grands.
Resonance	[RESNCE]	Résonance des deux filtres à plateau. Affecte le son sauf si [LO-LVL] et [HI-LVL] sont tous deux réglés sur 0.

MangledVerb - [MANGLD]

Bien que le H9 puisse produire de nombreux sons magnifiques, nous reconnaissons que l'univers est un endroit chaotique et souvent violent, donc dans l'esprit du yin et du yang de tout cela, nous avons inclus MangledVerb de l'Eclipse Eventide. Techniquement, MangledVerb alimente une réverbération stéréo non standard en distorsion, mais sur le plan sonore, cela peut aller du léger frottement d'un archer grattant une corde de violoncelle au chaos d'une bête en cage qui se fait piquer avec une limande rouge chaud. Une utilisation judicieuse des paramètres [WOBBLE] et [ODRIVE] est approuvée, et essayez les petites tailles [SIZE] et les courts délais [DECAY] pour des sons surprenants.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Decay	[DECAY]	Déclin arbitraire 1-100 (moins de déclin enlèvera également l'attaque de réverbération).
Size	[SIZE]	Taille de la réverbération (essayez moins de 15 pour de bons sons de distorsion).
Pre Delay	[PREDLY]	Temps de pré-retard en millisecondes ou basé sur les notes en mode tempo.
Low Band Level	[LO-LVL]	Amplification / coupure des basses fréquences pré-distorsion.
High Band Level	[HI-LVL]	Amplification / coupure des hautes fréquences pré-distorsion.
Softclip/ Overdrive Type	[ODRIVE]	Niveau d'entrée à l'un des deux différents types de distorsion.
Distortion Output Level	[OUTPUT]	Niveau de sortie de la distorsion.
Wobble	[WOBBLE]	Taux de modulation qui fait un désaccord effrayant.
Mid Band Level	[MIDLVL]	Amplification / coupure des fréquences médium pré-distorsion.

TremoloVerb - [TREMLO]

TremoloVerb est une réverbération céleste de grande taille réduite à la taille de la Terre par un trémolo agressif. Utilisez les ondes sinusoïdale, [SINE], triangulaire [TRIANGLE], crête [PEAK], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE] pour créer une ambiance rythmique; Aléatoire [RANDOM], Echantillonneur bloqueur [SAMP HOLD] pour créer un nuage convulsif; Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR] pour contrôler la réverbération avec votre jeu; ou la pédale d'expression pour le contrôler avec votre pied.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Decay	[DECAY]	Définit déclin en secondes ou basée sur les notes en mode Tempo.
Size	[SIZE]	Définit la taille de la pièce de la réverbération.

PreDelay	[PREDLY]	Définit le pré-délai en millisecondes ou basé sur les notes en mode Tempo.
Low Band Shelving Level	[LO-LVL]	Amplification / coupure à plateaux des basses fréquences après réverbération avec coupure à 350 Hz.
High Band Shelving Level	[HI-LVL]	Amplification / coupure à plateaux des hautes fréquences après réverbération avec coupure à [HIFREQ].
Tremolo Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme de la modulation du trémolo. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE], [ADSR] ou [EXP PDL] (pédale d'expression).
Tremolo Speed	[SPEED]	Définit la vitesse du trémolo en Hz, sensibilité ou basée sur les notes en mode tempo.
Tremolo Depth/Mono or Stereo	[MNDPTH], [STDPTH]	Profondeur du trémolo, en mode stéréo, vous avez la possibilité d'avoir une profondeur mono (identique sur les deux canaux) ou une profondeur stéréo (le trémolo est déphasé à 90 degrés).
High Band Cutoff Frequency	[HIFREQ]	Définit l'angle de la fréquence de [HI-LVL]. Aucun effet si [HI-LVL] est réglé sur 0.

DynaVerb - [DYNAVB]

DynaVerb couple une réverbération Eventide Eclipse avec un modèle de l'Omnipressor® Eventide pour créer une réverbération dynamique adaptable. L'Omnipressor est capable de tous les types de traitement dynamique, du gate, de l'expansion, de la compression, de la limitation et même de son "inversion dynamique" caractéristique, où les signaux forts sont écrasés, mais les signaux faibles sont amplifiés. Dans DynaVerb, l'Omnipressor peut contrôler dynamiquement la sortie d'un réverbérateur en fonction, soit du signal d'entrée pour un contrôle maximal, de la sortie de réverbération pour un chaos incroyable, ou de tout mélange des deux. En prime, DynaVerb peut également être utilisé comme Omnipressor autonome en réglant [DECAY] sur zéro.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
-----	-------	---

Decay	[DECAY]	Définit le déclin de la réverbération en secondes ou basé sur les notes en mode Tempo, lorsque la valeur est de 0, cet effet peut être utilisé comme un Omnipressor ou un gate autonome.
Size	[SIZE]	Définit la taille de la réverbération.
Attack Time	[ATTACK]	Temps d'attaque de l'Omnipressor / gate en secondes.
Low Band Shelving Level	[LO-LVL]	Amplification / coupure des basses fréquences après réverbération avec coupure à 350 Hz.
High Band Shelving Level	[HI-LVL]	Amplification / coupure des hautes fréquences après réverbération avec coupure à 2000 Hz.
Compression/ Expansion Ratio	[ORATIO]	Contrôle du rapport pour l'Omnipressor, du son Gated traditionnel, à l'expansion, puis à la compression, puis à la limitation et à la baisse infinie, puis aux rapports négatifs qui entraînent une inversion dynamique.
Release Time	[RELEAS]	Définit le temps de libération de l'Omnipressor / Gate en secondes.
Threshold	[THRESH]	Définit le seuil de déclenchement pour l'Omnipressor / Gate.
Sidechain	[SCHAIN]	Mixage de l'entrée sidechain (signal de commande de gain). Lorsqu'il est réglée au minimum, la courbe de gain est dérivée de l'entrée uniquement. Au maximum, il s'agit d'une unité de rétroaction dynamique avec gain dérivé de la sortie de réverbération. En OMNIMODE, cela vous permet simplement de passer d'un compresseur / expasseur / gate / etc à feedforward (FF) et à feedback (FB).

Shimmer - [SHIMMR]

Nous n'avons pas de preuves, mais nous sommes à peu près sûrs que c'est à cela que ressemblent les guitares au paradis. tournez le [DELAY] à fond vers le bas, et tout le reste à fond vers le haut. Oh, et n'oubliez pas de marcher vers la lumière.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
-----	-------	---

Decay	[DECAY]	Définit le déclin arbitraire de 0-100 (moins de délai enlèvera également l'attaque de réverbération).
Size	[SIZE]	Définit la taille de la réverbération.
Delay	[DELAY]	Définit le temps de retard du délai post-réverbération et du changeur de tonalité en millisecondes ou en fonction de la note en mode tempo.
Low Band Decay	[LO-DCY]	Définit la quantité de signal de bande basse post-réverbération et du changeur de tonalité (dans le chemin du retour d'effet).
High Band Decay	[HI-DCY]	Définit la quantité de signal de bande haute post-réverbération et du changeur de tonalité (dans le chemin du retour d'effet).
Pitch Shift A	[PICH-A]	Définit la hauteur de tonalité du Pitch A en centièmes (500c = P4th, 700c = P5th, 1200c = 1 octave, 1900 = 1 octave + P5, 2400 = 2 octaves).
Pitch Shift B	[PICH-B]	Définit la hauteur de tonalité du Pitch B en centièmes (500c = P4th, 700c = P5th, 1200c = 1 octave, 1900 = 1 octave + P5, 2400 = 2 octaves).
Pitch Decay	[PITCH]	Le bouton PITCH-DECAY contrôle la quantité de changement de hauteur dans la queue de réverbération. Il passe de 0 à 100. Au-delà de 100, il y a deux modes FREEZE. PITCH FREEZE verrouille les changements de hauteur tonalié, mais alimente la réverbération, ce qui vous permet de geler la montée de pitch Shimmer aux moments opportuns. PITCH + VERB FREEZE gèle tout (hauteur et réverbération) pour un solo sec au-dessus de la réverbération gelée.
Mid Band Decay	[MIDDCY]	Définit la quantité de signal de bande médiane post-réverbération et du changeur de toalité (dans le chemin de retour d'effet).

PitchFactor Algorithms

Diatonic - [DTONIC]

Diatonic est un changeur de hauteur de tonalité qui suit les notes que vous jouez et change la hauteur de l'intervalle harmonique sélectionné en fonction de la tonalité et de la gamme que vous avez choisies.

Diatonic comprend deux changeurs de hauteur de tonalité à commande indépendante (A et B) avec retards et contrôle du retour d'effet indépendants. Diatonic suit les notes que vous jouez et ajuste automatiquement la quantité de changement de hauteur pour que la note résultante soit en tonalité. Utilisez les réglages Pitch A / B pour définir chaque intervalle de hauteur. Utilisez les boutons pour sélectionner la clé, l'échelle et l'intervalle.

A l'aide du logiciel H9 Control (ou si vous avez connecté un commutateur AUX), vous pouvez utiliser le mode d'apprentissage pour définir la clé. Voir la section Mode SYSTEM du guide de l'utilisateur H9 pour plus de détails sur la configuration d'un commutateur AUX.

Note: en raison des limitations du changement de hauteur diatonique, l'algorithme de suivi de la hauteur est monophonique et fonctionne mieux sur les notes et octaves uniques et isolées.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Pitch A/ Pitch B Mix	[PICHMX]	Contrôle le ratio du niveau du Pitch A par rapport au Pitch B. Note : Le mixage A/B est réglé avant les délais de feedback afin que le retour puisse continuer sur A ou B et ne soit pas affecté par un nouveau son lorsque la commande Pitch Mix est complètement tournée vers le canal opposé. Cela vous permet de créer un mini effet 'looper'.
Pitch Shift A	[PICH-A]	Sélectionne l'intervalle harmonique (pitch shift) pour la hauteur A.
Pitch Shift B	[PICH-B]	Sélectionne l'intervalle harmonique (pitch shift) pour la hauteur B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps du délai de la sortie A avec décalage de hauteur. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.

Delay B	[DLY-B]	Définit le temps du délai de la sortie B avec décalage de hauteur. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Key	[KEY]	Sélectionne la clef.
Scale	[SCALE]	Définit le type de mode. Les modes pris en charge sont: [MAJ] - Major, [min] - Minor, [DOR] - Dorian, [PHRG] - Phrygian, [LYD] - Lydian, [MLYD] - Mixolydian, [LOC] - Locrian, [Hmin] - Harmonic Minor, [Mmin] - Melodic Minor, [Wton] - Whole Tone, [ENIG] - Enigmatic, [NPLT] - Napolitan, [HUNG] - Hungarian.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau de la voix A Feedback. La longueur du délai réinjecté est la longueur du délai A ou du délai B, selon la durée la plus longue, pour s'assurer que les deux voix disparaissent simultanément.
Feedback B	[FBK-B]	Contrôle le niveau de la voix B Feedback. La longueur du délai réinjecté est la longueur du délai A ou du délai B, selon la durée la plus longue, pour s'assurer que les deux voix disparaissent simultanément.

Performance Switch / LEARN MODE - Appuyez sur le bouton Learn et maintenez-le enfoncé tout en jouant une note et le H9 définira la touche sur cette note.

Quadravox - [QUADVX]

Quadravox est similaire à Diatonic mais délivre jusqu'à quatre voix décalées de hauteur de tonalité (A, B, C, D) au lieu de deux. Vous pouvez sélectionner l'intervalle de chaque voix indépendamment. Vous pouvez également désactiver l'une des voix.

REMARQUE: il est possible de sélectionner OFF pour les quatre voix. Si vous le faites et que le bouton Mix est réglé à 100% Wet, il n'y aura pas de signal de sortie.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Pitch A and C/Pitch B and D Mix	[PICHMX]	Contrôle le rapport entre le niveau Pitch A + C et Pitch B + D. Avec le bouton réglé à fond dans le sens antihoraire, PitchA + PitchC sont réglés sur le même niveau. Dans le sens des

		aiguilles d'une montre, règle la hauteur B + la hauteur D à des niveaux égaux. Le rapport du niveau de Pitch A à Pitch C et de Pitch B à Pitch D est fixé à des niveaux égaux et ne peut pas être changé.
Pitch Shift A	[PICH-A]	Définit l'intervalle harmonique (pitch shift) pour Pitch A. Réglez au minimum pour désactiver la voix A.
Pitch Shift B	[PICH-B]	Définit l'intervalle harmonique (pitch shift) pour Pitch B. Réglez au minimum pour désactiver la voix B.
Delay D	[DLY-D]	Les commandes de délai de QUADRAVOX fonctionnent différemment de celles des autres effets. Les quatre retards de Quadravox ne sont pas indépendamment variables. Au lieu de cela, ils sont décalés avec A ayant le délai le plus court, B plus long que A, C plus long que B et D le plus long. Le contrôle Delay D est utilisée pour régler le dernier retard. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en ms. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Delay Grouping	[DLYGRP]	Sélectionne le regroupement des quatre délais (A, B, C, D). Les retards peuvent être régulièrement espacés ou étalés.
Key	[KEY]	Définit la clef.
Scale	[SCALE]	Définit le type de mode. Les modes pris en charge sont: [MAJ] -Major, [min] -Minor, [DOR] -Dorian, [PHRG] -Phrygian, [LYD] -Lydian, [MLYD] -Mixolydian, [LOC] -Locrian, [Hmin] -Harmonic Minor, [Mmin] -Melodic Minor, [Wton] -Whole Tone, [ENIG] -Enigmatic, [NPLT] -Napolitan, [HUNG] -Hungarian.
Pitch Shift C	[PICH-C]	Sélectionne l'intervalle harmonique (pitch shift) pour Pitch C. Réglez au minimum pour désactiver la voix C.
Pitch Shift D	[PICH-D]	Sélectionne l'intervalle harmonique (pitch shift) pour Pitch D. Réglez au minimum pour désactiver la voix D.

Performance Switch / LEARN MODE - Appuyez sur le bouton Learn et maintenez-le enfoncé tout en jouant une note et le H9 définira la touche sur cette note.

HarModulator - [HARMNY]

HarModulator combine deux changeurs de hauteur de son chromatiques avec une modulation pour offrir une gamme extrêmement large d'effets du plus subtil au plus insensé. Les changeurs de hauteur de tonalité chromatique vous permettent de régler le rapport de hauteur de chacune des voix par intervalles de demi-tons (12 pas par octave). HarModulator dispose d'une plage de six octaves (trois vers le haut, trois vers le bas).

Pour avoir une idée de la façon d'utiliser la fonction de modulation, il est préférable de commencer simplement en réglant à la fois Pitch A et Pitch B sur UNISON, les délais au minimum et le feedback sur 0. Utilisez maintenant la commande Mod Depth pour régler la hauteur de ton. modulation et la commande Mod Speed pour régler la vitesse de modulation. Tournez la sélection de différentes formes et sources de modulation. Notez que vous pouvez sélectionner ENVELOPE comme source et utiliser la dynamique de votre jeu pour piloter la modulation.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Pitch A/ Pitch B Mix	[PICHMX]	Contrôle le rapport du niveau entre Pitch A à Pitch B.
Pitch Shift A	[PICH-A]	Sélectionne l'intervalle de changement de hauteur par incréments d'un demi-ton de trois octaves vers le bas jusqu'à trois octaves.
Pitch Shift B	[PICH-B]	Sélectionne l'intervalle de changement de hauteur par incréments d'un demi-ton de trois octaves vers le bas jusqu'à trois octaves.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps du delai de la sortie A. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Delay B	[DLY-B]	Définit le temps du delai de la sortie B. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Modulation Depth	[M-DPTH]	Définit la quantité (ou la profondeur) de la modulation de hauteur affichée en centièmes sur une plage de quatre octaves (deux octaves vers le bas, deux octaves vers le haut). Un contrôle fin pour la modulation de micro-hauteur est disponible et affiché en centièmes, allant de -30 à +30 centièmes. Lorsque la modulation est une valeur positive, les deux voix

		se moduleront en synchronisation l'une avec l'autre; lorsque la valeur est négative, ils moduleront de manière désynchronisée.
Modulation Rate	[M-RATE]	Définit la vitesse de modulation. Remarque: Si Envelop est sélectionné comme Mod Shape [SHAPE], alors la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et Modulation Rate [M-RATE] devient une commande de sensibilité [SENS].
Modulation Shape	[SHAPE]	Définit la forme de modulation. Sélectionnez 'Envelop' et votre jeu pilotera la modulation de hauteur.
Feedback	[FEEDBK]	Contrôle la quantité du retour d'effet pour les délais A et B.

Performance Switch / FLEX - Décale les deux voix d'une octave.

MicroPitch - [MICRO]

Décalage de tonalité à fine résolution pour un gain de ton subtil et des retards pour des effets type "slap back" intéressants.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Pitch A/ Pitch B Mix	[PICHMX]	Contrôle le rapport du niveau de Pitch A à Pitch B.
Pitch Shift Up A	[PICH-A]	Contrôle la quantité de changement de tonalité vers le haut pour la voix A de l'unisson à +50 cents.
Pitch Shift Down B	[PICH-B]	Contrôle la quantité de changement de tonalité vers le bas pour la voix B de l'unisson à -50 cents.
Delay A	[DLY-A]	Contrôle le temps de retard de changement de tonalité de la sortie A. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Delay B	[DLY-B]	Contrôle le temps de retard de changement de tonalité de la sortie B. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.

Modulation Depth	[M-DPTH]	Contrôle la quantité (ou la profondeur) de la modulation de hauteur autour de la hauteur actuelle de chaque voix. Une valeur de 100 représente une oscillation bipolaire complète de la modulation de 0 centime à 2x Pitch. Les valeurs inférieures sont proportionnellement mises à l'échelle.
Modulation Rate	[M-RATE]	Contrôle la vitesse de modulation.
Feedback	[FEEDBK]	Contrôle la quantité de retour d'effet pour les délais A et B.
Tone Control	[TONE]	Contrôle le filtre de tonalité.

Performance Switch / FLEX - Double la quantité du changement de tonalité des deux voix.

H910/H949 - [910.949]

Cet effet émule le son et les fonctionnalités des légendaires unités d'effets Harmonizer™ H910 et H949 d'Eventide. L'harmoniseur H910 a été le premier changeur de hauteur de tonalité pro-audio en temps réel au monde et a introduit le mot "glitching" dans le vocabulaire pro-audio. Le H949 était le premier harmoniseur "dé-glitch" au monde. Contrairement aux harmoniseurs diatoniques, le décalage de hauteur est dans la boucle de retour d'effet, ce qui permet des répétitions arpégées.

Note : Pour les puristes de notre public, vous vous souvenez peut-être que les H910 et H949 étaient des appareils à entrée mono et sortie stéréo. En d'autres termes, ils étaient dotés d'un seul sélecteur de hauteur de tonalité avec des retards réglés indépendamment. Pour reproduire au mieux ces boîtiers d'époque, nous vous recommandons de régler le pitch A ou le pitch B à l'unisson (1,00) et d'utiliser cette sortie pour le feedback sans changement de pitch. Notez également que ces recreations offrent un délai dix fois supérieur au délai maximum de l'appareil d'origine.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Pitch A/ Pitch B Mix	[PICHMX]	Contrôle le rapport du niveau entre Pitch A à Pitch B.

Pitch Shift Up A	[PICH-A]	Contrôle le degré de changement de hauteur de la voix A exprimé sous la forme d'un ratio.
Pitch Shift Down B	[PICH-B]	Contrôle le degré de changement de hauteur de la voix B exprimé sous la forme d'un ratio.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps du délai de la sortie A. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Delay B	[DLY-B]	Définit le temps du délai de la sortie B. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque Tempo est activé, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Splice Type	[TYPE]	Sélectionne le type d'harmoniseur émulé [H910], [H949-1], [H949-2] et [MODERN]. Le H949 offrait deux algorithmes d'entrelassement. L'algorithme 1 a créé un entrelassement progressive 'douce'. L'algorithme 2 a analysé l'audio et utilisé un algorithme d'entrelassement intelligent qui a réussi à réduire considérablement les parasites. Vous pouvez sélectionner chacun de ces algorithmes et émuler leurs sons classiques. Bien sûr, étant donné l'augmentation de nombreux ordres de grandeur de la puissance du DSP depuis l'époque du H910 / H949, une intelligence encore plus grande peut être mise à profit dans le 'dé-glitching'. L'algorithme de changement de hauteur [MODERN] tire parti de son puissant DSP pour améliorer encore le dé-glitching. Chacun de ces algorithmes a une qualité distincte et, lorsqu'il est combiné avec diverses quantités de retard et de rétroaction, offre une large palette d'effets de changement de hauteur de tonalité.
Pitch Coarse/ Fine Control	[P-CNTL]	Sélectionne le type de contrôle du rapport de tonalité pour les boutons Pitch A et Pitch B. 'Normal' permet un contrôle continu du rapport de tonalité. 'Micro' permet des réglages fins autour de l'unisson. 'Chromatic' permet de sélectionner des intervalles égaux à la gamme de 12 notes par octave.
Pitch A Feedback	[FDBK-A]	Définit la quantité de retour d'effet pour le délai A.
Pitch B Feedback	[FDBK-B]	Définit la quantité de retour d'effet pour le délai B.

Performance Switch / REPEAT - Appuyez et maintenez pour une répétition infinie.

PitchFlex - [PCHFLX]

PitchFlex est conçu pour être utilisé "en direct" avec une pédale d'expression, le HotKnob embarqué ou le commutateur FLEX. En utilisant les commandes Heel et Toe, vous pouvez régler la hauteur de tonalité de deux voix à chaque extrémité de la course de la pédale d'expression. La désactivation de ces commandes n'entraîne aucun changement de hauteur. Les autres contrôles vous permettent d'adapter le "balayage" en contrôlant sa vitesse et sa forme.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Pitch A/ Pitch B Mix	[PICHMX]	Contrôle le rapport du niveau entre Pitch A à Pitch B.
Set Pitch A with Exp Pedal in Heel Position	[HEEL-A]	Définit la hauteur de tonalité de la voix A dans la position du talon. Lorsque 'OFF' est sélectionné, la voix est coupée à la position du talon et la hauteur est réglée à l'unisson.
Set Pitch B with Exp Pedal in Heel Position	[HEEL-B]	Définit la hauteur de tonalité de la voix B dans la position du talon. Lorsque 'OFF' est sélectionné, la voix est coupée à la position du talon et la hauteur est réglée à l'unisson.
Heel-to-toe glissando	[HTGLIS]	Ces paramètres sont à utiliser lors de l'utilisation d'un commutateur auxiliaire pour contrôler l'effet de changement de hauteur pour les voix A et B. Règle le temps pour passer du talon à l'orteil. En mode Tempo, le maximum est de ½ note.
Toe-to-heel glissando	[THGLIS]	Paramètres à utiliser lors de l'utilisation d'un commutateur auxiliaire pour contrôler l'effet de changement de hauteur pour les voix A et B. Le bouton Delay A règle le temps de passage de l'orteil virtuel au talon virtuel. Le bouton Delay B règle le temps pour passer du talon au orteil. En mode tempo, le maximum est de ½ note.
Low Pass Filter	[LPF]	Filtre passe-bas pour assombrir l'effet.
Glissando Shape	[SHAPE]	Contrôle la forme que la modulation de hauteur suit lors de l'utilisation du commutateur Flex. S'il est réglé sur des valeurs négatives, la hauteur va lentement vers orteil et passe rapidement à talon, Positive est l'inverse et 0 signifie que la hauteur se déplace de haut en bas de manière linéaire.

Set Pitch A with Exp Pedal in Toe Position	[TOE-A]	Définit le changement de hauteur de la voix A en position orteil Lorsque OFF est sélectionné, la hauteur de tonalité A est désactivé en position orteil et est traitée comme l'unisson.
Set Pitch B with Exp Pedal in Toe Position	[TOE-B]	Définit le changement de hauteur de la voix B en position orteil Lorsque OFF est sélectionné, la hauteur de tonalité A est désactivé en position orteil et est traitée comme l'unisson.

Performance Switch / FLEX - Balayez le changement de hauteur de MIN à MAX de HOTKNOB.

Octaver - [OCTAVE]

Les octaveurs utilisent traditionnellement des techniques analogiques pour suivre la hauteur du signal audio d'entrée et synthétiser un signal dont le ton musical est une octave plus bas que l'original. Octaver crée une paire de sous-harmoniques, une une octave sous la note que vous jouez et les deux autres octaves en dessous. Il ajoute également un générateur Octave FUZZ. Les sous-harmoniques peuvent être filtrées et les filtres modulés par le niveau audio d'entrée.

Remarque: Octaver est un effet parallèle (double mono) plutôt que stéréo. Le tempo ne peut pas être utilisé avec cet effet.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Sub-Harmonic Mix	[SUB-MX]	Contrôle le mixage des 1er et 2ème sous-harmoniques (A et B). Notez que les entrées 1 et 2 ne sont pas mixées.
Filter Center Frequency A	[CNTR-A]	Définit la fréquence centrale du filtre résonnant pour A.
Filter Center Frequency B	[CNTR-B]	Définit la fréquence centrale du filtre résonnant pour B.
Filter Resonance A	[RESN-A]	Contrôle la résonance du filtre pour A. Remarque: après avoir ajusté la fréquence centrale et la résonance du filtre, vous pouvez essayer de moduler le filtre.
Filter Resonance B	[RESN-B]	Contrôle la résonance du filtre pour A.

Envelop Filter Shift	[ENVLOP]	Octaver permet à votre jeu de faire varier la fréquence centrale des filtres. Ce contrôle ajuste le degré auquel l'enveloppe du signal d'entrée décale la fréquence centrale du filtre.
Envelop Sensitivity	[SENSE]	Définit la sensibilité des balayages de fréquence au niveau du signal d'entrée.
Distortion	[FUZZ]	Définit la quantité de distorsion (fuzz).
Octave-Fuzz Mix	[OCT-MX]	Contrôle le mixage de l'effet d'octaves et de fuzz.

Performance Switch / NONE - Unused

Crystals - [CRYSTL]

Crystals est un effet Eventide classique - deux changeurs de hauteur de son inversés, avec des retards réglables indépendamment et un retour d'effet avec une réverbération supplémentaire.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Pitch A/ Pitch B Mix	[PICHMX]	Contrôle le rapport du niveau de Pitch A à Pitch B.
Pitch Shift A	[PICH-A]	Contrôle la hauteur du pitch pour A en cents (1 cent = 1 / 100e de demi-ton).
Pitch Shift B	[PICH-B]	Contrôle la hauteur du pitch pour B en cents (1 cent = 1 / 100e de demi-ton).
Reverse Delay Buffer A	[RDLY-A]	Contrôle la longueur du tampon de temps inverse pour A. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque le paramètre Tempo est sur ON, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.
Reverse Delay Buffer B	[RDLY-B]	Contrôle la longueur du tampon de temps inverse pour B. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Lorsque le paramètre Tempo est sur ON, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo.

Reverb Mix Level	[VRB-MX]	Définit le niveau de mixage de la réverbération.
Reverb Decay Rate	[VRB-DC]	Définit le taux de décroissance de la réverbération.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour d'effet A.
Feedback B	[FBK-B]	Contrôle le niveau du retour d'effet B.

Performance Switch / FLEX - Décale les deux voix d'une octave.

HarPeggiator - [HARPEG]

HarPeggiator crée deux arpèges à 16 pas qui combinent trois éléments:

- Double séquenceur à décalage de tonalité de 16 pas
- Double séquenceur rythmique de 16 pas
- Double séquenceur d'effets de 16 pas

HarPeggiator vous permet de choisir parmi une liste de séquences préprogrammées pour la hauteur de tonalité, le rythme et les effets et l'utilisation des nombreuses combinaisons possibles vous donne un peu de contrôle créatif. Pour être bref, il est important de comprendre les concepts sous-jacents, sinon vous passerez probablement un certain temps à vous gratter la tête.

Tout d'abord, nous vous suggérons d'expérimenter avec une seule voix (par exemple, A) et la séquence de hauteur uniquement. Pour ce faire, désactivez les commandes de rythme et d'effet. Ceci est important car, par définition, pour de nombreux rythmes, tous les pas de la séquence ne sont pas joués. Par exemple, vous pouvez sélectionner un rythme qui divise les 16 pas en quatre mesures de noires et ne sonne que le premier pas (note) de chaque mesure. En conséquence, bien que la séquence de hauteur soit de 16 pas, seules quatre notes retentiront. Utilisez également la commande Length pour définir une longueur appropriée pour chaque pas afin que vous puissiez entendre clairement la hauteur à chaque étape.

Note: si l'horloge MIDI et le tempo sont tous deux réglés sur ON, le séquenceur ne progressera pas à travers les étapes jusqu'à ce qu'un signal d'horloge MIDI soit appliqué.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Arpeggiator A/Arpeggiator B Mix	[ARP-MX]	Définit le rapport de l'arpégiateur A à l'arpégiateur B.

Pitch Sequence A	[SQNC-A]	Voir la description de la séquence de pas B.
Pitch Sequence B	[SQNC-B]	<p>Ces contrôles sélectionnent l'une des 27 séquences de hauteur pour A / B. Les séquences de hauteur sont des préréglages sélectionnables numérotés de [01] à [26] plus aléatoire [RANDOM]. Réglez au minimum [ARPOFF] pour désactiver l'effet de hauteur de tonalité.</p> <p>Pour la majorité des séquences de hauteur de tonalité, chaque pas est un pas fixe, mais le H9 a la capacité de faire glisser le pas dans n'importe quel pas et cette fonction est utilisée dans plusieurs des séquences. La dernière séquence [RANDOM] est une séquence aléatoire de hauteurs de tonalité.</p> <p>Lors de la sélection des séquences de hauteur de tonalité, il est préférable de désactiver d'abord les séquences de rythme et d'effets afin que la séquence de hauteur de tonalité ne soit pas affectée par ces paramètres.. As always, your ears are the best judge of what works.</p> <p>Les premières séquences de hauteur de tonalité sont assez simples. Voici une description générale de chacune de ces séquences:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous les pas sont d'une octave vers le haut. • Tous les pas sont d'une octave vers le bas. • Toutes les étapes sont un cinquième. • Toutes les étapes sont un quatrième vers le bas. • UUnisson et une octave vers le bas. • Une octave vers le bas, à l'unisson, une octave vers le haut, deux octaves vers le haut. • Deux octaves vers le bas, une octave vers le bas, l'unisson, une octave vers le haut. • Une octave vers le bas, à l'unisson, une octave vers le haut, 2 octaves vers le haut. • Unisson, une octave vers le haut, l'unisson, une octave vers le haut. • Unisson, une octave vers le haut, l'unisson, une octave vers le haut, etc.. • Unisson et cinquième. • Une octave vers le bas en montant à l'unisson.

- Unisson, quatrième vers le bas, une octave vers le bas, deux octaves vers le bas, l'unisson, une octave vers le haut.
- Commence à deux octaves plus bas, monte à l'unisson et à la 13e pas saute d'une octave et se termine à l'unisson.
- Principalement d'une octave avec un court coup à l'unisson au milieu, de retour à une octave vers le haut et se terminant par un coup à l'unisson.
- Commence à l'unisson, descend de deux octaves, fait quelques sauts d'une octave et se termine à l'unisson.
- Commence à l'unisson, descend d'une octave, revient à l'unisson, bref saut d'une octave, bref saut jusqu'à une cinquième et se termine à l'unisson.
- Quatre sauts rapides vers le haut d'un cinquième, descendant à l'unisson.
- Descendre à l'unisson jusqu'à une octave et le fait deux fois.
- Monte à l'unisson jusqu'à une octave et le fait deux fois.
- Commence à l'unisson monte d'une octave et redescend à l'unisson.
- Passe de l'unisson à une octave.
- Similaire à 22.
- Passe de l'unisson à l'octave supérieure et le fait quatre fois.
- Saute entre l'unisson et les octaves et les quintes et les quarts de haut en bas.
- Similaire à 25.

Pour ceux qui trouvent la description ci-dessus moins que satisfaisante, les tableaux suivants peuvent aider. Dans ces tableaux, les 26 séquences sont étiquetées en tête de colonne et, pour chaque séquence, les 16 étapes sont répertoriées verticalement. Les séquences de pas marquées d'un astérisque font glisser le pas dans un pas de la séquence et une flèche indique le pas dans la séquence qui glisse et la direction du glissement.

Les intervalles sont indiqués comme 1oct = une octave, 2oct = 2 octaves, M2 = seconde majeure, m2 = seconde mineure, M3 = troisième majeure, m3 = troisième mineure, P4 = quatrième parfaite, d5 = quinte diminuée, P5 = quinte parfaite, M6 = sixième majeure, m6 = sixième mineure, M7 = septième majeure, m7 = septième mineure.

Séquences de hauteur 1 - 7

	1	2	3	4	5	6	7
1	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	-1oct	-2oct
2	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	-1oct	-2oct
3	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	-1oct	-2oct
4	+1oct	-1oct	+P5	-P4	-1oct	-1oct	-2oct
5	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	unisson	-1oct
6	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	unisson	-1oct
7	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	unisson	-1oct
8	+1oct	-1oct	+P5	-P4	-1oct	unisson	-1oct
9	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	+1oct	unisson
10	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	+1oct	unisson
11	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	+1oct	unisson
12	+1oct	-1oct	+P5	-P4	-1oct	+1oct	unisson
13	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	+2oct	+1oct
14	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	+2oct	+1oct
15	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	+2oct	+1oct
16	+1oct	-1oct	+P5	-P4	unisson	+2oct	+1oct

Séquences de hauteur 8 - 14

	8	9	10*	11	12*	13*	14*
1	-1oct	unisson	unisson	unisson	-1oct ↑	unisson ↓	-2oct ↑
2	unisson	unisson	+1oct	unisson	-m7 ↑	-P4 ↓	-1oct ↑
3	+1oct	+1oct	+1oct	unisson	-m6 ↑	-1oct ↓	-P5 ↑
4	+2oct	+1oct	unisson	unisson	-P5 ↑	-2oct	-m3 ↑
5	-1oct	+1oct	unisson	unisson	-P4 ↑	unisson	unisson
6	unisson	+1oct	+1oct ↑	unisson	-m3 ↑	unisson	unisson
7	+1oct	+1oct	unisson	unisson	-M2 ↑	unisson	unisson
8	+2oct	unisson	+1oct	unisson	-m2 ↑	unisson	unisson
9	-1oct	unisson	+1oct	unisson	unisson	unisson	unisson
10	unisson	unisson	unisson	unisson	unisson	unisson	unisson
11	+1oct	+1oct	+1oct	unisson	unisson	unisson	unisson

	8	9	10*	11	12*	13*	14*
12	+2oct	+1oct	+1oct	+P5	unisson	unisson	unisson
13	-1oct	+1oct	unisson	unisson	unisson	+1oct	-1oct ↑
14	unisson	unisson	+1oct	+P5	unisson	unisson	unisson
15	+1oct	unisson	+1oct	unisson	unisson	unisson	unisson
16	+2oct	unisson	+1oct	unisson	unisson	unisson	unisson

Séquences de hauteur 17 - 21

	15*	16*	17*	18*	19	20	21
1	+1oct	unisson ↓	unisson ↓	+P5 ↓	unisson	+1oct	unisson
2	+1oct	-m2 ↓	-d5 ↓	unisson	+M2	+M7	+M2
3	+1oct	-M3 ↓	-1oct	unisson	+M3	+M6	+m3
4	+1oct	-M6 ↓	-1oct	unisson	+P4	+P5	+M3
5	+1oct	-P4oct ↓	unisson	+P5 ↓	+P5	+P4	+P4
6	+1oct	-2oct	unisson	unisson	+M6	+M3	+P5
7	+1oct	unisson	unisson	unisson	+M7	+M2	+M6
8	+1oct ↓	unisson	unisson	unisson	+1oct	unisson	+M7
9	+1oct	+1oct	+1oct ↓	+P5 ↓	unisson	+1oct	+1oct
10	+1oct	unisson	+P5 ↓	unisson	+M2	+M7	+M7
11	+1oct	unisson	unisson	unisson	+M3	+M6	+M6
12	+1oct	+1oct	unisson	unisson	+P4	+P5	+P5
13	+1oct	unisson	unisson	+P5 ↓	+P5	+P4	+P4
14	+1oct ↓	unisson	unisson	unisson	+M6	+M3	+M3
15	+m6 ↓	unisson	unisson	unisson	+M7	+M2	+m3
16	+M3 ↓	unisson	unisson	unisson	+1oct	unisson	+M2

Séquences de hauteur 22 - 26

		22	23	24*	25	26*
		unisson	unisson	unisson ↑	unisson	-1oct
		unisson	unisson	+P4	-1oct	unisson
		+M2	+m3	+P5	unisson	+P5
		unisson	unisson	+1oct	+1oct	+P4
		+M3	+P4	+m3	unisson	-1oct
		unisson	unisson	+P4	-P5	+1oct
		+P4	+P4	+P5	unisson	-P4
		unisson	+d5	+1oct	+P5	-P5
		+P5	+P5	+m6 ↑	unisson	unisson
		unisson	unisson	+P4	-P4	-1oct
		+M6	+P5	+P5	unisson	unisson
		unisson	unisson	+1oct	+P4	+P5
		+M7	+m7	+m7	unisson	+P4
		unisson	unisson	+P4	-m3	unisson
		+1oct	+1oct	+P5	unisson	unisson
		unisson	unisson	+1oct	+m3	-2oct ↑
Rhythm A	[RYTH-A]	Voir la description du rythme B.				
Rhythm B	[RYTH-B]	Ces contrôles sélectionnent la séquence rythmique / groove pour A / B. Les séquences rythmiques sont un ensemble de 21 préréglages sélectionnables. Le niveau du signal à chaque étape est représenté graphiquement dans l'interface utilisateur personnalisée de l'algorithme Harpegiator dans H9 Control sur les ordinateurs de bureau / tablettes. Réglez la commande au minimum sur [GRVOFF] pour désactiver la séquence rythmique. Les séquences de hauteur de tonalité sont numérotées de [01] à [20] et [RANDOM] pour le rythme aléatoire. Avec la séquence rythmique désactivée, les seize pas de la séquence sont joués à pleine amplitude.				
Dynamics (Attack/Release Time)	[DYNAM]	Définit le temps d'attaque et de relâchement de la dynamique du rythme et des effets. Lorsqu'il est réglé au minimum (-10), l'audio prend toute la longueur du pas pour se fondre; à mi-portée (0), l'audio est présent pendant toute la durée de l'étape; et au maximum (10), l'audio n'est présent que pour 1 / 10e de				

		la durée de l'étape. Remarque: cette commande n'a aucun effet lorsque les boutons Rhythm et Effect sont réglés sur OFF.
Step Length	[LENGTH]	Avec Tempo OFF, ce paramètre définit la longueur de chacun des 16 pas en ms. Avec Tempo ON, règle la longueur de chaque pas par rapport au tap tempo (longueur de la note, par exemple, entier, quart, etc.).
Effect A	[FX-A]	Voir la description de l'effet B.
Effect B	[FX-B]	HarPeggator vous permet d'appliquer une séquence d'effets de filtre, de fuzz et / ou de 'glitch' à chaque note de la séquence en 16 étapes. Les séquences d'effets sont un ensemble de 25 préréglages sélectionnables. Les effets sont indiqués par type d'effet - [FILT] = FILTER, [FUZZ] = FUZZ et [GLT] = Glitch. [ALL] indique que le préréglage utilise les trois types d'effets. Vous avez le choix entre cinq effets de filtre, cinq effets de fuzz et cinq effets de glitch. Ou, vous pouvez sélectionner l'un des quatre types différents de séquences d'effets aléatoires - [RNFL] = filtres aléatoires, [RNFZ] = fuzz aléatoire, [RNGL] = anomalies aléatoires et [RNM] = combinaison aléatoire de filtres, fuzz et anomalies. Réglez [FX: OFF] pour désactiver les effets pour toutes les étapes de la séquence.

Performance Switch / RESTART - Redémarre la séquence depuis le début.

Synthonizer - [SYNTH]

Synthonizer est un synthétiseur qui suit la hauteur de la note que vous jouez et génère une tonalité synthétisée à la même hauteur. La voix A est un synthétiseur additif utile pour créer des sons d'orgue ou de style Theremin; Voice B est un synthétiseur soustractif pour créer des sons de synthé classiques de style analogique.

Remarque: le tempo ne peut pas être utilisé avec cet effet.

Remarque: le synthoniseur est uniquement en entrée mono. Utiliser l'entrée 1. L'entrée 2 est désactivée.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Voice A/ Voice B Mix	[VOX-MX]	Contrôle le mixage des deux voix synthétisées A et B.

Waveform Mix	[WVE-MX]	Contrôle le mixage des différentes formes d'ondes ajoutées pour contrôler la tonalité et la hauteur perçue de la voix A.
Octave Blend	[OCTVES]	Contrôle le mixage entre les voix de synthé à l'unisson, 1 octave vers le bas et 1 octave vers le haut pour contrôler la tonalité et la hauteur perçue de la voix B.
Attack Time Voice A	[ATTK-A]	Définit le temps d'attaque de la voix A synthétisée.
Attack Time Voice B	[ATTK-B]	Définit le temps d'attaque du filtre sur la voix synthétisée B.
Reverb Level	[VRBLVL]	Définit le niveau de la réverbération.
Reverb Decay Time	[VRBDCY]	Définit le temps de déclin de la réverbération.
Waveshape Voice A	[SHAPE]	Définit la forme d'onde de la voix A - Sinus [SIN], Triangle [TRI], Dents de scie [SW], Organ1 [OR1], Organ2 [OR2].
Filter Sweep Voice B	[SWEEP]	Contrôle le filtre balayable sur la voix B. Les valeurs de 0 à 50 balaient un filtre passe-bas, les valeurs supérieures à 50 balaient un filtre passe-haut.

Performance Switch / FLEX - Décale les deux voix d'une octave.

TimeFactor Algorithms

Digital Delay - [DIGDLY]

Délais jumeaux de 3 secondes avec temps de retard indépendant et contrôle du retour d'effet.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Contrôle le niveau relatif des délais jumeaux, le délai A et le délai B. Le H9 dispose de circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de Dly Mix varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour la sortie mono, avec [DLYMIX] = A10 + B0, la sortie 1 n'aura que la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = A10 + B10, la sortie 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = A0 + B10, la sortie 1 n'aura que la contribution du délai B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = A10 + B0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = A10 + B10, le délai A va à la sortie 1 uniquement et le délai B va à la sortie 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = A0 + B10, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour le délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être synchronisé avec le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.
Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Crossfade	[XFADE]	Lorsque les retards changent, exécute une fonction de fondu enchaîné pour empêcher les changements brusques qui pourraient entraîner un problème ou un clic. [XFADE] détermine la vitesse du fondu enchaîné. Les petites valeurs entraînent des fondus enchaînés rapides, les valeurs plus

		importantes des fondus enchaînés plus graduels. Les taux de fondu enchaîné varient entre 2 ms et 200 ms.
Modulation Depth	[DEPTH]	Sélectionne la quantité de modulation de retard (0 = OFF, 10 = MAX).
Modulation Speed	[SPEED]	Définit le taux de modulation pour les fréquences centrales du filtre (0-5Hz).
Filter	[FILTER]	Filtre passe-bas / coupe-haut variable de 0 (pas de filtrage) à 100 (coupe-haut extrême) pour changer la tonalité de vos répétitions de delay.

Vintage Delay - [VNTAGE]

Simule le son des retards analogiques et numériques d'autrefois. Pour simuler une gamme de dispositifs à retard du passé, un paramètre "BITS" simule l'effet des convertisseurs analogique-numérique primitifs. Quelqu'un se souvient-il quand c'était un monde à 10 bits? Les délais peuvent être modulés pour obtenir un chorus ou des effets plus extrêmes. Un paramètre de filtre contrôle la tonalité des signaux retardés.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Contrôle le niveau relatif des délais jumeaux, le délai A et le délai B. Le H9 possède des circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de [DLYMIX] varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour Mono Out, avec [DLYMIX] = 0, Out 1 n'aura que la contribution du Delay A. Avec [DLYMIX] = 50%, Out 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = 100, Out 1 n'aura que la contribution du retard B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = 0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50, le délai A va à Out 1 uniquement et le délai B va à Out 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = 100%, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour la sortie B du délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être

		synchronisé avec le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.
Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Bits	[BITS]	Sélectionne le nombre de bits de résolution. Les premiers retards numériques utilisaient des convertisseurs analogique-numérique avec une résolution limitée. La théorie prédit que chaque bit équivaut à 6 dB de résolution; de sorte qu'un convertisseur 8 bits ne fournirait, au mieux, que 48 dB de plage dynamique. Vintage Delay simule les effets d'une résolution limitée - le son du bruit numérique désagréable des années passées.
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la quantité de modulation de retard (0 = OFF, 10 = MAX).
Modulation Speed	[SPEED]	Définit le taux de modulation du retard (0-5Hz).
Filter	[FILTER]	Contrôle le filtre pour simuler la tonalité des retards old school à bande limitée.

Tape Echo - [TAPE]

Tape Echo Simule le sifflement, le "Wow" et le flottement du retard de bande analogique. Les premiers retards ont été obtenus à l'aide de magnétophones - enregistrement sur une "tête" magnétique et lecture un peu plus tard sur une deuxième tête magnétique. La bande magnétique peut être entraînée dans son propre type de distorsion. Le contrôle de saturation de Tape Echo vous permet d'ajuster le montant. La commande "Wow" et "Flutter" simule l'effet du transport de la bande en déplaçant la bande à une vitesse constante, moins qu'absolument régulière.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
-----	-------	---

Delay Mix	[DLYMIX]	Définit le niveau relatif des délais jumeaux, Delay A et Delay B. Le H9 possède des circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de Dly Mix varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour la sortie mono, avec [DLYMIX] = 0, la sortie 1 n'aura que la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50%, la sortie 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = 100, la sortie 1 n'aura que la contribution du retard B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = 0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50, le délai A va à la sortie 1 uniquement et le délai B va à la sortie 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = 100%, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour la sortie B du délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être synchronisé avec le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.
Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Saturation	[SATUR]	Simule la saturation de la bande analogique. Va de 0 (aucun) à 10 (max) pour la compression chaude et la distorsion associées à une bande saturée.
Tape Wow	[WOW]	Simule la modulation Wow d'une bande analogique. Wow est un terme utilisé pour décrire les modulations de hauteur et d'amplitude à variation relativement lente provoquées par des problèmes de moteur ou de transport de bande qui font varier le mouvement de la bande à travers la tête. Un magnétophone bien entretenu ne devrait pas avoir de Wow audible. Plages de 0 (aucun) à 10 (max).
Tape Flutter	[FLUTTR]	Simule le flottement de la machine à bande. Comme l'effet Wow, le flottement est causé lorsque le mouvement de la bande à travers les têtes magnétiques n'est pas constant.

		L'effet Flutter est une variation plus rapide que l'effet Wow. Sa valeur va de 0 (pas de flottement) à 10 (flottement maximum).
Filter	[FILTER]	Définit les caractéristiques du filtre pour simuler la réponse en fréquence du magnétophone. Au fur et à mesure que vous augmentez la valeur du filtre, vous entendrez un son de bande plus prononcé.

Mod Delay - [MODDLY]

Modulated delays – great for creating chorus effects and chorused delays.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Contrôle le niveau relatif des délais jumeaux, le délai A et le délai B. Le H9 a des circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de Dly Mix varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour la sortie mono, avec [DLYMIX] = 0, la sortie 1 n'aura que la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50%, la sortie 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = 100, la sortie 1 n'aura que la contribution du retard B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = 0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50, le délai A va à la sortie 1 uniquement et le délai B va à la sortie 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = 100%, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour le délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être synchronisé avec le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.

Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Modulation Wave Shape	[SHAPE]	Définit la forme d'onde de modulation telle qu'elle est affichée par l'afficheur. Il existe deux choix pour chaque forme d'onde. Les formes d'onde simples modulent les deux retards en phase et les formes d'ondes doubles modulent les deux retards déphasés.
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la quantité de modulation de retard (0=OFF, 20=MAX).
Modulation Speed	[SPEED]	Définit la vitesse de modulation du retard (0-5Hz).
Filter	[FILTER]	Filtre passe-bas / coupe-haut variable de -100 (coupe-bas extrême) à 0 (pas de filtrage) à 100 (coupe-haut extrême).

Ducked Delay - [DUCKER]

Les niveaux de retard sont réduits de manière dynamique pendant que vous jouez et rétablis à leurs niveaux normaux lorsque vous arrêtez de jouer.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Contrôle le niveau relatif des doubles délais, Delay A et Delay B. Le H9 possède des circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de Dly Mix varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour la sortie mono, avec [DLYMIX] = 0, la sortie 1 n'aura que la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50%, la sortie 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = 100, la sortie 1 n'aura que la contribution du retard B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = 0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50, le délai A va à la sortie 1 uniquement et le délai B va à la sortie 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = 100%, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour le délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être synchronisé avec

		le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.
Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Ducking Ratio	[RATIO]	Définit le taux d'atténuation ou le degré auquel le retard est atténué.
Threshold	[THRSHD]	Définit le seuil d'atténuation - l'amplitude audio - auquel l'atténuation se déclenche (-36 dB à -66 dB).
Release Time	[RELEASES]	Définit le temps de relâchement de 500 à 10 msec. Avec le temps de relâchement réglé sur des valeurs courtes, le retard se déclenchera rapidement lorsque vous arrêterez de jouer. Avec le temps de relâchement réglé sur des valeurs plus longues, le délai restera esquivé pendant un certain temps. Des temps de sortie plus longs sont utiles lorsque vous jouez un riff et que vous ne voulez pas que le retard intervienne entre les notes.
Filter	[FILTER]	Filtre passe-bas / coupe-haut variable de 0 (pas de filtrage) à 100 (coupe-haut extrême).

Band Delay - [BNDDLTY]

Les délais sont suivis de filtres modulés sélectionnables par l'utilisateur.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Contrôle le niveau relatif des délais jumeaux, le délai A et le délai B. Le H9 dispose de circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de Dly Mix varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour la sortie mono, avec [DLYMIX] = A10

		+ B0, la sortie 1 n'aura que la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = A10 + B10, la sortie 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = A0 + B10, la sortie 1 n'aura que la contribution du délai B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = A10 + B0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = A10 + B10, le délai A va à la sortie 1 uniquement et le délai B va à la sortie 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = A0 + B10, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour le délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être synchronisé avec le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.
Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Resonance	[RESNCE]	Définit la résonance ou la netteté du filtre. Varie de 0 (effets subtils) à 10 (effets de résonance dramatiques).
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la quantité de modulation/décalage des fréquences de coupure ou des fréquences centrales du filtre.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit le taux de modulation pour les fréquences centrales du filtre (0-5Hz).
Filter	[FILTER]	Sélectionne le type de filtre - Passe-bas, Passe bande ou Passe-haut.

Filter Pong Delay - [FLTDLY]

Le double delai ping pong entre les sorties avec des effets de filtre ajoutés pour faire bonne mesure.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Contrôle le niveau relatif des doubles retards, Delay A / Delay B. Le H9 possède des circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de [DLYMIX] varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour Mono Out, avec [DLYMIX] = 0, Out 1 n'aura que la contribution du Delay A. Avec [DLYMIX] = 50%, Out 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = 100, Out 1 n'aura que la contribution du retard B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = 0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50, le délai A va à Out 1 uniquement et le délai B va à Out 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = 100%, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour le délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être synchronisé avec le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau de Feedback A, le nombre de répétitions. L'effet FilterPong est créé en croisant les chemins de rétroaction des délais jumeaux. En conséquence, un seul contrôle de rétroaction est nécessaire.
Diffusion (Slur)	[SLUR]	Contrôle la diffusion (SLUR) des répétitions. Avec une faible diffusion, les répétitions sont discrètes. L'augmentation de la diffusion gêne les répétitions.
Modulation Wave Shape	[SHAPE]	Définit la 'forme' de la modulation du filtre.
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la quantité de modulation de fréquence des filtres.
Modulation Speed	[SPEED]	Multiplicateur de vitesse pour la modulation du filtre.
Filter	[FILTER]	Contrôle le mélange de l'entrée de signal droit / filtré au délai de ping-pong.

MultiTap - [MULTAP]

10 prises de retard avec contrôle du temps de délai, de la diffusion, des niveaux de prise et de l'espacement des prises.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Contrôle le niveau relatif des délais jumeaux, le délai A et le délai B. Le H9 possède des circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de [DLYMIX] varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour Mono Out, avec [DLYMIX] = 0, Out 1 n'aura que la contribution du Delay A. Avec [DLYMIX] = 50%, Out 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = 100, Out 1 n'aura que la contribution du retard B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = 0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50, le délai A va à Out 1 uniquement et le délai B va à Out 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = 100%, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour la sortie B du délai A de 0 à 3000 ms (millisecondes). Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le délai peut être synchronisé avec le tempo et est affiché comme une subdivision rythmique de la valeur du temps du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.
Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Diffusion (Slur)	[SLUR]	Contrôle la diffusion (SLUR) des répétitions. Avec une faible diffusion, les répétitions sont discrètes. L'augmentation de la diffusion gêne les répétitions.

Delay Tap Taper	[TAPER]	Définit le niveau relatif (conicité) des 'Taps'. Avec TAPR = -10, le premier 'Tap' est le plus silencieux et le dernier 'Tap' le plus fort. Avec TAPR = 0, tous les 'Taps' sont également forts. Avec TAPR = 10, le premier 'Tap' est le plus fort et le dernier 'Tap' le plus silencieux.
Delay Tap Spacing	[SPREAD]	Définit l'espacement entre les 'Taps' de 0 (l'espacement augmente avec l'augmentation du retard) à 5 (les 'Taps' sont également espacées) à 10 (l'espacement entre les 'Taps' diminue avec l'augmentation du délai).
Filter	[FILTER]	Filtre de contrôle de tonalité qui réduit les hautes fréquences pour assombrir les sons ambiants que vous créez.

Reverse - [REVERS]

Effets audio inversés. L'audio est divisé en segments, est lu à l'envers et recollé. Le fondu enchaîné aux points de collage évite les désagréments. Le paramètre XFADE contrôle la durée du fondu enchaîné. De petites valeurs entraînent des fondus enchaînés rapides, ajoutant un rythme audible à l'effet. Des valeurs plus élevées donnent de longs fondus enchaînés et un son inversé plus doux.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Delay Mix	[DLYMIX]	Définit le niveau relatif des délais jumeaux, Delay A / Delay B. Le H9 possède des circuits qui détectent les prises d'entrée / sortie utilisées et ajuste le routage des signaux via l'algorithme d'effets en conséquence. Le comportement de mixage de [DLYMIX] varie selon que vous utilisez des sorties mono ou stéréo. Pour Mono Out, avec [DLYMIX] = 0, Out 1 n'aura que la contribution du Delay A. Avec [DLYMIX] = 50%, Out 1 a une quantité égale de retard A et de retard B. Avec [DLYMIX] = 100, Out 1 n'aura que la contribution du retard B. Pour la sortie stéréo, avec [DLYMIX] = 0, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai A. Avec [DLYMIX] = 50, le délai A va à Out 1 uniquement et le délai B va à Out 2 uniquement. Avec [DLYMIX] = 100%, les DEUX sorties auront uniquement la contribution du délai B.
Delay A	[DLY-A]	Règle le temps de retard pour la sortie Delay A. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le retard

		peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Delay B	[DLY-B]	Règle le temps de retard pour la sortie Delay B. Avec Tempo OFF, le retard est affiché en mSec. Avec Tempo ON, le retard peut être synchronisé avec le tempo et s'affiche comme une sous-division rythmique de la valeur du tempo - en changeant cela de 0 à une ronde par incréments de notes.
Feedback A	[FBK-A]	Contrôle le niveau du retour Feedback A, le nombre de répétitions.
Feedback B	[FBK-B]	Même chose que pour A.
Crossfade	[XFADE]	En inverse, les segments audio sont lus à l'envers et doivent être recollés. Des fondus enchaînés se produisent au point de collage pour éviter des changements brusques qui pourraient entraîner un problème ou un clic. [XFADE] règle la vitesse du fondu enchaîné. De petites valeurs entraînent des fondus enchaînés rapides et un rythme plus audible pour l'effet inverse, des valeurs plus grandes, des fondus enchaînés plus progressifs et un son inversé plus doux. Le taux de fondu enchaîné (XFADE) est variable de 2 ms à 200 ms.
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la quantité de modulation (0 = OFF, 10 = MAX).
Modulation Speed	[SPEED]	Règle le taux de modulation du retard (0-5Hz).
Filter	[FILTER]	Un filtre passe-bas / coupe-haut variable de 0 (pas de filtrage) à 100 (coupe-haut extrême).

Looper - [LOOPER]

Le Looper fournit 12 secondes d'enregistrement mono avec une qualité audio optimale et jusqu'à 48 secondes avec une qualité audio réduite. Les principales caractéristiques sont les suivantes : enregistrement en boucle en secondes ou en mesures, lecture et doublage à vitesse variable (y compris la lecture et le doublage en sens inverse), doublage transparent, ajustement en temps réel du point de départ et de la longueur de la boucle, et synchronisation MIDICLK complète.

Si votre H9 est connecté à une source stéréo, les entrées sont automatiquement additionnées et la somme constitue l'entrée du Looper. La sortie du Looper pilote les deux sorties de la même manière.

Dû fait que le Looper fonctionne à la fois sur TimeFactor et H9, et que le H9 utilise une interface utilisateur à deux "FootSwitch" par opposition à l'interface utilisateur à trois "FootSwitch" de Timefactor, les contrôles de transport du Looper(Record ● , Play ► et Stop ■) ont été adaptés pour fonctionner aussi parfaitement que possible sur le H9. La fonctionnalité originale du Timefactor des commandes de transport à trois "FootSwitch" est toujours disponible via Aux Switch ou MIDI CC. Le fonctionnement des "FootSwitch" est abordé dans la section 'Fonctionnement des "FootSwicht" du Looper H9', suivi par 'Paramètres de contrôle de Looper', 'Mode tempo et synchronisation de l'horloge MIDI' et 'Désignation des CC MIDI et des commutateurs auxiliaires'.

Fonctionnement des "FootSwicht" du Looper H9

Charger un Preset Looper sur H9 placera toujours le H9 directement en mode Looper. Le mode Looper définit spécifiquement l'action des deux "FootSwitch" du H9. Avec l'algorithme Looper chargé sur le H9 (c'est-à-dire en exécutant un Preset Looper), vous pouvez toujours revenir au mode Preset H9 (et vice-versa) en appuyant et en maintenant le "FootSwicht" droit.

Les Presets du Looper peuvent être chargés de quatre façons:

- Via le logiciel H9 Control
- En basculant entre les Presets avec le commutateur au pied droit avec H9 en mode Preset, et en utilisant le commutateur au pied gauche pour charger un Preset du Looper
- En appuyant sur le bouton "Presets" sur H9 et en tournant le bouton "Encodeur" sur un Preset Looper pour le chargement automatique
- En appuyant deux fois sur le bouton "Presets" et en tournant le bouton "Encodeur" pour charger automatiquement le Preset d'algorithme de Looper par défaut

Le Looper peut être dans l'un des états suivants:

- Vide
- En enregistrement
- En lecture
- En doublage
- Arrêté

Remarque: une fois qu'un Preset de Looper est chargé, le H9 sera en mode Looper et l'état du Looper sera vide.

Dans le H9, les trois commandes de transport standard, Enregistrement ●, Lecture ► et Arrêt ■, sont assignés aux deux "FootSwitch" (comme décrit ci-dessous), le "FootSwitch" gauche

(LFSW) et le "FootSwitch" (RFSW). En mode Looper, les "FootSwitch", les voyants et l'affichage auront les actions suivantes, répertoriées pour chaque état du Looper:

Vide

Lorsque le Looper est chargé pour la première fois, la boucle est vide, l'écran affiche [EMPTY], la LED Active n'est pas allumée, la LED Tap est éteinte pour le mode Tempo OFF ou clignote au pas de BPM pour le mode Tempo ON, et les "FootSwitch" ont les fonctions suivantes:

- LFSW ● – Appuyez pour démarrer l'enregistrement. Si le mode de lecture automatique est sélectionné [AP: LOOP], la lecture en boucle démarre lorsque l'enregistrement atteint la fin de la boucle.
- RFSW (pas de fonction de transport) – Utilisé pour taper le tempo si le mode Tempo est activé. Pendant le tapotement, l'écran affiche le BPM actuel, lorsque le tapotement s'arrête, l'affichage revient à [VIDE].

En enregistrement

Pendant l'enregistrement, l'écran affiche la durée d'enregistrement en cours [R>00.00] ou le nombre de battements [R>(beats)], la LED Active clignote, la LED Tap n'est pas allumée et les "FootSwitch" effectuent les opérations suivantes:

- LFSW ► – Appuyez sur ► pour créer une fin de boucle et commencer la lecture à partir du début de la boucle. Le paramètre Play Mode détermine si la boucle est jouée une fois ou en continu.
- RFSW ■ – Terminer l'enregistrement et arrêter.

En lecture

Pendant la lecture, l'écran affiche le temps de lecture en cours [P>00.00] ou le nombre de battements [P>(beats)], la LED Active est allumée, la LED Tap n'est pas allumée et les "FootSwitch" effectuent les opérations suivantes:

- LFSW ● – Démarrez le doublage au temps de la boucle en cours. Le paramètre Dub Mode détermine si ce commutateur se verrouille sur Dub [LATCH] ou si vous appuyez / maintenez sur Dub [PUNCH]. Le paramètre Dub Mode détermine également si le nouvel enregistrement audio est ajouté ou remplace le précédemment enregistré.
- RFSW ■ – Arrête la lecture.

En doublage

Pendant le doublage, l'écran affiche le temps de défilement [D>00.00] ou le nombre de battements [D>(beats)], la LED Active clignote, la LED Tap n'est pas allumée et les "FootSwitch" effectuent les opérations suivantes:

- LFSW ● – Arrêter le doublage pendant que la lecture continue. Le paramètre Dub Mode détermine la façon dont la boucle est superposée. Si le mode de doublage est [PUNCH], appuyer / maintenir est le seul moyen d'accéder au doublage et de relâcher les transitions LFSW en lecture.
- RFSW ■ – Terminer le doublage et arrêter la lecture.

Arrêté

À l'arrêt, l'écran affiche [STOP], la LED Active n'est pas allumée, la LED Tap clignote à la fréquence BPM pour le mode Tempo ou est allumée en continu pour le mode non-tempo, et les "FootSwitch" ont les fonctions suivantes:

- LFSW ► – Commencez à jouer à partir de Loop Start. Le paramètre Play Mode détermine si la boucle est jouée une fois ou en continu.
- RFSW (pas de fonction de transport) - Aucune action à part passer en mode préréglage (appuyer / maintenir) et effacer la boucle (double tap).

Vider la boucle

Appuyer deux fois sur le "FootSwitch" droit pendant l'état d'arrêt effacera la boucle et fera passer le Looper à l'état vide. C'est la seule façon d'enregistrer une nouvelle boucle à l'aide de l'interface du "FootSwitch" H9. Les alternatives qui vous permettent d'enregistrer une nouvelle boucle à partir de l'état Arrêté utilisent le logiciel "H9 Control", ou un commutateur Aux ou MIDI CC programmé pour l'action d'enregistrement du Looper. Note: Le double tap pour vider, s'applique également à l'arrêt sur le logiciel "H9 Control" ou à un commutateur auxiliaire affecté à la commande STP (voir "Désignations des commutateurs CC MIDI et Aux Aux Switches").

Mode Preset

Appuyez sur le "FootSwitch" droit et maintenez-le enfoncé pour basculer entre Looper et Preset Mode. Le mode Preset sert à charger un nouveau Preset. Lorsque vous utilisez le Looper, vous devez rester en mode Looper. En mode Preset, les "FootSwitch" ne fonctionnent pas comme des commandes de transport du Looper. (Remarque: la fonctionnalité du mode Tap normal du "FootSwitch" droit est désactivée pour les Presets du Looper).

Accès à l'accordeur

Maintenez les deux "FootSwitch" enfoncés pour mettre le H9 en mode Tuner et quitter le mode Looper. Le mode Tuner n'est accessible que lorsque l'état du Looper est vide.

Mix	[MIX]	Contrôle de mixage entre l'entrée audio signal droit et la lecture du Looper.										
Loop Max- Length	[MAXLEN]	<p>Lorsque la boucle est vide, définit la longueur de boucle maximale autorisée. Notez que la qualité d'enregistrement audio est dégradée à des vitesses d'enregistrement plus lentes (1/2X et 1/4X). La longueur de boucle maximale est déterminée par le réglage du paramètre Speed comme suit:</p> <table border="1"> <tr> <td>Speed</td> <td>(+/-) 2X</td> <td>(+/-) 1X</td> <td>(+/-) 1/2X</td> <td>(+/-) 1/4X</td> </tr> <tr> <td>Longueur maximale de la boucle</td> <td>6 sec</td> <td>12 sec</td> <td>24 sec</td> <td>48 sec</td> </tr> </table> <p>Les signes négatifs sur les vitesses ci-dessus sont pour démarrer automatiquement la lecture en sens inverse après l'enregistrement d'une nouvelle boucle. Lorsque la boucle contient de l'audio, le paramètre Max-Length est désactivé.</p>	Speed	(+/-) 2X	(+/-) 1X	(+/-) 1/2X	(+/-) 1/4X	Longueur maximale de la boucle	6 sec	12 sec	24 sec	48 sec
Speed	(+/-) 2X	(+/-) 1X	(+/-) 1/2X	(+/-) 1/4X								
Longueur maximale de la boucle	6 sec	12 sec	24 sec	48 sec								
Point de début de lecture en boucle	[START]	Lorsqu'une boucle est en mémoire, cela règle le point de départ de la boucle de 0 ms (ou temps 1 pour le mode Tempo activé) à la longueur de la boucle. Le point de début de lecture de la boucle est automatiquement réglé sur 0 (ou sur le temps 1 pour le mode Tempo activé) au début d'une nouvelle boucle. Notez que le paramètre Catchup est toujours activé pour empêcher le point de départ de changer brusquement. Lorsque la boucle est vide, ce paramètre est désactivé.										
Loop Play- Length	[PLYLEN]	Lorsqu'une boucle est en mémoire, cela définit la durée de lecture de la boucle pour la lecture qui commence au point de départ de la boucle. En d'autres termes, si une boucle de 12 secondes est enregistrée et que le point de départ de la boucle est réglé sur 2 secondes et que la longueur de la boucle est réglée sur 4 secondes, la boucle enregistrée jouera de 2 secondes à 6 secondes dans la boucle de 12 secondes. La valeur PlayLength est automatiquement réduite dans les cas où le Play-Start Point dépasse la Play-Length actuellement définie.										

		<p>La longueur de lecture de la boucle est automatiquement réglée sur la longueur de la boucle au début de la nouvelle boucle. Notez que Catchup est toujours activé pour empêcher le point final de changer brusquement. Lorsque la boucle est vide, ce paramètre est désactivé.</p>
Taux de décroissance de la boucle	[DECAY]	<p>Lors du doublage, vous souhaitez peut-être que l'audio original enregistré persiste lorsque vous ajoutez de nouveaux sons. Bien sûr, l'ajout indéfini de nouveaux signaux entraînera éventuellement de la 'boue' (l'effet 'Crayola'). The Decay Rate control allows the saved audio to fade as you dub new material. The Decay Rate is adjustable from 0% [DCY: 0] to 100% [DCY:100]. When set to 0%, the loop never decays. When set to 100% the previously saved audio decays completely each time through the loop when dubbing. In other words, the looped audio is only played once. The Loop Decay Rate control has no effect on normal Playback, only dubbing.</p>
Dubbing Mode	[DUB-MD]	<p>Il y a quatre choix qui déterminent le type de doublage (Ajouter ou Remplacer) et l'action du "FootSwitch" (Latch ou Punch).</p> <p>Pour double, appuyez sur le "FootSwitch" ● pendant la lecture ou l'enregistrement de la boucle. L'action de "Footswitch" ● lors du doublage dépend du réglage de la commande du mode doublage.</p> <p>Si vous souhaitez simplement appuyer et relâcher l'interrupteur pour activer et désactiver le doublage, réglez cette commande sur l'un des deux modes de verrouillage. Le doublage continuera jusqu'à ce que vous appuyiez sur le "FootSwitch" ● (ou appuyez à nouveau sur record pour désactiver le doublage).</p> <p>D'un autre côté, vous préférerez peut-être faire du doublage uniquement pendant que vous maintenez le "FootSwitch" ● enfoncé. Pour ce faire, choisissez l'un des deux modes Punch.</p> <p>Les choix du mode de doublage sont:</p> <ul style="list-style-type: none"> • [D:LATCH] – ● Active / désactive le doublage. L'audio doublé est ajouté à l'audio en boucle. • [D:PUNCH] – ● Active le doublage pendant que la pédale est maintenue. L'audio doublé est ajouté à l'audio en boucle.

		<ul style="list-style-type: none"> • [D:REPL-L] – ● Active / désactive le doublage. L'audio doublé remplace l'audio en boucle. • [D:REPL-P] – ● Active le doublage pendant que la pédale est maintenue. L'audio doublé remplace l'audio en boucle.
Mode lecture	[PLY-MD]	<p>Le mode de lecture affecte trois actions du Looper: l'action lorsque l'enregistrement atteint la longueur maximale, l'action lorsque la lecture atteint la durée de lecture et l'action du commutateur ► (Remarque: pour H9, cette fonction de commutateur ► n'est disponible que via le logiciel 'H9 Control', Aux Switch ou MIDI).</p> <ul style="list-style-type: none"> • [P:ONCE] – Entre dans l'état STOPPED lorsque l'enregistrement atteint la longueur maximale. Pendant la lecture, l'audio s'arrête quand il atteint la durée de lecture, et ► à tout moment, la lecture de la boucle commence une seule fois à partir du point de départ • [P:LOOP] – Entre en état STOPPED lorsque l'enregistrement atteint la longueur maximale. Pendant la lecture, l'audio tourne en boucle jusqu'au point de départ de la boucle lorsqu'elle atteint la longueur de lecture, et ► à tout moment lance la lecture en continu à partir du point de départ de la boucle. • [AP:LOOP] – Lorsque l'enregistrement atteint la longueur maximale, la lecture de la boucle commence automatiquement et est lue en continu. Pendant la lecture, l'audio boucle autour du point de départ de la boucle lorsqu'il atteint la durée de lecture, et ► à tout moment démarre la lecture en continu à partir du point de départ de la boucle. • [AP:RVDIR] – Lorsque l'enregistrement atteint la longueur maximale, la lecture de la boucle commence automatiquement et est lue en continu. Pendant la lecture, l'audio boucle autour du point de départ de la boucle lorsqu'il atteint la durée de lecture, et ► à tout moment peut ensuite être utilisé pour changer le sens de lecture.
Résolution Varispeed	[SP-RES]	<p>Lorsqu'il est réglé sur [SMOOTH], la résolution est de 1%. Les autres paramètres de contrôle de profondeur vous permettent de sélectionner la vitesse de lecture par intervalles musicaux comme suit (une valeur négative correspond à la lecture inversée et toutes les résolutions ont 0% au milieu pour une pause complète):</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • [OCTAVES] - De trois octaves vers le bas à une octave vers le haut – (+/-) 12.5%, 25%, 50%, 100%, 200% • [OCT+5TH] - Octaves et quintes – (+/-) 12.5%, 25%, 37%, 50%, 75%, 100%, 150%, 200% • [DOM7TH] - Accord de 7ème dominante (fondamentale, M3ème, 5ème, m7ème, représentant les clefs de tonalité communes) – (+/-) 12.5%, 25%, 32%, 37%, 45%, 50%, 63%, 75%, 89%, 100%, 126%, 150%, 178%, 200% • [CHROMATIC] - Demi tons – (+/-) 12.5%, 25%, 26%, 28%, 30%, 32%, 33%, 35%, 37%, 40%, 42%, 45%, 47%, 50%, 53%, 56%, 59%, 63%, 67%, 71%, 75%, 79%, 84%, 89%, 94%, 100%, 106%, 112%, 119%, 126%, 133%, 140%, 150%, 159%, 168%, 178%, 189%, 200% <p>Remarque: pendant l'enregistrement en boucle, la résolution revient toujours à OCTAVES. Cela garantit que la vitesse de lecture immédiate se produit à la vitesse enregistrée.</p>
Varispeed	[SPEED]	<p>Lorsque la boucle est vide, la commande Speed vous permet de sélectionner la vitesse d'enregistrement. Une vitesse négative avec Empty provoque le démarrage automatique de la lecture dans le sens inverse après la fermeture de la boucle, soit par une pression sur le bouton ► Lecture, soit par les réglages [AP: LOOP], [AP: RVDIR] du mode Xnob / Playback. Les choix sont:</p> <ul style="list-style-type: none"> • [SPD: +/- 2X] – Double vitesse. A cette vitesse d'enregistrement, la longueur maximale de la boucle est de 6 secondes. • [SPD: +/- 1X] – Vitesse normale. A cette vitesse d'enregistrement, la longueur maximale de la boucle est de 12 secondes. • [SPD: +/- 1/2] – Demi-vitesse. A cette vitesse d'enregistrement, la longueur maximale de la boucle est de 24 secondes. • [SPD: +/- 1/4] – Quart de vitesse. A cette vitesse d'enregistrement, la longueur maximale de la boucle est de 48 secondes. <p>Après l'enregistrement d'une boucle, Varispeed contrôle la vitesse de lecture en boucle ET de doublage sur toute la plage de vitesses permettant un balayage continu en temps réel d'une octave vers le haut en lecture inversée (-200%), à une octave vers le haut en lecture avant (200 %), avec une pause (0%) directement au milieu (bouton réglé sur 12 heures). La</p>

		résolution de la vitesse de lecture dépend du réglage de la commande Profondeur / Résolution.
Filtre	[FILTER]	Contrôle la tonalité de l'audio en boucle. Les filtres de contrôle de tonalité sont placés à l'entrée et à la sortie du Looper. Cela vous permet de contrôler la tonalité de l'audio que vous enregistrez, puis de contrôler indépendamment la tonalité lors de la lecture. Tourner vers la gauche coupe les basses fréquences et tourner vers la droite coupe les hautes fréquences. Pour une réponse plate, réglez le bouton sur 12 heures.

Mode Tempo et synchronisation MIDICLK

Le mode Tempo permet un enregistrement et une lecture basés sur les battements qui restent synchronisés avec le MIDICLK interne de votre Eventide Stompbox ou en tant qu'esclave d'un MIDICLK externe. Sur Timefactor, appuyez sur le bouton "Encodeur" pour activer et désactiver le Looper en mode Tempo. Sur H9, appuyez simultanément sur le "FootSwicht" droit et sur le bouton Presets pour activer et désactiver le Looper en mode Tempo.

MIDICLK Slave mode

Pour piloter un MIDICLK externe, vous devez activer le MIDICLK IN dans le menu système de votre Eventide Stompbox sous MIDI -> CLK IN -> ON ou OFF, et vous devrez connecter un master MIDICLK viable à votre pédale Eventide, soit via l'entrée MIDI DIN5 ou USB.

En mode esclave MIDICLK, le Looper répondra aux commandes MIDI Start et Stop. Ces commandes sont envoyées par de nombreuses boîtes à rythmes, séquenceurs et DAW lorsqu'elles sont utilisées comme maîtres MIDICLK. Cependant, vous devrez vous référer au manuel de votre propre appareil ou logiciel pour obtenir des instructions spécifiques sur le mode maître MIDICLK et la configuration des commandes de démarrage / arrêt. Le Looper répond aux commandes MIDI Start et Stop comme suit pour chaque état du Looper:

Vide

- MIDI Start – Réinitialise le "compteur de temps" interne du Looper et entraîne une pression du "FootSwicht" d'enregistrement ● pour se synchroniser sur le temps suivant (voir la section sur la quantification du ● ci-dessous pour plus d'informations à ce sujet).
- MIDI Stop – Pas d'action

Enregistrement

- MIDI Start – Arrête l'enregistrement et démarre la lecture en boucle.
- MIDI Stop – Arrête l'enregistrement et passe à l'état arrêté.

Doublage

- MIDI Start – Termine le doublage et commence la lecture à partir du début de la boucle.
- MIDI Stop – Arrête la lecture et le doublage en boucle et passe à l'état Arrêté.

Lecture

- MIDI Start – Redéclenche pour commencer à jouer à partir du début de la boucle.
- MIDI Stop – Arrête la lecture en boucle et passe à l'état Arrêté.

Arrêté

- MIDI Start – Démarre la lecture en boucle
- MIDI Stop – Pas d'action.

Quantification du "FootSwicht" du mode Tempo

MIDICLK est composé d'une série de 24 "tics" par battement. Le mode Tempo quantifie un grand nombre d'actions du "FootSwicht" soit au prochain temps MIDI, soit au prochain "tic" MIDI. L'action de quantification des "FootSwicht" pour chaque état du Looper est la suivante:

Empty

- ● – Le démarrage d'un nouvel enregistrement se synchronise sur le battement suivant **UNIQUEMENT** en mode esclave MIDICLK **APRÈS** avoir reçu une commande MIDI Start. Sinon, cela commence l'enregistrement au prochain "tic".
- ► – Pas d'action.
- ■ – Uniquement utilisé pour le "Tap tempo".

Enregistrement

- ● – Le passage du mode Enregistrement au mode Doublage se quantifie au rythme suivant.
- ► – Le passage du mode Enregistrement au mode Lecture quantifie le battement suivant.
- ■ – Le passage du mode Fin d'enregistrement au mode Arrêt quantifie le battement suivant.

Doublage

- ● – Le doublage entrant / sortant ne fait aucune quantification d'action de la pédale.
- ► – Termine le doublage et commence la lecture à partir du début de la boucle. Cette action se quantifie au prochain "tic".
- ■ – Arrête le doublage et arrête la lecture. Cette action se quantifie au battement suivant.

Lecture

- ● – Démarre le doublage, pas de quantification de la pédale.
- ► – Commence à lire à partir de Loop Start. Cette action se quantifie au prochain "tic".

- ■ – Arrête de lire. Cette action se quantifie au battement suivant.

Arrêté

- ● – Le démarrage d'un nouvel enregistrement se quantifie au battement suivant UNIQUEMENT si en mode esclave MIDICLK APRÈS avoir reçu une commande MIDI Start. Sinon, cela commence l'enregistrement au prochain "tic".
- ► – Commence à lire à partir de Loop Start. Cette action se quantifie au prochain "tic".
- ■ – Pas d'action.

Bouton de contrôle "Fonctions de synchronisation du mode Tempo"

Les boutons de commande suivants ont des fonctionnalités améliorées pour le mode Tempo et la synchronisation MIDI permettant une synchronisation parfaite des rythmes MIDICLK même lorsqu'ils changent.

Point de début de lecture en boucle:

En mode Tempo, la longueur minimale de l'audio pouvant être lu est de 1 temps, le point de départ de lecture s'affichera donc en temps, vous permettant de démarrer la lecture de 0 temps à la longueur de la boucle moins 1 temps. Par exemple, si vous avez enregistré une boucle de 8 temps, celle-ci va de 0 à 7 temps.

Le changement du point de début de lecture pendant la lecture s'appliquera la prochaine fois que la boucle se présentera et maintiendra une synchronisation parfaite des battements avec MIDICLK.

Durée de lecture en boucle:

En mode Tempo, la longueur minimale de l'audio pouvant être lu est de 1 temps, la durée de lecture s'affichera donc en temps permettant des longueurs de lecture de 1 temps jusqu'à la longueur de la boucle. Par exemple, si vous avez enregistré une boucle de 8 temps, la durée de lecture va de 1 à 8 temps.

La modification de la durée de lecture pendant la lecture s'appliquera la prochaine fois que la boucle se présentera et maintiendra une synchronisation des battements parfaite avec MIDICLK. Bien sûr, les nouvelles longueurs de lecture qui ne divisent pas uniformément la longueur totale de la boucle amèneront la boucle à "parcourir" le temps fort, créant ainsi des poly-rythmes intéressants par rapport à un motif existant.

Vitesse / Varispeed:

En mode Tempo, le Looper effectue toujours une boucle sur le nombre de temps de la durée de lecture actuelle dans la base de temps enregistrée à l'origine, indépendamment des modifications apportées à la vitesse. Ainsi, pour des vitesses plus lentes, la longueur de la boucle sera tronquée, et pour des vitesses plus rapides, la boucle jouera plus d'une fois. Par exemple, si vous enregistrez une boucle de 8 temps à 1x, puis jouez 8 temps à une vitesse de 50 (0,5x), le Looper bouclera les temps de 1 à 4. Alternativement, si vous choisissez de jouer à une vitesse de 150, la boucle effectuera un cycle complet de 8 temps, puis un demi-

cycle de 4 temps, et continuera à boucler ce motif 1,5x contre la base de temps d'origine. Veuillez noter que cette fonction de synchronisation basée sur la vitesse est temporairement désactivée pendant la copie, ce qui vous permet de doubler une boucle entière, et une fois que vous quittez le mode Dub en revenant à Play, cette fonction de synchronisation reprend. Cela garantit que le Looper maintient toujours une synchronisation parfaite avec l'audio externe, les boîtes à rythmes, etc. tout en offrant la possibilité de superposer des motifs expressifs et polyrythmiques ou même des dérives minutieusement contrôlées qui reviennent toujours sur le temps fort.

ModFactor Algorithms

Chorus - [CHORUS]

Le Chorus est un effet conçu pour prendre un seul instrument émis et lui donner le son de nombreux instruments jouant ensemble. Ceci est réalisé en modulant de manière aléatoire plusieurs lignes de retard pour créer des imperfections de hauteur et de synchronisation, puis en effectuant un panoramique de ces voix dans le champ stéréo. Quatre types d'effets de chorus sont supportés: Liquide [LIQUID], Organique [ORGANIC], Shimmer [SHIMMER] et Classique [CLASSIC].

Intensity	[INTENS]	Niveau de l'effet.
Effect Type	[TYPE]	Sélection du type de Chorus Liquide [LIQUID], Organique [ORGANIC], or Shimmer [SHIMMER] or Classique [CLASIC].
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la plage de balayage de modulation d'étroite à large.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit le taux de balayage de la modulation. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et le réglage Speed devient un réglage Sensitivity.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANG], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SAMP HOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Feedback/ Delay Offset/Filter	[FEEDBK], [MDO], [FILTER]	Contrôle la quantité de retour d'effet pour les types de Chorus Liquide et Shimmer. Pour le type Organique, il est utilisé pour compenser un retard manuel. Pour le type Classique, il est utilisé pour contrôler un filtre.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).

Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod 'agitent' leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [RATE] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMP HOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXPPDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

Phaser - [PHASER]

Phaser est un effet créé par une série de tous les filtres passe (déphaseurs). Lorsque la sortie des filtres est mélangée au signal droit, des réjections nettes sont créées dans le spectre de fréquences de la sortie; en modulant les fréquences centrales des filtres, les réjections se déplacent donnant une impression de mouvement à l'effet. Cinq types d'effets de phasage sont pris en charge : Positif [POS], Négatif [NEG], Feedback [FEEDBK], Bi-phase [BIPHAZ] et PhaseX0 [PHASX0].

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau d'effet.
Effect Type	[TYPE]	Définit le type de Phaser, Positif [POSTVE], Négatif [NEGTV], Feedback [FEEDBK], Bi-phase [BIPHAZ] ou PhaseX0 [PHASX0]. Négatif mélange les signaux avant et de retour inversés; Positive mélange les signaux de rétroaction et de rétroaction non inversés; La rétroaction est une rétroaction uniquement (pas de signal d'anticipation); BiPhase est basé sur la topologie du Mu-Tron Bi-Phase; PhaseX0 est un clone de phase 90 (mais il effectue également la phase 180 et quelques autres si vous sélectionnez le bouton 'STAGES' en haut à droite)
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la plage de balayage de modulation de étroite à large.

Modulation Speed	[SPEED]	Règle la vitesse de balayage de la modulation. Note: si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient une commande Sensitivity.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Stages/ Direction	[STAGES], [FWD-RV]	Ce contrôle vous permet de sélectionner le nombre de filtres numériques. Pour [BIPHAZ] sélectionne la direction du balayage.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude). Analogous to AM (Amplitude Modulation).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod 'agitent' leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMPHOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

Q-Wah - [Q-WAH]

L'effet Q-Wah simule une pédale wah wah classique lorsque "Shape" est réglé sur pédale ou un auto wah lorsqu'il est réglé sur "Enveloppe". L'utilisation de la profondeur et / ou d'autres formes d'onde crée des sons wah plus complexes. Le paramètre "Intensity" augmentera le Q ou "Slinky-ness" de l'effet wah. Les types d'effets wah-wah pris en charge sont [QWAH], Vocal Wah [VOXWAH], Bass Wah [BASWAH] et Bass Vocal Wah [BASVOX].

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau de l'effet.
Effect Type	[TYPE]	Sélectionne le type de Wah Wah [WAHWAH], [VOXWAH], [BASWAH] ou [BASVOX]. Les types de graves conservent les fréquences basses lorsque le filtre wah monte vers des fréquences plus élevées.
Modulation Depth or Vowel Sound	[DEPTH], [VOWEL], [EVOWEL]	Dans les types [WAHWAH] et [BASWAH], [DEPTH] définit la plage de balayage de modulation d'étroite à large. Dans les types [VOXWAH] et [BASVOX], [VOWEL] déterminera le son de la vocalique de la wah, ou si [BOTTOM] est réglé pour faire une vocalique de départ, [EVOWEL] définira le son de la vocalique de fin pour un talk-box effet de style.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit la vitesse de balayage de la modulation. Remarque: Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient une commande Sensitivity.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Base Frequency or Starting Vowel	[BOTTOM], [SVOWEL]	Sélectionnez la fréquence de base dans les types [WAHWAH] et [BASWAH]. Dans les types vocaux, cela réglera la fréquence de base pour une vocalique unique (première moitié du bouton), ou vous permettra de définir la vocalique de départ pour un effet de style talk-box (seconde moitié du bouton).
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).

Frequency Modulation	[S-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod 'agitent' leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMP HOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

Flanger - [FLANGE]

Le Flanging est similaire au Phasing mais plus intense - avec des filtres de réjection plus profonds et plus nombreux. Quatre types d'effets de flanger sont pris en charge: Positif [POSITIVE], Négatif [NEGATIVE], Jet [JET] et Thru Zero [THRU-0].

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau de l'effet.
Effect Type	[TYPE]	Sélectionnez le type de flanger positif [POSITIVE], négatif [NEGATIVE], Jet [JET] ou Thru Zero [THRU-0]. Positive mélange les signaux de rétroaction et de rétroaction non inversés; Négatif mélange les signaux avant et de retour inversés; Jet utilise un arrangement spécial qui crée un effet très extrême (comme un jet qui décolle); Thru-0 utilise deux lignes à retard différentes qui flange l'une contre l'autre, de sorte que le décalage des flanges passe par 0.
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la plage de balayage de modulation d'étroite à large.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit la vitesse de balayage de la modulation. Note: si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape,

		la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient une commande Sensitivity.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Delay Offset	[MDO]	Définit le décalage du délai.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod 'agitent' leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMPHOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

ModFilter - [M-FLTR]

ModFilter est un ensemble de filtres modulés. Le paramètre "Intensity" contrôle une combinaison de fréquence de filtre de base et Q, tandis que "Depth" contrôle le décalage de fréquence des canaux gauche et droit pour créer une image stéréo. Trois types d'effets ModFilter sont pris en charge: passe-bas [LPF], passe-haut [HPF] et passe-bande [BPF].

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau de l'effet.
Effect Type	[TYPE]	Sélectionne les filtres modulés Lowpass [LOPASS], Bandpass [BDPASS] ou Highpass [HIPASS].
Modulation Depth	[DEPTH]	Règle la plage de balayage de modulation d'étroite à large.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit la vitesse de balayage de la modulation. Remarque: si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient une commande Sensitivity.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Unused/ Stereo Width	[UNUSED]/ [WIDTH]	En mode de sortie mono, ce contrôle n'est pas utilisée. En mode stéréo, ce contrôle décale la phase du LFO du canal droit, créant un trémolo qui se déplacera de gauche à droite dans le champ stéréo. Lorsqu'il est réglé sur Max, le canal droit sera déphasé de 180 degrés, le canal gauche créant un autopanner.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Contrôle la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod 'agitent' leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe

		[RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMPHOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
--	--	---

Rotary - [ROTARY]

Rotary est une simulation de haut-parleur rotatif (Leslie). Choisissez la taille de la cabine: standard [STNDRD] ou surdimensionnée [GIANT]. Une Leslie est construite en utilisant un haut-parleur rotatif pour les basses et moyennes fréquences et un pavillon d'aigus rotatif pour les hautes fréquences. Avec Rotary, vous pouvez contrôler la vitesse du rotor et du pavillon indépendamment et ajuster le mélange des deux.

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau de l'effet.
Type	[SIZE]	Définit la taille de la cabine Standard [STDRD] ou Géante [GIANT].
Rotor Speed	[RTRSPD]	Définit la vitesse de rotation du haut-parleur à rotor (basse fréquence).
Horn Speed	[HRNSPD]	Règle la vitesse de rotation du haut-parleur à pavillon (haute fréquence).
Rotor/Horn Balance	[BALNCE]	Règle l'équilibre entre le niveau du rotor et le niveau du pavillon.
Tone Control	[TONE]	Exactement ce que vous attendez.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod agitent leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.

Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMP HOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
-------------------	----------	--

TremoloPan - [TREMLO]

Le trémolo est un effet créé en modulant le niveau de l'audio entrant avec un LFO. Avec cet effet, lorsque vous tournez le bouton WIDTH, il décale la phase du LFO du canal droit, créant un trémolo qui se déplace de gauche à droite dans le champ stéréo. Lorsque le paramètre WIDTH est à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, le canal droit sera déphasé de 180 degrés avec la gauche créant un autopanner. Les deux sorties devront être connectées pour que cela fonctionne correctement.

Drive/Edge	[DRIVE], [EDGE]	Pour [BIAS], le paramètre Intensity contrôle la quantité de Drive. Pour des niveaux d'entrée élevés, régler [INTENS] sur des niveaux élevés peut entraîner une distorsion de surcharge. Pour [OPTO], l'intensité contrôle la vitesse de balayage d'entrée (Edge) et, selon le signal d'entrée, peut n'avoir qu'un effet subtil.
Effect Type	[TYPE]	Définit le type Bias [BIAS] ou opto-couplé [OPTO].
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la plage de balayage de modulation de étroite à large.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit la vitesse de balayage de la modulation. Remarque: Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient une commande de sensibilité.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

Mono Spread/ Stereo Width	[SPREAD], [WIDTH]	En mode sortie mono, cette commande étend le trémolo et rend le son plus lisse. En mode stéréo, cette commande décale la phase du LFO du canal droit, créant un trémolo qui se déplacera de gauche à droite dans le champ stéréo. Lorsqu'il est réglé sur Max, le canal droit sera déphasé de 180 degrés avec le gauche créant un autopanner.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod agitent leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMP HOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

Vibrato - [VIBE]

Le vibrato est un effet qui simule le changement de hauteur obtenu en modulant une corde de guitare ou en utilisant une "whammy bar". Moduler le taux avec une pédale d'expression ou une enveloppe créera des vibratos insensés. Trois types pris en charge - Moderne [MODRN], Vintage [VINTG] et Retro [RETRO].

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau de l'effet.
Effect Type	[TYPE]	Définit le type de vibrato – Moderne [MODREN], Vintage [VINTGE] ou Retro [RETRO].

Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la plage de balayage de modulation de étroite à large.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit la vitesse de balayage de la modulation. Remarque: Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient un contrôle de sensibilité.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Unused/ Stereo Width/ Filter Stages	[UNUSED], [WIDTH], [STAGES]	Définit la largeur du panoramique stéréo pour les modes Moderne et Vintage (mode stéréo uniquement). Pour le mode Retro, sélectionne le nombre d'étages de filtre.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod agitent leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMPHOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

Undulator - [UNDLTR]

Undulator est un effet Eventide classique qui combine deux retards, deux voix avec modification de la hauteur de tonalité et un trémolo modulé FM. En augmentant l'intensité, vous pouvez augmenter le rapport signal droit / effet.

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau de l'effet.
Effect Type	[TYPE]	Définit le type – Pitch [PITCH] ou Feedback [FEEDBK].
Modulation Depth	[DEPTH]	Définit la plage de balayage de modulation de étroite à large.
Modulation Speed	[SPEED]	Définit la vitesse de balayage de la modulation. Remarque: Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient un contrôle de sensibilité.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Pitch Spread/ Feedback	[SPREAD] [FEEDBK]	Pour le paramètre Pitch, sélectionnez la diffusion (désaccordage), pour le paramètre Feedback, contrôlez la quantité de retour d'effet.
Amplitude Modulation	[D-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod agitent leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.

Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMPHOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
-------------------	----------	---

RingMod - [RINGMD]

Ring Modulator est un effet créé en multipliant un signal d'entrée par une forme d'onde de fréquence audio; le résultat est une forme d'onde contenant les sommes et les différences de ces fréquences et de leurs partiels. Cela crée une forme d'onde avec des harmoniques complexes (et généralement non harmoniques) en forme de cloche. En utilisant la commande S-Mod pour moduler cette fréquence porteuse, vous pouvez créer des sons utiles et intéressants. Le paramètre D-Mod désaccorde légèrement les voix droite et gauche créant un champ stéréo. Deux types de modulation sont pris en charge [RING] et [STRING].

Intensity	[INTENS]	Définit le niveau de l'effet.
Effect Type	[TYPE]	Définit le type de modulation [RING] ou [STRING].
UN-USED	[UNUSED]	Paramètre non-utilisé.
Modulation Speed	[SPEED]	Règle la vitesse de balayage de la modulation. Remarque: si Envelope ou ADSR est sélectionné pour le paramètre Shape, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande Speed devient une commande Sensitivity.
Modulation Waveform Shape	[SHAPE]	Sélectionne la forme (ou la source) de la modulation. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Rampe [RAMP], Carré [SQUARE], Echantillonneur bloqueur [SMPHLD], Enveloppe [ENVLOPE] ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.
Tone Control	[TONE]	Exactement ce que vous attendez.

Amplitude Modulation	[D-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Depth. Analogue à AM (modulation d'amplitude).
Frequency Modulation	[S-MOD]	Définit la quantité de modulation du paramètre Speed. Analogue à FM (modulation de fréquence).
Secondary LFO Rate	[RATE]	Définit la vitesse du LFO secondaire - détermine la vitesse à laquelle le D-Mod et le S-Mod agitent leurs cibles. Plage de valeur du contrôle Speed variant de 1/8 à 8 fois. Note : Si Enveloppe ou ADSR est sélectionné comme source de modulation, la modulation est pilotée par l'amplitude de l'entrée audio et la commande [S-MOD] devient une commande de sensibilité.
Modulation Source	[MODSRC]	Sélectionne la source de modulation secondaire du LFO. Les choix sont: Sinus [SINE], Triangle [TRIANGLE], Pic [PEAK], Aléatoire [RANDOM], Carré [SQUARE], Rampe [RAMP], Echantillonneur bloqueur [SAMP HOLD], Enveloppe [ENVLOPE], ou [ADSR]. De plus, la pédale d'expression [EXP PDL] peut être choisie comme source. Lorsque EXP PDL est choisi, le mappage de la pédale du preset en cours est ignoré.

H9 Algorithms

UltraTap - [ULTRA.T]

UltraTap est un effet de ligne de retard multi-tap polyvalent capable d'une myriade de sons allant des retards rythmiques, au filtrage en peigne farfelu, aux énormes gonflements de volume en forme de pad, aux réverbérations uniques et tout ce qui se trouve entre les deux.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Length	[LENGTH]	Définit la durée totale de l'intervalle entre les taps, jusqu'à 4 secondes.
#ofTaps	[TAPS]	Définit le nombre de taps, de 1 à 64.
Predelay	[PREDLY]	Définit la durée avant le début des taps, jusqu'à 2 secondes.
Spread	[SPREAD]	Définit l'espacement rythmique des taps. Des valeurs plus négatives regrouperont les taps vers le début, pour une sensation de ralentissement. Des valeurs plus positives regrouperont plus de taps vers la fin pour un son de retard accélérant. Une valeur nulle entraînera un espacement constant.
Taper	[TAPER]	Contrôle le fondu des taps. Des valeurs plus négatives donneront de plus en plus un fondu sur les taps, et des valeurs plus positives donneront un fondu vers le bas sur les taps. Une valeur nulle entraînera un gain égal sur tous les taps.
Tone	[TONE]	Contrôle de tonalité. Les valeurs négatives rendront les taps plus sombres, tandis que les valeurs positives rendront les taps plus brillants.
Slurm	[SLURM]	Juteux brouillage/bouillage et modulation.
Chop	[CHOP]	Un trémolo hacheur de machine pré-tap OU un processeur de volume automatique. Le trémolo a plusieurs choix de formes d'onde de LFO: off [OFF], triangle [TRIANG], dent de scie [SAW], rampe [RAMP], carré [SQUARE], ou Echantillonneur bloqueur [SMPHLD]. Le processeur de volume automatique fera soit des augmentations de volume [SWELL (contrôle de sensibilité d'entrée 0-9)], soit un effet de gate, appelé Trigger, qui coupera la fin des sons [TRIG (contrôle de sensibilité

		d'entrée 0-9)]. Il existe également un réglage pour le contrôle de la pédale d'expression du volume de pré-tap-machine [EXPDL].
Speed, Rise, or Release	[SPEED], [RISE], [RELEAS]	Ce bouton agit comme un contrôle de paramètre multifonction pour le bouton [CHOP]. Pour les formes d'onde du LFO, [SPEED] changera la vitesse du LFO. Pour [SWELL], [RISE] ajuste le temps de montée de la houle, et pour [TRIGGR], [RELEAS] définit la durée après le déclenchement avant que le gate ne se déclenche et n'étouffe le son.

Resonator - [RESNTR]

Resonator décale 4 filtres en peigne résonants pour créer des sons ambiants, arpégés ou réverbérants. Chaque filtre en peigne peut être réglé pour sonner lorsque vous jouez la note sélectionnée par le bouton 'NOTE' respectif. Cela crée des effets dynamiques qui réagissent avec plus ou moins d'intensité en fonction du contenu harmonique de l'audio d'entrée.

Mix	[MIX]	Mixage signal traité / droit, à 100% tout le signal est traité.
Length	[LENGTH]	Longueur totale de la ligne à retard. Cette longueur est divisée en 8 subdivisions sur lesquelles les filtres en peigne peuvent être décalés.
Rhythm	[RHYTHM]	Représente le motif rythmique des filtres en peigne. Chaque chiffre indique la subdivision sur laquelle un filtre en peigne est positionné. '1.3.5.7' sonnera comme des noires égales puisque les quatre filtres en peigne sont régulièrement espacés sur les 1ère, 3ème, 5ème et 7ème subdivisions.
Feedback	[FDBCK]	Définit le niveau du retour d'effet pour chacun des filtres en peigne. Le type de retour d'effet 1 [FB1] maintient le motif défini par le bouton de rythme, tandis que le type de retour d'effet 2 [FB2] dégrade le motif à mesure qu'il se répète.
Resonance	[RESNCE]	Affecte l'intensité de la résonance des filtres en peigne. Les filtres en peigne sonnent plus intensément à mesure que la résonance augmente dans le sens positif ou négatif. La résonance réglée sur 0 agit comme un retard multi-tap sans tonalités résonnantes supplémentaires.

Reverb	[REVERB]	Contrôle la quantité de réverbération dans le chemin du filtre en peigne.
Note1	[NOTE1]	Accorde les valeurs de note qui déclenchent chaque filtre en peigne respectif. Lorsque la résonance est positive, tous les multiples entiers de cette fréquence résonneront. Lorsque la résonance est négative, seuls les multiples impairs de cette fréquence résonnent. Ces valeurs de note affectent également les filtres passe-haut et passe-bas entourant chaque filtre en peigne. Lorsque la résonance est réglée sur 0, ces boutons peuvent toujours être utilisés pour filtrer les retards.
Note2	[NOTE2]	Même chose que pour Note1.
Note3	[NOTE3]	Même chose que pour Note1.
Note4	[NOTE4]	Même chose que pour Note1.

EQ Compressor - [EQCOMP]

L'algorithme EQ Compressor est un égaliseur paramétrique multifonctionnel associé à un compresseur dynamique et intuitif, offrant un outil de mise en forme de tonalité haut de gamme pour une variété d'instruments. La section EQ comprend deux bandes complètement paramétriques ainsi que des filtres à plateau bas et à plateau haut pour une manipulation facile de votre son (assurez-vous de consulter la courbe d'égalisation graphique dans H9 Control). La section compresseur unique peut être placée avant ou après l'égaliseur pour une flexibilité maximale avec un seul contrôle, vous permettant de souligner, d'exploiter et de contrôler les parties de votre son que vous souhaitez faire briller à travers un mixage. EQ Compressor offre également jusqu'à 12 dB d'amplification à la sortie pour pousser un ampli à la génialité pour vos solos déchirants.

Gain 1	[GAIN1]	Définit le gain du premier filtre paramétrique. Fournit 12 dB d'amplification ou 18 dB d'atténuation.
Frequency 1	[FREQ1]	Définit la fréquence centrale du premier filtre paramétrique. La fréquence varie de 30 Hz à 1500 Hz.
Width 1	[WIDTH1]	Contrôle la bande passante du premier filtre paramétrique. Une valeur de 10 représente une bande passante plus grande

		tandis qu'une valeur de 1 représente une bande passante plus étroite.
Gain 2	[GAIN2]	Définit le gain du deuxième filtre paramétrique. Fournit 12 dB d'amplification ou 18 dB d'atténuation.
Frequency 2	[FREQ2]	Définit la fréquence centrale du deuxième filtre paramétrique. La fréquence varie de 1000Hz à 9999Hz.
Width 2	[WIDTH2]	Contrôle la bande passante du deuxième filtre paramétrique. Une valeur de 10 représente une bande passante plus grande tandis qu'une valeur de 1 représente une bande passante plus étroite.
Bass	[BASS]	Contrôle le gain du filtre à plateau basse fréquence qui est centré autour de 400 Hz avec une pente de 8 dB / octave. Vous pouvez augmenter les graves de 12 dB ou réduire de 18 dB.
Treble	[TREBLE]	Contrôle le gain du filtre à plateau haute fréquence qui est centré autour de 1800 Hz avec une pente de 8 dB / octave. Vous pouvez augmenter les aigus de 12 dB ou réduire de 18 dB.
Compressor	[COMP]	Définit la quantité de compression appliquée au signal. Les valeurs de la moitié gauche du bouton affectent la compression Pre-EQ, augmentant la quantité de compression lorsque vous la déplacez dans le sens antihoraire. Les valeurs de la moitié droite du bouton affecteront la compression Post-EQ, augmentant la quantité de compression lorsque vous la déplacez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le compresseur est spécialement conçu pour faire varier les nombreux paramètres d'un compresseur typique tels que le rapport, l'attaque, le relâchement et le gain d'appoint afin de maintenir le volume sonore global cohérent.
Trim	[TRIM]	Contrôle le niveau à la sortie du chemin du signal. Fournit 12 dB d'amplification ou 12 dB d'atténuation. L'algorithme est conçu pour couper «gracieusement» s'il y a trop de gain à l'intérieur de l'égaliseur. La LED de surcharge rouge sur la pédale H9 s'allumera dans ce cas.

CrushStation - [CRUSH]

Un centre de commande d'overdrive / distorsion avec des commandes qui conduisent votre son n'importe où, d'une saturation crémeuse à un assaut sonore brutal avec tout le reste. Utilisez la technologie Eventide Harmonizer pour écraser quelques octaves dans le mix, ou augmentez le Sag pour mettre tout le son à genoux. Un bonus supplémentaire, CrushStation est une véritable distorsion stéréo.

Mix	[MIX]	Mixage du son clair / saturé, tout à gauche, le son est clair, tout à droite, le son est saturé.
Drive	[DRIVE]	Le montant de l'overdrive. Va du boost / overdrive subtile à la distorsion complète avec les commandes Grit et Sustain qui le poussent dans le territoire du fuzz.
Compressor/ Sustainer	[SSTAIN]	Compression / Sustainer qui est une distorsion pré (tourner à gauche) ou une distorsion post (tourner à droite). Le sustainer est spécialement conçu pour faire varier les nombreux paramètres d'un compresseur typique tels que le rapport, l'attaque, le relâchement et le gain afin de garder le volume global cohérent.
Sag	[SAG]	Augmentez-le pour obtenir de plus en plus de crachats, de sons écrasés et cassés. Inspiré de l'affaissement du rail d'alimentation d'amplis à lampes mal conçus et des engins morts et mourants du passé.
Octaves	[OCTAVE]	Mixage des octaves inférieures et supérieures avec décalage de la hauteur avant la distorsion et la compression.
Grit	[GRIT]	Ajoute plus de graves avant la distorsion pour un son grognon.
Bass	[BASS]	Coupe et amplifie les basses fréquences pour évider le son ou ajouter un bruit sourd.
Mids	[MIDS]	Coupe et augmentation des fréquences moyennes (fréquence sélectionnable avec la commande [MIDFRQ]) pour récupérer un peu de confusion ou percer un mix.
Mids Frequency	[MIDFRQ]	Fréquence centrale réglable de l'atténuation / amplification [MIDS]. Similaire à une Wah Wah garée lorsqu'elle est augmentée en hauteur. Change en douceur lorsqu'il est connecté à une pédale d'expression.

Treble	[TREBLE]	Coupe et amplifie les hautes fréquences pour adoucir le son ou accentuer les harmoniques plus élevées.
--------	----------	--

SpaceTime - [SPCTME]

SpaceTime est un algorithme multi-effets combinant un effet de modulation, deux délais et une réverbération en un seul effet facile à utiliser. La modulation est plus similaire à un chorus et est le premier effet dans le chemin du signal. Les délais sont basés sur l'algorithme Vintage Delay d'Eventide de la pédale TimeFactor et la section réverbération s'inspire à la fois de l'algorithme Plate de la pédale SPACE d'Eventide, ainsi que du plug-in natif ULTRA REVERB d'Eventide. La particularité de SpaceTime est la possibilité d'acheminer les délais et la réverbération en série ou en parallèle après la modulation, ajoutant encore à sa polyvalence et à ses applications créatives.

MIX	[MIX]	Définit l'équilibre signal traité/droit de l'algorithme global. A 100% tout le signal est traité.
MOD AMT	[MODAMT]	Ajoute la modulation à l'ensemble du trajet du signal. La profondeur de modulation augmente également lorsque vous passez de 0 à 100.
RATE	[RATE]	Définit la vitesse du LFO contrôlant la section Modulation de SpaceTime. Réglable en continu de 0,05 Hz à 12,50 Hz.
VERB LVL	[VERB]	Ajustez le niveau de sortie de la réverbération et achemine la réverbération en série après les délais ou en parallèle avec les délais. La première moitié du bouton règle le niveau de la réverbération de la série de 0 à 100 tandis que la seconde moitié du bouton bascule sur le routage parallèle et ajuste le niveau de la réverbération de 0 à 100. Le jeu percussif couplé à de longs temps de retard et de courts temps de déclin de la réverbération permet de mettre en évidence le routage parallèle.
DECAY	[DECAY]	Définit la durée de déclin de la réverbération en secondes ou en divisions de notes en mode Tempo.
COLOR	[COLOR]	Change le caractère de réverbération de petit et dense (réglé sur 0) à grand et spacieux (réglé sur 100).

DELAY LEVEL	[DLYLVL]	Définit la quantité des deux délais dans le chemin du signal. Peut également être utilisé pour régler le mixage du signal droit / retardé envoyé à la réverbération dans le chemin série. Avec DLY LVL réglé sur moins de 50, le signal droit et le signal retardé sont tous deux envoyés à la section Reverb. Après 50, DLY LVL réduit le signal droit envoyé à la réverbération, permettant uniquement aux répétitions de délai d'avoir une réverbération lorsque la commande atteint 100.
DELAY A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour le délai A de 0 à 2500 ms lorsque TEMPO est désactivé. Avec TEMPO ON, le délai est synchronisé avec le TEMPO BPM et est ajusté par incréments de division de note de No Delay (NO DLY) à une ronde (WHOLE) dans les divisions de notes les plus courantes.
DELAY B	[DLY-B]	Définit le temps de retard pour le délai B de 0 à 2500 ms lorsque TEMPO est désactivé. Avec TEMPO ON, le délai est synchronisé avec le TEMPO BPM et est ajusté par incréments de division de note de No Delay (NO DLY) à une ronde (WHOLE) dans les divisions de notes les plus courantes.
FEEDBACK	[FDBK]	Définit la quantité de retour d'effet pour les deux retards et contient deux types de Feedback (F1 et F2). F1 relie les deux temps de retard pour créer un motif rythmique et répétitif où le délai le plus long définit la longueur du motif. Le délai le plus court ne se répétera pas tant que le délai le plus long ne sera pas écoulé. F2 est une commande de retour d'effet traditionnelle, où les temps de retard sont indépendants.

Sculpt - [SCULPT]

Distorsion multibande avec filtres de contrôle de suivi d'enveloppe. Créez votre propre son avec un mélange variable dynamique de canaux de distorsion haute et basse bande. Suit votre style de jeu et vous complimente avec l'expression parfaite des filtres de crête réglables. Parfait pour les configurations à un ou deux amplis, le mode de sortie stéréo offre des effets de panoramique spectraux uniques qui répartissent les bandes hi et lo sur les canaux séparés.

Mix	[MIX]	Mixage du son clair / saturé, tout à gauche, le son est clair, tout à droite, le son est saturé.
-----	-------	--

Band Mix	[BANDMX]	Définit le mixage entre la bande basse et la bande haute.
Crossover Frequency	[XOVER]	La fréquence de croisement où la bande basse et la bande haute sont séparées.
Low Drive	[LDRIVE]	Overdrive du signal bande basse.
High Drive	[HDRIVE]	Overdrive du signal bande haute.
Compressor	[COMP]	Compression qui est la pré-distorsion (à gauche) ou la post-distorsion (à droite). Tournez à gauche pour augmenter les harmoniques dans la distorsion, ou tournez à droite pour une étincelante fessée de compresseur. Le compresseur Sculpt est spécialement conçu pour faire varier les nombreux paramètres d'un compresseur typique tels que le rapport, l'attaque, le relâchement et le gain afin de maintenir l'intensité sonore globale constante.
Low Boost	[LOWBST]	Augmente le niveau du grave soit en pré-distorsion (tourner à gauche) pour un grave plus puissant, soit en post-distorsion (tourner à droite) pour un grave plus doux.
Filter-Pre	[FLTPRE]	Filtre de crête avant la distorsion. Tourner à gauche fait monter un filtre de coupe en fréquence. Tourner à droite fait monter un filtre amplificateur en fréquence, semblable à une wah-wah fixe avant la distorsion. Change en douceur lorsqu'il est connecté à une pédale d'expression.
Filter-Post	[FLTPST]	Filtre de crête après la distorsion. Tourner à gauche fait monter un filtre de coupe en fréquence. Tourner à droite fait monter un filtre amplificateur en fréquence, semblable à wah-wah fixe après la distorsion. Change en douceur lorsqu'il est connecté à une pédale d'expression.
Envelope Follower	[ENVFLT]	Suiveur d'enveloppe qui module à la fois [FLTPRE] et [FLTPST] en fonction de ce réglage de sensibilité d'entrée. Les valeurs de [FLTPRE] et [FLTPST] deviennent les profondeurs auxquelles l'enveloppe glisse. Des changements dynamiques intéressants sont obtenus lors de la pré et de la post et des balayages opposés, par ex. Pré boost et post cut, etc.

PitchFuzz - [PTCFUZ]

PitchFuzz est un algorithme multi-effets combinant Fuzz, trois changeurs de tonalité et deux Délai en un seul effet facile à utiliser. Fuzz est le premier effet dans le chemin du signal. La Fuzz s'inspire des pédales de fuzz analogiques classiques ainsi que des propres algorithmes CrushStation et Sculpt d'Eventide. Les changeurs de tonalité arrivent en deuxième position dans le chemin du signal et sont basés sur l'algorithme PitchFlex d'Eventide de la pédale PitchFactor. La section Délai est la dernière dans le chemin du signal et sa lignée peut être retracée jusqu'à l'algorithme Vintage Delay dans TimeFactor. Les deux délais peuvent être ajoutés à l'ensemble du signal de sortie en suivant les changeurs de tonalité ou ajoutés individuellement à deux des voix décalées uniquement, créant ainsi des effets de type arpégé.

Fuzz	[FUZZ]	Définit la quantité de Fuzz / Distorsion générée après le signal d'entrée. Un réglage de 0 contourne complètement les effets Fuzz. Utilisez 1 - 50 pour un effet de type distorsion et 51 - 100 pour plus d'effet de type Fuzz.
Fuzz Tone	[FZTONE]	Définit la forme de tonalité pour l'effet fuzz.
Pitch Amount	[PEACH]	Contrôle le niveau des trois changeurs de tonalité. De 0 à 3 voix. Pitch A: 0 - 1.0, Pitch A + B: 1.0 - 2.0, Pitch A + B + C: 2.0 - 3.0.
Pitch A	[PTCH-A]	Ajuste la quantité de décalage de tonalité de la voix A. La plage est de +/- 2 octaves avec une capacité de micro décalage à l'unisson (+/- 25c).
Pitch B	[PTCH-B]	Même chose que pour A.
Pitch C	[PTCH-C]	Même chose que pour A.
Delay Level	[DLYLVL]	Définit la quantité des deux Délais dans le chemin du signal ainsi que deux types de routages de Delay (Group Delay et Arp Delay). En commençant complètement dans le sens antihoraire, Group Delay envoie tout le signal, y compris toutes les voix avec tonalité, aux deux délais. Tourner au-delà du centre active le mode de retard arpégé. Dans ce mode, seules les voix B et C sont envoyées aux retards (séparément et respectivement) permettant la création d'effets de type arégés. Essayez ceci avec PITCH AMT réglé sur 3.0.
Delay A	[DLY-A]	Définit le temps de retard pour le délai A de 0 à 2500 ms lorsque TEMPO est désactivé. Avec TEMPO ON, le délai est synchronisé avec le TEMPO BPM et est ajusté par incréments

		de division de note de No Delay (NO DLY) à une ronde (WHOLE) dans les divisions de notes les plus courantes.
Delay B	[DLY-B]	Même chose que pour A.
Feedback	[FDBK]	Définit la quantité de retour d'effet pour les deux retards et contient deux types de rétroaction (F1 et F2). F1 relie les deux temps de retard pour créer un motif rythmique et répétitif où le délai le plus long définit la longueur du motif. Le délai le plus court ne se répétera pas tant que le délai le plus long ne sera pas écoulé. F2 est une commande de rétroaction traditionnelle, où les temps de retard sont indépendants.

HotSawz - [HOTSAW]

Tout comme un synthé, HotSawz est une palette musicale pour créer des sons intéressants. HotSawz est basé sur la synthèse soustractive classique utilisant des ondes de scie pour tous les oscillateurs. Nous utilisons 6 oscillateurs qui suivent un tracker de hauteur mono. Le type de filtre est passe-bas.

HotSawz possède trois sources de modulation: LFO, Envelope Follower et un Gate, ainsi que quatre destinations de modulation assignables: Filter Cutoff, Volume, Pitch et Oscillator Depth. Chaque source peut être affectée à n'importe quelle destination à un moment donné, de sorte que plusieurs sources peuvent moduler la même destination. Il existe 64 combinaisons d'affectations de source à destination.

Mix	[SUBMIX], [S+RMIX], [ALLMIX], [R+UMIX]	<p>Bouton a quatre plages de 0 à 100. Chaque plage mélange des combinaisons d'oscillateurs droits et diverses.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [SUBMIX] - Mélange uniquement dans les OSC d'octave inférieure. • [S+RMIX] - Mélange de l'octave inférieure et des OSC du registre en cours. • [ALLMIX] - Mélange dans l'octave inférieure, le registre en cours et l'octave supérieure des OSC. • [R+UMIX] - Supprime les OSC de sous-octave. Mélange dans le registre en cours et les OSC supérieurs.
Osc Depth	[OSCDEP]	Mélange les 2èmes OSC pour chaque registre et ajoute un désaccord. Propage également les OSC à travers le champ stéréo. Les sources de modulation affectées à la profondeur de l'oscillateur sont additives.

Cutoff	[CUTOFF]	Contrôle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. Le filtre est en série avec le signal traité. Les sources de modulation affectées à CUTOFF sont additives.
Resonance	[RESNCE]	Contrôle le filtre passe-bas Q.
LFO Speed and Wave Shape	[TRI], [SQUARE], [RAMPDN], [RAMPUP]	Controls LFO's wave shape and speed. Knob has four ranges each 0.1 Hz to 20 Hz or Whole note to 1/16 note divisions. Each range switches the LFO wave shape. <ul style="list-style-type: none"> • [TRI] - Triangle. • [SQUARE] - Carré. • [RAMPDN] - Rampe descendante. • [RAMPUP] - Rampe montante.
Quantité et destination du LFO	[LFOAMT]	Assigne la destination du LFO et contrôle la quantité de modulation. Le bouton a quatre plages. Chaque plage assigne le LFO à une destination différente pour la modulation. <ul style="list-style-type: none"> • [CUT] - Assigne le LFO pour moduler la fréquence de coupure. • [VOL] - Assigne le LFO pour moduler le niveau de sortie traité. • [P] - Assigne le LFO pour moduler la hauteur +/- 3600 centièmes. • [DEP] - Assigne le LFO pour moduler la profondeur de l'oscillateur.
Attaque de porte	[ATTACK]	Vitesse d'attaque de porte de 0 à 3000 ms. Lorsque le bouton GATE Sustain / Range est réglé sur OFF, le bouton ATTACK n'a aucun effet.
Gate Decay	[DECAY]	Vitesse de déclin de la porte de 0 à 3000 ms. Lorsque le bouton GATE Sustain / Range est réglé sur OFF, le bouton DECAY n'a aucun effet.
Gate Amount and Destination	[SSTAIN], [RANGE]	Assigne la destination du paramètre GATE et contrôle la quantité de Sustain ou Range du GATE. Le bouton a quatre plages. Le niveau de maintien GATE se produit après l'attaque et le déclin du GATE (il n'y a pas de relâchement dans le GATE). La plage GATE (pour Pitch comme destination) est la

		<p>distance de 0 à la modulation de hauteur autorisée à la fin de l'attaque GATE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [OFF] - Déconnecte le paramètre GATE. Le contrôle d'attaque et de déclin n'aura aucun effet sur le signal. • [CUT] - Assigne le paramètre GATE pour moduler la fréquence de coupure. • [VOL] - Assigne le paramètre GATE pour moduler le niveau de sortie traité. • [P] - Assigne le paramètre GATE pour moduler la plage de hauteur +/- 3600 centièmes. Retourne à 0 modulation après le déclin GATE. • [DEP] - Assigne le paramètre GATE pour moduler la profondeur de l'oscillateur.
<p>Envelop Follower and Destination</p>	[ENVLOP]	<p>Cette enveloppe est déclenchée et dessinée par la dynamique du niveau d'entrée. Ce paramètre affecte la destination de l'enveloppe et contrôle la quantité de modulation. Il comporte quatre plages de 0 à 100. Chaque plage assigne l'enveloppe à une destination différente pour la modulation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [CUT] - Assigne l'enveloppe pour moduler la fréquence de coupure. • [VOL] - Assigne l'enveloppe pour moduler le niveau de sortie traité. • [P] - Assigne l'enveloppe pour moduler la hauteur de tonalité. • [DEP] - Assigne une enveloppe pour moduler la profondeur de l'oscillateur.

Harmadillo - [HRMDLO]

Harmadillo est un trémolo harmonique flexible, offrant tout, des trémos luxuriants émouvant à la bizarrerie psychédélique hallucinante.

Un trémolo ordinaire atténue automatiquement votre signal de haut en bas à l'aide d'un oscillateur basse fréquence (LFO). Comme votre son est atténué sur une partie de la forme d'onde, le son global semble plus faible. De nombreuses pédales de trémolo fournissent un contrôle de gain ou de volume pour aider à compenser cette perte de volume.

Un trémolo harmonique adopte une approche différente. Il divise le signal en bandes de fréquences basses et hautes, puis applique le LFO à la bande basse et une copie inversée du LFO à la bande haute. Lorsque la bande basse devient plus forte, la bande haute devient plus silencieuse, et vice versa. De cette façon, le volume global ne baisse pas

autant car une partie du spectre sonore est toujours audible. Cela signifie également que les harmoniques supérieures reçoivent un trémolo différent du fondamental, d'où le nom de "trémolo harmonique".

Harmadillo dispose de trois commandes ENV (suiveur d'enveloppe) qui utilisent la dynamique de sélection et de jeu pour affecter la fréquence, la profondeur et la fréquence de croisement du trémolo. Ces commandes peuvent apporter des modifications subtiles ou drastiques à votre son et ajouter de la flexibilité à l'effet. Lorsque vous apprenez à connaître Harmadillo pour la première fois, nous vous recommandons de régler les paramètres ENV sur 0 afin que vous puissiez d'abord avoir une idée des paramètres de base. Une fois que vous serez familiarisé avec ces paramètres, il sera plus facile de voir comment les commandes ENV peuvent être utilisées pour ajouter de l'expression à votre jeu.

DEPTH	[DEPTH]	<p>Définit la profondeur des bandes basses et hautes du trémolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • A 0, le trémolo n'aura aucun effet sur le volume des bandes. • A 100, les bandes seront complètement effacées.
RATE	[RATE]	<p>Définit le taux de base du trémolo. Lorsque le mode Tempo est activé, cela devient un multiplicateur de la valeur BPM tapée. Le contrôle ENV RATE peut changer la fréquence apparente, donc si la fréquence que vous entendez est différente de la valeur du contrôle RATE, essayez de régler la valeur de ENV RATE sur 0.</p>
SHAPE	[SHAPE]	<p>Définit la forme d'onde du trémolo. La même forme est utilisée pour les bandes hautes et basses. Les formes décrivent ce qui arrive à la bande basse, car c'est généralement la partie principale de votre son; la bande haute changera dans la direction opposée. Les options sont:</p> <ul style="list-style-type: none"> • [SINE] - Forme d'onde sinusoïdale. Cette forme fonctionne bien pour produire un trémolo doux et subtil. • [FAT SINE] - Forme d'onde onde sinusoïdale "grasse" qui passe plus de temps près de ses valeurs minimales et maximales. Cette forme d'onde sonne comme SINE, mais avec un peu plus de pulsation. • [PHAT SINE] - Forme d'onde sinusoïdale encore "plus grasse" qui passe encore plus de temps à ses valeurs minimale et maximale. • [TRIANGLE] - Rampe linéaire ascendante / descendante. Comme le sinus, c'est une bonne forme pour un trémolo doux et subtil.

		<ul style="list-style-type: none"> • [RAMP DN] - Rampe descendante pour la bande basse et une rampe ascendante pour la bande haute. La bande basse aura une attaque pincée tandis que la bande haute s'effacera. • [RAMP UP] - Rampe ascendante pour la bande basse et une rampe descendante pour la bande haute. La bande basse s'évanouira, tandis que la bande haute aura une attaque pincée. • [PULSE X] - Forme d'onde d'impulsions avec cycle sélectionnable (X). La bande basse restera à son amplitude maximale pendant X% du cycle, puis passera à son amplitude minimale, définie par DEPTH et ENV DEPTH. Les options sont 25%, 33%, 50%, 66% et 75%. Cette forme peut être particulièrement intéressante lorsqu'elle est associée à une pédale de délai dont le temps est lié à la fréquence de l'Harmadillo. • [LUMP] - Première moitié d'une onde sinusoïdale. La forme d'onde de la bande basse est arrondie au maximum et pointue au minimum. Cette forme est bonne pour faire des trémolos rapides et vibrants. • [RUMP] - Seconde moitié d'une onde sinusoïdale (RUMP est l'inverse de LUMP). La forme d'onde de la bande basse est pointue au maximum et arrondie au minimum. Comme la LUMP, c'est une bonne forme pour les trémolos rapides et vibrants. • [SLOPE X] - Forme d'onde à rampe courbe et à pente réglable. <ul style="list-style-type: none"> • X = 0: Courbe descendante pour la bande basse, courbe ascendante pour la bande haute • X = 50: Courbes symétriques pour bas et haut (similaire à la forme RUMP) • X = 100: Courbe ascendante pour la bande basse, courbe descendante pour la bande haute
X-OVER	[XOVER]	<p>Le contrôle X-OVER détermine où dans le spectre de fréquences la bande basse se termine et la bande haute fréquence commence. En pratique, chaque bande se déroule autour de la fréquence de croisement, de sorte qu'elles se chevauchent un peu. Le contrôle X-OVERLAP vous permet d'ajuster le montant du chevauchement; voir ci-dessous.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour imiter un trémolo ordinaire, réglez X-OVER à sa valeur maximale de 12000 Hz. La majeure partie du spectre sonore d'une guitare électrique est inférieure à 6 000 Hz. Tout son supérieur à 12 000 Hz (c'est-à-dire

		<p>pratiquement aucun son) sera entendu dans la bande haute, et tout le reste sera entendu dans la bande "basse". Changez X-OVER progressivement pour vous transformer et obtenir un son de trémolo ordinaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le paramètre X-OVER est particulièrement intéressant lorsque la commande SHAPE est réglée sur une forme asymétrique telle que RAMP UP. Cela signifie que pour chaque cycle du trémolo, la partie du signal en dessous de la valeur X-OVER sera atténuée et la partie du signal au-dessus de la valeur X-OVER disparaîtra. Si vous commencez à jouer une gamme en dessous de la fréquence X-OVER et que vous continuez à jouer au-dessus, la forme du trémolo semble changer lorsque vous passez au-dessus de la fréquence X-OVER!
X-OVERLAP	[XOVRLP]	<p>Le contrôle X-OVERLAP permet d'ajuster le degré de chevauchement entre les bandes haute et basse. Des valeurs négatives produiront une coupure à la fréquence de croisement, et des valeurs positives produiront une augmentation à la fréquence de croisement.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pour explorer l'effet de cet ensemble de contrôles: <ul style="list-style-type: none"> [X-OVERLAP] à 100 [DEPTH] à 0 [ENV DEPTH] à 0 [DRIVE] à 0 [ENV XOVER] à 0 <p>Cela supprime l'effet de trémolo pour que vous puissiez entendre le filtrage. Balayez lentement la valeur X-OVER de 100 à 3000 Hz pendant que vous jouez une note répétée, et écoutez une augmentation à la fréquence de croisement.</p> <ul style="list-style-type: none"> Les effets de trémolo harmonique ont souvent un "scoop" dans le milieu de gamme, près de leur croisement. Vous pouvez simuler cela en utilisant des valeurs négatives pour X-OVERLAP. Pour composer des sons classiques, réglez ENV XOVER sur 0, réglez la fréquence X-OVER entre 400 et 900 Hz et ajustez X-OVERLAP si nécessaire.

DRIVE	[DRIVE]	Le contrôle DRIVE ajoute de la chaleur au signal en imitant le comportement du trémolo harmonique d'un amplificateur à lampes.
ENV DEPTH	[EVDPTH]	<p>Le paramètre ENV DEPTH utilise l'enveloppe d'amplitude de l'entrée pour augmenter ou diminuer la profondeur du trémolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les valeurs positives augmentent la profondeur du trémolo lorsque vous attaquez une note. La profondeur reviendra au niveau défini par le contrôle DEPTH lorsque la note décroît. De plus, les notes plus fortes auront une plus grande profondeur que les notes plus douces. • Les valeurs négatives réduisent le trémolo lorsque vous attaquez une note, augmentant la clarté de vos attaques et rendant les notes soutenues plus expressives au fil du temps. Jouer plus fort réduira la profondeur du trémolo et vous pouvez utiliser de grandes valeurs négatives pour créer des trémolos qui n'apparaissent que lorsque l'entrée est douce. • Le contrôle ENV DEPTH couvre une large plage, nous vous recommandons donc de commencer avec des valeurs plus proches de 0, puis d'ajuster la valeur si nécessaire.
ENV RATE	[EVRATE]	<p>Le contrôle ENV RATE utilise l'enveloppe d'amplitude du signal d'entrée pour affecter la vitesse du trémolo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec des valeurs positives, le trémolo augmente en fréquence lorsque vous attaquez une note et revient progressivement à la vitesse d'origine définie par les commandes RATE ou Tap Tempo. Plus vous jouez, plus il vous faudra de temps pour revenir. • Les valeurs négatives réduiront temporairement la vitesse du trémolo lorsque vous attaquerez une note, et la vitesse reviendra à la valeur définie par le bouton RATE ou Tap Tempo lorsque la note décroît. Avec des valeurs négatives plus importantes et des valeurs RATE élevées, vous pouvez utiliser cette commande pour créer des effets de type trémolo à balle rebondissante. Ceci est particulièrement efficace avec le contrôle SHAPE réglé sur les options PULSE, RAMP DN, RAMP UP ou SLOPE 0. • La commande ENV RATE couvre une large plage - à 100%, elle peut pousser la fréquence du LFO interne jusqu'à 80 Hz - nous vous recommandons donc de commencer avec des valeurs plus proches de 0, puis d'ajuster la commande si nécessaire.

ENV XOVER	[EVXOVR]	<p>La commande ENV XOVER utilise l'enveloppe d'amplitude pour affecter la fréquence de croisement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour créer un effet de filtre balayé similaire à un effet autowah, réglez X-OVERLAP sur 100, réglez la fréquence X-OVER sur 200 Hz, puis augmentez la quantité de contrôle ENV XOVER si nécessaire. La fréquence du filtre croisé suivra désormais le volume du signal d'entrée. • Vous pouvez créer un phaser à filtres de réjection en tournant DEPTH à 0, X-OVERLAP à -100, X-OVER à 3500, puis régler ENV XOVER sur une valeur négative moyenne, en ajustant à votre goût. Une fois que vous avez un son que vous aimez, essayez d'augmenter lentement la commande DEPTH. Essayez de jouer de longs accords avec ces paramètres. En plus de l'effet de mise en phase, vous remarquerez maintenant que le trémolo semble également changer à mesure qu'un accord s'éteint. Ceci est dû au fait que la fréquence de croisement revient à la valeur X-OVER élevée (3500 Hz) lorsque l'accord diminue. • Essayez de régler le paramètre SHAPE sur une forme d'onde asymétrique (par exemple, RAMP DN) pour produire des effets de morphing de forme d'onde lorsque la fréquence de croisement change.
TONE	[TONE]	<p>Contrôle de tonalité pour façonner l'extrémité haute ou basse du signal de sortie. Les valeurs négatives diminuent les hautes fréquences (HICUT) et les valeurs positives diminuent les basses fréquences (LOCUT).</p>

TriceraChorus - [TRICER]

TriceraChorus s'inspire des tri-chœurs classiques et des chœurs pédales des années 1970 et du début des années 1980. Ces unités utilisaient des puces BBD (Bucket Brigade Delay) pour créer un chorus. TriceraChorus associe un riche trichorus de style BBD à un autre effet classique des années 1980: la modification de la hauteur de tonalité MicroPitch Eventide. Cet effet peut être utilisé pour épaissir le son, pour ajouter un chorus statique et pour étendre le champ stéréo en désaccordant les signaux gauche et droit dans des directions opposées.

TriceraChorus a trois voix de Chorus: gauche (L), centre (C) et droite (R). Chaque voix utilise un LFO dédié pour moduler un retard à la fréquence définie par le bouton RATE. Les signaux modulés pour les voix gauche et droite sont déphasés de -120 et 120 degrés par rapport au

signal de modulation central. La combinaison des trois retards modulés crée des sons de chorus luxuriants.

Les boutons DEPTH L / DEPTH C / DEPTH R contrôlent la profondeur des voix respectives. Des valeurs de profondeur plus élevées augmentent la quantité de modulation de retard, créant de plus grands changements de hauteur. Lorsqu'une commande de profondeur est réglée sur OFF, cette voix est supprimée de la sortie et les niveaux de volume des autres voix sont automatiquement ajustés pour maintenir un niveau constant.

CHORUS MIX	[CHRMIX/ CRLMIX]	<p>Définit le mixage global pour le chorus et dispose de deux modes, Chorus et Chorale. Les niveaux de Chorus et Chorale Mix sont indépendants de Detune Mix (voir ci-dessous).</p> <ul style="list-style-type: none"> • En mode Chorus (plage de 0 à 99 sur la moitié gauche du bouton), les trois mixages de canaux de chorus, gauche, centre et droit, sont affectés ensemble. A 100 (Vibrato), aucun signal droit n'est présent. En mode Chorus, les formes de LFO sont triangulaires dans une plage de 0 à 75. Après 75, le LFO passe de triangulaire à sinusoïdal à 100. • Le mode Chorale (plage 99 - 0 sur la moitié droite du bouton) ajoute deux LFO à taux fixe, un lent et un rapide, aux LFO primaires, créant un effet similaire à la combinaison des modes PRESET et MANUAL sur le DYTRONICS TriChorus. Cela augmente la complexité de la modulation, produisant un son plus riche. En mode Chorale, toutes les formes de LFO sont sinusoïdales sur toute la plage de contrôle.
RATE	[RATE]	<p>Il s'agit de la fréquence de base de la modulation du chorus, de 0,1 à 20 Hz. Lorsque le mode Tempo est activé, cela devient un multiplicateur de la valeur BPM tapée. La commande ENV RATE peut changer la fréquence apparente, donc si la fréquence que vous entendez est différente de la valeur de la commande RATE, essayez de régler la valeur de ENV RATE sur 0.</p>
DEPTH L	[DEPTHL]	<p>Définit la profondeur de modulation du chorus de la voix gauche, avec deux options: OFF, 1-100. Lorsque Depth L est désactivé, la voix est supprimée du mixage et les niveaux des autres voix sont automatiquement ajustés pour préserver le mixage droit et traité. Dans le routage mono vers stéréo, si DEPTH R est désactivé mais que DEPTH L est actif, le signal chorussé sera acheminé vers la gauche et le signal droit sera</p>

		acheminé vers la droite. Il s'agit d'une technique classique pour produire une image stéréo plus large.
DEPTH C	[DEPTHC]	Définit la profondeur de modulation du chorus de la voix centrale, avec deux options: OFF, 1-100. Lorsque Depth C est désactivé, la voix est supprimée du mixage et les niveaux des autres voix sont automatiquement ajustés pour préserver le mixage droit et traité.
DEPTH R	[DEPTHR]	Définit la profondeur de modulation du chorus de la voix Right, avec deux options: OFF, 1-100. Lorsque Depth R est désactivé, la voix est supprimée du mixage et les niveaux des autres voix sont automatiquement ajustés pour préserver le mixage droit et traité. En routage mono vers stéréo, si DEPTH L est sur OFF mais que DEPTH R est actif, le signal chorussé sera acheminé vers la droite et le signal droit sera acheminé vers la gauche. Il s'agit d'une technique classique pour produire une image stéréo plus large.
DELAY	[DELAY]	<p>DELAY règle la quantité de retard de l'effet de chorus; utilisez-le pour épaissir votre signal, créer une bride ou un son de claque.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lorsque CHORUS MIX est en mode Chorus, DELAY définit le temps de retard minimum pour toutes les voix, allant de 0,39 mS à 200 mS. De courts délais peuvent être utilisés pour créer un léger effet de flanger. Les retards de chorus typiques vont de 1,5 à 10 ms. Vous pouvez créer un son slapback "chorussé" en utilisant des valeurs comprises entre 50 et 100 ms. Lorsque CHORUS MIX est en mode Chorale, la quantité de retard pour chaque voix devient une fonction du réglage DELAY et du niveau DEPTH de chaque voix. Dans ce cas, le DELAY devient une plage de temps de retard possible pour chaque voix. A mesure que vous augmentez le paramètre DEPTH d'une voix, son retard diminue.
DETUNE MIX	[DTNMIX]	Définit le mixage pour la section Detune de l'algorithme. Les Detuners sont alimentés par la sortie stéréo des voix Chorus. DETUNE MIX contrôle les canaux stéréo gauche et droit en même temps et est indépendant de la commande CHORUS MIX.
DETUNE	[DETUNE]	Contrôle les deux montants de désaccord pour les canaux gauche et droit. La plage est de +/- 40 centièmes. Les

		canaux gauche et droit obtiennent des quantités opposées de désaccord (par exemple -30L / + 30R). Pour une polyvalence accrue, les canaux peuvent être réglés avec différentes quantités opposées. Le canal gauche est la valeur de désaccord de base et le canal droit peut être ajusté autour d'une fenêtre opposée de 8 centièmes (par exemple -16L / + 12R à -16L / + 19R).
ENVELOPE	[ENV]	<p>Définit l'affectation de l'enveloppe d'amplitude ainsi que la profondeur de l'enveloppe. Il existe deux destinations de modulation d'enveloppe assignables:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enveloppe Mix [ENVMIX]. Les dynamiques de jeu modulent les quantités globales de Chorus Mix et Detune Mix. La plage est de -100 à 100. <ul style="list-style-type: none"> • Les valeurs négatives diminuent les niveaux de mixage lorsque vous attaquez une note et peuvent être utilisées pour augmenter la clarté de vos attaques ou rendre les notes soutenues plus expressives au fil du temps. Jouer plus fort réduira l'effet de chorus, et vous pouvez utiliser de grandes valeurs négatives pour n'autoriser le chorus que lorsque l'entrée est douce. • A zéro, l'enveloppe n'affectera pas le chorus ou les mixages de désaccord. • Les valeurs positives augmentent les niveaux de mixage interne pour le chorus et le désaccord de 0 aux niveaux définis par les boutons de mixage lorsque vous attaquez une note. Par exemple, avec DETUNE MIX réglé sur 50, CHORUS MIX sur 0 et ENVMIX sur 50, lorsqu'une note est attaquée, le niveau de désaccord interne augmentera à 50, puis diminuera vers 0 avec la note. Cependant, le niveau du chorus n'augmentera pas car il est à 0. • Enveloppe Taux LFO [EVRER]. La dynamique de jeu permet de moduler la vitesse du LFO. La plage est de -100 à 100. <ul style="list-style-type: none"> • Avec des valeurs négatives, le taux des LFOs primaires sera ralenti lorsque vous attaquerez une note, revenant progressivement à la valeur fixée par le bouton RATE. Des valeurs négatives plus importantes peuvent être utilisées avec des réglages RATE plus rapides pour créer un effet de vibrato en fondu. • A zéro, l'enveloppe n'affectera pas le taux des LFOs.

		<ul style="list-style-type: none"> Avec des valeurs positives, les LFO passent de la vitesse minimale à la valeur définie par le bouton RATE lorsque vous attaquez une note.
TONE	[TONE]	<p>Définit la tonalité pour façonner l'extrémité haute ou basse du signal de sortie. Les valeurs positives diminuent les hautes fréquences (HICUT), 0 est plat et les valeurs négatives diminuent les basses fréquences (LOCUT). Utilisez la plage LOCUT pour réduire la boue. Utilisez la plage HICUT pour atténuer les hautes fréquences pour un son plus doux. Le contrôle de tonalité n'affecte que le chemin du signal triaté. Les modifications apportées au bouton CHORUS MIX (ou l'utilisation d'ENVMIX) peuvent changer l'effet apparent du paramètre TONE. Par exemple, un réglage de HICUT 50 sonnera plus clair lorsque le bouton CHORUS MIX est réglé à 50 par rapport à CHORUS MIX est à 100 (Vibrato).</p>