

Patch Library

Multi-PlugIn PlugIn



UNIFY



For PC or Mac
Standalone, VST/VST3 & Audio Unit (Mac Only)



Mirrored text on the reflection: Standalone, VST/VST3 & Audio Unit (Mac Only) For PC or Mac

Bienvenue chez Unify!

Bonjour et merci d'avoir acheté **Unify** ! Vous naviguez sur ces pages en cliquant sur [des liens colorés](#) , comme n'importe quel autre site Web. La plupart des pages ont une boîte de table des matières dans le coin supérieur droit, contenant des liens sur lesquels vous pouvez cliquer pour accéder rapidement aux différentes sections de cette page. Si jamais vous vous perdez, cliquez simplement sur le logo «UN» Unify qui apparaît dans le coin supérieur gauche de chaque page, pour revenir directement à cette page de démarrage.



Ce site manuel Unify est en **cours de construction** et le restera probablement pour toujours, car le logiciel lui-même évolue avec le temps. [Les LIENS ROUGES comme celui-ci](#) indiquent des pages qui ne sont pas encore disponibles, car nous y travaillons toujours. Veuillez nous excuser lorsque des choses sont obsolètes ou manquantes. Si vous pensez qu'il y a quelque chose de vraiment important que nous devons savoir, [rendez-vous sur les forums PlugInGuru](#) pour nous le faire savoir. Je vous remercie!

[Cliquez ici pour une version PDF de ce manuel](#) . Nous remercions Paul Lemman, utilisateur d'Unify, de nous avoir aidés à créer une version beaucoup plus propre. Notez que la version PDF de ce manuel sera parfois obsolète, car les modifications apportées à ce manuel en ligne ne sont pas automatiquement reportées sur le fichier PDF.

Avant de commencer: Foire aux questions

Si vous n'avez pas encore acheté Unify, vous cherchez peut-être des informations spécifiques pour vous aider à prendre une décision. Rendez-vous sur notre page [Foire aux questions](#) .

Problèmes?

Si vous disposez déjà d'Unify, mais que cela ne fonctionne pas pour vous, accédez à notre page [Problèmes et solutions](#) .

Commencer

- [Téléchargement et installation d'Unify](#)
 - [Désinstaller Unify](#) , si vous en avez besoin
- [Premiers pas avec Unify](#)
- [Navigation dans l'interface utilisateur graphique d'Unify](#)
- [Chargement et lecture de patches](#)
- [Travailler avec des plug-ins](#)
 - [Plug-ins intégrés et groupés](#)
 - [Analyse et utilisation de vos propres plug-ins](#)
 - [Définition de sous-ensembles pour un accès rapide à vos plug-ins préférés](#)
- [Problèmes et solutions](#)

Créer de nouveaux sons

- [Visite guidée de la vue des couches](#)
- [Tutoriel: Création de votre premier patch](#)
- [Recettes de patch de base](#)

Contrôler les sons dans le temps

- [Utilisation des boutons de macro](#)
- [Utiliser MIDI](#)
- [Automatisation DAW](#)

Détails techniques

- [Fichiers et dossiers d'Unify](#)
- [Comprendre les compteurs d'UC d'Unify](#)
- [Comment Unify traite les données MIDI](#)
- [Afficher la vue MIDI](#)
- [Utilisation du transport](#)
- [Utilisation de la vue Paramètres](#)
- [Ajout de nouvelles bibliothèques de sons](#)
- [Combien de couches pouvez-vous avoir?](#)

Utilisation de la suite de plug-ins fournis

Instruments

- [Unify](#) lui-même peut être utilisé comme un instrument
- [Le synthétiseur à onde sinusoïdale](#) (intégré) joue des sons sinusoïdaux simples pour les tests
- [Guru Sampler](#) (intégré) notre instrument d'échantillonnage phare
- [Émulation](#) open-source [dexex](#) du synthétiseur FM DX7 classique de Yamaha
- [Synthétiseur](#) open source à distorsion de phase similaire à la série CZ de Casio
- synthé FM [mda DX10 à 2](#) opérateurs de base avec très faible utilisation du processeur
- synthé analogique soustractif [mda JX10 à 2](#) oscillateurs, également très facile à utiliser sur le processeur
- [Le synthétiseur soustractif open-source OB-Xd](#) émule l'Oberheim OB-Xa

Effets MIDI

- [Filtre MIDI](#) (intégré) filtre d'événements MIDI multifonction
- [PolyBox](#) (intégré) crée un polysynth virtuel à partir de plusieurs couches de monosynthèse
- [Lecteur de fichiers MIDI MidiBox](#) (intégré) avec fonction de bouclage
- [JitterBox](#) (intégré) randomise la synchronisation (et d'autres aspects) des notes MIDI
- [Arpégiateur](#) MIDI sophistiqué [BlueARP](#)
- [Ripchord Player](#) (intégré) transforme les pressions de touches simples en accords

Retard

- [Retard](#) stéréo créatif [Omega Delay](#) (intégré) avec distorsion et chorus intégrés

- [mda Delay](#) retard stéréo de base
- retard créatif [mda DubDelay](#) avec saturation de rétroaction et modulation temps / hauteur

Distorsion

- [NoizBox](#) (intégré) effet de distorsion créative
- [mda Bandisto](#) distorsion multi-bandes
- Réducteur de taux d'échantillonnage [mda Degrade](#)
- [mda Overdrive](#) distorsion à tube chaud

Contrôle dynamique

- Compresseur stéréo [Enforcer](#) (intégré)
- [Pump House](#) (intégré) ajoute une pulsation à tempo bloqué à n'importe quel son
- [Limiteur](#) «mur de briques» [LoudMAX](#)
- compresseur / limiteur / gate [mda Dynamics](#)
- suiveur d'enveloppe [mda Envelope](#) / VCA
- [mda Limiter](#) limiteur de style optoélectronique
- [compresseur](#) multibande [mda MultiBand](#)
- Fréquence de [séparation](#) / niveau du [séparateur mda](#)

Égalisation et filtrage

- [Restrictor](#) (built-in) filtre limiteur de bande de précision
- [FilterMax](#) (intégré), filtre multimode à canal unique
- [Égaliseur](#) paramétrique [FlexEQ](#) (intégré) avec filtres de rayonnage haut et bas et deux filtres de crête
- [mda Loudness](#) contours de volume égaux pour l'égalisation des basses et la correction du mixage
- filtre résonant [mda RezFilter](#) avec LFO et suiveur d'enveloppe

Modulation

- [Silky Chorus](#) (intégré) beau chorus stéréo propre
- [Phaser](#) stéréo [PhaseMod](#) (intégré)
- [FlangeMod](#) (intégré) flanger stéréo
- [mda Detune](#) simple épaisseur de changement de hauteur de haut en bas
- Ajustement d'image stéréo [mda Image](#) et matrice mid-side
- simulateur de haut-parleur rotatif [mda Leslie](#)
- [mda RingMod](#) modulateur en anneau simple
- [Panner](#) automatique [mda RoundPan](#) 3D
- simulateur stéréo à retard Haas [stéréo](#) et filtrage par peigne [mda](#)
- [amplificateur de](#) sous-basse multimode [SubdaMD](#)
- [mda ThruZero](#) thru-zero flanger
- [mda Transient](#) transitoire shaper
- oscillateur / égaliseur de suivi de hauteur [mda Tracker](#)
- vocodeur [mda Vocoder 8/16](#) bandes

Réverbération et ambiance

- [WaterVerb](#) (intégré) produit un son tourbillonnant «sous-marin»
- [Réverbération HallVerb](#) (intégrée) de base avec bouton Freeze
- [Réverbération Hall](#) haute qualité [EmVerb](#) (intégrée) avec premières réflexions
- [Réverbération Hall ZenVerb](#) (intégrée) de haute qualité avec synchronisation indépendante des basses et hautes fréquences
- [mda Ambience](#) room-ambiance
- Réverbération open-source [Dragonfly ER](#) à réflexion précoce
- Réverbération open-source [Dragonfly Plate](#)
- Réverbération open source [Dragonfly Room](#)
- Réverbération open-source [Dragonfly Hall](#)
- Réverbération à convolution open-source [KlangFalter](#)

Premiers pas avec Unify: présentation

Cette page présente quelques idées de base sur ce qu'est Unify et comment il fonctionne, ainsi qu'une terminologie concernant son interface utilisateur graphique (GUI). Vous pouvez sauter ce document en toute sécurité lors de la première lecture, et revenir pour un examen plus approfondi en apprenant à connaître le programme. Pour commencer tout de suite, accédez directement au [téléchargement et à l'installation d'Unify](#) .

Qu'est-ce que Unify?

Unify est à la fois une application autonome et un plug-in (AU, VST ou VST3) qui peut charger n'importe quel module audio (Mac OS uniquement), VST ou VST3 pour créer de nouveaux sons. Unify peut charger des effets MIDI, des instruments (avec des notes de clavier et des plages de vélocité) et des effets audio dans une «interface plate» où les fonctions les plus importantes sont visibles sans plonger dans plusieurs pages ou menus. Unify a un nombre illimité de couches qui peuvent contenir un instrument et zéro ou plusieurs effets audio, et peuvent éventuellement être contrôlés par l'un d'un nombre illimité d'effets MIDI. Il y a jusqu'à 4 bus AUX et tout l'audio est finalement acheminé vers un bus d'effets maître où vous pouvez appliquer des effets maîtres.

Considérez Unify comme un mode de combinaison super puissant comme ce que l'on trouve sur les stations de travail musicales haut de gamme sur le marché ... Cependant, avec Unify, vous pouvez utiliser TOUT instrument et effet, pas seulement ceux fournis par une entreprise particulière.

Unify est à la fois un plug-in ET un hôte de plug-in

Unify vous est proposé sous la forme d'une *application autonome* et de deux ou trois *plug-ins* (VST, VST3 et Mac Audio Unit) que vous pouvez utiliser dans une application DAW comme *Logic Pro* , *Cubase* , *Ableton* , *FL Studio* , etc. les versions des plug-ins sont fondamentalement identiques; la version de l'application vous offre simplement la commodité de jouer sans DAW, par exemple pour des performances en direct.

Comme un DAW, Unify peut *héberger* plusieurs *instances de plug-in* et les connecter de différentes manières pour produire des sons composites. Il vous permet de connecter facilement des plug-ins de manière beaucoup plus difficile (ou dans certains cas, impossible) dans une station de travail audio numérique. Par exemple, la plupart des DAW fournissent un support très limité pour les plug-ins d'effets MIDI (qui ne traitent pas du tout audio, seulement des flux de données MIDI), mais le support d'effets MIDI d'Unify est excellent et très flexible.

Comme un DAW, Unify peut utiliser toute la puissance de traitement *des processeurs multicœurs* modernes . Cela ne rend pas votre ordinateur plus puissant par magie - plusieurs *couches* dans Unify sont à peu près les mêmes que plusieurs *pistes* dans votre DAW - mais cela vous permet de définir, enregistrer et rappeler rapidement des combinaisons multi-couches sans perdre l'avantage du multi-threading que vous offre votre DAW.

Vous pourrez charger des instances de presque tous les plug-ins VST / VST3 et AU que vous possédez dans Unify, tout comme vous le pouvez dans votre DAW. Dans certains cas, cela vous permettra d'utiliser des plug-ins que votre DAW *ne peut pas* charger directement, par exemple, *Logic Pro X* ne peut charger que des plug-ins Audio-Unit, mais vous pouvez utiliser la version AU d'Unify pour charger les VST / VST3 et les utiliser dans *Logic* . **REMARQUE:** il existe encore un certain nombre de plug-ins que Unify ne peut pas encore charger. Consultez la page [Problèmes et solutions](#) pour plus de détails.

Unify inclut sa propre suite de plug-ins

Vous pouvez utiliser vos propres plug-ins achetés avec Unify, mais ce n'est pas nécessaire, car Unify est fourni avec toute une suite de plug-ins. Tous les presets d'usine de la bibliothèque standard Unify sont construits en utilisant *uniquement* les plug-ins inclus, afin que vous puissiez commencer à les jouer immédiatement.

La suite de plug-ins d'Unify est divisée en deux groupes:

- **Les plug-ins** intégrés font partie d'Unify lui-même.
- **Les plug-ins VST tiers fournis** sont des plug-ins créés par d'autres développeurs, qui ont aimablement donné leur autorisation pour qu'ils soient inclus dans Unify.

Voir [la liste complète des plug-ins fournis](#) .

Unify est une plate-forme pour les bibliothèques de sons PlugInGuru

Unify est également le futur véhicule de la plupart des nouvelles bibliothèques de presets de *PlugInGuru.com* . Nous prévoyons d'ajouter de nouvelles fonctionnalités et capacités à Unify et publierons des bibliothèques de presets qui tireront parti des nouvelles capacités qu'une mise à jour particulière inclura.

Unify comprend la bibliothèque standard Unify - plus de 100 sons prêts à jouer utilisant uniquement des échantillons et des plug-ins groupés - et sera la base d'une nouvelle série de bibliothèques de sons de PlugInGuru, à partir de 2020.

couches: comment Unify crée des sons composites

Unify crée des sons composites (appelés *patches*) à l'aide d'un système de *couches* , dont il existe trois types distincts:

1. **Les couches MIDI** hébergent *le plug-in d'insertion MIDI* , pour effectuer diverses manipulations sur les données MIDI
2. **Les couches Instrument** hébergent au moins un *plug-in Instrument* et une chaîne de zéro ou plusieurs *plug-ins d'effets audio*
 - Les plug-ins d'instruments (par exemple, les synthétiseurs logiciels) reçoivent du MIDI et génèrent un son stéréo
 - Les plug-ins d'effets audio (par exemple, filtre, chorus, délai) traitent l'audio au fur et à mesure qu'ils les traversent
3. **Les couches d'effets audio** ne contiennent qu'une chaîne de zéro ou plusieurs *plug-ins d'effets audio*
 - Il y a toujours une *couche Master Effects* dans lequel les sons de tous les autres couches sont mélangés.
 - Certains patches Unify peuvent également utiliser des *couches d'effets AUX* comparables aux canaux «bus auxiliaire» d'une DAW ou d'une console de mixage traditionnelle.

Le patch Unify le plus simple consisterait en une seule couche Instrument. Le MIDI entrant est envoyé au plug-in Instrument hébergé, qui produit les notes correspondantes, et sa sortie peut ensuite être traitée via un ou plusieurs plug-ins d'effets audio.

L'ajout d'une deuxième couche d'instruments permet de jouer deux instruments à la fois, chacun avec sa propre chaîne d'effets audio si vous le souhaitez. Vous pouvez continuer en ajoutant autant d'instruments que vous le souhaitez. Ceci est traditionnellement appelé «stratification».

Fractionnement des touches: supposons que vous ayez deux couches d'instruments. Vous pouvez restreindre la plage de notes MIDI de chaque couche de sorte que, par exemple, la couche n° 1 ne

réponde qu'à la partie gauche de votre clavier et la couche n ° 2 à la partie droite. C'est ce qu'on appelle une **division des touches** , ou simplement une **division** . Par exemple, vous voudrez peut-être un son de basse dans la main gauche et un son de flûte dans la main droite. Vous pourriez alors envisager d'ajouter une troisième couche de piano, qui n'est pas divisée, pour créer un arrangement **combiné de séparation / couche** .

Fractionnement de la vitesse: une autre option consiste à fractionner deux couches ou plus en fonction de la vitesse des notes MIDI (**vitesse**). Vous pouvez, par exemple, régler la couche 1 pour jouer un son de piano sombre et moelleux, et la couche 2 un son très brillant. En réglant la couche 1 pour répondre aux vitesses de note MIDI inférieures à, disons, 80, et la couche 2 pour répondre à des vitesses supérieures à cela, vous pouvez créer un partage de vitesse qui est plus expressif dynamiquement que l'un des deux sons individuels.

Couche Master Effects: Unify *la couche Master Effects* traite l'ensemble du son composite d'un patch. C'est un endroit idéal pour mettre des plug-ins d'effets pour façonner l'équilibre tonal global (par exemple l'égaliseur) et la dynamique (par exemple le compresseur, le limiteur) du son.

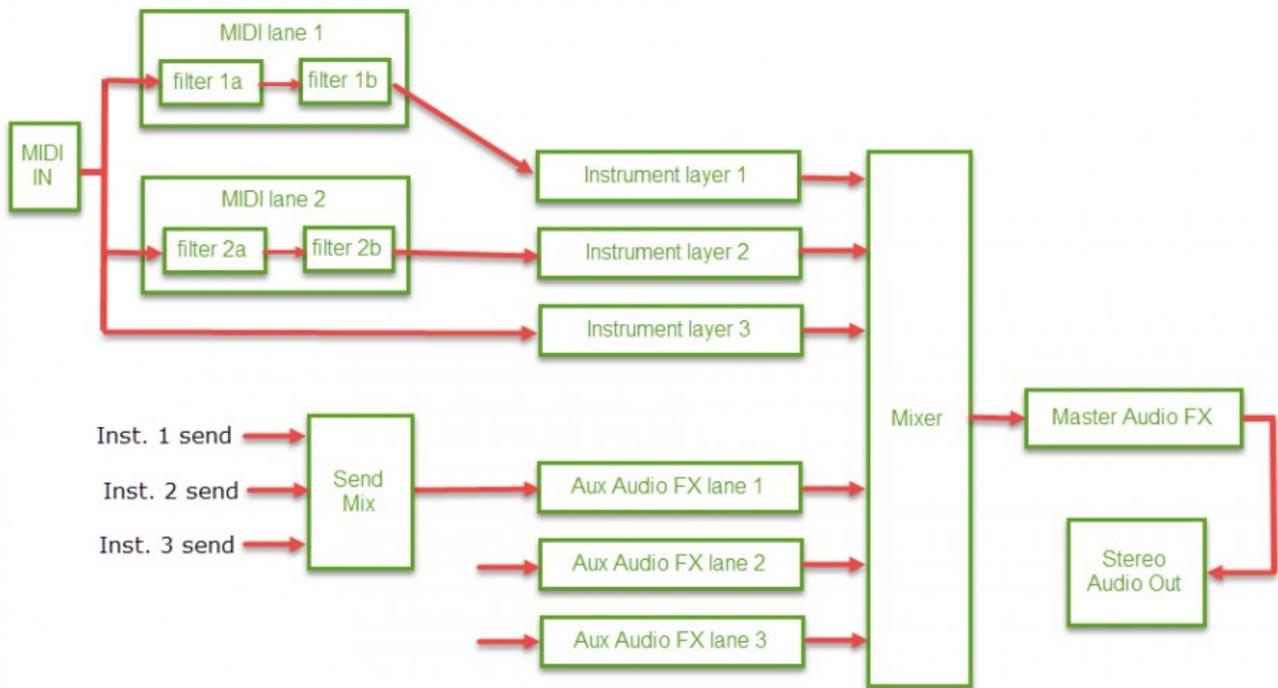
Couches d'effets AUX: il peut être utile de placer des effets d'insertion audio sur chaque couche Instrument individuelle, mais vous préférerez souvent n'avoir qu'une ou deux chaînes d'effets partagées entre plusieurs couches Instrument. Unify fournit des *couches d'effets AUX* pour cela. Dès que vous créez le premier couche d'effets AUX, les commandes d'envoi direct et AUX apparaissent sur tous les couches d'instruments, vous pouvez donc contrôler séparément la part de la sortie de ce couche qui va directement au couche des effets principaux et combien va à chaque effet AUX. couche.

Mixage: chaque couche Instrument et effets AUX dans Unify possède ses propres contrôles de **niveau** et de **panoramique** , pour contrôler la façon dont ils sont mélangés dans la couche Master Effects (et donc dans la sortie stéréo principale).

Multithreading: Unify alloue automatiquement chaque couche à un cœur différent dans un processeur multicœur, ce qui lui permet de tirer parti de toute la puissance de traitement de votre ordinateur. Considérez *chaque couche dans Unify* comme à peu près équivalente à une *piste* dans votre DAW. Une instance d'Unify en cours d'exécution, disons, dix couches taxerait la puissance du processeur de votre ordinateur à peu près autant que dix *pistes individuelles* chargées avec le même ensemble de plug-ins.

Flux du signal

Ce diagramme montre le flux de signal de base dans Unify:



- Les données MIDI entrantes (de votre DAW et / ou clavier / contrôleur MIDI) sont routées vers toutes les couches MIDI.
 - Chaque couche MIDI peut héberger toute une chaîne d'effets MIDI, la sortie MIDI du premier étant l'entrée de la seconde, etc., et la sortie du dernier effet MIDI étant le flux MIDI de sortie de cette couche.
- Chaque couche Instrument peut être configurée pour recevoir du MIDI directement depuis le flux d'entrée MIDI, OU depuis la sortie de n'importe quelle couche MIDI sélectionnée.
- Si des couches AUX sont utilisées, chaque couche Instrument affichera un bouton *Aux Send* pour chacune, qui contrôle la quantité de sortie de cette couche Instrument qui est envoyée à chaque couche AUX, ainsi qu'un bouton *Direct Send*, pour contrôler la quantité envoyée directement à la Couche Master Effects (en contournant entièrement les couches AUX).
- Unify calcule un mixage stéréo de toutes les couches Instrument et AUX, en fonction des commandes de *niveau* et de *panoramique* de chaque couche, et ce mixage va à l'entrée de la couche Master Effects.
- La sortie de la couche Master Effects est la sortie d'Unify elle-même.

Manipulation MIDI sur les couches MIDI et Instrument

Unify fournit également des options de manipulation MIDI supplémentaires, qui ne sont pas représentées dans le diagramme:

- Le flux d'entrée MIDI sélectionné pour chaque couche Instrument est routé vers *chaque* plug-in de cette couche, *y compris les effets audio*, permettant le contrôle MIDI des effets, si vous le souhaitez.
- Chaque couche MIDI et Instrument peut effectuer certaines manipulations du flux MIDI

d'entrée, même si aucun plug-in MIDI n'est chargé. Ceux-ci inclus:

- Filtrage basé sur les canaux MIDI et modification du numéro de canal
- Transposition de la hauteur MIDI vers le haut ou vers le bas par demi-tons (jusqu'à quatre octaves)
- Filtrage basé sur la hauteur MIDI (pour les splits de touches) ou la vélocité (pour les splits de vélocité)
- Modification des vitesses de note MIDI sur la base d'une *courbe de réponse à la vitesse* personnalisée
- **MIDI Latching**: les notes entrantes peuvent être *verrouillées*, de sorte que la note bascule ON et OFF avec des événements de note successifs. Les modes de verrouillage *monophonique* et *polyphonique* sont disponibles.

Questions fréquemment posées

Si vous n'êtes pas prêt à acheter Unify, car vous avez d'abord besoin de réponses, vous êtes au bon endroit. Si votre question n'est pas déjà répertoriée ci-dessous, contactez-nous à UnifySupport@PlugInGuru.com et nous l'ajouterons!

De quoi ai-je besoin pour exécuter Unify?

- **De quel type d'ordinateur ai-je besoin?**
 - **Tout ordinateur Macintosh ou Windows récent** devrait convenir.
 - **Nous sommes maintenant compatibles avec MacOS 10.15 Catalina**
 - Si votre ordinateur est suffisamment puissant pour exécuter une DAW, il doit exécuter Unify.
 - Vous aurez besoin d'au moins 2,5 Go d'espace disque pour la bibliothèque standard Unify.
 - Le reste d'Unify ne représente que quelques centaines de mégaoctets.
 - Des tonnes de RAM et un processeur rapide avec beaucoup de cœurs sont agréables, mais pas nécessaires.
- **Dois-je posséder des plug-ins commerciaux comme [Serum](#) ou [Omnisphere](#) ?**
 - NON! *Vous pouvez commencer à faire de la musique avec Unify sans AUCUN autre plug-in !*
 - SI vous possédez d'autres plug-ins commerciaux comme ceux-ci, vous pouvez les utiliser pour créer vos propres correctifs de combinaison dans Unify.

Qu'est-ce que j'obtiens avec Unify?

- **Unifiez les applications autonomes** pour Mac et Windows
- **Unifiez les plug-ins** pour votre DAW:
 - Windows: formats VST et VST3 (VST® est une marque déposée de Steinberg Media Technologies GmbH)
 - Macintosh: unité audio, VST et VST3
- **Instruments et effets intégrés :**
 - Instrument de lecture d'échantillons *Guru Sampler*
 - 16 effets personnalisés: Delay, Distortion, Dynamics, EQ, Chorus / Phaser / Flanger et quatre réverbérations algorithmiques
- **Instruments et effets tiers fournis :**
 - Émulation [Dexed](#) du synthétiseur FM DX7 classique de Yamaha
 - [Synthétiseur](#) à distorsion de phase similaire à la série CZ de Casio
 - [Synthétiseur](#) soustractif de style analogique [OB-Xd](#) , émule l'OB-Xa d'Oberheim
 - [Emulateur PG-8X](#) Roland JX-8p
 - [Arpégiateur](#) MIDI [BlueARP](#)
 - [Limiteur](#) «mur de briques» [LoudMAX](#)
 - [Réverbération à convolution](#) [KlangFalter](#)
 - L'ensemble complet de [plug-ins MDA](#) classiques / hérités
- **Unifier la bibliothèque standard**
 - **Plus de 2 Go d'échantillons** prêts à jouer dans *Guru Sampler*

- Beaucoup adaptés des bibliothèques PlugInGuru publiées précédemment
- Plus d'autres des meilleurs designers sonores (Airwave, Nato Feelz, Steve Taglione, et plus)
- **400 patches sonores combinés prêts à l'emploi et prêts à jouer**
 - Par John «Skippy» Lehmkuhl et d'autres grands designers du son
 - Tous construits en utilisant UNIQUEMENT des plug-ins intégrés / groupés — Rien d'autre à acheter!

Existe-t-il une version gratuite d'Unify que je peux essayer avant d'acheter?

- **PAS ENCORE** , mais nous y travaillons.
- Nous espérons pouvoir télécharger une version démo gratuite avant la fin février.

TOUS mes plug-ins fonctionneront-ils dans Unify?

- **PROBABLEMENT PAS** . Nos bêta-testeurs et nos premiers utilisateurs ont trouvé plusieurs plug-ins qui ne se chargent pas correctement dans Unify, et certains qui entraîneront le blocage d'Unify (et de votre DAW).
- Voir [Problèmes et limitations connus dans Unify 1.0](#)
- **Si vous avez un plug-in préféré et que vous savez que vous serez déçu s'il ne fonctionne pas, contactez-nous d'abord avant d'acheter Unify** .
- Cependant, rappelez-vous qu'Unify est livré avec de nombreux instruments et effets intégrés et groupés, plus de 2 Go d'échantillons et 400 correctifs impressionnants, prêts à jouer, prêts à jouer, donc vous voudrez peut-être acheter maintenant de toute façon.
- Nous allons travailler TRÈS dur sur les problèmes de compatibilité des plug-ins à partir de maintenant, donc les plug-ins qui ne fonctionnent pas aujourd'hui fonctionneront éventuellement dans Unify.

Puis-je utiliser Unify pour charger des plug-ins que ma DAW ne prend pas en charge?

- **OUI** . Unify fonctionne comme un *pont* , vous permettant de charger des types de plug-in que votre DAW elle-même peut ne pas prendre en charge.
- Vous **pouvez** utiliser Unify pour charger des plug-ins VST / VST3 dans [Logic Pro X](#) et [GarageBand](#) .
 - À condition que vos VST / VST3 soient conçus pour Mac
 - Vous **ne pouvez pas** charger des plug-ins conçus pour Windows dans un hôte Mac, ou vice versa.
 - (*Unify PRO* , qui arrivera plus tard en 2020, *vous permettra de le faire*, sur un réseau.)
- Vous **pouvez** charger des plug-ins VST 32 bits dans Unify sur un PC Windows à l'aide de *jBridge*
 - Unify lui-même est en 64 bits, mais la version Windows inclut un support [intégré](#) pour *jBridge* , un programme de bridge VST [32/64 bits](#) peu coûteux.
- Vous **pouvez** charger une unité audio 32 bits et des plug-ins VST sur un Mac à l'aide de [32 Lives](#)
 - Un de nos bêta-testeurs l'a vérifié.
 - Cela ne fonctionnera **PAS** avec *MacOS Catalina* , qui a supprimé la prise en charge

des binaires 32 bits

Unify fonctionnera-t-il dans ma station de travail audio numérique?

Les versions de plug-in d'Unify devraient fonctionner dans n'importe quel DAW qui prend en charge les plug-ins VST / VST3 (Mac et Windows) ou Audio Unit (Mac uniquement), mais dans certains cas, un peu de configuration peut être nécessaire.

- Puis-je utiliser Unify dans [Avid Pro Tools](#) ?
 - **NON**, pas pour le moment.
 - Pro Tools utilise son propre format de plug-in AAX propriétaire et ne peut pas charger les plug-ins VST / VST3 ou Audio Unit.
 - Nous espérons avoir une version AAX d'Unify disponible à un moment donné, mais nous ne pouvons pas prédire quand.
- Puis-je utiliser Unify dans [Image-line FL Studio](#) ?
 - **OUI**. Assurez-vous simplement d'activer «Utiliser des tampons de taille fixe» pour Unify.
- Puis-je utiliser Unify dans [Steinberg Cubase](#) ?
 - **OUI**.
- Avez-vous testé chaque DAW sous le soleil?
 - **NON**, nous ne pouvons pas tout acheter
 - Cependant, nous ne connaissons ENCORE AUCUN programme hôte DAW ou plug-in qui ne peut pas exécuter Unify.

Pourquoi Unify n'est-il pas parfait à tous points de vue?

- [PlugInGuru.com](#) est une petite entreprise. Juste deux personnes:
 - Concepteur sonore vétérinaire John «Skippy» Lehmkuhl et programmeur Shane Dunne.
- **La technologie des plug-ins est incroyablement complexe**, et de nombreux détails importants ne sont tout simplement pas publiés, donc doivent être déterminés par essais et erreurs.
 - Même le doctorat de Shane en informatique et plus de 35 ans en tant que programmeur, et les 35+ années d'expérience de John dans la conception sonore avec Korg ne sont pas à la hauteur de tout ce qui n'est simplement écrit nulle part!
 - D'énormes entreprises ont aussi du mal avec ce genre de choses; ils le cachent juste mieux
- **La vie est courte - faites de la musique!**
 - Nous ne voulions plus retarder la sortie d'Unify, en attendant qu'elle soit «parfaite».
 - Les gens nous mettent sur écoute depuis des mois pour pouvoir acheter Unify et commencer avec.
 - Le logiciel n'est jamais vraiment «fini», alors pourquoi attendre? Commençons tous à *faire de la musique!*

Comment partager des correctifs que je crée dans Unify?

- Oui, mais il y a certaines choses que vous devez faire pour vous assurer que cela fonctionne.

- Voir [Partage des correctifs Unify](#)

Puis-je créer des bibliothèques de correctifs pour Unify?

- Oui, mais il y a BEAUCOUP de choses que vous devez faire pour vous assurer que cela fonctionne.
- Voir [Création de bibliothèques de correctifs pour Unify](#)

Téléchargement et installation d'Unify

Getting started with Unify involves five major steps:

1. Purchase
2. Download the installer and the Unify Standard Library
3. Install Unify
4. Activate and Set Up Unify
5. Install the Unify Standard Library

Each of these major steps breaks down into smaller steps, as described in the sections below.

Purchase Unify

If you don't own Unify yet, you can go to PlugInGuru.com or to a number of online retailers that are also distributing Unify (NOTE: if you need technical support you will contact them for assistance). You'll find both a free DEMO and a for-purchase version.

You'll need to set up an account on the site even for the DEMO version - after registering and paying, you will receive an email which contains your license number and the links for the files required to operate Unify (NOTE: The links in the email last only 24 hours or 1x use - after that, please log into the site where you purchased Unify to download the links or see your license number).

Download the Installer and Unify Factory Content.guru file

You should receive *two download links* when you purchase Unify—one for the installer, and one for the Unify Factory Content.guru file. Go ahead and download both. That same email also has your License file to unlock Unify - this information is also available at the website where you purchased Unify (the files are online there as well).

The installer comes as a single file (.dmg file on Mac, .zip file on PC). The library file *UnifyFactoryContent.guru* is much larger (about 2.5 Gigabytes).

As soon as the installer download is complete, double-click the file icon to open it.

Before you Install Unify

Please be aware that the Unify Standard Library is approx 2.5 Gigabytes for the samples that come with Unify — so you should decide where you intend to keep it. The recommended location is inside the *PlugInGuru/Unify* folder inside your *Documents* folder. If you don't have enough room on the drive that contains your *Documents* folder, you'll need to put it on another drive. Also be aware future libraries will be adding more data to this folder so it will GROW over time if you add new libraries.

After deciding where to place the 2.5GB Libraries folder, you can begin the installation process!

On a Windows PC

On a Windows PC, the installer file is called *InstallUnify_Win64_X.Y.Z.zip* (where *X.Y.Z* is the version number), and it contains three files:

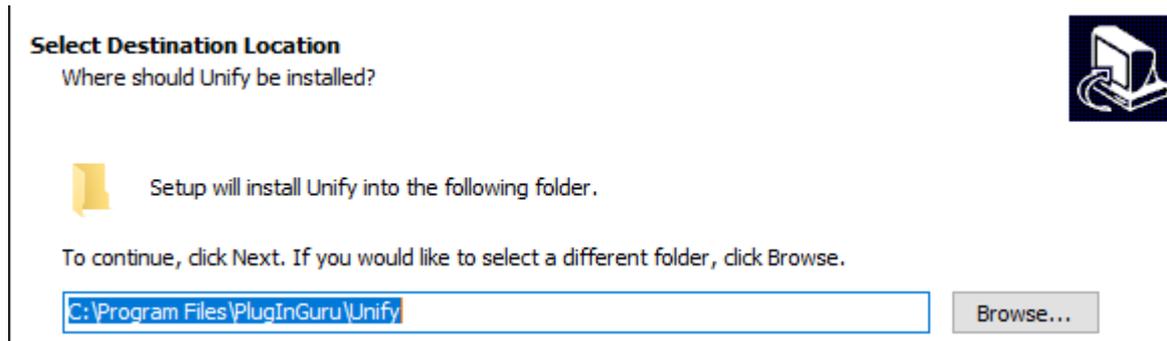
- *UnifySetup.exe*
- *READ ME.rtf*

- A link to this Online Owners Manual

(You might not see the filename extensions *.zip*, *.exe*, and *.rtf*. Whether or not these appear is controlled by a setting in Windows itself.)

Please open the *READ ME* file before starting the installation, and at least skim over its contents. It may contain up-to-the-minute details which may affect how you do the installation.

VERY IMPORTANT: If you are installing Unify for the very first time, the installer will ask you to choose where you'd like to install Unify, as shown below. **PLEASE DO NOT CHANGE THE DEFAULT LOCATION;** doing so will cause all sorts of problems, because Unify won't know where to find bundled VSTs and its *PlugScanner* helper app.



Install Unify by double-clicking on the *UnifySetup* icon. You'll need to confirm that you want to run the installer, and then you'll see a pretty standard Windows installer wizard, which will require you to click "OK" a few times to accept the License Agreement and complete the installation. You will also be asked to specify where you prefer to keep VST plug-ins on your system.

You can also place a shortcut on your desktop for immediate access to the stand-alone version of Unify.

After the installer is finished, locate the *Unify.exe* stand-alone executable program or double-click the short cut link; you'll find the *Unify.exe* inside *C:\Program Files\PlugInGuru\Unify*. Double-click its icon to open the program, and carry on to the Activation and Set-up step below. (Alternatively, on recent Windows versions you can click on the Windows icon or press the *Windows key* on your keyboard, type Unify, and hit Enter to run the program.)

On a Macintosh

On a Macintosh, the installer file is called *InstallUnify_Mac_X.Y.Z.dmg* (where *X.Y.Z* is the version number); this is a Mac disk-image file. Double-click the file icon to open it. You'll see three files:

- 2 Install Files - One is a *1st Time Install* and the other is an *Updater* if for those who already have Unify Installed and want to update to the latest version. * *READ ME.rtf* (*Installation and other details*) * a link to this online Owners Manual

Please open the *READ ME* file before starting the installation, and at least skim over its contents. It may contain up-to-the-minute details which may affect how you do the installation.

Install Unify by double-clicking on the *InstallUnify* icon - only install onto your system HD because important helper applications are installed. If you want to place the 2.5GB Library location to a different location, don't worry - that is decided LATER when you first run Unify for the first time.

After the installer is finished, locate the *Unify.app* stand-alone executable program; you'll find it in your Mac's main *Applications* folder. Double-click its icon to open the program, and carry on to the Activation and Set-up step below. (Alternatively, you can use *Spotlight*: press Command+Space bar,

type Unify, and hit Enter to run the program.)

Complete the setup in the Unify stand-alone app

If you are installing a newer version of Unify, after having previously installed an older version, the stand-alone Unify app should run normally.

First-time installation step 1: Select Unify content folder

If you're installing Unify for the first time, the first thing you'll see is a message window like this, asking where you'd like Unify's main content folder to live. (Note this image was captured on a Windows PC; the default path on a Mac would be `/Users/Shared/PlugInGuru/Unify`.)

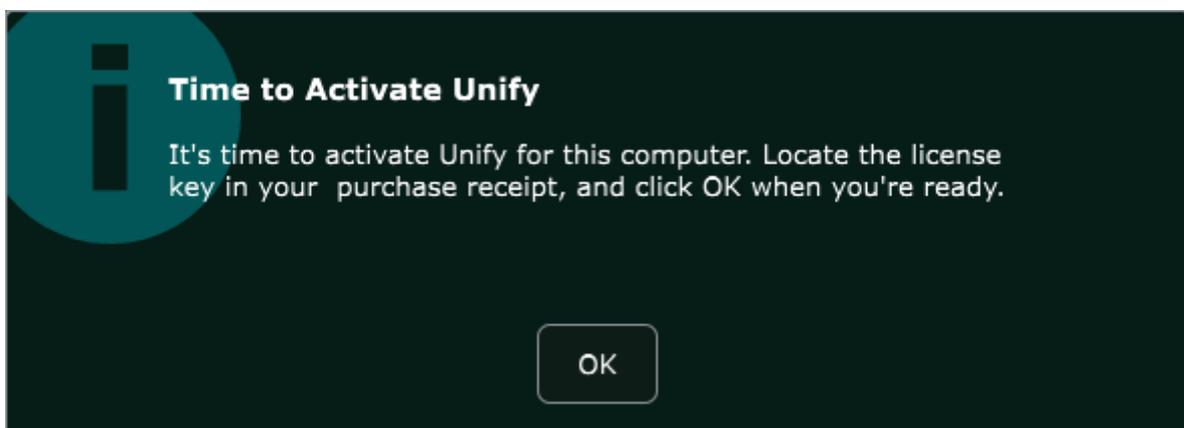


This folder can go wherever you like (and you can even move it later), but we recommend putting it on a disk that has at least 20 GB free space. You'll need less than 3 GB at first, but you'll probably want to add more Unify libraries later, so give yourself some room for growth.

If you click "Use default location", Unify will automatically create the default folder. If you click "Let me choose", a standard "choose-folder" dialog will appear, and you'll have to create the folder(s) yourself, then click "OK" to select the final folder, whose name might be, e.g., "PlugInGuru Unify Content".

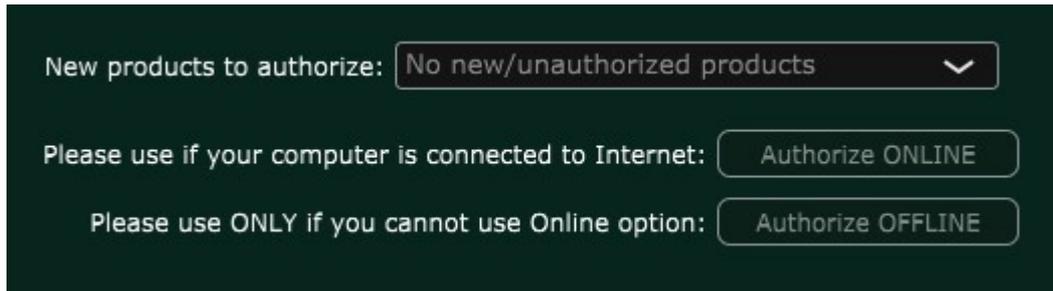
First-time installation step 2: Activate your license

As soon as you select the Unify content folder, you'll see another message window like this, advising you to locate the License Code from your Unify purchase receipt, as you'll need it now, to activate Unify for use.



Click OK to dismiss the dialog, and you'll immediately see the full Unify window open to the

Licensing view, with “Unify (Standard Edition)” already selected in the



Your License Key is a string of 32 letters and numbers (only the digits 0-9 and letters a-f will appear), e.g. e4cdea654922e3a6320c3984631fe52c. Locate your License Key now (either in the email receipt sent to you or by logging into the PlugInGuru.com website. If you can, select and copy it to your computer's clipboard, ready to paste into Unify.

If your computer has an Internet connection, click the “Authorize ONLINE” button. If this is a studio computer which is not connected to the Internet (or if you try the online procedure and it fails for some reason), click the “Authorize OFFLINE” button.

Online authorization (recommended)

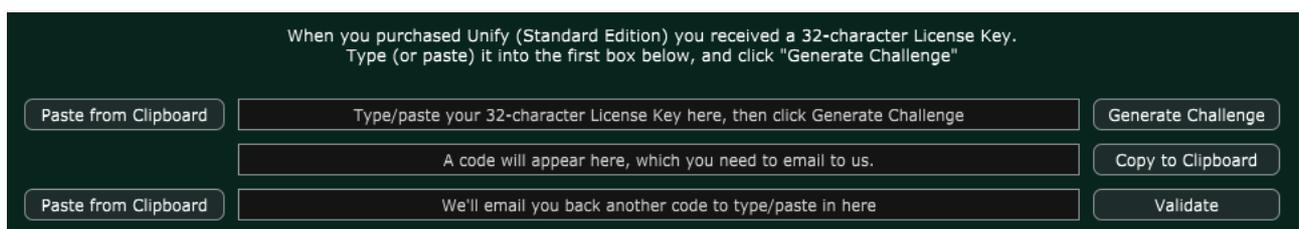
When you click the “Authorize ONLINE” button, the following should appear:



- Locate your 32-character License Key, select it, and use Ctrl-C (Windows) or Cmd-C (Mac) to copy it to your computer's clipboard.
- Click the “Paste from Clipboard” button in the Unify GUI, to put the License Key into the edit box, then click the “Validate” button.
- If all goes well, within a few seconds you'll be rewarded with a message in green text, saying “Valid license code accepted for Unify (Standard Edition). Thank you.”
- If not, whatever message does appear should guide you in what to do next. Contact UnifySupport@PlugInGuru.com immediately if you need help.

Offline authorization

When you click the “Authorize OFFLINE” button, the following should appear:



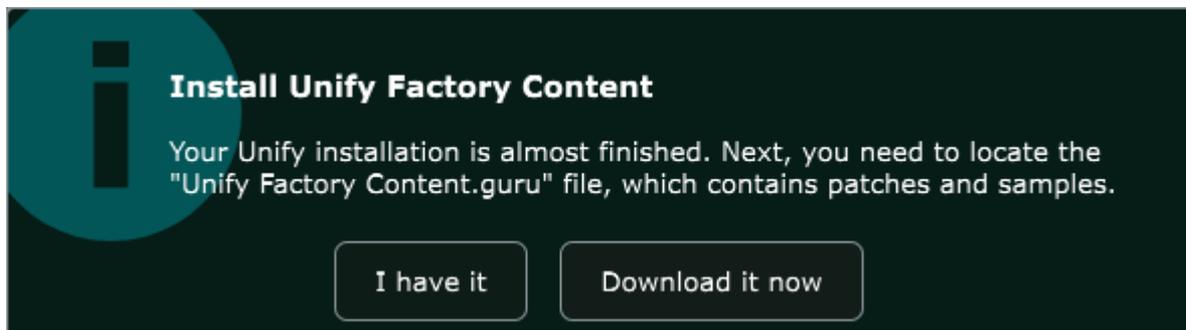
- Locate your 32-character License Key, select it, and use Ctrl-C (Windows) or Cmd-C (Mac) to copy it to your computer's clipboard.
- Click the FIRST “Paste from Clipboard” button in the Unify GUI, to put the License Key into the TOP edit box, then click the “Validate” button.
- Click the “Generate Challenge” button. A lengthy code (16 groups of four characters, separated by hyphens) will appear in the MIDDLE box.
- Using whatever method works for you (e.g. copy/paste into a document on a USB drive), you need to get this code into a new email message and send it to UnifySupport@PlugInGuru.com.

At this point, you'll have to wait until you get a reply with the “response code” you need to enter into the bottom edit box. If you want, you can close Unify. When you do receive the code, re-start Unify and start again from the first step above.

- Type or paste the “response code” into the BOTTOM edit box, and click the “Validate” button.
- If all goes well, you'll immediately be rewarded with a message in green text, saying “Valid license code accepted for Unify (Standard Edition). Thank you.”
- If not, whatever message does appear should guide you in what to do next. Contact UnifySupport@PlugInGuru.com immediately if you need help.

Install Factory Content

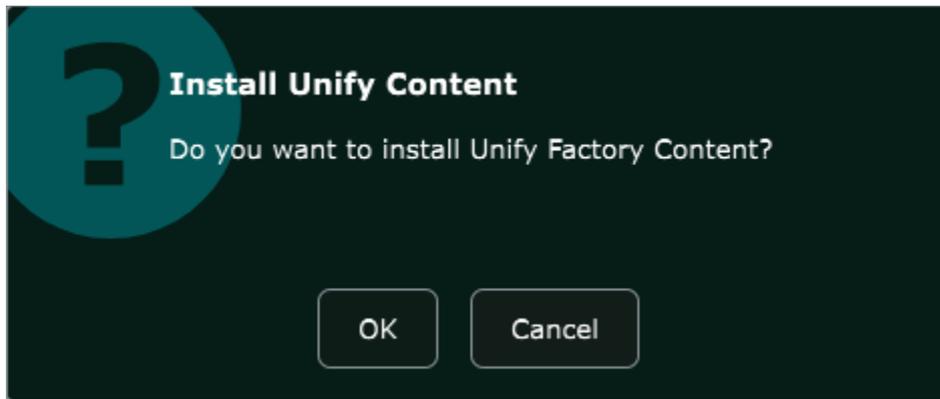
Whether you choose online or offline licensing, as soon as you see the “code accepted” message, another message window will pop up, this time advising you to locate the *Unify Factory Content.guru* file, and get ready to drag its icon into the Unify window:



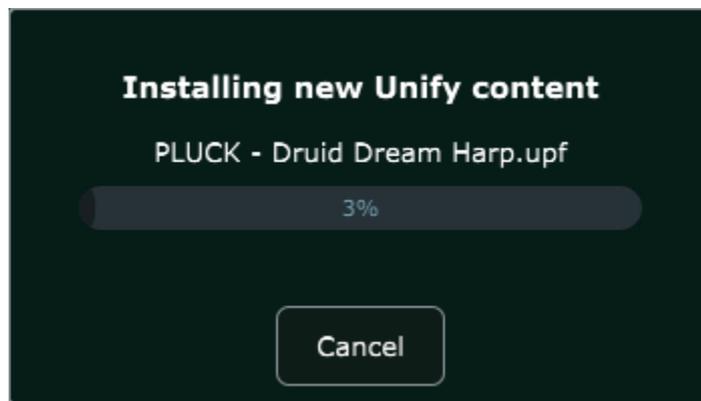
- If you **already downloaded** the *Unify Factory Content.guru* file, click the “I have it” button. A standard file-open dialog will appear; locate the *Unify Factory Content.guru* file, select it, and click “Open”.
- If you **forgot to download** the *Unify Factory Content.guru* file, click the “Download it now” button. Your web browser should immediately begin downloading the file, and a message box will pop up with further instructions. Basically, you need to wait until the file is fully downloaded, then click the “OK” button. A standard file-open dialog will appear; locate the *Unify Factory Content.guru* file, select it, and click “Open”.

If you accidentally hit the “Cancel” button instead of “Open” when selecting the *Unify Factory Content.guru* file, just click the “gear” icon to go to Unify's Settings view, and **click the “Select .guru file...” button**. It's right in the middle—the only colored button on the page.

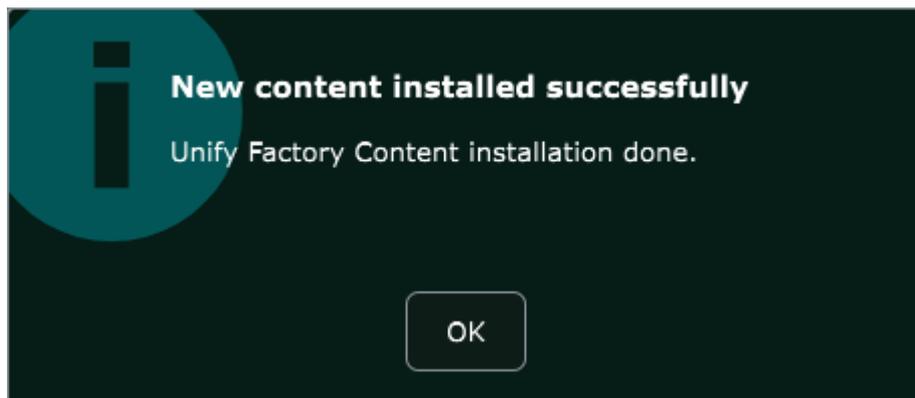
Whichever option you choose, once you select and open the *Unify Factory Content.guru* file, you will immediately see an information window like this:



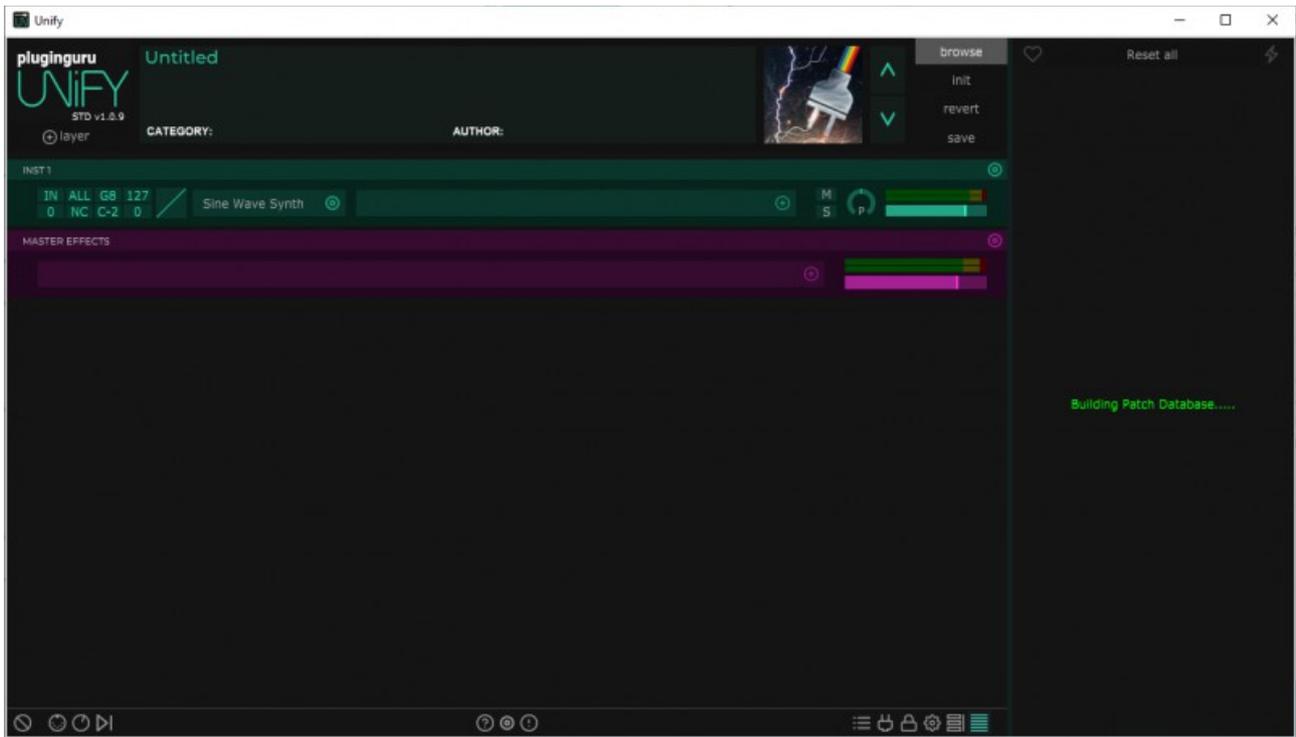
Click OK, and Unify will begin unpacking the factory content; you'll see a progress window like this:



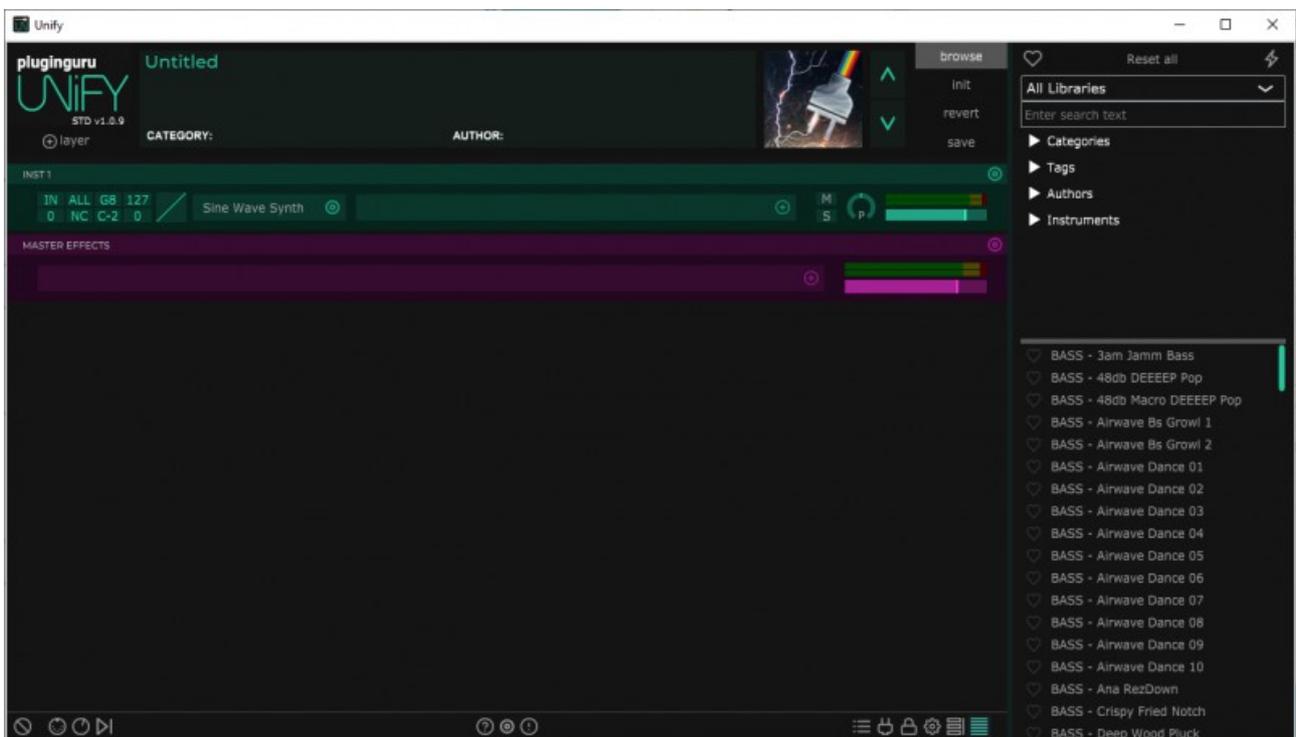
When it's done (this will take a while; there are a lot of files), you'll see the final confirmation window:



As soon as you click OK to dismiss this window, Unify's *patch browser* (sidebar) will immediately open, and you'll briefly see some green text saying that Unify is building its *patch database*.



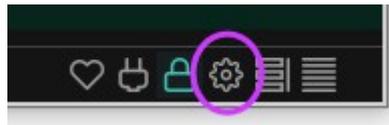
This may take anywhere up to about a minute, depending on the speed of your computer's disk drive, and when it's done, the list of patches will appear:



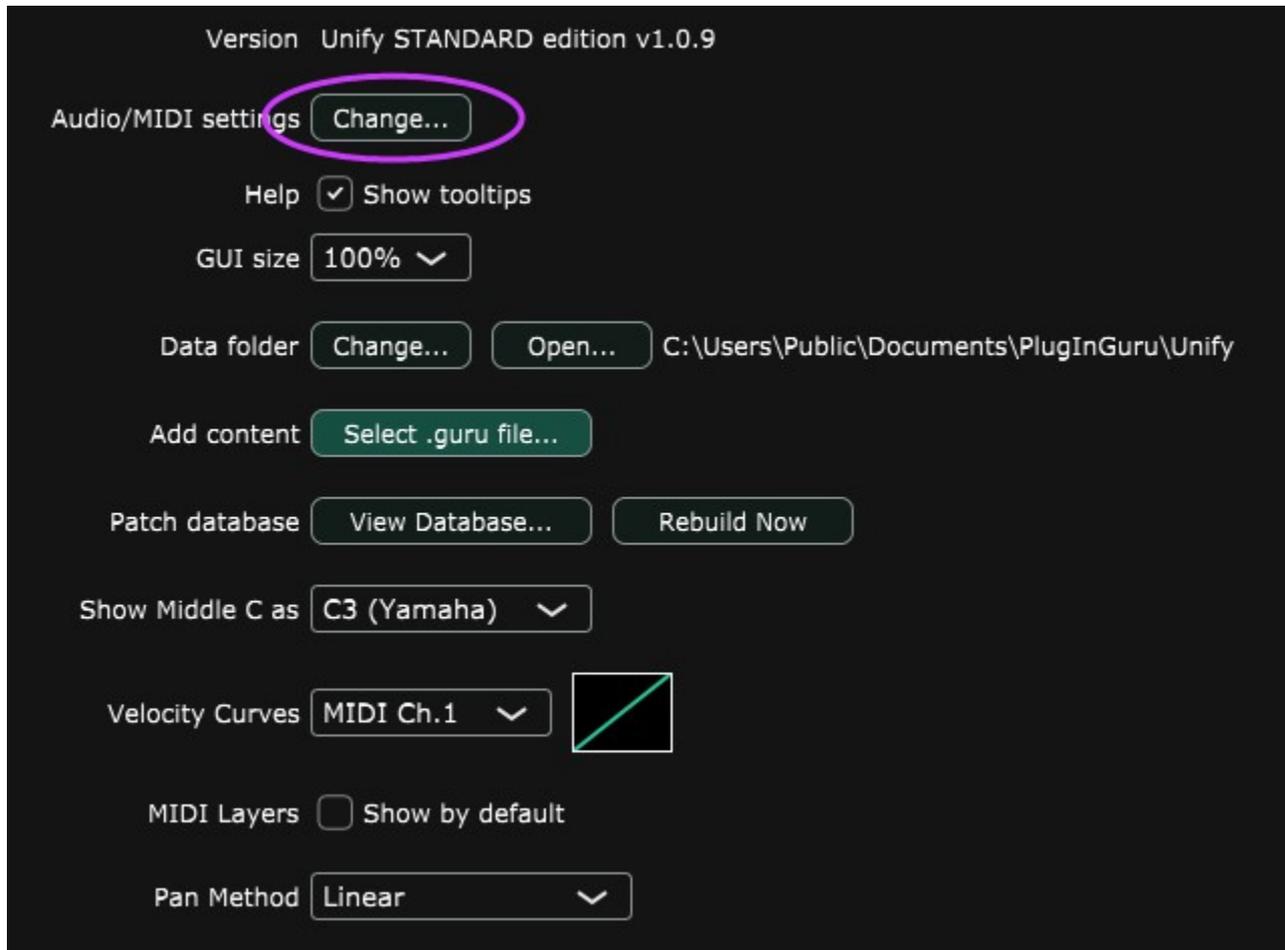
Final Set-up steps

Before you can begin using Unify, you'll need to tell it about your audio and MIDI hardware. Look down to the bottom-right corner of the Unify window, locate the Settings icon (it looks like a gear),

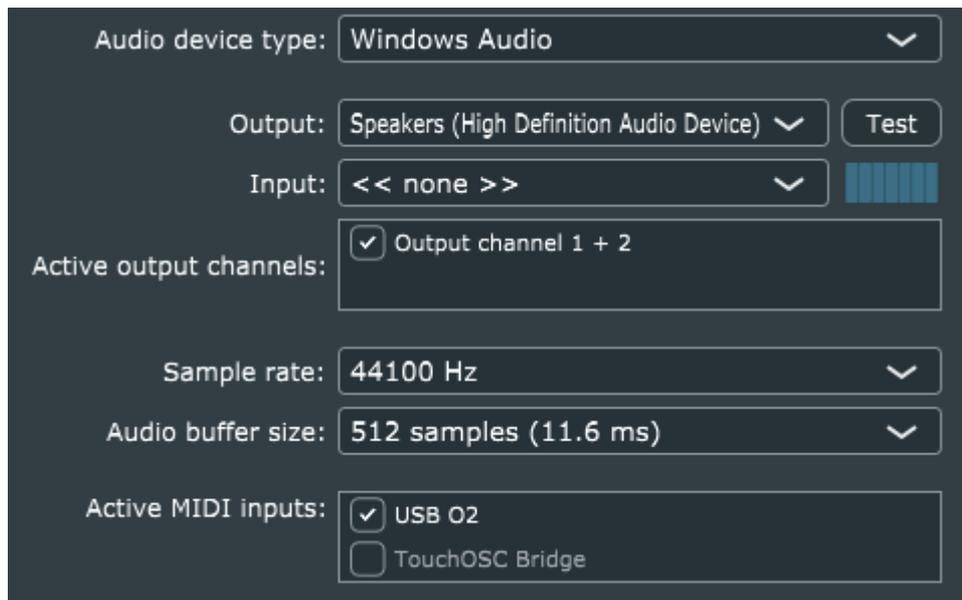
and click on it.



This will take you to Unify's *Settings view*, which looks like this:



Click on the “Change...” button next to “Audio/MIDI settings” to open the Audio/MIDI Settings window, which will look *something* like this (the actual appearance will vary, depending on your computer's operating system and what kinds of audio and MIDI hardware you have):



Make appropriate selections for your system, then close the window. (If you need help, contact UnifySupport@PlugInGuru.com.)

At this point, you should be able to play notes on your MIDI keyboard and hear sound (basic sine waves) from your speakers/headphones. The selections you make in the Audio/MIDI Settings window are remembered, so you will normally only need to do this once.

What to do if you have problems

If your Unify install doesn't go exactly as described above, you can contact us at UnifySupport@PlugInGuru.com.

Before you get in touch, we'd like you to have a quick look for Unify's files and folders, to see if anything's missing.

- [Click here if you have a Windows PC](#)
- [Click here if you have a Macintosh](#)

Play!

Click on any patch in the list to open it and start playing with Unify! See [Loading and playing patches in Unify](#) for details.

Make patches!

If you'd like to get started making your own patches right away, go straight to [Creating your first patch](#).

Désinstaller Unify

À un moment donné, vous devrez peut-être simplement désinstaller Unify complètement de votre système, afin de pouvoir recommencer avec une nouvelle installation. Le processus est en partie manuel et est légèrement différent pour les machines Mac et Windows.

Voir également [Unifier les fichiers et les dossiers](#) pour un aperçu des fichiers / dossiers que vous êtes sur le point de supprimer.

Désinstaller sur Mac

Il n'y a pas de programme de désinstallation automatique pour la version Mac d'Unify, donc tout le processus est manuel.

1. Supprimez le dossier de données Unify principal

- Si vous avez conservé le dossier Unify data (content) à son emplacement par défaut:
 - Accédez à */ Utilisateurs / Partagé*
 - Faites glisser le dossier *PlugInGuru* vers la corbeille.
- Si vous avez déplacé le dossier Unify data (content) ailleurs:
 - Vérifiez l'emplacement du dossier; il s'affiche dans la vue Unify Settings.
 - Accédez à l'emplacement du dossier dans le Finder
 - Dans la vue Unify Settings, cliquez sur «Ouvrir...»
 - Dans la fenêtre du Finder qui apparaît, maintenez la touche Ctrl enfoncée et cliquez sur le titre de la fenêtre, puis remontez d'un niveau vers le dossier *contenant* votre dossier Unify.
 - Fermez toutes les instances en cours d'Unify
 - Faites glisser le dossier vers la corbeille.

2. Supprimez l'application Unify et les plug-ins. Notez qu'ils ne se trouvent PAS dans vos propres dossiers utilisateur.

- Application: *fichier Unify.app* (peut apparaître comme simplement *Unify* dans le dossier principal / *Applications*)
- Plug-in Audio Unit: */Library/Audio/Plug-Ins/Components/Unify.component*
- Plug-in VST: */Library/Audio/Plug-Ins/VST/Unify.vst*
- Plug-in VST3 : */Library/Audio/Plug-Ins/VST3/Unify.vst3*

Vous pouvez être invité à entrer votre mot de passe pour confirmer certaines ou toutes ces suppressions.

3. Supprimez l'intégralité du dossier des paramètres Unify

- Localisez le dossier *~/ Library / Application Support / PlugInGuru* et faites-le glisser vers la Corbeille.

4. FACULTATIF: dites à MacOS d'oublier les installations antérieures Cette étape n'est presque jamais nécessaire. Veuillez le faire UNIQUEMENT si vous y êtes invité par le support technique de PlugInGuru.

- Ouvrez une fenêtre de terminal
- Tapez `sudo pkgutil -forget com.plugginguru.Unify` et appuyez sur Entrée / Retour
 - Un mot de passe vous sera demandé
- Tapez `sudo pkgutil -forget com.plugginguru.UnifyData` et appuyez sur

- Entrée / Retour
- Tapez `sudo pkgutil -forget com.pluginiguru.UnifyUpdate` et appuyez sur Entrée / Retour

Désinstaller sur Windows

1. Supprimez le dossier de données Unify principal

- Si vous avez conservé le dossier Unify data (content) à son emplacement par défaut:
 - Accédez à `C: \ Users \ Public \ Documents`
 - Faites glisser le dossier *PlugInGuru* vers la corbeille.
- Si vous avez déplacé le dossier Unify data (content) ailleurs:
 - Vérifiez l'emplacement du dossier; il s'affiche dans la vue Unify Settings.
 - Accédez à l'emplacement du dossier dans le Finder
 - Dans la vue Unify Settings, cliquez sur «Ouvrir...»
 - Dans la fenêtre de l'Explorateur qui apparaît, remontez d'un niveau vers le dossier *contenant* votre dossier Unify.
 - (Si vous avez déplacé l'intégralité *du* dossier *PlugInGuru* , remontez d' un niveau vers le dossier parent ITS.)
 - Fermez toutes les instances en cours d'Unify
 - Faites glisser le dossier vers la corbeille.

2. Utilisez le programme de désinstallation de Windows

- Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows et tapez «désinstaller un programme»; appuyez sur Entrée pour ouvrir la boîte de dialogue Désinstaller un programme.
- Faites défiler la liste affichée pour trouver l'entrée pour Unify, puis cliquez (une fois) pour la mettre en surbrillance.
- Cliquez sur «Désinstaller» en haut de la fenêtre et suivez toutes les instructions à l'écran.

Le programme de désinstallation supprime assez bien l'application Unify et de nombreux autres fichiers, mais ne supprimera aucune des données d'Unify, y compris le dossier de données principal et le dossier dans lequel ses fichiers de paramètres sont conservés. Les étapes suivantes vous permettent de vous assurer que rien n'est oublié.

3. Supprimez l'application Unify et les plug-ins / assistants fournis. Notez qu'ils ne se trouvent PAS dans vos propres dossiers utilisateur.

- Accédez à `C: \ Program Files` et recherchez le dossier *PlugInGuru* .
- Si le dossier n'est pas là, vous avez terminé. Si tel est le cas, faites-le glisser dans la corbeille.

4. Supprimez les plug-ins Unify

- Plug-in VST: `C: \ Program Files \ Fichiers communs \ VST2 \ Unify.dll`
- Plug-in VST3: `C: \ Program Files \ Fichiers communs \ VST3 \ Unify.vst3`

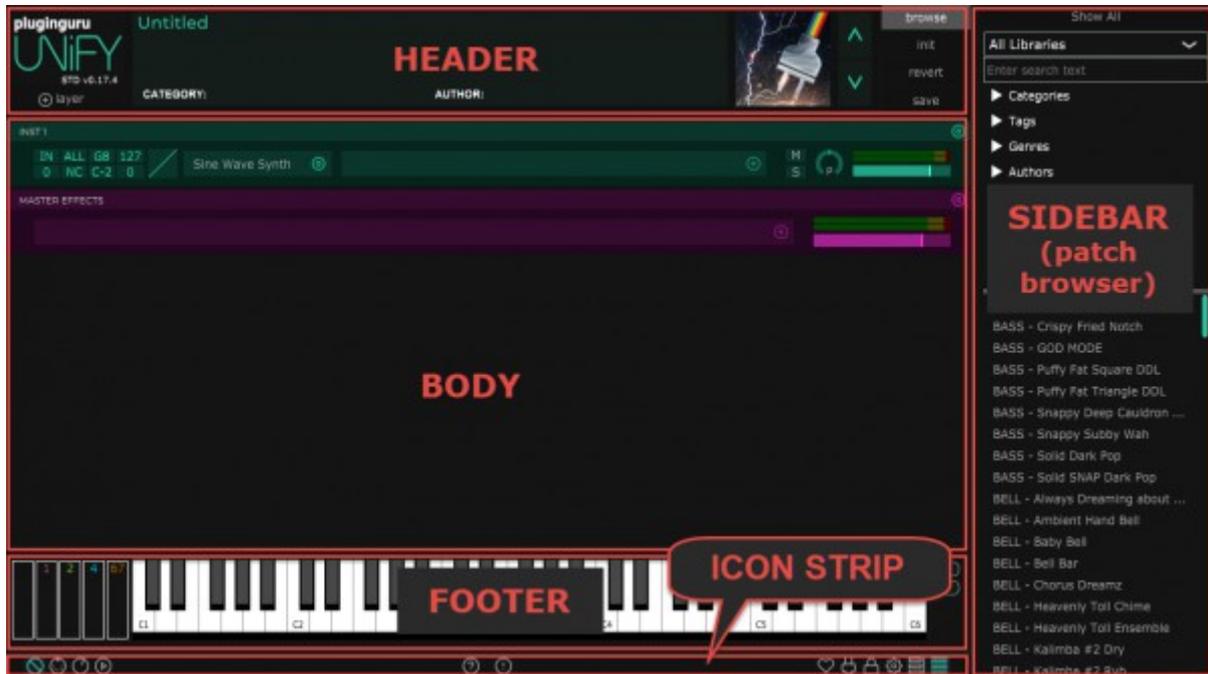
Vous pouvez être invité à entrer votre mot de passe pour confirmer certaines ou toutes ces suppressions.

5. Supprimez l'intégralité du dossier des paramètres Unify

- Recherchez le dossier `C: \ Users \ <votre nom d'utilisateur> \ AppData \ Roaming \ PlugInGuru` et faites-le glisser vers la Corbeille.

Navigation dans l'interface utilisateur d'Unify

La fenêtre de l'interface utilisateur graphique (GUI) d' Unify est divisée en cinq régions principales, comme indiqué ci-dessous:



- L'en- tête affiche des informations sur le patch actuel et contient plusieurs boutons pour le modifier. Voir [la section Visite guidée de l'en-tête](#) ci - dessous.
- Le corps contient généralement la *pile de couches* pour le patch actuel, mais peut également contenir d'autres vues
 - Sélectionnez les vues à l'aide des icônes en bas à droite.
- Le **pied de page** n'apparaît généralement pas du tout, mais il peut contenir certaines vues auxiliaires, telles que la vue *Moniteur MIDI* comme indiqué dans l'image ci-dessus.
 - Utilisez les icônes en bas à gauche pour choisir le contenu du pied de page.
- La **bande d'icônes** le long du bord inférieur de l' interface graphique est décrite dans la section suivante.
 - Ceux-ci vous permettent principalement de naviguer en révélant différentes vues.
- La **barre latérale** contient le *navigateur de presets* d'Unify .
 - Cliquez sur le bouton «Parcourir» dans le coin supérieur droit pour ouvrir et fermer la barre latérale.

Le corps et le pied de page peuvent chacun contenir plusieurs vues, qui sont décrites en détail sur des pages distinctes:

- [Vue de pile de couches](#)
- [Affichage des paramètres](#)
- [Vue des licences](#)
- [Vue des plug-ins](#)
- [Vue Sous-ensembles de plug-ins](#)

Le pied de page peut également contenir plusieurs vues:

- La [vue ShowMIDI](#) montre l'activité MIDI et CC
- La [vue des boutons de macro](#) est pour *le contrôle MIDI en temps réel* et *l'automatisation de l'hôte*
- La [vue Transport](#) permet de définir le tempo du BPM et de démarrer / arrêter le *transport* d'Unify (système de chronométrage interne)

Visite de la section En-tête

La section En-tête comprend de nombreux affichages et boutons distincts:

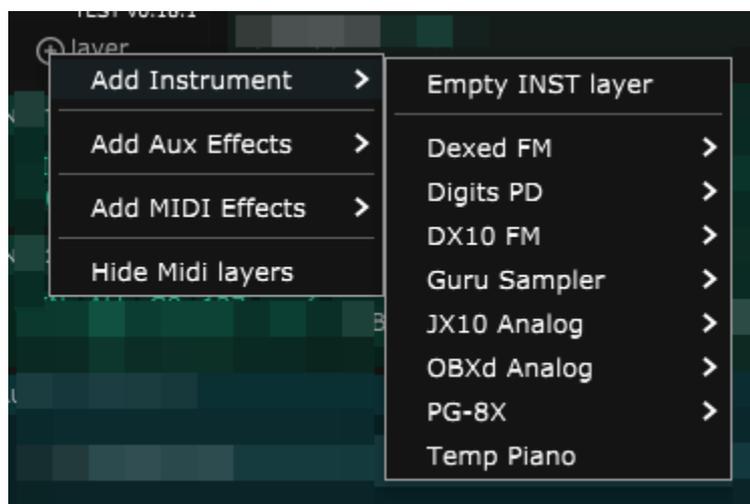


La grande **zone de métadonnées des correctifs** décrit le correctif actuellement chargé. S'il y a plus de deux lignes de texte descriptif (blanc), vous verrez une petite **barre de défilement** verte à l'extrémité droite. Vous pouvez faire défiler vers le bas pour voir le reste de la description soit en faisant glisser la barre de défilement avec votre souris, soit en utilisant la molette de défilement de votre souris (ou une balle, ou une surface tactile, ou tout autre mécanisme de défilement proposé par votre souris ou trackpad) tandis que le pointeur de la souris est n'importe où à l'intérieur de la zone de métadonnées.

Le **bouton de couche** juste sous le logo Unify à gauche ouvre un menu d'*opérations de couche*. La capture d'écran suivante montre à quoi ressemble ce menu lorsque le premier sous-menu est ouvert:

Les trois premiers éléments du menu des opérations sur les couches vous permettent d'ajouter de nouveaux couches, vides ou prédéfinis, choisis parmi divers sous-menus de *préréglages de couches*.

L'élément **Afficher / Masquer les couches Midi** sélectionne si les couches MIDI (le cas échéant)



sont affichées en taille réelle ou réduites à leurs titres uniquement pour faire plus d'espace pour les autres couches.

À droite de la zone de métadonnées du correctif, vous verrez l'**image de la bibliothèque**, qui

indique de manière imagée à quelle bibliothèque Unify le correctif appartient.

À droite de l'image de la bibliothèque se trouvent les **boutons prev / next** , pour passer au patch *précédent* ou *suivant* dans la liste des patches actuelle (affichés dans le **navigateur de patches** dans la barre latérale, s'il est ouvert).

En bas à droite de l'en-tête se trouvent quatre boutons:

- Le bouton **Parcourir** ouvre et ferme la barre latérale
- Le bouton **init** efface (initialise) le patch actuel, lorsque vous voulez commencer à en créer un nouveau à partir de zéro.
- Le **revert** bouton rechargements le patch en cours de la dernière version enregistrée sur le disque, pour les cas où vous avez fait plusieurs changements, mais ne veulent pas les sauver.
- Le bouton **Enregistrer** sert à enregistrer le patch actuel sur le disque. Voir [Création de votre premier patch](#) .

Icônes dans la bande d'icônes

La **bande d'icônes** le long du bord inférieur de l' interface graphique contient trois groupes d'icônes:



Les **icônes à gauche** vous permettent de sélectionner ce qui apparaît dans le pied de page. De gauche à droite:

- Moniteur MIDI: affiche l'activité MIDI entrant dans Unify de l'extérieur
- Boutons Macro: affiche huit boutons «paramètres macro» que vous pouvez lier à plusieurs paramètres
- Transport: affiche le *transport* d'Unify , qui contrôle le timing du BPM
 - Dans la version actuelle d'Unify, cela n'apparaît que dans l'application autonome

L'icône active deviendra verte; cliquez à nouveau dessus pour fermer le pied de page.



Les **icônes à droite** vous permettent de sélectionner ce qui apparaît dans le corps. De gauche à droite:

- *Icône de liste*: (plug-ins favoris) ouvre la *vue des sous-ensembles de plug-ins* d'Unify
- *Icône Plug*: ouvre la *vue de numérisation du plug-in*
- *Icône de verrouillage*: ouvre la *vue Licence*
- *Icône d'engrenage*: ouvre la *vue Paramètres*
- Les deux icônes les plus à droite sélectionnent toutes deux la *vue de pile de couches* d'Unify
 - Celui de droite sélectionne «vue accordéon», où tous les couches seront affichés, mais peuvent être écrasés verticalement
 - Celui de gauche sélectionne «vue défilante», où tous les couches sont affichés à pleine hauteur, et vous devrez peut-être utiliser la barre de défilement à droite (ou la molette de votre souris) pour les afficher.
- REMARQUE si vous utilisez l'une des quatre icônes les plus à gauche, vous pouvez simplement cliquer à nouveau sur l'icône pour revenir à la *vue de la pile de couches*



Les **trois icônes du milieu** sont toutes différentes:

- L' *icône de point d'interrogation* fait apparaître le *menu d'aide* d'Unify , qui vous permet d'activer ou de désactiver les *info-bulles* (conseils de texte utiles qui apparaissent lorsque vous déplacez le pointeur de votre souris sur diverses parties de l' interface graphique), d'afficher la zone *À propos* ou d'ouvrir l'un des plusieurs Unify des pages liées à votre navigateur Web.
- Le *bouton des opérations* (deux cercles concentriques) fait apparaître un petit menu d'opérations affectant Unify dans son ensemble, par exemple en modifiant la taille de fenêtre par défaut.
- L' *icône de point d'exclamation* est le bouton «MIDI Panic» d'Unify. Cliquez dessus pour désactiver immédiatement tous les plug-ins.

Chargement et lecture de patches dans Unify

Le chargement et la lecture des correctifs dans Unify *doivent* être aussi simples que de cliquer sur le nom du correctif dans le navigateur de correctifs. Cette page explique également comment cela peut mal tourner et comment récupérer.

Je ne vois aucun patch!

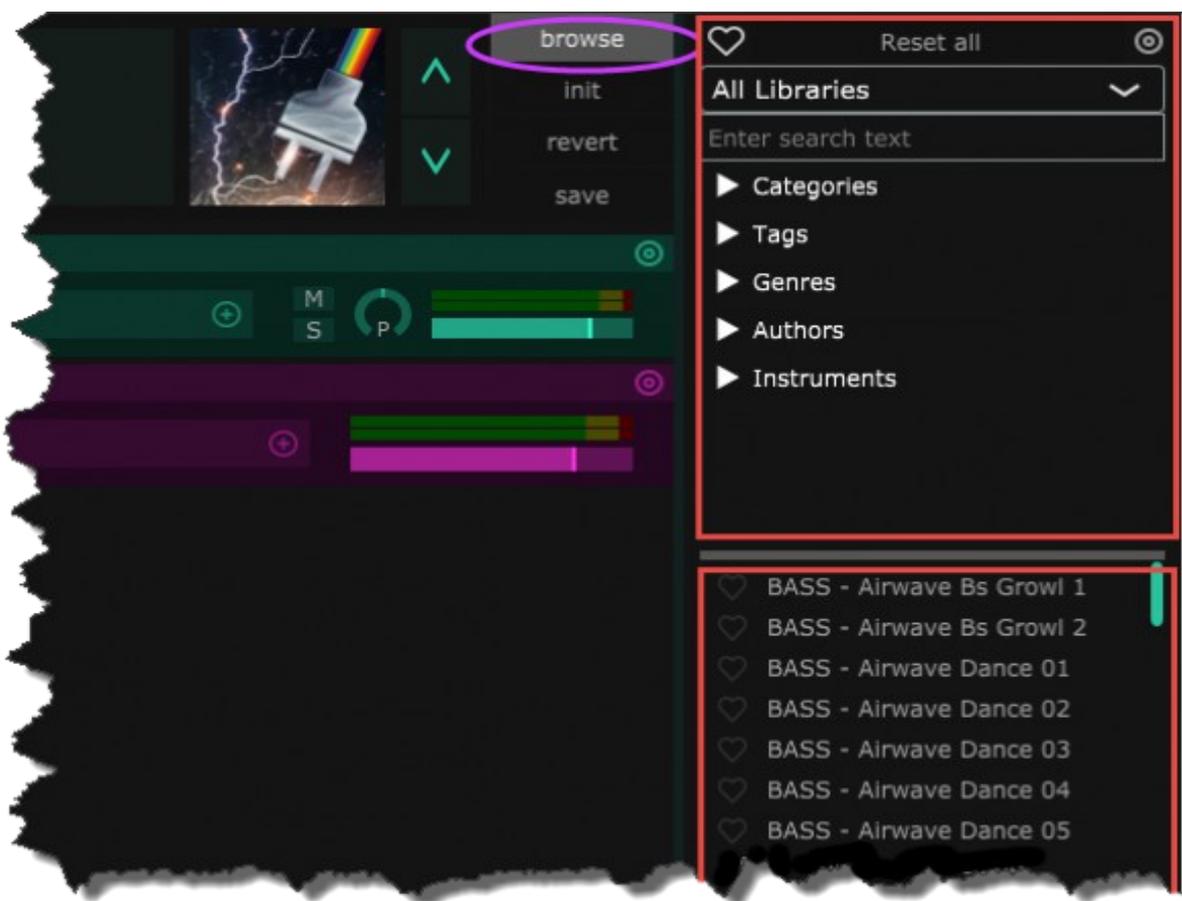
Si vous ouvrez le navigateur de correctifs (voir la section suivante) et ne voyez aucun correctif, l'une des trois choses peut être erronée:

1. Vous n'avez pas encore installé la bibliothèque standard Unify: [consultez ces instructions](#)
2. Le chemin d'accès au dossier de données Unify sur la page Paramètres peut être incorrect: [vérifiez ces instructions](#)
3. Vous devez reconstruire la base de données des correctifs: cliquez sur l'icône «engrenage» en bas à droite pour ouvrir la page Paramètres, puis cliquez sur le bouton «Reconstruire maintenant...».

Si vous voyez des correctifs, mais moins que vous ne le pensez, vous devez presque certainement reconstruire la base de données des correctifs.

Utilisation du navigateur de patches (barre latérale)

La vue du *navigateur de correctifs* d'Unify réside dans l'extension de la [barre latérale](#) sur le côté droit de l'interface graphique, qui n'est pas toujours visible. Cliquez sur le **bouton Parcourir** pour l'ouvrir et le fermer:

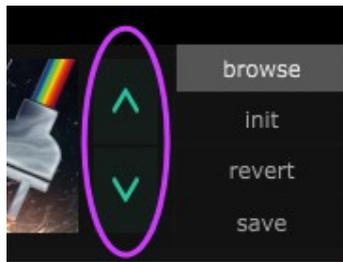


Le navigateur de correctifs se compose de deux sections principales:

1. La section supérieure (soulignée en rouge dans l'image ci-dessus) s'appelle le *sélecteur* et contient des commandes pour vous permettre d'affiner les choix disponibles dans la section inférieure.
2. La section inférieure (également soulignée en rouge) est appelée *Sélecteur* ; il contient une liste de noms de patches par ordre alphabétique. Cliquez une fois sur n'importe quel nom de patch pour charger ce patch.

En plus de ces deux sections principales, vous devez connaître trois choses moins évidentes:

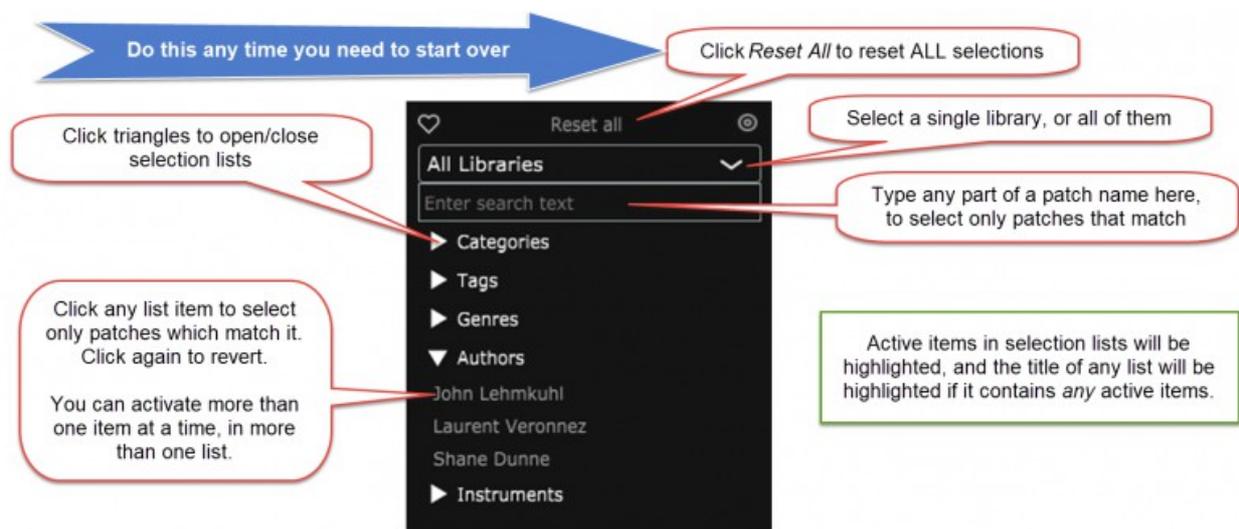
1. Entre le sélecteur et le sélecteur se trouve une «barre de fractionnement» grise que vous pouvez faire glisser pour ajuster les hauteurs relatives des deux sections principales.
2. À gauche de la barre latérale elle-même se trouve une autre barre de fractionnement (comme la première, elle s'allume en bleu vif lorsque vous passez le pointeur de la souris dessus), que vous pouvez faire glisser pour régler la largeur de la barre latérale.
3. À gauche du **bouton Parcourir** se trouvent deux boutons avec des chevrons verts pointant vers le haut et vers le bas (voir ci-dessous)
 - Cliquez sur le bouton chevron pointant vers le bas pour charger le *prochain* patch répertorié dans le Sélecteur
 - Cliquez sur le bouton chevron pointant vers le haut pour charger le patch *précédent*



Utilisation du sélecteur de patch

Lorsque vous ouvrez le navigateur de correctifs pour la première fois, le Sélecteur (partie inférieure) affiche *tous les correctifs de votre système*, qui peuvent s'exécuter sur plusieurs centaines une fois que vous avez installé plusieurs bibliothèques.

Les commandes du sélecteur (partie supérieure de la barre latérale) vous permettent d'affiner l'ensemble des correctifs dans le sélecteur, pour vous aider à trouver rapidement ce que vous voulez:



Les icônes en haut à gauche et en haut à droite sont les suivantes:

- Cliquez sur l'icône «cœur» pour basculer en affichant uniquement les correctifs que vous avez marqués comme «favoris» (en cliquant sur l'icône cœur à côté du nom du correctif dans la section Sélecteur).
- le Icône «bouton ops» (deux cercles concentriques)(à partir de la v1.0.12) icône «éclair»; cliquez dessus pour reconstruire la base de données des correctifs.
- Cliquez sur l'icône «X» sur le côté droit de la zone de recherche (à partir de v1.1.x) pour effacer le texte de la zone de recherche.

Utilisation du sélecteur de correctifs

- **Cliquez avec le bouton gauche** sur n'importe quel nom de patch dans le sélecteur pour **charger le patch, en remplaçant tout patch précédemment chargé**.
 - Soyez prudent, car cela peut annuler toutes les modifications que vous avez apportées et pas encore enregistrées.
 - Unify ne dispose pas encore de mécanisme d'annulation, et ne vous avertit pas encore que des modifications peuvent être perdues de cette manière.
- **Cliquez avec le bouton droit** sur un nom de correctif pour faire apparaître un menu avec

des options supplémentaires comme suit:

- **Charger le patch:** cela revient à cliquer avec le bouton gauche sur le nom du patch
- **Ajouter des couches au patch actuel:** tente de charger les couches du patch en tant que couches supplémentaires dans le patch actuellement chargé. Cela vous permet de créer un patch composite à partir de groupes de calques partiels que vous avez précédemment enregistrés en tant que patches.
 - Unify chargera autant de couches du patch que possible, mais il se peut qu'il ne soit pas en mesure de charger toutes les couches AUX.
 - La couche MASTER EFFECTS du patch ne sera PAS chargée.
 - Unify tentera de maintenir les connexions entre les couches MIDI, INST et AUX.
- **Charger dans la nouvelle couche Unify:** crée une seule nouvelle couche INST, en utilisant *une instance d'Unify elle-même* comme plug-in d'instrument, et charge le patch sélectionné dans celle-ci. Voir [Utilisation d'Unify en tant que plug-in d'instrument dans Unify](#)
- **Unify / No Pitch Shift:** Comme ci-dessus, mais modifie certains paramètres [MIDIBox](#).

À propos de la base de données de correctifs

Tous les contrôles du sélecteur de correctifs utilisent la *base de données de correctifs* d'Unify, qui est essentiellement un index de tous les correctifs de votre système.

- Pour voir comment la base de données est structurée, ouvrez la [vue Paramètres](#) en cliquant sur l'icône «engrenage» en bas à droite, puis cliquez sur le bouton «Afficher la base de données...».
- Pour chaque patch, la base de données garde une trace du nom du patch, du nom du fichier (qui *ne doit pas nécessairement être le même* que le nom du patch), du dossier dans lequel il se trouve, de la bibliothèque dont il fait partie (qui *n'a pas besoin d'être identique* au nom du dossier dans lequel il se trouve), et de nombreux autres détails.
- Chaque fois que vous ajoutez des correctifs ou des bibliothèques à votre système, Unify doit *reconstruire* la base de données de correctifs en analysant à nouveau tous les fichiers de correctifs. Cela se produit automatiquement lorsque vous ouvrez Unify (vous remarquerez peut-être un court délai), et vous pouvez forcer une reconstruction à tout moment en cliquant sur le bouton «Reconstruire maintenant...» dans la vue Paramètres.

Quelques détails granuleux

Unify ne peut fonctionner qu'avec des fichiers de correctifs (types *.upf*, *.unify*) dans les sous-dossiers du dossier *Libraries* principal (c'est-à-dire le dossier *Libraries* dans le dossier que vous avez désigné comme dossier de données Unify principal; vous pouvez vérifier le chemin d'accès à cela dans la vue Paramètres).

Parce que l'analyse de tous ces fichiers à plusieurs reprises serait lente, Unify crée une liste ou un index de ceux-ci, que nous appelons la «base de données des correctifs». Le navigateur de correctifs répertorie les entrées dans la base de données, pas les fichiers réels. Chaque fois que vous créez, supprimez ou déplacez des fichiers de correctifs en dehors d'Unify, la base de données de correctifs ne correspondra plus aux fichiers; c'est pourquoi nous avons un bouton «reconstruire la base de données».

Lorsque vous cliquez sur le bouton reconstruire la base de données, Unify analyse tous les sous-dossiers du dossier principal des *bibliothèques*, à la recherche des fichiers *.upf* et *.unify*. Il ouvre et lit chacun d'eux, pour extraire les «métadonnées du patch» (nom du patch, nom de la

bibliothèque, auteurs, balises, catégories, commentaires, etc.), et met tout cela dans la base de données.

Les étapes de reconstruction réelles sont les suivantes:

1. Créez un fichier temporaire *favorites.xml* dans le dossier Bibliothèques, répertoriant les noms de tous les correctifs que vous avez marqués comme «favoris» (icône du cœur).
2. Supprimez l'ancien fichier de base de données (*presets.db*).
3. Parcourez la *.upf* et *.unify* fichiers et créer une nouvelle *presets.db* à partir des métadonnées patch, comme décrit ci - dessus.
4. Relisez le fichier *favorites.xml* temporaire pour marquer à nouveau les correctifs indiqués comme favoris.
5. Mettez à jour le navigateur de correctifs affiché.

Comme mentionné dans la section ci-dessus, les métadonnées de chaque fichier de correctif incluent le *nom* du *correctif* et le *nom* de la *bibliothèque* . Cela rend chaque fichier de correctif entièrement autonome, mais cela peut entraîner une certaine confusion. Vous vous attendriez à ce que le nom du correctif corresponde au nom du fichier et le nom de la bibliothèque au nom du dossier contenant, mais *ce n'est absolument PAS requis* .

Sur la base de ces détails, voici quelques conseils spécifiques pour la gestion des correctifs:

- Évitez autant que possible de manipuler les fichiers de correctifs manuellement (dans le Finder / Explorer).
 - Chaque fois que vous manipulez des fichiers manuellement, cliquez sur le bouton «reconstruire la base de données» dans Unify lorsque vous avez terminé.
- Ne cliquez jamais sur le bouton «reconstruire la base de données» dans une instance Unify, tandis qu'une autre instance est toujours en cours de reconstruction.
- Si vous souhaitez faire des copies de sauvegarde des correctifs que vous avez créés, placez-les *n'importe où sauf* sous le dossier Unify principal. Cela garantira qu'ils ne seront pas trouvés lors de la reconstruction de la base de données.
- La modification manuelle du *nom de fichier d'* un patch ne changera pas le nom du patch affiché, même après la reconstruction.
 - Pour modifier le *nom d'* un correctif , vous devez réenregistrer le correctif et modifier le nom dans la boîte de dialogue d'enregistrement.
- Le déplacement manuel d'un fichier de correctif d'un dossier de bibliothèque à un autre *ne* fera pas partie de la nouvelle bibliothèque.
 - Pour modifier le *nom de bibliothèque* associé à un correctif , vous devez réenregistrer le correctif et sélectionner le nouveau nom de bibliothèque dans la boîte de dialogue d'enregistrement.
 - Il est *fortement recommandé* (mais NON requis) d'enregistrer le correctif dans le dossier de la bibliothèque pour la nouvelle bibliothèque. Unify sélectionnera automatiquement le dossier correct lors de l'enregistrement, mais ne vous empêchera pas d'enregistrer le fichier ailleurs.

Travailler avec des plug-ins

Unify ne produit aucun son par lui-même. Il s'appuie sur des *plug-ins* pour produire et modifier le son. Unify comprend un ensemble substantiel de plug-ins, dont certains sont en fait intégrés au programme, et peuvent également fonctionner avec à peu près tous les autres plug-ins que vous possédez.

Types de plug-ins

Unify peut gérer trois **catégories** de plug-ins:

- Les plug-ins intégrés font partie du programme Unify lui-même
- Les plug-ins fournis incluent des instruments et effets gratuits et / ou [open source](#) , dont les auteurs / développeurs / mainteneurs nous ont donné la permission de distribuer avec Unify.
- Les autres **plug-ins que vous possédez** incluent à peu près tous les plug-ins actuellement sur votre système, et d'autres que vous pourrez acheter plus tard.

[Cliquez ici pour la liste complète des plug-ins inclus avec Unify](#) .

Comme vous le savez peut-être, les plug-ins sont également disponibles dans différents **formats** mutuellement incompatibles . Unify peut charger l'un des trois formats suivants (les unités audio sont uniquement pour Mac):

- **VST** («virtual studio technology») a été développé par (et reste une marque déposée de) [Steinberg Media Technologies GmbH](#) .
- **VST3** (VST version 3) est un format plus récent également développé par Steinberg.
- **Audio Units** (AU) est un format développé par [Apple Corporation](#) .

Il existe une poignée d'autres formats que Unify ne peut pas utiliser, notamment [AAK](#) (Avid Audio eXtension), un format propriétaire développé par [Avid Technology, Inc.](#) pour une utilisation avec leur DAW [Pro Tools](#) .

Unify lui-même est disponible en tant qu'application autonome et en tant que plug-in, aux formats VST, VST3 et Audio Unit. (Une version AAX d'Unify pourrait être disponible à un moment donné dans le futur, mais même elle ne pourrait pas charger les plug-ins AAX.)

Base de données des plug-ins d'Unify

Unify gère une base de données simple des plug-ins qu'il connaît, qui comprend des détails tels que le nom du plug-in, le nom du fabricant, le format (par exemple VST, AU, etc.) et le chemin d'accès au dossier dans lequel le plug-in est stocké .

Vous pouvez inspecter le contenu de cette base de données en cliquant sur l' *icône de prise* dans le coin inférieur droit de l' interface graphique Unify (surlignée en bleu-vert dans la capture d'écran suivante). C'est ce qu'on appelle la vue des **plug-ins** . (Notez que certains détails, tels que les chemins d'accès aux dossiers, n'apparaissent pas dans cette vue, mais ils sont toujours présents dans la base de données.)

Name	Format	Category	Manufacturer	Description
Audio File Player	Built-In	Synth	Built-In	0.18.1
BlueARP.x64	VST	MIDIEffects	graywolf2004	BlueARP - 2.0.2.0
Dexed	VST	Synth	Digital Suburban	1.0.0.0
Digits	VST	Synth	Extent of the Jam	1.0.0.0
EmVerb	Built-In	Effect	Built-In	0.18.1
Enforcer	Built-In	Effect	Built-In	0.18.1
FilterMax	Built-In	Effect	Built-In	0.18.1
FlangeMod	Built-In	Effect	Built-In	0.18.1
FlexEQ	Built-In	Effect	Built-In	0.18.1
Guru Sampler	Built-In	Synth	Built-In	0.18.1
HallVerb	Built-In	Effect	Built-In	0.18.1
KlangFalter	VST	Effect	HIFI-LoFi	224.9.1.0
LoudMax	VST	Effect	Thomas Mundt	1.2.7.0
mdaAmbience	VST	Effect	mda	mda Ambience - 1.0.0.0
mdaBandisto	VST	Effect	mda	mda Bandisto - 1.0.0.0
mdaBeatBox	VST	Effect	mda	mda BeatBox - 1.0.0.0
mdaCombo	VST	Effect	mda	mda Combo - 1.0.0.0
mdaDe-ess	VST	Effect	mda	mda De-ess - 1.0.0.0
mdaDegrade	VST	Effect	mda	mda Degrade - 1.0.0.0
mdaDelay	VST	Effect	mda	mda Delay - 1.0.0.0
mdaDetune	VST	Effect	mda	mda Detune - 1.0.0.0
mdaDither	VST	Effect	mda	mda Dither - 1.0.0.0
mdaDubDelay	VST	Effect	mda	mda DubDelay - 1.0.0.0
mdaDX10	VST	Synth	mda	mda DX10 - 1.0.0.0

Cette base de données de plug-ins est automatiquement remplie de détails sur les plug-ins intégrés et groupés d'Unify, mais les autres plug-ins de votre ordinateur doivent être enregistrés auprès d'Unify, afin qu'il puisse les ajouter à sa base de données. Cela peut se faire de deux manières:

1. **Glisser-déposer:** pour enregistrer un ou plusieurs plug-ins à la fois, localisez le (s) fichier (s) de plug-in et faites glisser son icône directement sur la vue des plug-ins d'Unify.
2. **Scan:** Vous pouvez également demander à Unify d'analyser votre système pour localiser les plug-ins, comme décrit dans la section suivante.

Analyse et utilisation de vos propres plug-ins

Avant de pouvoir utiliser l'un de vos propres plug-ins avec Unify, ils doivent être enregistrés dans la [base de données des](#) plug-ins d'Unify . Vous pouvez enregistrer des plug-ins individuellement ou demander à Unify d'analyser votre système pour les plug-ins disponibles.

Enregistrement de plug-ins individuels

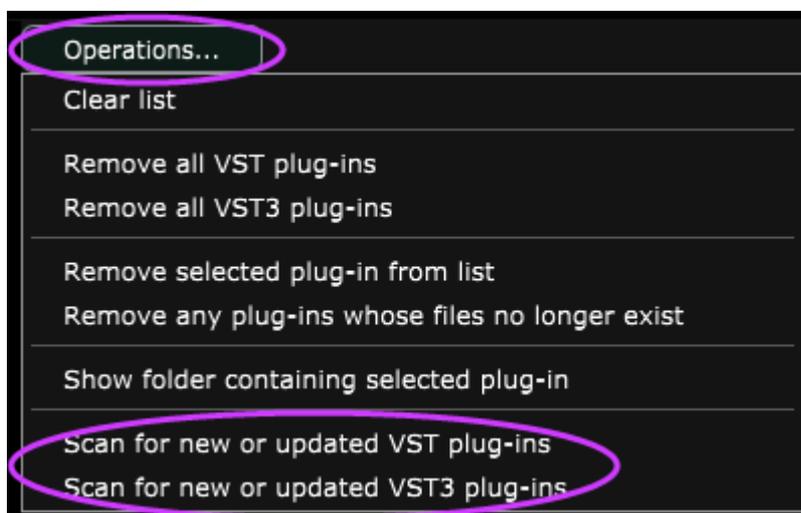
Vous n'avez pas besoin d'exécuter une analyse complète des plug-ins.

Vous pouvez **enregistrer des plug-ins individuellement** de deux manières:

1. Localisez le fichier du plug-in et faites glisser / déposez son icône dans la vue des *plug-ins* d'Unify
2. Cliquez sur le bouton «Opérations...» en bas à gauche et choisissez «Sélectionner le (s) plug-in (s) à analyser»
 - Une boîte de dialogue de fichier ouvert standard apparaîtra
 - Recherchez et sélectionnez le plug-in que vous souhaitez enregistrer, puis cliquez sur «Ouvrir»

Recherche de plug-ins dans votre système

Vous pouvez également demander à Unify d'analyser votre système pour les plug-ins disponibles. Notez que lors de la recherche de plug-ins, Unify doit en fait essayer de charger chacun d'eux. Cela déclenchera certainement tous les mécanismes de protection contre la copie qu'il utilise et, dans certains cas, peut même provoquer le blocage d'Unify. Nous recommandons donc les «conseils de pro» suivants.



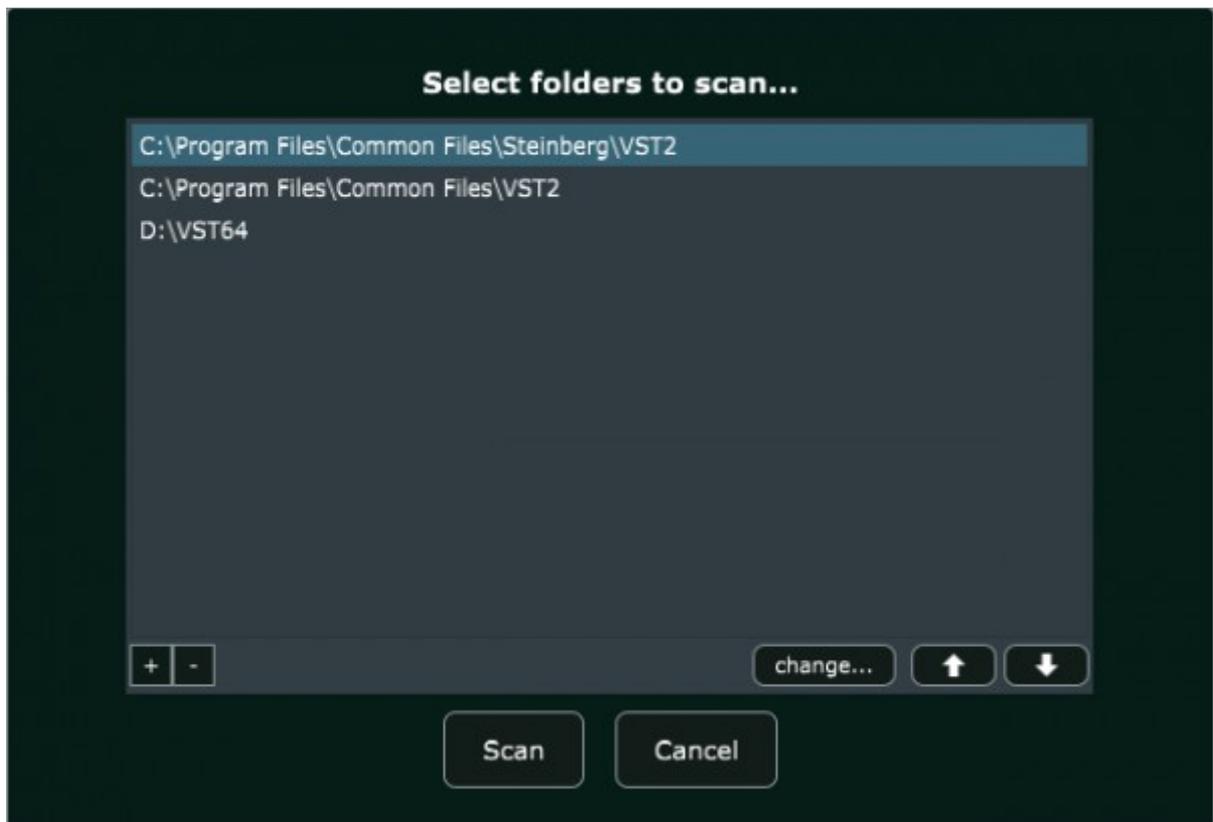
Conseils professionnels pour la numérisation

- **Numérisez à l'aide de l'application Unify autonome** , pas dans votre DAW.
- **Évitez d'analyser l'intégralité de votre système** si vous le pouvez. Il est tout à fait correct de numériser un ou plusieurs dossiers à la fois, et vous pouvez toujours revenir un autre jour pour en analyser davantage.
- **Restez à proximité de votre ordinateur** afin d'être prêt à gérer, par exemple, les boîtes de dialogue d'autorisation contextuelles.
- **Branchez tous les dongles de protection contre la copie que vous avez** avant de numériser.

Pour analyser votre système pour les plug-ins disponibles, commencez par cliquer sur le bouton «Opérations...» dans le coin inférieur gauche de la vue des plug-ins. Cela ouvre un petit menu avec plusieurs options, dont la plupart sont explicites. Les options de scan sont en bas:

Notez que la capture d'écran ci-dessus a été capturée sur un système Windows, qui ne prend en charge que les plug-ins VST et VST3. Sur un Mac, vous verriez une troisième option pour rechercher des plug-ins Audio Unit.

Sélectionnez l'option de menu appropriée pour le format de plug-in que vous souhaitez rechercher. Si vous choisissez de rechercher des plug-ins Audio Unit (sur un Mac), l'analyse commencera immédiatement. Si vous choisissez de numériser les plug-ins VST ou VST3, une boîte de dialogue similaire à la suivante apparaîtra, vous demandant de choisir les dossiers à rechercher:

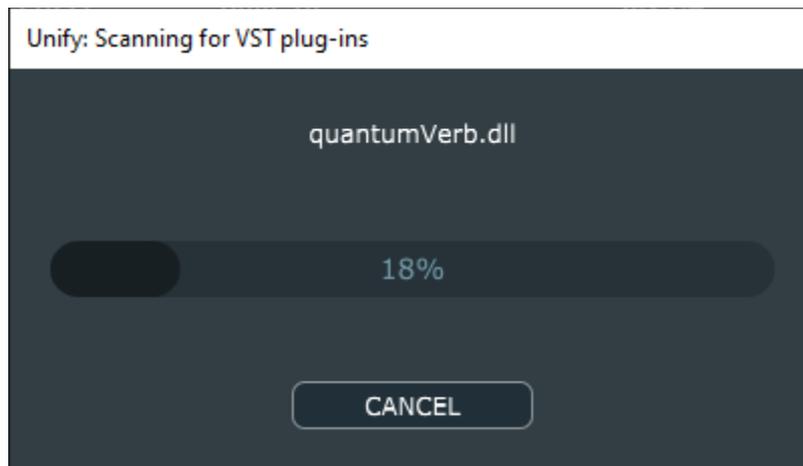


Les normes VST et VST3 ne spécifient pas exactement où les plug-ins doivent être situés, et de nombreux systèmes (en particulier les systèmes Windows) peuvent utiliser plusieurs dossiers de plug-ins différents. *C'est à vous de savoir où ils se trouvent et comment spécifier les chemins d'accès*, tout comme vous le faites pour travailler avec des plug-ins dans votre DAW.

Le bouton «+» en bas à gauche vous permet d'ajouter un autre chemin à la liste. Vous pouvez cliquer sur n'importe quel chemin de la liste pour le sélectionner, et utiliser le bouton «-» pour le supprimer ou le bouton «Changer...» pour changer le chemin. (Une fois que vous avez sélectionné un chemin dans la liste, vous pouvez utiliser les boutons fléchés pour le déplacer vers le haut ou vers le bas et ainsi modifier l'ordre dans lequel les dossiers sont analysés.)

Les plug-ins VST / VST3 sont souvent stockés dans *des* structures *imbriquées* de dossiers, par exemple, sur un système Windows, vous pouvez avoir la plupart des plug-ins dans, disons, *C: \ Program Files \ Common Files \ VST2* , qui contient également un sous- *répertoire* . dossier appelé *Plogue Art et Technologie, Inc* , contenant tous les plug-ins de cette société. Si vous sélectionnez le dossier de niveau supérieur, Unify analysera également le ou les sous-dossiers, mais vous pouvez également spécifier uniquement le chemin d'accès au sous-dossier, et Unify n'essaiera pas d'analyser tous les autres.

Une fois que vous avez modifié la liste des dossiers comme vous le souhaitez, cliquez sur le bouton «Numériser» pour commencer la numérisation. La boîte de dialogue ci-dessus sera remplacée par une autre montrant la progression de l'analyse:



Cette nouvelle boîte de dialogue est en fait un programme «d'aide» *distinct* appelé *PlugScanner*. Vous pouvez faire glisser la boîte de dialogue *PlugScanner* vers un autre emplacement sur votre écran et continuer à utiliser Unify normalement même en cours d'exécution. Le bouton «ANNULER» dans la boîte de dialogue *PlugScanner* vous permet d'arrêter le scan avec élégance, par exemple si vous décidez que vous préférez refaire le scan une autre fois.

De retour dans la vue Plug-ins connus dans Unify, un message de progression en texte vert apparaîtra en bas de la fenêtre principale, et le bouton "Opérations" changera en "ANNULER NUMÉRISATION" en rouge. Contrairement au bouton CANCEL de la fenêtre *PlugScanner*, celui-ci ferme effectivement *PlugScanner*. Utilisez-le uniquement si vous pensez que *PlugScanner* est complètement bloqué, mais donnez-lui un peu de temps - certains plug-ins prennent un temps étonnamment long à tester, de sorte que vous pourriez ne voir aucune activité apparente pendant une minute ou plus parfois.

PlugScanner peut CRASH pendant la numérisation. Unify le redémarrera automatiquement et il devrait continuer là où il s'était arrêté. Si vous avez déplacé la fenêtre *PlugScanner*, vous saurez immédiatement qu'elle a été redémarrée, car elle semblera revenir là où elle était au début.

Dans quelques rares cas, **PlugScanner peut rester bloqué sur un plug-in particulier**, en redémarrant encore et encore. Si ça arrive:

1. Annuler l'analyse
2. Localisez le plug-in de problème dans le Finder Mac ou l'Explorateur Windows et déplacez-le dans un autre dossier
3. Relancez l'analyse
4. Une fois que vous êtes en mesure de numériser jusqu'à la fin, vous pouvez replacer le plug-in de problème où il était.
5. Essayez la méthode glisser / déposer pour réanalyser uniquement ce plug-in - cela fonctionne dans de nombreux cas.

Plusieurs fenêtres contextuelles peuvent apparaître lors de la numérisation. C'est pourquoi nous vous conseillons de rester près de votre ordinateur, afin que vous puissiez cliquer sur "OK" ou autre chose, pour permettre à l'analyse de continuer.

- Sur un Mac, vous pouvez voir une fenêtre contextuelle indiquant que certains plug-ins doivent accéder aux informations de votre trousseau, et vous devez entrer votre mot de passe pour le permettre. Après avoir entré votre mot de passe, **nous vous conseillons de cliquer sur "Toujours autoriser" au lieu de "Autoriser"**, car vous aurez probablement d'autres plug-ins du même fournisseur, qui auront également besoin de cet accès.
- Si vous avez des **plug-ins de démonstration expirés** sur votre système, vous verrez

probablement des fenêtres contextuelles vous rappelant qu'elles sont expirées. Vous devrez généralement cliquer sur «OK» pour continuer.

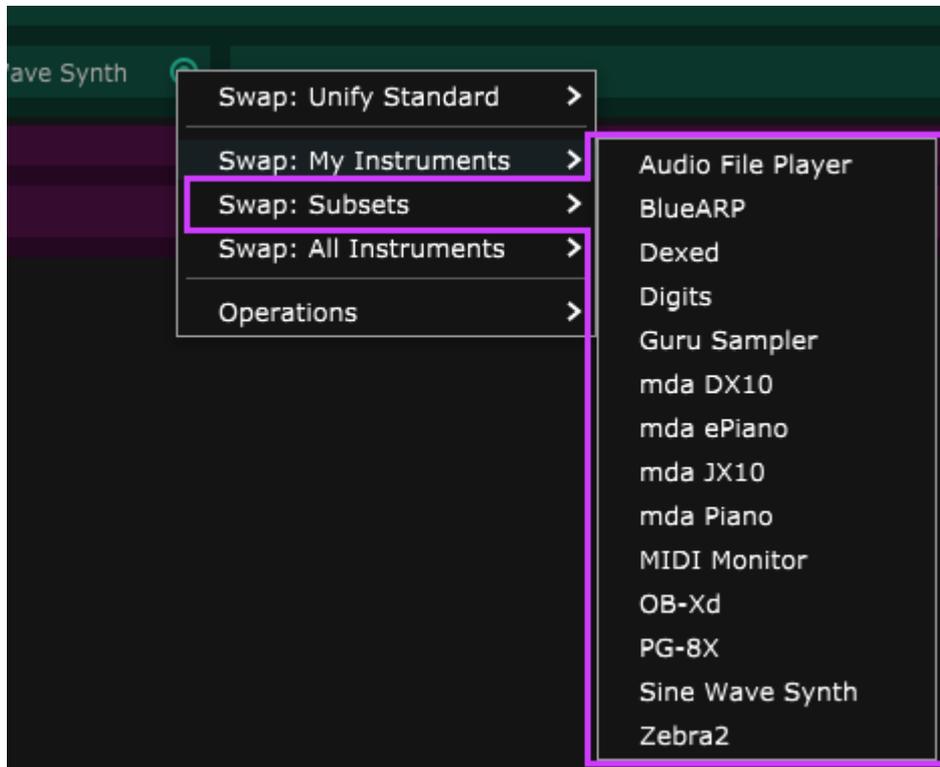
- Si l'un de vos plug-ins nécessite un **dongle matériel** pour fonctionner, vous verrez une fenêtre contextuelle à ce sujet. Vous devrez cliquer sur «OK» pour continuer et, dans certains cas, le plug-in ne s'enregistrera pas correctement, car il ne pourra pas démarrer correctement.

Une fois l'analyse terminée, **vous pouvez voir un ou plusieurs éléments en texte rouge** au bas de la liste des plug-ins, avec une indication qu'ils «semblaient être des plug-ins» mais ne pouvaient pas être ouverts correctement.

- Dans certains cas, il ne s'agit pas du tout de plug-ins, mais simplement de fichiers auxiliaires stockés dans les mêmes dossiers. Ceux-ci peuvent être ignorés en toute sécurité.
- Parfois, vous pouvez voir un fichier répertorié dont vous êtes presque sûr qu'il s'agit d'un plug-in. **Essayez la méthode d'enregistrement individuelle (voir en haut de cette page) pour réanalyser uniquement ce fichier** - cela fonctionne dans de nombreux cas.

Définition de sous-ensembles pour un accès rapide à vos plug-ins préférés

Lorsque vous avez des dizaines de plug-ins, les choisir peut être difficile. Unify vous donne la possibilité de définir vos propres **sous-ensembles de plug-ins** qui s'affichent automatiquement dans des menus de sélection comme celui-ci:



Des sous-ensembles prédéfinis vous permettent de démarrer immédiatement

Unify est livré avec plusieurs sous-ensembles prédéfinis (que vous pouvez modifier si vous le souhaitez):

1. Chaque menu de sélection de plug-in commence par un élément «Unify Standard», vous permettant de sélectionner parmi les plug-ins intégrés et groupés d'Unify.
2. Pour chaque catégorie de plug-ins (effets MIDI, instruments, effets audio), il existe également un sous-ensemble «My...» prédéfini, qui contient des références à des centaines de plug-ins courants, mais *uniquement des plug-ins qui sont en fait sur votre système* (et ont été enregistrés [dans la base de données de plug-ins](#) d'Unify) apparaîtra en fait dans les menus contextuels.
3. Chaque menu de sélection de plug-in contient également un sous-menu «Tous...», qui répertorie TOUS les plug-ins disponibles (dans la catégorie appropriée), en utilisant un sous-menu pour chaque nom de fabricant, comme vous le verrez dans la plupart des DAW .

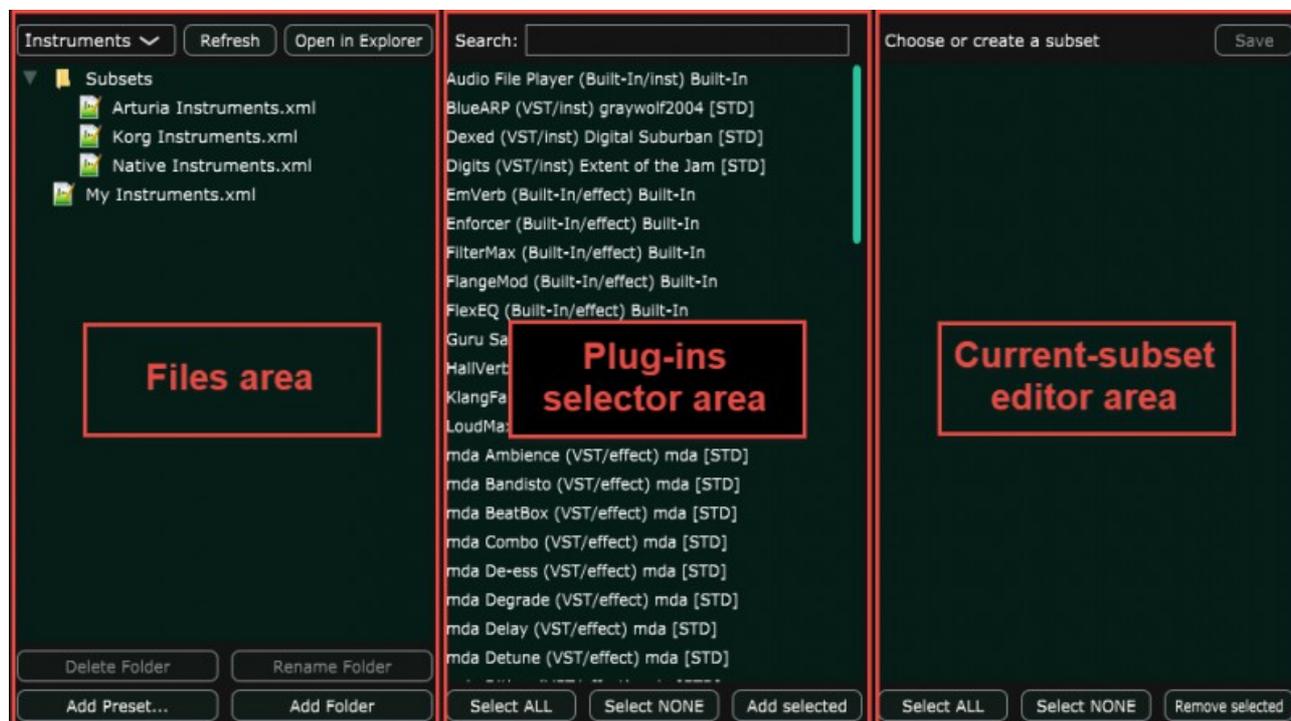
Utilisation de la vue des sous-ensembles de plug-ins

Grâce à ces sous-ensembles prédéfinis, vous pouvez travailler avec Unify sans jamais définir ou

modifier vos propres sous-ensembles, mais vous le voudrez probablement. Commencez par cliquer sur l' icône du cœur en bas à droite de la bande d'icônes d'Unify:



La vue des sous-ensembles de plug-ins suivante apparaîtra alors dans la zone du corps d'Unify. Cela peut être un peu intimidant à première vue, mais commence à avoir un sens lorsque vous voyez qu'il se compose de trois zones ou colonnes distinctes :



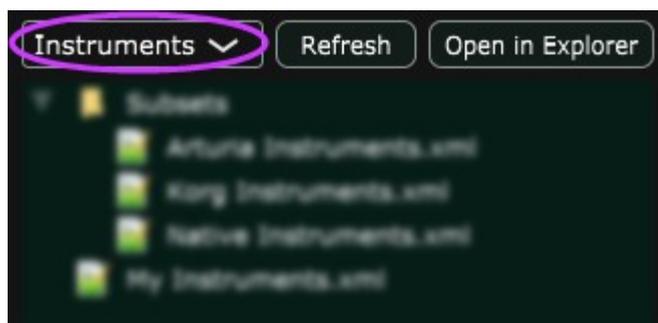
Le concept de base comprend quatre étapes:

1. Vous choisissez (ou créez) un fichier de sous-ensemble dans la zone *Fichiers* (à gauche)
 - Vous pouvez également utiliser les commandes de la zone Fichiers pour renommer ou supprimer des préréglages
2. Son contenu apparaît dans la zone de l'éditeur du sous-ensemble actuel (à droite)
 - Vous pouvez ensuite *supprimer tous les plug-ins dont vous ne voulez pas* en les sélectionnant et en cliquant sur «Supprimer la sélection»
3. Vous pouvez ensuite *ajouter de nouveaux plug-ins au préréglage* en
 - localiser et sélectionner les plug-ins souhaités dans la zone de sélection des plug-ins (au milieu), et
 - en cliquant sur le bouton «Ajouter la sélection» pour les ajouter.
4. Lorsque vous avez terminé, vous *enregistrez le préréglage modifié* en cliquant sur le bouton "Enregistrer" (coin supérieur droit)

Zone Fichiers: sélection, renommage et suppression de sous-ensembles

Unify utilise un système hiérarchique de [fichiers XML](#) dans des dossiers pour mémoriser vos sous-ensembles de plug-ins. (Si vous souhaitez parcourir ces fichiers, accédez à la [vue Paramètres](#) en cliquant sur l'icône «engrenage», cliquez sur le bouton «Ouvrir...» du dossier de données, puis ouvrez le dossier *Presets* et enfin le dossier *Plugin Subsets* à l'intérieur de celui-ci.)

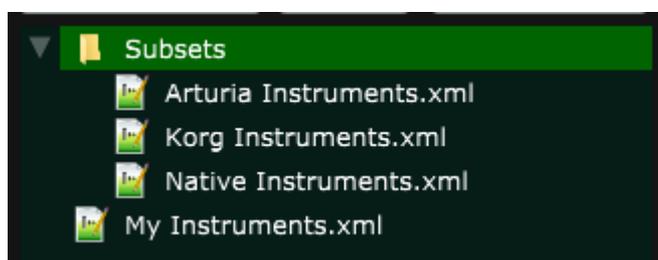
Le niveau supérieur de la hiérarchie des sous-ensembles est constitué des trois **catégories de plugin de base** : *instruments* , *effets audio* et *effets MIDI* . Le menu local dans le coin supérieur gauche de la zone Fichiers vous permet de choisir la catégorie que vous souhaitez :



Lorsque vous sélectionnez une catégorie, la partie principale de la zone Fichiers affiche le contenu du dossier correspondant, composé de *fichiers XML* (sous-ensembles individuels) et, dans certains cas, de *sous-dossiers* . Si vous le souhaitez, vous pouvez cliquer sur le bouton "Ouvrir dans l'Explorateur" ("Ouvrir dans le Finder" sur Mac) pour ouvrir le dossier lui-même. **Si vous apportez des modifications dans l'Explorateur / Finder** , cliquez sur le bouton «Actualiser» pour mettre à jour la vue de la zone Fichiers.

Sélection et désélection de fichiers et sous-dossiers

Dans la zone Fichiers elle-même, vous pouvez **cliquer sur n'importe quel élément pour le sélectionner** et utiliser les petits triangles à gauche de chaque sous-dossier pour **afficher ou masquer le contenu du sous-dossier** . Les éléments sélectionnés seront surlignés en vert comme ceci :



Lorsqu'aucun élément n'est sélectionné, le dossier environnant (*Instruments* , *Effets audio* ou *Effets MIDI*) est effectivement sélectionné. Vous pouvez **utiliser le bouton «Actualiser» pour effacer les sélections** pour revenir à cet état, par exemple, si vous souhaitez créer un nouveau sous-ensemble dans ce dossier.

Création d'un nouveau fichier de sous-ensemble (ou sous-dossier)

Pour créer un nouveau fichier de sous-ensemble (ou un sous-dossier), vous devez d'abord **sélectionner le dossier dans lequel vous souhaitez le créer** .

- Utilisez le bouton "Actualiser" en haut si vous souhaitez effacer toutes les sélections et sélectionner le dossier de niveau supérieur.
- Sinon, cliquez sur le sous-dossier dans lequel vous souhaitez créer le nouvel élément
- Le nouvel élément sera créé immédiatement, avec un nom par défaut ("newSubset.xml" ou "New Folder"). Voir ci-dessous pour savoir comment le renommer (ou le supprimer, si vous l'avez créé par erreur).

Après avoir créé et renommé un nouveau fichier de préreglage, vous souhaiterez probablement le

[sélectionner et lui ajouter des préréglages](#) (ci-dessous).

Renommer un fichier ou un sous-dossier prédéfini

Au bas de la zone Fichiers se trouvent quatre boutons. Les deux premiers («Supprimer» et «Renommer») changeront, selon que vous sélectionnez un *fichier* ou un *sous-dossier* dans l'affichage de la hiérarchie des fichiers. (N'oubliez *pas que* lorsque *rien n'est mis en surbrillance*, le dossier de niveau supérieur environnant est effectivement sélectionné.)



Le **bouton Renommer** vous permet de modifier le nom du fichier ou dossier sélectionné. Cliquer dessus fait apparaître une petite fenêtre comme celle-ci:



- Vous **devez cliquer dans la zone d'édition noire** pour commencer l'édition; alors vous pouvez taper
- Vous pouvez utiliser votre souris pour positionner le curseur d'édition ou sélectionner des caractères à supprimer / copier / coller, etc.
- Vous **devez appuyer sur la touche Retour / Entrée** de votre clavier pour que la modification prenne effet.
- Pour **annuler et fermer la fenêtre sans renommer**, cliquez sur le petit «X» dans le coin supérieur droit, ou cliquez simplement n'importe où en dehors de la fenêtre contextuelle.

Suppression d'un fichier ou sous-dossier prédéfini

Le **bouton Supprimer** supprime le fichier ou le dossier sélectionné. *Cela se produit immédiatement, et non "êtes-vous sûr?"* La boîte apparaîtra, alors utilisez-la avec précaution!

N'oubliez pas que vous pouvez utiliser le bouton «Ouvrir dans le Finder / Explorer» pour ouvrir l'un des (sous-) dossiers prédéfinis, puis vous pouvez faire des copies de sauvegarde si vous le souhaitez.

Zone de sélection des plug-ins: recherche et sélection de plug-ins

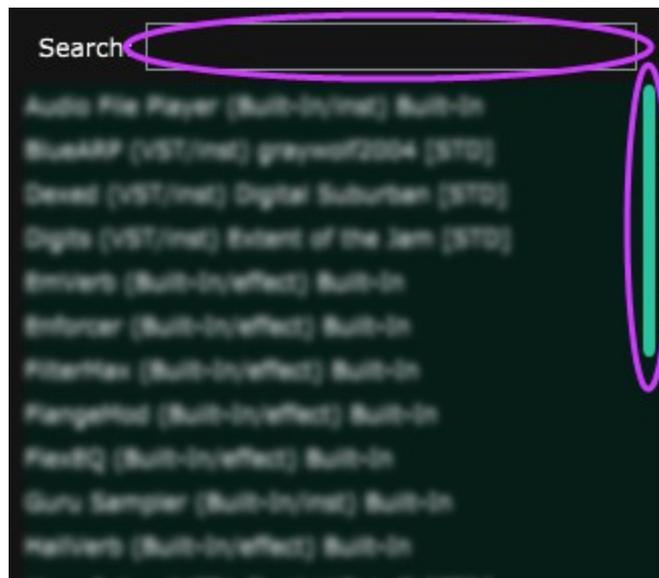
La colonne du milieu de la vue des préréglages de plug-in affiche une grande liste déroulante de tous les plug-ins [enregistrés dans la base de données de plug-ins d'Unify](#), par ordre alphabétique. (Si vous ne trouvez pas celui que vous recherchez, vous ne l'avez peut-être pas enregistré; cliquez sur le lien pour plus de détails.)

Dans ce cas, lorsque nous disons «tous les plug-ins», nous voulons dire TOUS. Même si vous

sélectionnez *Instruments* , *Effets audio* ou *Effets MIDI* dans la zone Fichiers, la liste au milieu comprendra toujours les trois types de plug-ins. Cela peut être important car, par exemple, les plug-ins VST n'ont aucun moyen de distinguer les effets MIDI des effets audio, et de nombreux plug-ins VST qui sont en fait des effets MIDI se déclarent souvent comme des «instruments», car de nombreux DAW ne peuvent charger que les dans des fentes «instrument».

Recherche de plug-ins spécifiques dans la liste

Pour trouver un plug-in spécifique, vous pouvez utiliser la *barre de défilement* verte sur le côté droit (ou la fonction de défilement de votre souris), mais le moyen le plus rapide consiste à **taper n'importe quelle partie du nom du plug-in** dans la zone de *recherche* à la Haut:



- Au fur et à mesure que vous tapez, la liste se raccourcit, affichant uniquement les entrées qui correspondent à ce que vous avez tapé
 - Ne vous inquiétez pas des majuscules - la correspondance ne respecte pas la casse
- Votre texte de recherche peut correspondre à **n'importe quelle partie** du nom, pas seulement au début. Par exemple:
 - Taper "VST / inst" correspondrait à tous les instruments VST
 - Taper tout ou partie du nom d'un fabricant isolera les plug-ins de ce fabricant
- Si vous faites une erreur, faites simplement un retour en arrière (ou utilisez votre souris / clavier - c'est une zone d'édition de texte intégral)

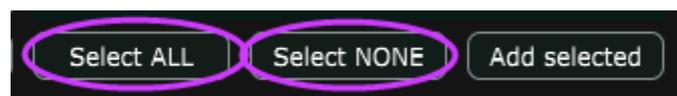
Sélection de plug-ins dans la liste

Une fois que vous avez trouvé le ou les plug-ins qui vous intéressent, vous pouvez cliquer dessus pour **sélectionner ce plug-in**, en vue de l' [ajouter à un préréglage](#).

- Les éléments sélectionnés sont surlignés en vert
- Vous pouvez **désélectionner** un élément en cliquant dessus une seconde fois
- Vous pouvez **sélectionner plus d'un article** si vous le souhaitez

Lorsque vous travaillez avec une longue liste, il peut être difficile de savoir exactement combien d'éléments sont sélectionnés. Utilisez le bouton «Select NONE» en bas de la zone de sélection des plug-ins pour vous assurer que *rien n'est sélectionné*.

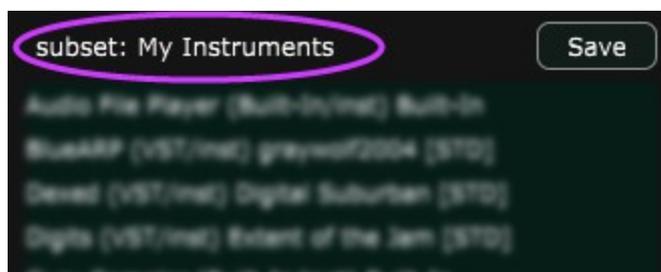
Alternativement, si votre texte de recherche a réduit la liste afin que *seuls les plug-ins souhaités* soient affichés, vous pouvez utiliser le bouton «Sélectionner tout» pour les sélectionner rapidement tous.



Ajout de plug-ins sélectionnés au sous-ensemble actuel

Lorsque vous avez sélectionné un ou plusieurs plug-ins dans la zone *tous les plug-ins*, vous pouvez les ajouter au sous-ensemble actuellement sélectionné en cliquant sur le bouton "Ajouter la sélection" dans le coin inférieur droit de la zone de sélection des plug-ins.

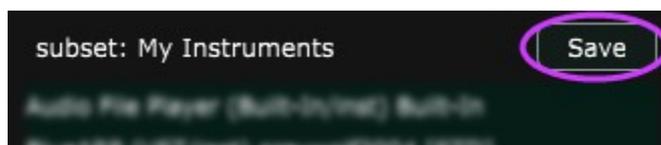
- Si le bouton «Ajouter la sélection» est «grisé» (indiquant qu'il est inactif), c'est parce qu'aucun sous-ensemble n'est sélectionné dans la zone Fichiers. Vous l'avez peut-être désélectionné par erreur. Revenez en arrière et cliquez sur le sous-ensemble souhaité dans la zone Fichiers (colonne la plus à gauche).
- Chaque fois que vous sélectionnez un sous-ensemble dans la zone Fichiers, son nom apparaîtra en haut de la zone de l'éditeur de sous-ensemble actuel (colonne la plus à droite), comme illustré ci-dessous. S'il indique «Choisir ou créer un sous-ensemble», c'est une autre indication que vous n'avez pas sélectionné de sous-ensemble.



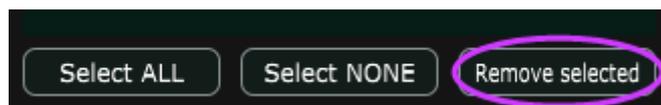
Zone de l'éditeur: enregistrer vos modifications, supprimer des plug-ins

La zone de l'éditeur du sous-ensemble actuel (colonne la plus à droite) affiche une liste alphabétique de tous les plug-ins du sous-ensemble actuellement sélectionné, dont le nom (comme mentionné ci-dessus) apparaît en haut. **Si la liste est vide**, elle peut être vide (c'est-à-dire que vous n'avez pas encore ajouté de plug-ins) ou vous avez peut-être accidentellement désélectionné le sous-ensemble dans la zone Fichiers (colonne la plus à gauche). S'il indique «Choisissez ou créez un sous-ensemble» et que le bouton «Enregistrer» est grisé, c'est pourquoi.

Une fois que vous avez terminé toutes les modifications que vous souhaitez faire, cliquez sur le bouton «Enregistrer» pour enregistrer vos modifications:



Pour **supprimer des plug-ins de la liste des sous-ensembles**, vous devez d'abord les **sélectionner**. Utilisez la souris pour **sélectionner** ou **désélectionner** des plug-ins individuels, ou utilisez les boutons «Select ALL» ou «Select NONE» en bas) pour ajuster vos sélections. Les éléments sélectionnés seront surlignés en vert. Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur le bouton «Supprimer la sélection» sous la liste. Ensuite, *assurez-vous de cliquer sur le bouton «Enregistrer» en haut à droite* pour enregistrer les modifications.



Problèmes et solutions

Cette page est **EN CONSTRUCTION** et changera à mesure que les utilisateurs signalent des problèmes spécifiques. Si un problème que vous rencontrez n'est pas répertorié ici, faites-le nous savoir (UnifySupport@PlugInGuru.com) et nous l'ajouterons.

Problèmes connus et limitations dans Unify 1.0

Comme pour tout produit «version 1.0», Unify a encore quelques limitations que nous travaillerons dur pour corriger au cours des semaines et des mois à venir.

Problèmes d'installation de la bibliothèque standard Unify

Si vous *annulez* accidentellement le chargement du fichier *Unify Factory Content.guru* pendant l'installation: Si vous appuyez sur le bouton "Annuler" au lieu de "Ouvrir" lors de la sélection du fichier *Unify Factory Content.guru* , cliquez simplement sur l'icône "engrenage" pour accéder aux paramètres d'Unify vue, puis **cliquez sur le bouton "Sélectionner le fichier .guru ..."** . Il est en plein milieu - le seul bouton de couleur sur la page.

Entrées en double dans le navigateur de correctifs

Une poignée d'utilisateurs (tous sous Windows?) Ont signalé avoir vu des entrées en double et même en triple dans le navigateur de correctifs d'Unify. Nous ne connaissons pas encore la cause, mais il existe une solution de contournement, comme suit:

1. Fermez Unify s'il est ouvert.
2. Ouvrez le dossier de données Unify principal et accédez au sous-dossier Bibliothèques.
 - Si vous voyez un fichier appelé *favorites.xml* , RENOMMER (par exemple *OLD favorites.xml* ou quelque chose).
 - Localisez le fichier *presets.db* (il s'agit de la base de données de correctifs) et faites-le glisser dans la corbeille.
3. Exécutez à nouveau Unify.
4. Reconstituez la base de données des correctifs.

La reconstruction de la base de données de correctifs de cette manière fera oublier à Unify les correctifs que vous pourriez avoir marqués comme favoris. Le fichier renommé *favorites.xml* PEUT être utile pour les marquer de nouveau. Ouvrez-le dans un éditeur de texte et vous POUVEZ voir une liste des correctifs que vous aviez marqués comme favoris auparavant. (Nous disons «MAI» car tout problème sous-jacent à l'origine des multiples entrées de correctif peut également affecter le fichier des favoris, nous ne pouvons donc pas en être sûrs.)

Problèmes de scan des plug-ins

Le système de scan des plug-ins d'Unify est assez robuste, mais il peut parfois signaler qu'un plug-in particulier ne peut pas être chargé, même s'il le peut. Dans ce cas, recherchez le plug-in dans le Finder Mac ou l'Explorateur Windows et faites glisser / déposez son icône directement dans la vue Plug-ins connus. Cela corrige souvent le problème.

Dans quelques rares cas, l' *application d'assistance PlugScanner* peut rester bloquée sur un plug-in particulier, en redémarrant encore et encore. Cela ne devrait pas du tout se produire dans Unify

v1.0.6 et versions ultérieures, mais SI cela se produit:

1. Annuler l'analyse
2. Localisez le plug-in de problème dans le Finder Mac ou l'Explorateur Windows et déplacez-le dans un autre dossier
3. Relancez l'analyse
4. Une fois que vous êtes en mesure de numériser jusqu'à la fin, vous pouvez replacer le plug-in de problème où il était.
5. Essayez la méthode glisser / déposer pour réanalyser uniquement ce plug-in - cela fonctionne dans de nombreux cas.

Si vous ne savez pas exactement quel est le plug-in «problème» à l'étape 2, vous pouvez le découvrir comme suit:

- Regardez la boîte de dialogue *PlugScanner* pour avoir une idée approximative du plug-in qui pose problème
 - Il scanne dans l'ordre alphabétique inverse, vous n'avez donc qu'à être proche
- Déplacement d'un **groupe de fichiers de plug-in** - d'un peu avant, vers un peu après où *PlugScanner* reste bloqué - du dossier de plug-in.
- Relancez l'analyse pour voir si elle peut dépasser le plug-in de problème.
- Une fois l'analyse terminée, remplacez les plug-ins dans le dossier d'origine, un à la fois, puis relancez l'analyse jusqu'à ce que vous trouviez celui qui fait planter *PlugScanner* .
- Continuez à partir de l'étape 2 ci-dessus

Si vous rencontrez des problèmes avec le plug-in scanner, nous aimerions en savoir plus. Tout commentaire que vous pouvez fournir POURRAIT être l'information dont nous avons besoin pour comprendre pourquoi quelque chose ne fonctionne pas. Alors envoyez-nous un e-mail à unifysupport@plugginguru.com si vous avez des informations à partager.

Plug-ins que Unify ne peut pas encore charger

Nous travaillons dur pour découvrir pourquoi Unify ne peut pas charger certains plug-ins. Ce qui suit est une liste de plug-ins que **certains utilisateurs au moins** ont signalé ne pas pouvoir charger - beaucoup d'autres le sont. Le format du plug-in et le système d'exploitation sont indiqués entre parenthèses, lorsqu'ils sont connus.

- **Technologie AIR Music**
 - Vacuum Pro
- **Lennar Digital**
 - Sylenth
- **Slate Digital**
 - Tous les plug-ins AU? (Mac)
- **Softube**
 - TOUS les plug-ins Softube (Mac)
- **Steinberg**
 - HALion 6 (VST, Windows)
- **Toontrack**
 - Batteur supérieur, EZKEys ou tout autre produit Toontrack
- **u-he**
 - Twangström (VST, Windows)
- **UVI**
 - Falcon (VST, Windows 10)
- **Waves Audio**

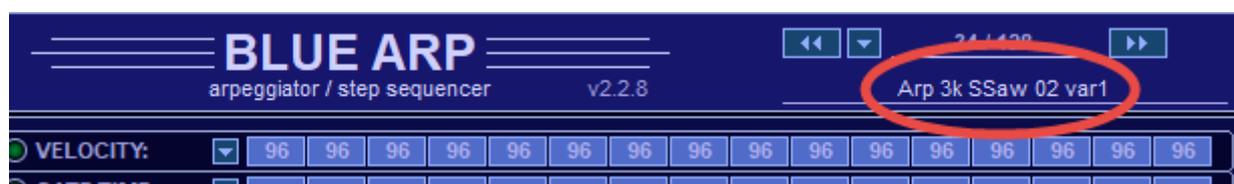
- Tous les plug-ins d'instruments
- QUELQUES plug-ins d'effets audio

Veillez utiliser les [forums PlugInGuru](#) pour nous faire part de tout ce que vous pourriez découvrir. Nous avons mis en place des forums distincts pour les problèmes de plug-in sur les ordinateurs Windows et Mac, car il arrive souvent qu'un plug-in fonctionne sur l'un, mais pas sur l'autre.

ÉGALEMENT - une autre façon alternative de charger les plug-ins consiste à faire glisser les plug-ins depuis votre chercheur vers la fenêtre "Known Plugins" d'Unify (cliquez sur l'icône PlugIn en bas à droite du cluster). Cela contourne le scanner et vous permettra de charger autant de fichiers que vous sélectionnez dans votre viseur et de les faire glisser dans Unify,

Problèmes avec les plug-ins fournis

BlueARP: un clic sur le nom du modèle provoque un blocage sur les systèmes Windows uniquement. Ne se produit pas sur Macintosh. Cela semble être un problème dans BlueARP lui-même, et nous travaillerons avec l'auteur pour essayer de le résoudre.



Avoir votre mot à dire

Nous souhaitons vivement entendre vos commentaires sur votre expérience avec Unify - ce qui fonctionne pour vous et ce qui ne fonctionne pas. La meilleure façon d'en parler est de vous inscrire sur notre nouveau site Web [PlugInGuru Forums](#) . Tous les membres peuvent voir les discussions du forum, donc en y publiant vos problèmes, vous aiderez d'autres utilisateurs d'Unify susceptibles de rencontrer des problèmes similaires.

Pour toute communication que vous préférez garder confidentielle, contactez-nous directement à UnifySupport@PlugInGuru.com .

Plug-ins intégrés et groupés

Voici la liste complète des plug-ins inclus avec Unify, organisés par type.

En plus de nos propres plug-ins intégrés et de plusieurs plug-ins tiers fournis spécifiquement indiqués ci-dessous, l'intégralité du package open-source [MDA VSTs](#) est inclus, avec l'aimable autorisation du développeur Paul Kellett.

Effets MIDI

Les plug-ins d'effets MIDI traitent uniquement les données MIDI (pas audio).

- **MIDI Sustain** (intégré) fait fonctionner la pédale de sustain / amortisseur (MIDI CC # 64) pour les plug-ins qui ne la reconnaissent pas.
- [BlueARP](#), un merveilleux arpégiateur VST du développeur Oleg Mikheev alias *greywolf2004*
- Les fonctions basiques de transposition, de filtrage et de verrouillage MIDI sont intégrées à chaque couche MIDI et Instrument

Instruments

Les plug-ins d'instruments reçoivent du MIDI et produisent du son.

- **Unify** lui-même est un plug-in intégré, à partir d'Unify v1.1.x.
- **Le synthétiseur à onde sinusoïdale** (intégré) joue des sons sinusoïdaux simples pour les tests
- **Guru Sampler** (intégré) est notre instrument phare, qui vous permet d'utiliser des bibliothèques complètes d'échantillons développées par John Lehmkuhl et d'autres
- [Dexed](#) est une émulation open source du synthétiseur FM DX7 classique de Yamaha
- [Digits](#) est un synthétiseur à distorsion de phase open source similaire aux instruments de la série CZ de Casio, du développeur Louis Gorenfeld.
- **mda DX10** est un synthétiseur FM de base à 2 opérateurs avec une très faible utilisation du processeur
- **mda JX10** un synthé analogique soustractif à 2 oscillateurs, également très facile sur CPU
- [OB-Xd](#) est un synthétiseur soustractif de style analogique open source qui émule le classique OB-Xa d'Oberheim, aimablement partagé par le responsable du projet George Reales.
- [PG-8X](#) est une émulation du synthétiseur analogique soustractif Roland JX-8p classique, du développeur Martin Lüders.

Effets audio

Les plug-ins d'effets audio traitent l'audio de différentes manières et peuvent être enchaînés ensemble. Unify comprend de nombreux plug-ins de ce type, qui se répartissent en six catégories:

Retard

- **Omega Delay** (intégré) est notre propre délai stéréo créatif avec distorsion et chorus intégrés
- **mda Delay**, délai stéréo de base
- **mda DubDelay**, délai créatif avec saturation de rétroaction et modulation temps / hauteur

Distorsion

- **NoizBox** (intégré) est notre propre effet de distorsion créatif avec des courbes de réponse définissables par l'utilisateur
- **mda Bandisto** distorsion multi-bandes
- Réducteur de taux d'échantillonnage **mda Degrade**
- **mda Overdrive** distorsion à tube chaud

Contrôle dynamique

- **Enforcer** (intégré) est notre propre compresseur stéréo
- **Pump House** (intégré) ajoute une pulsation à tempo bloqué à n'importe quel son avec des courbes de volume définissables par l'utilisateur
- [LoudMAX](#) est un limiteur «mur de briques» du développeur Thomas Mundt
- compresseur / limiteur / gate **mda Dynamics**
- suiveur d'enveloppe **mda Envelope** / VCA
- **mda Limiter** limiteur de style optoélectronique
- **compresseur** multibande **mda MultiBand** avec modes de traitement mid-side
- Fréquence de **séparation** / niveau du **séparateur mda**

Égalisation et filtrage

- **Restrictor** (intégré), notre propre égaliseur de bande avec contrôle indépendant sur les limites inférieures et supérieures
- **FilterMax** (intégré), filtre multimode à canal unique
- **Egaliseur paramétrique FlexEQ** (intégré) avec filtres de rayonnement haut et bas et deux filtres de crête
- **mda Loudness** , contours de volume égaux pour l'égalisation des basses et la correction de mixage
- **mda RezFilter** , filtre résonnant avec LFO et suiveur d'enveloppe

Modulation

- **Silky Chorus** (intégré), un beau chorus stéréo clair
- **Phaser stéréo PhaseMod** (intégré)
- **FlangeMod** (intégré) flanger stéréo
- **mda Detune** simple épaisseur de changement de hauteur de haut en bas
- Ajustement d'image stéréo **mda Image** et matrice mid-side
- simulateur de haut-parleur rotatif **mda Leslie**
- **mda RingMod** modulateur en anneau simple
- **Panner** automatique **mda RoundPan 3D**
- simulateur stéréo à retard Haas **stéréo** et filtrage par peigne **mda**
- **amplificateur de sous-basse multimode SubdaMD**
- **mda ThruZero** thru-zero flanger
- **mda Transient** transitoire shaper
- oscillateur / égaliseur de suivi de hauteur **mda Tracker**
- vocodeur **mda Vocoder 8/16** bandes

Réverbération et ambiance

- **WaterVerb** (intégré) produit un son tourbillonnant «sous-marin»
- **Réverbération HallVerb** (intégrée) de base avec bouton Freeze
- **Réverbération Hall** haute qualité **EmVerb** (intégrée) avec premières réflexions
- **Réverbération Hall ZenVerb** (intégrée) de haute qualité avec synchronisation indépendante des basses et hautes fréquences
- **mda Ambience** room-ambiance
- [KlangFalter](#) est une formidable réverbération à convolution open source du développeur Uli Haberhauer.

Visite guidée de la vue des couches

Vous passerez la plupart de votre temps dans la *vue de la pile de couches* d'Unify, que vous pouvez toujours utiliser en utilisant l'une des deux icônes à l'extrémité la plus à droite de la bande d'icônes:



Défilement vs vue accordéon

- L'icône à gauche vous montre la *vue de défilement*, où toutes les couches (sauf éventuellement les couches MIDI) seront affichées en taille réelle, et si elles ne sont pas toutes visibles, une barre de défilement verte apparaîtra sur le côté droit.
 - Vous pouvez faire défiler vers le haut et vers le bas en faisant glisser la barre de défilement verte elle-même, OU
 - Vous pouvez utiliser la molette de défilement de votre souris (ou boule, ou surface tactile, etc.) chaque fois que le pointeur de la souris se trouve sur la pile de couches.
- L'icône à droite vous montre la *vue en accordéon*, où vous verrez TOUS les couches de la pile, même s'ils doivent être écrasés verticalement pour s'adapter.
- **Depuis Unify v1.1.x, la vue Accordéon est la vue par défaut**

Les paires de captures d'écran suivantes montrent comment le même patch d'usine (*BPM SPLIT - And So It Begins!*) Apparaît dans les vues de défilement (à gauche) et d'accordéon (à droite):



Notez que vous pouvez également **redimensionner la fenêtre Unify** pour voir plus (ou moins) de couches.

Affichage / masquage des couches MIDI

Parce que vous n'avez souvent pas besoin de voir les détails des couches MIDI une fois qu'elles sont entièrement configurées, Unify offre la possibilité de les «afficher» ou de les «masquer». Lorsque vous cliquez sur le **bouton Layer** juste en dessous du logo Unify (dans la partie en-tête de l'interface graphique), vous verrez l'élément *afficher / masquer les couches MIDI* en bas du menu.

Couches d'instruments

Les couches d'instruments sont le type le plus important, et aussi le plus complexe, car ils contiennent des éléments que les autres couches ne contiennent pas. Une fois que vous aurez compris la structure des couches d'instruments, vous comprendrez également les autres.

Chaque couche Instrument est divisée en six régions rectangulaires, comme indiqué :



1. La **barre de titre** contient un *préfixe de titre* («par exemple INST 1») et peut également contenir un *titre de couche* que vous spécifiez vous-même.
 - Double-cliquez sur le titre de la couche pour le transformer en éditeur pour le titre. Appuyez sur Entrée / Retour sur votre clavier lorsque vous avez terminé l'édition.
2. La zone des **contrôles MIDI** contient un groupe dense de contrôles liés au MIDI, décrits en détail ci-dessous.
3. La **zone d'effets MIDI** peut contenir une chaîne de zéro ou plusieurs effets d'insertion MIDI. C'est fondamentalement la même chose qu'une couche MIDI (comme décrit ci-dessous), mais pour cette couche Instrument uniquement.
4. La zone **Instrument** contient le nom du plug-in d'instrument pour la couche.
 - Double-cliquez sur le nom pour ouvrir la fenêtre GUI du plug-in
5. La zone **Effets audio** contient le nom de tous les plug-ins d'effets audio utilisés sur le couche, ainsi que certains contrôles associés, décrits en détail ci-dessous.
6. La zone des **commandes de mixage** contient plusieurs commandes liées à la façon dont la sortie de ce couche est mélangée dans Unify, décrite en détail ci-dessous.

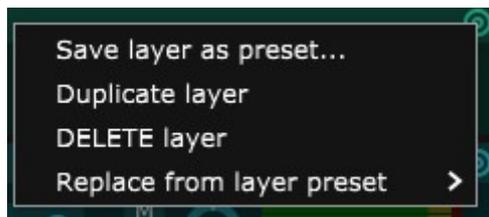
Boutons Ops (opérations)

Chaque fois que vous voyez une icône composée de deux cercles concentriques dans Unify, cela s'appelle un «bouton ops» ou «bouton opérations», et en cliquant dessus, un «menu ops (opérations)» s'ouvrira. L'étendue des opérations (éléments fonctionnels) du menu ops correspond toujours à l'emplacement du bouton ops dans la mise en page.

Par exemple, à l'extrême droite de la barre de titre se trouve le **bouton des opérations de couche** . Son emplacement dans la barre de titre du couche est une indication graphique pour indiquer que les opérations fournies par son menu associé sont liées à la couche entière. De même, la **boîte à instruments** comporte un **bouton** d'opération d'instrument pour les opérations sur ce plug-in d'instrument, et comme vous pouvez le voir, un bouton d'opération similaire existe pour chaque plug-in d'effet audio.

Bouton Layer ops et Layer presets

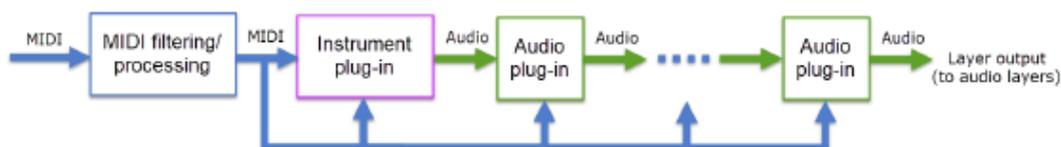
Le menu des opérations de couche pour une couche Instrument ressemble à ceci :



- L'option «Enregistrer le couche en tant que préréglage...» vous permet de définir un nouveau **préréglage de couche** qui enregistre tout l'état du couche, y compris l'état de tous ses plug-ins, les paramètres de mixage, etc.
- «Dupliquer la couche» crée une nouvelle couche avec l'état identique (sans avoir à enregistrer un préréglage de couche)
- "Supprimer la couche" supprime la couche
 - REMARQUE la suppression est immédiate; il n'y a pas de "êtes-vous sûr?"
 - Option-clic (Alt-clic sur Windows) sur le **bouton des opérations de couche** est un raccourci, supprimant immédiatement le couche
- «Remplacer à partir d'une couche prédéfini...» vous permet de remplacer tout l'état de la couche en fonction d'une couche prédéfinie que vous avez créée précédemment.
 - REMARQUE les paramètres de mixage (panoramique et niveau) ne sont PAS mis à jour lors du remplacement à partir d'une couche prédéfinie

Flux de signaux dans les couches d'instruments

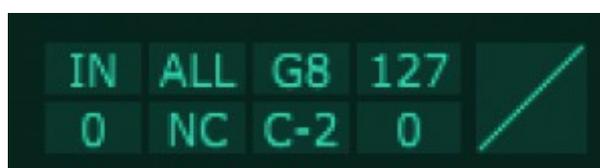
La disposition horizontale des sections MIDI, Instrument, Effets audio et Commandes de mixage reflète le flux du signal dans chaque couche, le MIDI entrant à gauche et le son sortant à droite.



- Le flux MIDI entrant est filtré / modifié en fonction des commandes MIDI, puis via la chaîne d'effets MIDI (le cas échéant) puis transmis à TOUS les plug-ins.
- Le plug-in de l'instrument répond aux messages MIDI en générant une sortie audio, qui est transmise à la chaîne d'effets audio
- Tous les plug-ins sont connectés en guirlande: la sortie du plug-in d'instrument alimente l'entrée du premier effet audio, dont la sortie alimente le second, et ainsi de suite.
- La sortie du dernier plug-in de la chaîne (qui serait la sortie de l'instrument si aucun effet audio n'est utilisé) est la sortie de la couche entière, qui est mélangée aux couches audio (voir ci-dessous) selon les paramètres de les commandes de mixage.

Voir [le flux de signal](#) pour un diagramme et une discussion du flux de signal global dans Unify.

Contrôles MIDI

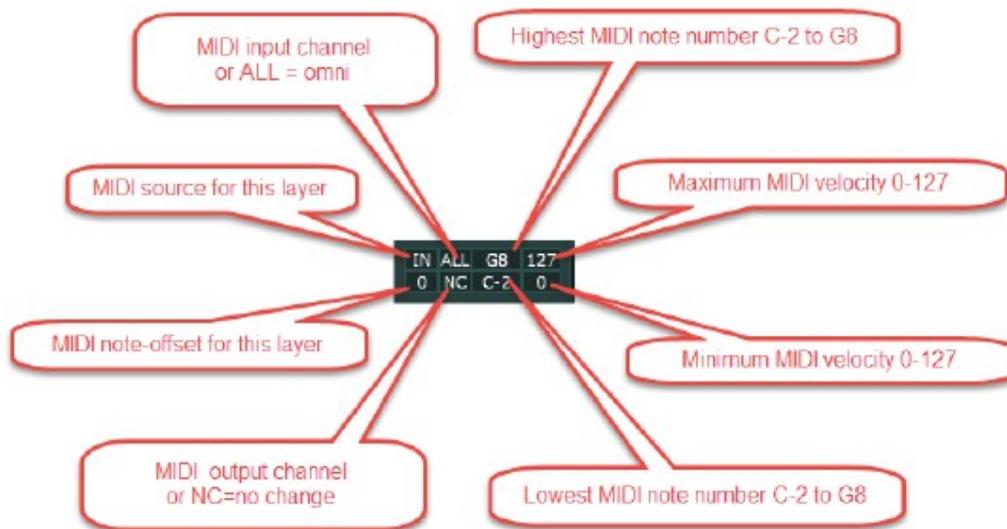


Le flux de données MIDI entrant dans chaque couche d'instruments est soumis à trois types d'opérations, toutes définies à l'aide du groupe de commandes liées au MIDI sur le côté gauche de la couche (voir schéma ci-dessous):

1. **Sélection de flux** : vous pouvez sélectionner si le MIDI entrant provient directement de l'entrée MIDI principale d'Unify ou de la sortie de l'une des couches MIDI du patch.
 - Contrôle de *source MIDI*
2. **Filtrage** : vous pouvez choisir de filtrer les événements de note MIDI en fonction de la *hauteur* , de la *vitesse* ou des deux.
 - *Canal d'entrée MIDI* et les quatre *numéros de note MIDI* et *vitesse min / max* contrôles
3. **Traitement** : les événements MIDI peuvent être modifiés avant d'être envoyés aux plug-ins.
 - *Canal de sortie MIDI* et commandes de *décalage de note MIDI*
 - *Graphique de réponse à la vitesse* à droite

Voir [Comment Unify traite le MIDI](#) pour plus de détails.

Les huit commandes MIDI suivantes sont toujours visibles:



De plus, deux autres éléments peuvent être visibles dans la zone vierge juste à gauche du groupe principal de huit commandes MIDI:

1. **Voyant d'activité MIDI** : un point vert clignote pour indiquer que des événements MIDI arrivent dans la couche à partir du flux MIDI actuellement sélectionné.
2. **Bouton Latch** : lorsque le flux MIDI sélectionné est le flux d'entrée MIDI principal d'Unify, vous pouvez éventuellement choisir les modes de **verrouillage mono** ou **poly** (décrits ci-dessous). Lorsque l'un des modes de verrouillage est sélectionné, un neuvième bouton rectangulaire apparaît à gauche de la zone de **décalage de note MIDI** , sur lequel vous pouvez cliquer pour activer / désactiver le verrouillage.

Tous les contrôles en forme de rectangle peuvent être contrôlés avec le bouton *gauche* ou *droit de la souris* (utilisez Ctrl + gauche sur un Mac avec une souris à bouton unique):

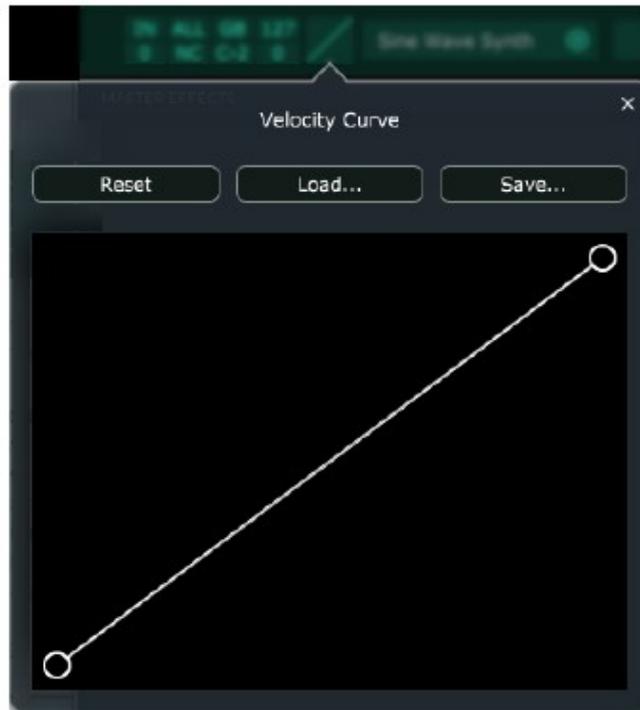
- Les cinq contrôles qui affichent une *valeur numérique* ou un *nom de note* :
 - peut être ajusté par un *clic gauche* suivi d'un *glissement* , OU
 - *clic droit* pour faire apparaître une petite *fenêtre d'édition* où vous pouvez utiliser votre souris et votre clavier pour éditer
 - Les fenêtres contextuelles de numéro de note MIDI sont spéciales, car vous pouvez

également *appuyer sur une touche MIDI* pour définir la valeur

- Pour les trois autres contrôles, les *clics gauche* et *droit font* apparaître un *menu* de choix disponibles
- Le neuvième *bouton de verrouillage* qui apparaît dans les modes d'entrée verrouillés est un simple interrupteur marche / arrêt

Éditeur de courbe de vitesse

Cliquer sur le **contrôle MIDI Velocity Graph** sur le côté droit du cluster de contrôles MIDI fait apparaître une *fenêtre d'éditeur de courbes* comme celle-ci:



Le graphique lui-même représente *les* valeurs de vitesse de note MIDI *entrantes* le long de l'axe horizontal, avec les vitesses les plus faibles à gauche et les vitesses les plus élevées à droite. L'axe vertical représente les valeurs de vitesse *sortantes* (traitées), les plus basses en bas et les plus hautes en haut. La courbe de vitesse par défaut est une ligne droite - ce que l'on appelle le «mappage d'identité» où chaque valeur de vitesse entrante est mappée à la valeur identique (aucun changement).

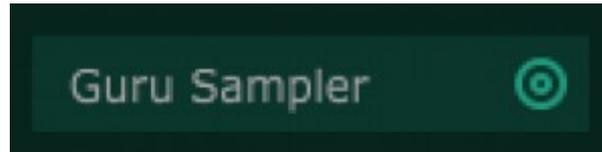
- Le **bouton Réinitialiser** ramène la forme de la courbe à la courbe «d'identité» en ligne droite, comme indiqué
- Le **bouton Charger...** vous permet de charger un préréglage de forme de courbe précédemment enregistré (fichier XML)
- Le **bouton Enregistrer...** vous permet d'enregistrer la forme actuelle en tant que nouveau préréglage de forme de courbe

Dans le contrôle graphique lui-même, vous pouvez:

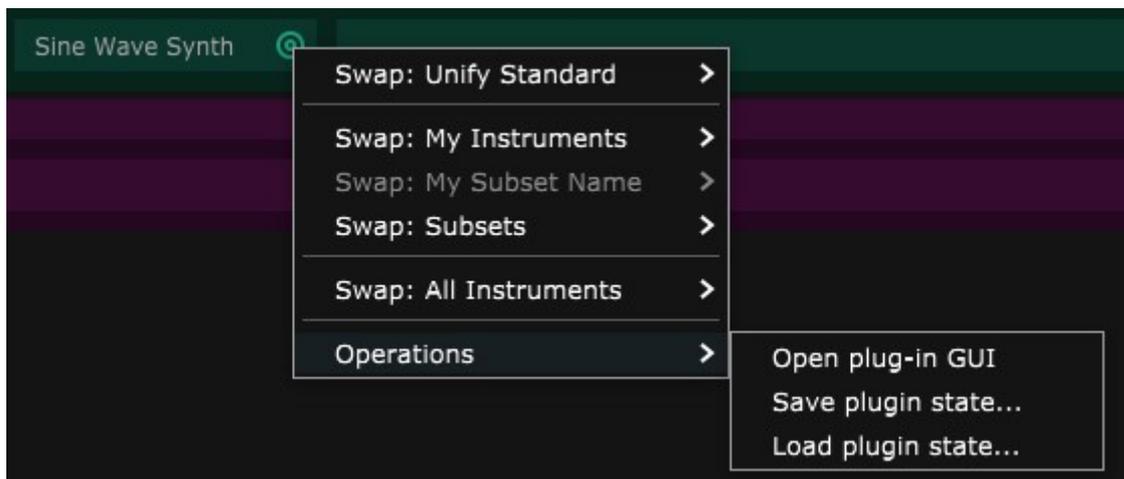
- Cliquez et faites glisser les *points d'extrémité* (cercles) de haut en bas
- Cliquez n'importe où *entre les* extrémités et faites glisser vers le haut / bas pour modifier la courbure de ce segment de la courbe
- Double-cliquez n'importe où *entre les* points d'extrémité pour *créer un nouveau point de partage*, divisant le segment en deux
- Cliquez une fois directement *sur un point de partage* et faites-le glisser pour le déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.
- Double-cliquez directement *sur un point de partage* pour le *supprimer*, réunissant deux segments en un seul

Pour les courbes de vitesse, vous aurez rarement besoin de créer des points de partage. Vous n'aurez généralement besoin que d'ajuster la courbure (*légèrement* - un petit changement va très loin). Faire glisser vers le haut pour créer une courbe *convexe* rendra le couche *plus réactif à la vitesse* et peut être utile lorsque vous travaillez avec un contrôleur MIDI à touches pondérées. Faire glisser vers le bas pour créer une courbe *concave* rendra le couche *moins réactif à la vitesse* et peut être utile lorsque vous jouez sur un clavier d'action de synthé très léger.

Boîte à instruments



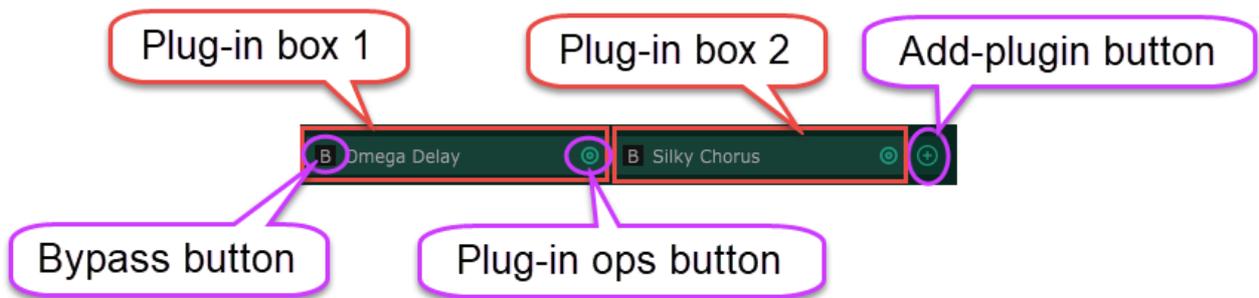
La boîte à instruments est simple. Le nom du plug-in actuel de l'instrument s'affiche et vous pouvez double-cliquer dessus pour ouvrir la propre fenêtre GUI de ce plug-in . À l'extrémité droite se trouve le *bouton des opérations de l' instrument* (icône), sur lequel vous pouvez cliquer pour faire apparaître le *menu des opérations de l' instrument* :



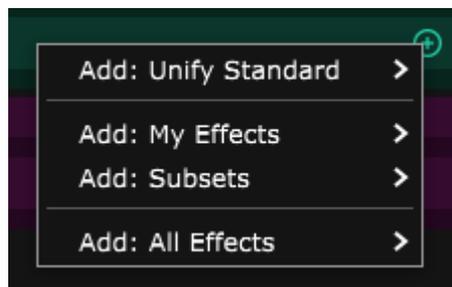
Le menu instrument-ops comporte plusieurs sous-menus et est divisé en quatre sections:

1. En haut se trouve le sous-menu «Swap: Unify Standard», qui vous permet de remplacer le plug-in actuel par l'un des plug-ins intégrés ou groupés d'Unify.
2. Au milieu, un certain nombre d'éléments de sous-menu «Swap» peuvent apparaître, en fonction des sous [ensembles de plug-ins](#) que vous avez définis.
3. Le sous-menu «Swap: All Instruments» est généré automatiquement, pour garantir que TOUS les plug-ins connus (voir [Analyse et utilisation de vos propres plug-ins](#)) sont répertoriés, classés hiérarchiquement par nom de fabricant
4. En bas, le sous-menu «Opérations» fournit une alternative en un seul clic pour ouvrir l' interface graphique du plug-in , ainsi que des options pour enregistrer et charger l'état actuel du plug-in en tant que pré-réglage XML.

Boîte d'effets audio



La boîte d'effets audio sur chaque couche d'instruments est initialement vide, à l'exception du bouton d'ajout de *plug-in* sur le côté droit, qui fait apparaître un menu très similaire aux éléments «Swap» du menu instrument-ops:

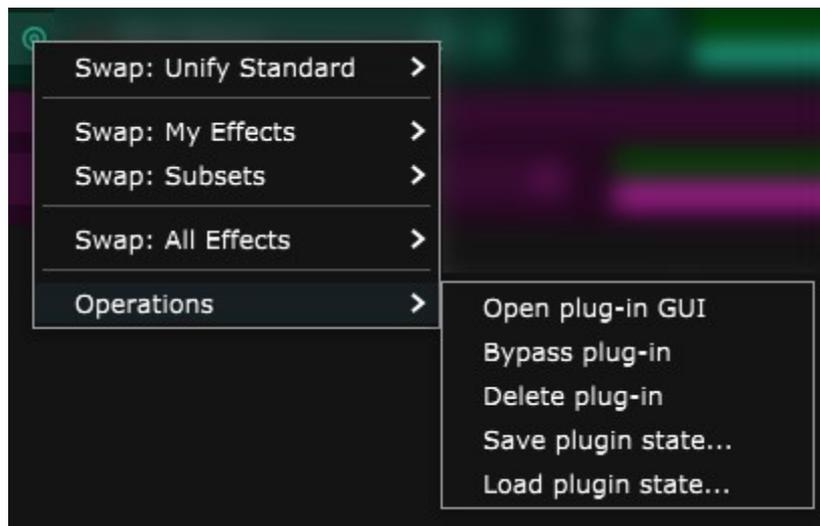


Comme pour les menus «Swap», celui-ci est divisé en trois sections:

1. Ajouter: Unify Standard, pour les plug-ins intégrés et groupés
2. Ajouter en fonction des sous ensembles de plug-ins
3. Ajouter: Tous les effets, pour une liste hiérarchique de tous les plug-ins qu'Unify connaît sur votre système

Lorsque vous ajoutez un plug-in d'effet audio à l'aide de ce menu, une nouvelle **boîte de plug-in** sera ajoutée sur le côté droit, indiquant qu'elle suit les précédentes de la chaîne de traitement audio. Chaque boîtier de plug-in est presque exactement comme le boîtier d'instruments décrit ci-dessus, y compris la présence d'un *bouton ops* pour les opérations spécifiques à ce plug-in, mais il comporte également un **bouton de contournement** sur la gauche, que vous pouvez utiliser pour basculer si le plug-in est actif dans la chaîne de traitement (cas normal) ou s'il est *contourné* .

Le *menu ops effet* offre également des options légèrement différentes, y compris les fonctions de *contournement* et de *suppression* :

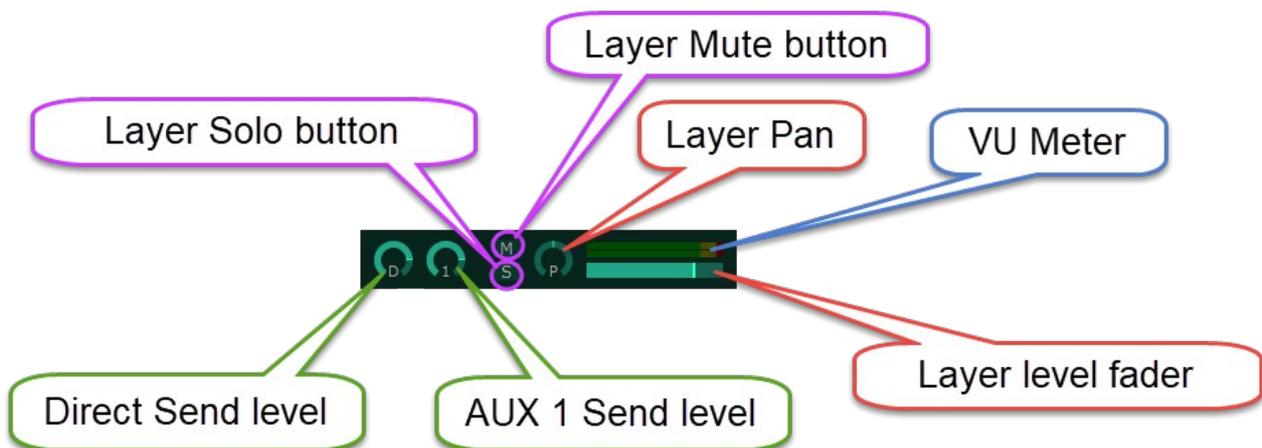


Enfin, notez que vous pouvez *faire glisser les cases d'effets individuelles* pour *modifier l'ordre de la chaîne d'effets*. Des marqueurs rouges apparaîtront pendant que vous faites glisser, indiquant où l'effet sera déplacé lorsque vous relâcherez:



Commandes de mixage

Le cluster de *commandes de mixage* sur le côté droit de chaque couche d'instruments dispose d'un tableau dense de commandes:



Les commandes de **niveau Direct** et **AUX Send** n'apparaissent que si le patch a au moins une couche AUX. Ceux-ci vous permettent de contrôler la quantité de sortie de la couche envoyée *directement au couche Master Effects* et la quantité envoyée à chaque couche AUX individuelle (numéroté). Notez que ce sont des niveaux de «post-fader», c'est-à-dire qu'ils sont affectés par les réglages du **fader de niveau de la couche** principale (et aussi du contrôle de panoramique).

Les boutons **Layer Mute** et **Layer Solo** sont simples et fonctionnent comme dans n'importe quel DAW:

- utilisez la souris pour activer / désactiver la mise en sourdine et la mise en solo
- vous pouvez mettre en Solo plus d'une couche à la fois
- *cliquez avec le bouton droit* (ou Ctrl + clic) sur un bouton Solo pour isoler cette couche seule (tous les autres seront supprimés)

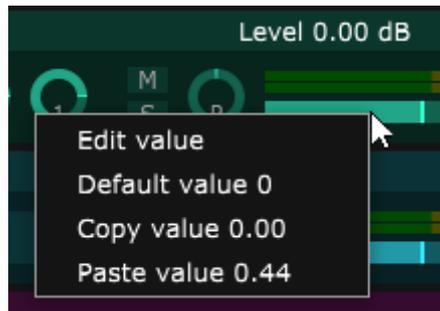
Le contrôle **Layer Pan** et le **fader de niveau Layer** sont également simples et similaires à ceux des DAW, tout comme les *VU-mètres* au-dessus du fader.

- La moitié supérieure du VU-mètre est destinée au canal gauche; la moitié inférieure est pour la droite
- La plage du VU-mètre est de -60 dB à 0 dB; La plage de -10 dB à -3 dB est jaune, de -3 dB à 0 dB est rouge
- Les signaux supérieurs à 0 dB seront *presque certainement déformés* - gardez-les hors de la plage rouge

Caractéristiques communes aux commandes de niveau, de panoramique et de fader

Tous les faders, boutons et commandes de type bouton dans Unify ont certaines caractéristiques communes:

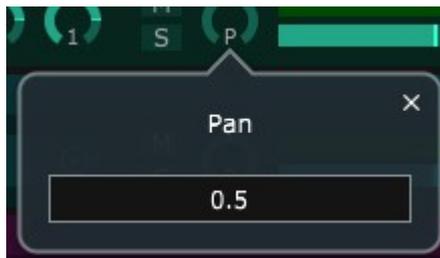
- En faisant glisser le pointeur de la souris sur le contrôle, sa valeur exacte est généralement affichée à proximité
- Ajustez la valeur en cliquant et en faisant glisser: vers le bas / vers la gauche pour réduire, vers le haut / vers la droite pour augmenter
- Double-cliquez sur réinitialise la valeur à la valeur par défaut du contrôle
- Cliquez avec le bouton droit pour faire apparaître un *menu d'édition de valeur* :



•

- "Modifier la valeur" fait apparaître une petite fenêtre où vous pouvez taper une valeur numérique (voir ci-dessous)
- «Valeur par défaut» restaure la valeur par défaut du contrôle (identique à un double-clic)
- "Copier la valeur" copie la valeur numérique dans le presse-papiers
- "Coller la valeur" colle la valeur précédemment enregistrée dans le presse-papiers
- Remarque: les valeurs modifiées / collées sont automatiquement limitées à la plage valide pour le contrôle

Éditeurs de valeur pop-up



Dans toutes les fenêtres contextuelles «Modifier la valeur»:

- vous devez cliquer sur la valeur avec la souris avant de commencer à taper
- appuyez sur la touche Entrée / Retour du clavier pour enregistrer la valeur modifiée, OU
- cliquez sur le petit «X» dans le coin supérieur droit (ou cliquez simplement n'importe où en dehors de la zone) pour fermer la zone d'édition sans modifier la valeur.

Création de votre premier patch (Tutoriel)

Sur cette page, nous allons étudier un exemple simple de création et d'enregistrement d'un patch de piano et synthé de base. Étant donné que certains d'entre vous liront ceci lorsque vous ne connaissez pas encore Unify, cette page adoptera une approche *didactique* pas à pas, contrairement aux autres pages de manuel, qui sont plus *encyclopédiques*.

Vous travaillerez presque entièrement dans la [vue de la pile](#) de [couches](#) d'Unify. Vous n'avez pas besoin de cliquer sur ce lien pour l'instant; cette page est conçue comme un tutoriel pour débutant, nous allons donc vous guider à travers chaque étape, sans entrer dans trop de détails.

Commencer à partir d'un patch INIT

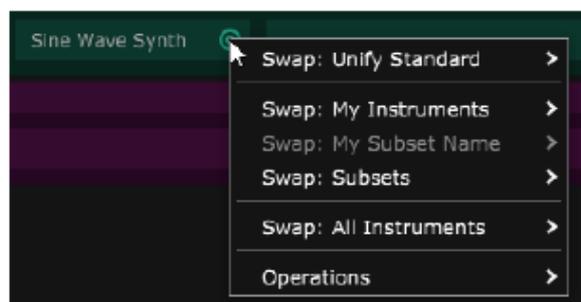
Pour commencer à créer un nouveau patch «à partir de zéro», cliquez sur le bouton «init» sur le côté droit de l'en-tête, juste sous le bouton «parcourir». Vous verrez alors la pile de couches la plus simple possible dans Unify, avec juste une seule *couche d'instruments* et une *couche d'effets Master* vide. Étant donné qu'une couche d'instrument doit toujours avoir un plug-in d'instrument chargé, le [synthétiseur à onde sinusoïdale](#) intégré est utilisé et il n'y a aucun effet.



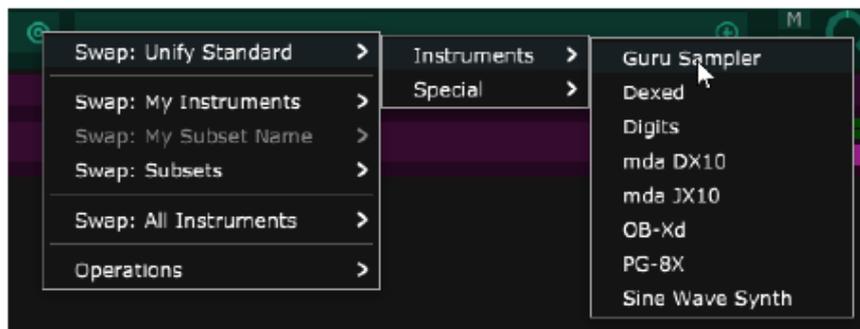
Jouez quelques notes sur votre clavier MIDI pour vous assurer que Unify fonctionne correctement. Si vous n'entendez aucun son, revenez en arrière et vérifiez que vous avez correctement [configuré vos paramètres MIDI et audio](#).

Créer la couche piano

Cliquez sur le *bouton ops* (icône de deux cercles concentriques) à droite des mots *Sine Wave Synth* pour faire apparaître le *menu ops (operations) de l'instrument* :



Faites glisser le pointeur de la souris vers la droite, sur l'élément «Swap: Unify Standard», jusqu'à ce que le menu de deuxième niveau s'ouvre («Instruments» et «Special»). Continuez à parcourir les «Instruments» jusqu'à ce que le menu de troisième niveau s'ouvre, puis cliquez sur le premier élément «Guru Sampler»:



Le nom du plug-in passera de "Sine Wave Synth" à "Guru Sampler", et la fenêtre [Guru Sampler](#) GUI s'ouvrira. Ne vous inquiétez pas des détails à ce stade; recherchez simplement la rangée de trois menus contextuels à environ un tiers de la hauteur. Cliquez sur le menu du milieu pour sélectionner «Clavier», puis sélectionnez «HR Pop Piano f» dans le menu de droite, comme illustré ci-dessous:



Jouez quelques notes sur votre clavier MIDI, pour vous assurer que vous entendez des sons de piano, avant de continuer.

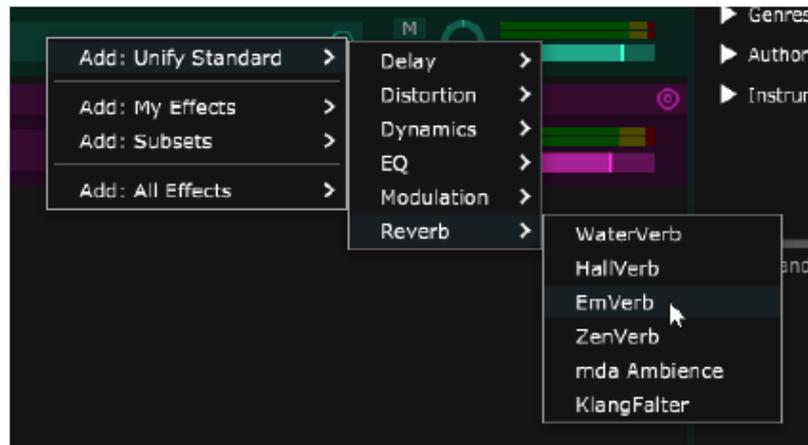
Fermez la fenêtre de l'interface graphique de *Guru Sampler* en cliquant sur le petit «X» rouge dans la barre de titre. REMARQUE: le «X» sera à *droite* sur un système Windows (comme illustré ci-dessus), mais à *gauche* sur un Mac.

Ajouter un effet audio

Cliquez sur le **bouton d'ajout** (signe plus dans un cercle) à l'extrémité droite de la **boîte d'effets** comme indiqué ci-dessous:



Dans le menu qui apparaît, suivez "Unify Standard" par "Reverb" jusqu'à "EmVerb" et cliquez dessus:



Vous venez d'ajouter une instance du plug-in *EmVerb* à la sortie de *Guru Sampler*. Dans l'interface graphique *EmVerb* qui apparaît alors, ajustez les boutons approximativement comme suit:



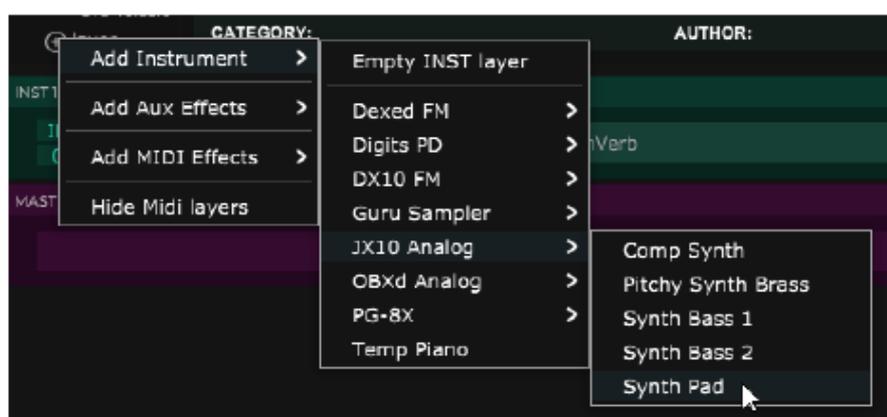
Fermez la fenêtre de l'interface graphique *EmVerb* en cliquant sur le petit «X» rouge dans la barre de titre.

Ajouter la couche synthé

Localisez le **bouton Ajouter un calque** juste en dessous du logo Unify dans le coin supérieur gauche de l'interface graphique Unify.



Cliquez dessus pour ouvrir le *menu d'ajout de couche*, qui est un autre système de sous-menus en cascade, mais celui-ci vous permet de sélectionner des *préréglages de couche* entièrement configurés. Suivez «Ajouter un instrument»> «JX10 analogique»> «Synth Pad» pour ajouter une nouvelle couche d'instruments à l'aide d'une instance du synthétiseur *mda JX10* :



La fenêtre GUI pour *mda JX10* s'ouvrira, mais à ce stade, nous n'avons pas besoin de faire de changements, alors fermez-la à nouveau.

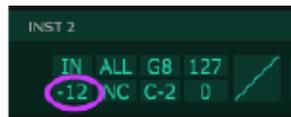
Jouez quelques notes sur votre clavier MIDI pour confirmer que vous entendez des sons de piano et de synthé superposés.

Réglage de l'équilibre des couches et des octaves

Vous voudrez probablement apporter au moins deux autres modifications. Tout d'abord, la couche de synthé sera trop forte, donc réduisez le **fader de niveau de couche** à environ -9 dB.



Deuxièmement, le preset de couche a été créé avec un décalage de hauteur MIDI de -12 demi-tons, de sorte que la couche synthé sonne une octave plus bas que la couche piano. Pour changer cela, localisez le **contrôle de décalage de note MIDI** dans le coin inférieur gauche du *cluster de contrôles MIDI* pour la couche 2, où il est dit «-12»:



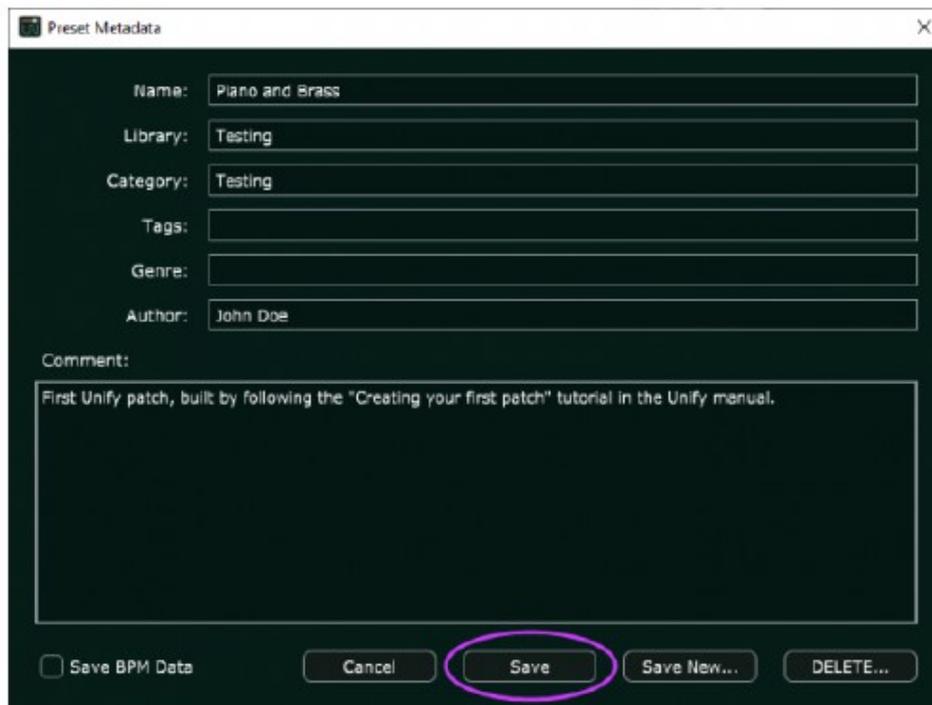
Passez le pointeur de votre souris sur le contrôle, appuyez sur le bouton de la souris, *faites glisser vers le haut* (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) jusqu'à ce que la valeur indique «0», puis relâchez. Jouez maintenant quelques notes pour vérifier que les deux couches sonnent maintenant dans la même octave.

Enregistrez votre nouveau patch

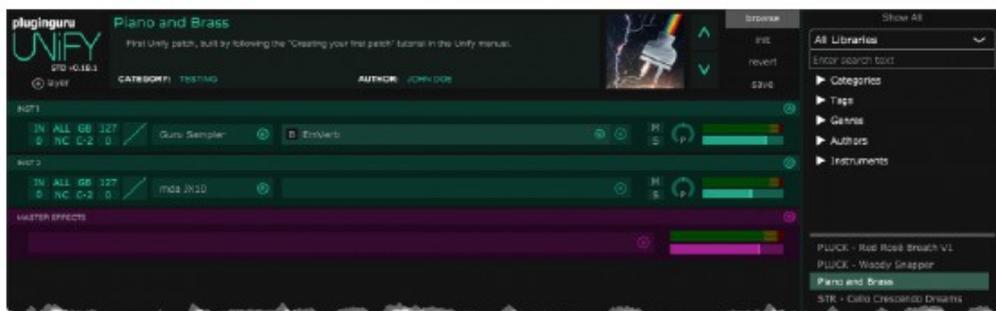
À ce stade, vous devez ENREGISTRER votre nouveau patch. Localisez et cliquez sur le **bouton Enregistrer** dans le coin supérieur droit de l' interface graphique Unify :



Cela ouvrira la **boîte de dialogue d'enregistrement des correctifs** , qui se compose de plusieurs zones d'édition de texte individuelles. Modifiez les éléments comme indiqué ci-dessous, puis cliquez sur le bouton «Enregistrer».



Lorsque vous cliquez sur le bouton «Enregistrer», une boîte de dialogue d'enregistrement de fichier standard s'affiche, qui sera différente pour Mac et PC, mais qui devrait vous être familière. Notez



que, comme vous avez entré «Testing» comme nom de bibliothèque, Unify a déjà créé un nouveau dossier appelé «Testing» et un sous-dossier appelé «Patches» à l'intérieur, et est prêt à y enregistrer votre nouveau fichier de patch. De plus, le champ du *nom de fichier* a déjà été rempli pour vous, en fonction du nom que vous avez donné au patch (par exemple «Piano and Brass.unify»). Cliquez sur le bouton «Enregistrer» dans la boîte de dialogue d'enregistrement de fichier pour confirmer. La boîte de dialogue d'enregistrement de fichier se fermera et vous devriez voir les informations que vous avez entrées dans la «zone de métadonnées du correctif» en haut de l'interface graphique Unify, ET le nom de votre correctif ajouté (par ordre alphabétique) à la **liste des correctifs** dans la barre latérale:

Toutes nos félicitations. Vous venez de faire votre premier patch dans Unify!

Apportez quelques modifications supplémentaires

Maintenant que vous avez enregistré votre patch, vous pouvez apporter toutes sortes de modifications supplémentaires. Si vous êtes satisfait de vos modifications, enregistrez à nouveau le correctif. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur le bouton **Revenir** juste au-dessus du bouton **Enregistrer** pour recharger la dernière version enregistrée.

Les modifications que vous pourriez souhaiter apporter à ce stade sont les suivantes:

- Double-cliquez sur chaque titre de calque pour ajouter vos propres descriptions
 - N'oubliez pas d'appuyer sur Entrée / Retour sur votre clavier pour confirmer
- Ajoutez des instances d' *Omega Delay* et *Silky Chorus* sur la couche 2
- Utilisez le **bouton des opérations de calque** à l'extrémité droite du calque Master Effects, choisissez «Remplacer du préréglage du calque»> «Unifier les préréglages du maître»> «MASTER Optimizer JL» pour placer la chaîne d'effets de mastering prédéfinie de John Lehmkuhl sur la sortie combinée. .

Lorsque vous appuyez sur le bouton **Enregistrer** pour enregistrer le patch, puis sur le bouton «Enregistrer» au bas de la boîte de dialogue «métadonnées prédéfinies», le fichier prédéfini précédent sera immédiatement écrasé. Si vous souhaitez enregistrer un nouveau fichier, **modifiez le nom du correctif**, puis enregistrez. (Vous pouvez également cliquer sur «Enregistrer sous» et modifier uniquement le nom du fichier, mais cela sera source de confusion, car vous vous retrouveriez alors avec deux correctifs portant le même nom dans la liste des correctifs.)

Utilisez une macro pour ajuster l'équilibre des calques

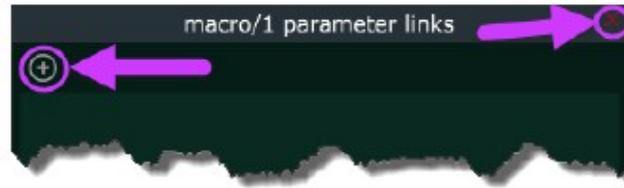
Les *vrais* fans de *PlugInGuru* savent que Skippy ne fait jamais de patch sans s'assurer qu'au moins *quelque chose* se passe lorsque vous utilisez la molette de modulation, alors faisons-le maintenant.

Cliquez sur l' **icône de bouton** en bas à gauche dans la bande d'icônes pour ouvrir la [vue des boutons de macro](#) dans le pied de page:

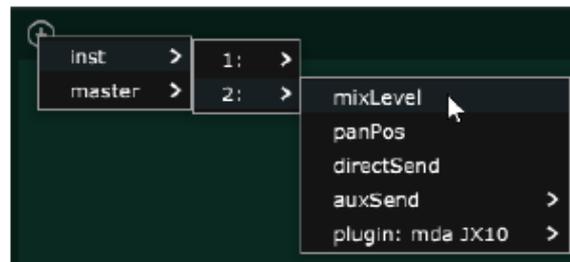


Si le premier bouton de gauche ne dit pas «CC1» au milieu, cliquez sur le **bouton ops** juste au-dessus et à droite du bouton, et choisissez «Assign CC»> «CC1 Modulation Wheel (grossier)».

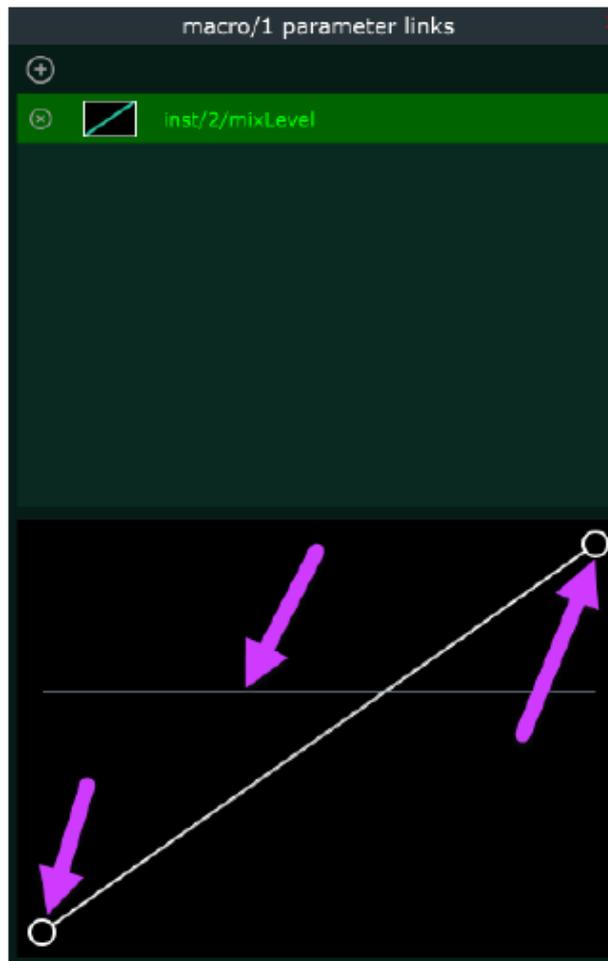
Nous connecterons le paramètre de *niveau-fader* de la *couche 2* à la molette de modulation. Cliquez sur le bouton ops du premier bouton, puis choisissez «Paramètres liés...» pour ouvrir la fenêtre de l'**éditeur de paramètres liés**. Lorsque cela apparaît pour la première fois, il sera vide, à l'exception du titre, comme indiqué:



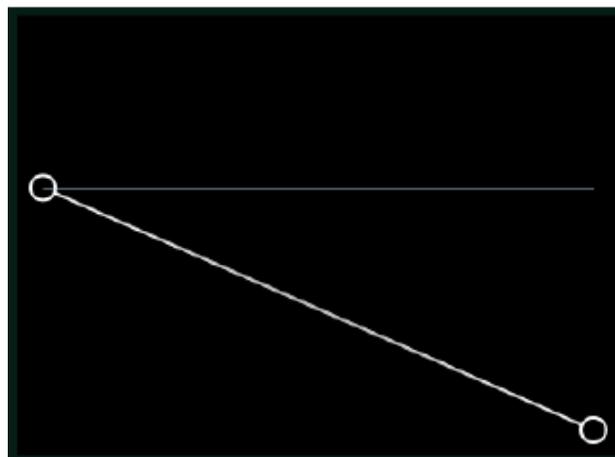
Notez le petit «X» rouge dans la barre de titre (à *gauche* sur Mac, à *droite* sur PC); vous allez l'utiliser pour fermer la fenêtre dans un instant. Cliquez sur le **bouton Ajouter un paramètre** (petit signe plus dans un cercle) pour ouvrir la cascade habituelle de menus et choisissez «inst»> «2:»> «mixLevel».



L'avis devrait changer comme suit. Dans la section de l'**éditeur de courbe de réponse** en bas, notez les deux *extrémités* circulaires et la *ligne bleue horizontale*.



La ligne bleue représente le réglage actuel du paramètre *mixLevel* Layer-2 . Nous aimerions que le patch commence avec la couche 2 à ce niveau, et se fane vers le bas lorsque la molette de modulation est levée. Faites glisser les deux points d'extrémité de sorte que le premier s'aligne sur la ligne bleue et que le second soit tout en bas, comme ceci:



Fermez la fenêtre des paramètres liés en cliquant sur le «X» rouge dans la barre de titre et essayez de jouer avec la molette de modulation de votre contrôleur MIDI tout en jouant quelques notes. Lorsque vous montez la molette de modulation, vous devriez entendre la couche de synthé s'estomper jusqu'à ce que vous n'entendiez finalement que du piano.

Rapide - **enregistrez à nouveau ce patch** - et n'oubliez pas d'ajouter une note à la description, par

exemple «MW: fade out synth». Félicitations encore une fois - vous avez créé un correctif PlugInGuru approprié, avec prise en charge de la molette de modulation!

Apprendre plus

À ce stade, vous devriez commencer à avoir la sensation de l' interface graphique Unify , suffisamment pour que vous n'ayez plus besoin de tenir la main. Les autres pages de ce manuel seront donc moins «tutorielles» et plus «encyclopédiques».

- Voir [Recettes de patch de base](#) pour des guides sur la création de couches et de séparations très courantes
- Voir [Visite guidée de la vue de la couche de couches](#) pour un guide complet de la vue de la couche de couches
- Voir [Utilisation des boutons de macro](#) pour plus de détails sur l'utilisation des boutons de macro et des CC MIDI

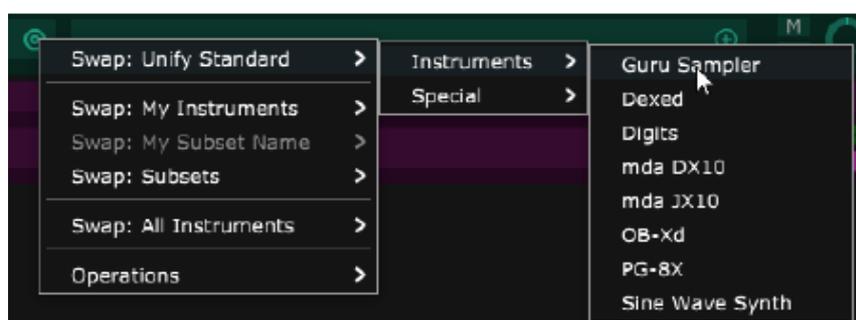
Recettes de patch de base

Cette page fournit des guides très brefs sur la configuration des structures de correctifs courantes dans Unify.

Plusieurs couches et octaves

Pour **superposer plusieurs sons**, créez simplement un nouveau calque Instrument pour chaque son. Par défaut, le MIDI entrant est routé vers toutes les couches d'instruments en parallèle, de sorte que toutes les couches sonnent ensemble pendant que vous jouez.

La façon la plus rapide d'ajouter des couches d'instruments consiste à utiliser les *préréglages de couches d'instruments prédéfinis* disponibles en cliquant sur le bouton **Ajouter une couche** juste en dessous du logo Unify:



Nous vous suggérons d'essayer tous ces préréglages de calques prédéfinis pour vous familiariser avec ce qui est disponible. Avec le temps, vous souhaitez peut-être créer vos propres préréglages de calque: utilisez le **bouton Opérations de calque** à l'extrême droite de la barre de titre du calque.

Pour **modifier l'octave d'un calque**, cliquez sur le contrôle de **décalage de hauteur MIDI** du calque dans le coin inférieur gauche du groupe de **contrôles MIDI** et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier le nombre affiché.



- 12 demi-tons soit une octave UP
- -12 demi-tons est une octave BAS

Vous pouvez trouver plus rapide de *cliquer avec le bouton droit* (ou Ctrl + clic) sur le contrôle de décalage de hauteur MIDI, pour révéler une boîte d'édition contextuelle, où vous pouvez simplement taper la valeur souhaitée.

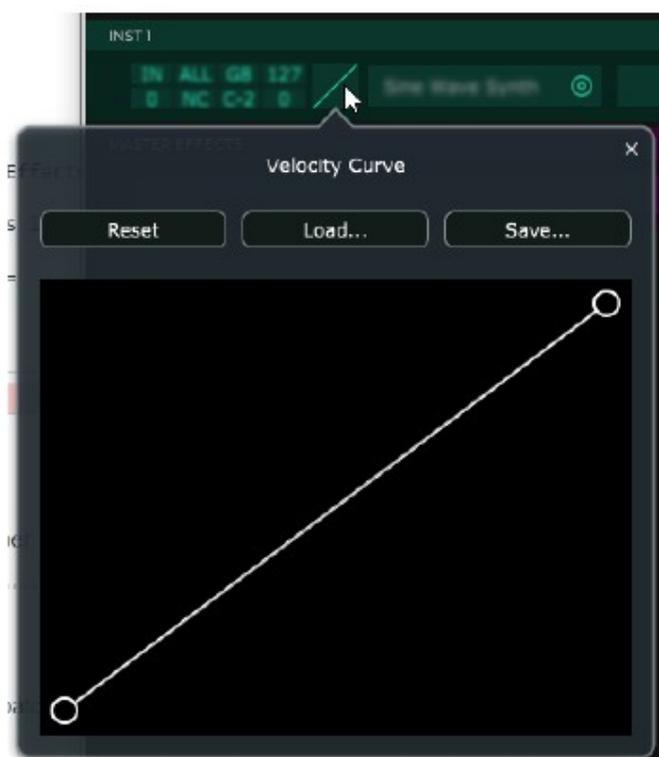
- Vous **DEVEZ** cliquer une fois sur la valeur affichée avant de pouvoir taper

- Appuyez sur la touche Entrée / Retour de votre clavier lorsque vous avez terminé.



Réglage de la réponse à la vitesse

Pour ajuster la façon dont un calque répond aux vélocités des touches MIDI, cliquez sur le contrôle de **réponse à la vélocité** du calque pour ouvrir l' **éditeur** contextuel de **réponse à la vélocité** :



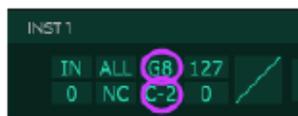
Cliquez n'importe où dans la partie centrale du graphique et faites glisser HAUT ou BAS pour modifier la courbure.

- Faites glisser vers le haut pour rendre le patch plus fort (*moins sensible* à la vélocité)
- Faites glisser vers le BAS pour rendre le patch plus silencieux (*plus réactif* à la vélocité)
- De légers changements sont les meilleurs - un peu va un long chemin
- Voir [velocity-curve_editor](#) pour plus de détails

Clé divisée

Un *split de touches* est composé de deux ou plusieurs couches Unify configurées avec des plages de touches MIDI non superposées, par exemple un patch de basse dans la main gauche et un patch de piano électrique dans la droite.

Ajoutez les calques comme décrit ci-dessus pour les [calques et les octaves](#) .



Pour modifier la plage de touches MIDI pour les couches, utilisez les deux commandes de **numéro de note MIDI** comme indiqué:

Utilisez la commande supérieure pour régler la limite de touches supérieure pour votre couche de gauche:

- Cliquez sur la valeur (par défaut «G8», numéro de touche MIDI 127) et *faites glisser vers le bas* pour réduire, OU
- Faites un clic droit (ou Ctrl + clic) pour faire apparaître un éditeur de valeurs
 - Vous pouvez saisir *soit* un numéro de note MIDI OU un nom de touche (par exemple C3 pour Middle C *), MAIS
 - Pendant que l'éditeur contextuel est affiché, vous pouvez simplement appuyer sur une touche de votre clavier MIDI



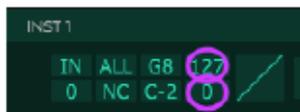
* Que le C moyen soit appelé «C3» (style Yamaha) ou «C4» (style Roland) est un paramètre disponible dans la [vue Paramètres](#) . Le style Yamaha est la valeur par défaut.

C'est à vous de vous assurer que les plages de clés de couche ne se chevauchent pas ou n'ont pas d'espace mort entre elles. Vous remarquerez un changement dans la couleur des barres de titre des calques, ce qui peut être utile pour cela. La partie active de la plage de clés d'un calque est indiquée par une nuance plus brillante de la couleur d'arrière-plan.



Velocity Split

Un *partage de vélocité* est composé de deux couches ou plus, définies pour répondre aux plages de vélocité des touches MIDI qui ne se chevauchent pas.



La configuration d'un partage de vélocité est presque la même que le partage de touches, à ces exceptions près:

- Utilisez les commandes **de vitesse maximale** et **de vitesse minimale** au lieu des commandes de hauteur (capture d'écran ci-dessus)
- Cliquez ou faites glisser les commandes pour modifier la valeur de vélocité affichée (0 à

127) ou cliquez avec le bouton droit (Ctrl + clic) pour modifier directement la valeur; *il n'y a pas d'option pour entrer des valeurs depuis votre clavier MIDI*

- Les plages de vitesse des calques sont indiquées à l'aide de petites barres de couleur verticales sur le côté gauche de chaque calque, plutôt que de changements de couleur dans les barres de titre, comme illustré ci-dessous.



Compression et limitation du calque Master Effects

Vous n'utilisez généralement pas la couche Master Effects d'un patch pour des effets audio créatifs comme le chorus ou le delay, mais c'est un endroit idéal pour mettre des effets de type «mastering» tels qu'un *limiteur*, un *égaliseur* et éventuellement un *compresseur*.

Le moyen le plus rapide de configurer votre calque Master Effects consiste à utiliser le **bouton des opérations de calque** à droite et à sélectionner "Remplacer le calque du préréglage"> "Unifier les préréglages principaux"> "MASTER Optimizer JL". Cela vous donne immédiatement la chaîne d'effets de mastering standard de Skippy, composée de

1. Une instance de [FlexEQ](#) qui vous permet de
 - adoucir le bas de gamme, par exemple avec un léger coup de pouce
 - adoucir le haut de gamme, soit vers le haut ou vers le bas, et
 - utiliser un ou les deux *filtres de crête* pour éliminer les pics durs ou stridents du spectre
2. Une instance du compresseur [Enforcer](#), pour réduire la plage dynamique et aider les notes plus calmes à passer
3. Une instance du limiteur [LoudMAX](#), pour vous assurer de ne pas saturer le système audio ou le logiciel dans lequel la sortie d'Unify est acheminée.

Au fil du temps, vous souhaitez peut-être créer vos propres préréglages de calque Master Effects, modifiés à votre guise.

Partage des chaînes d'effets à l'aide des calques d'effets AUX

Bien que vous POUVEZ mettre des chaînes de plug-ins d'effets audio sur chaque couche Instrument individuelle, ce n'est pas toujours idéal, et vous êtes plus susceptible de suivre la pratique traditionnelle de la table de mixage et de placer les chaînes d'effets sur des couches AUX séparées. Les couches d'effets AUX d'Unify sont ce que l'on pourrait appeler des *bus auxiliaires* sur une table de mixage traditionnelle (ou dans tout DAW dont la conception est basée sur un).

- Ajoutez un ou plusieurs (jusqu'à quatre) calques AUX à votre patch à l'aide du **bouton d'ajout de calque** sous le logo Unify.
- Ajoutez des instances de plug-ins d'effets à vos couches AUX de la manière habituelle
- Faites glisser pour réorganiser la chaîne d'effets si nécessaire
- Utilisez l'interface graphique de chaque effet pour définir ses paramètres selon vos goûts

Dès que vous ajoutez la **première couche AUX** à votre patch, la section des **commandes de mixage** de chaque couche d'instruments s'étendra immédiatement pour inclure des **commandes de fader**

d'envoi circulaire comme ceci:



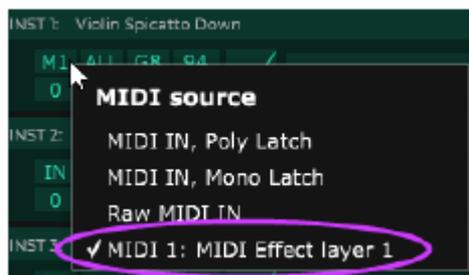
- Le fader marqué «D» ajuste la quantité de sortie du calque qui est *directement* envoyée au calque Master Effects
- Les autres curseurs ajustent la quantité de sortie de la couche qui va à chacune de vos couches AUX
- REMARQUE 1: les propres réglages de fader de *panoramique* et de *niveau de* la couche AUX déterminent dans quelle mesure la sortie traitée de cette couche contribue au mixage final
- NOTE 2: vous pouvez couper les calques AUX ou Solo AUX, tout comme les calques Instrument

Utilisation de couches MIDI

Les couches MIDI vous permettent d'utiliser *des effets MIDI* tels que des arpégiateurs, avec un flux de travail BEAUCOUP plus simple que celui que vous trouverez dans la plupart des DAW.

Pour utiliser, par exemple, le plug-in d'arpégiateur [BlueARP](#) fourni sur un patch:

1. Ajoutez une couche MIDI vide, puis ajoutez le plug-in BlueARP (OU utilisez l'un des préréglages de couche BlueARP prédéfinis)
2. Sur chaque couche d'instruments que vous voulez piloter par BlueARP, utilisez le **sélecteur d'entrée midi** (ci-dessous) pour changer le réglage d'entrée de «IN» à votre nouvelle couche MIDI.



C'est tout ce qu'on peut en dire. Notez les points suivants concernant les couches MIDI:

- Vous pouvez *enchaîner* les effets MIDI ensemble, de sorte que la sortie de l'un entraîne l'entrée du suivant
 - Un cas typique consiste à placer une instance de l'effet de [filtre MIDI](#) intégré avant une instance de tout plug-in d'effet MIDI qui ne prend pas en charge la pédale de sustain MIDI CC # 64
 - Si votre technique de clavier n'est pas bonne, vous pouvez également utiliser le [lecteur RipChord intégré](#) ou un autre effet MIDI générateur d'accords avant un

arpégiateur, pour générer des motifs d'accords arpégés.

- Il peut même être utile d'utiliser des couches MIDI *vides* (pas de plug-ins du tout, juste le traitement MIDI disponible sur chaque couche), pour configurer, disons, une répartition des touches ou de la vélocité pour contrôler plusieurs couches d'instruments simultanément.

L'effet de [filtre MIDI](#) est utile lorsque vous avez des plug-ins qui ignorent le MIDI CC # 64 (pédale de sustain) ou ne répondent pas comme vous pouvez y attendre. Cet effet filtre entièrement les messages CC64 de son flux d'entrée et retarde l'envoi des événements note-OFF lorsque la pédale est enfoncée.

Ajout de batterie et de percussions

La bibliothèque standard Unify comprend une petite collection d'échantillons de **kits de batterie** et de **boucles de batterie** pour l'instrument [Guru Sampler](#) intégré, que l'on trouve dans la collection «Unify Bonus».

- Un *kit de batterie* est un jeu d'échantillons où chaque touche du clavier (peut-être seulement une *partie de* la plage de touches) déclenche un son de «coup de batterie» différent.
- Une *boucle de batterie* est généralement un échantillon unique, qui est un enregistrement d'un rythme de batterie complet sur une ou plusieurs mesures, à un tempo de BPM spécifique.

Un kit de batterie peut être déclenché par un arpégiateur, pour jouer des rythmes à n'importe quel tempo souhaité. Une boucle de batterie ne serait pas utilisée de cette manière et ne peut normalement être reproduite qu'à son tempo d'origine.

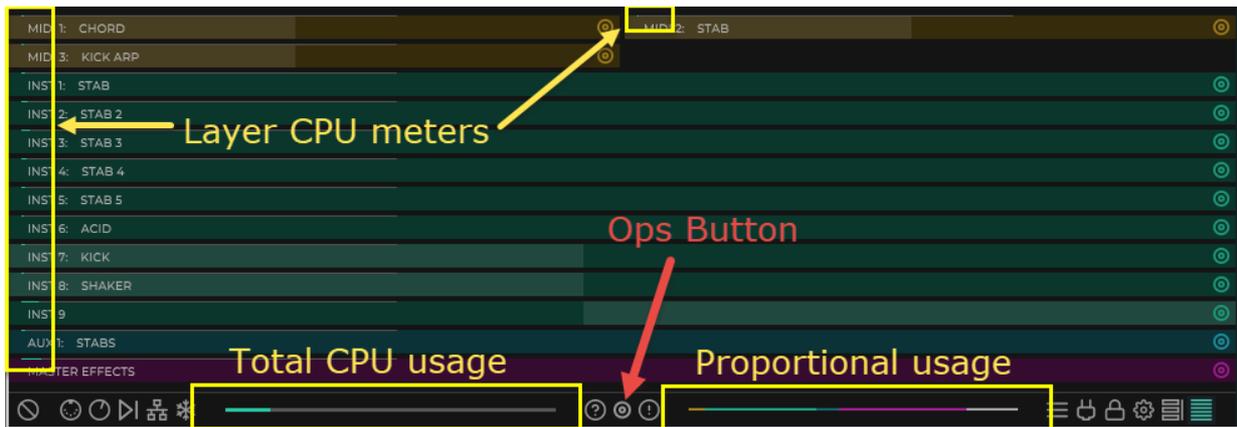
Lorsque vous jouez des boucles de batterie dans *Guru Sampler*, vous devez normalement définir la lecture sur **Non synchronisé** dans la section Master de l'interface graphique de *Guru Sampler*. Si vous la laissez sur **Pitched**, la boucle sera lue à différentes vitesses, en fonction de la touche que vous frappez, mais changera également la hauteur, résultant en un son non naturel. En de rares occasions, cela peut être utile pour un effet créatif.

Understanding Unify's CPU meters

CPU meters have been added to Unify at v1.0.10. They are OFF by default; use the **main ops button** (center, bottom of the GUI) to toggle them on and off.

There are three kinds of CPU meters:

1. **Each layer has its own meter**, displayed in the top-left corner of its title bar
2. **Total CPU usage** is shown on the left side of the icon strip at the bottom of the GUI
3. **Proportional usage** is shown on the right side of the icon strip.



4.

The **Layer** and **Total** meters show the percentage of available CPU time used in GREEN, and if this ever goes above 100%, a small part on the right will indicate the excess in RED.

The **Proportional usage** meter is always completely filled with color, with the lengths of the five color bars indicating how much of the total usage (green portion of the **Total CPU usage** meter) is accounted for by MIDI, Instrument, AUX, and Master layers, with a final off-white bar for “overhead” (everything else).

Showing and hiding the CPU meters

The CPU meters are hidden by default. Use the **main ops button** (two concentric circles at center, bottom of the GUI) to toggle the CPU meters on and off.

- A single click on the ops button pops up the “main operations menu”; “Toggle CPU meters” is the first item.
- As a shortcut, click the ops button while holding down the ALT button (Windows) or OPTION button (Macintosh)

If you would like to have CPU meters shown by default, go to Settings and check the “CPU meters: Show by default” checkbox.

What the Layer meters tell you

Computer audio systems process audio data in chunks called “buffers”, each containing a certain number of samples (e.g. 256), which corresponds to a certain amount of time. For example, at 44100 samples/second, 256 samples represents about 5.8 milliseconds; we can call this the “buffer time”. To ensure no interruptions, each buffer **MUST** be processed in less than this amount of time. *How much less* it actually takes is a good measure of performance of the system.

Each of Unify's **layer** CPU meters indicate how long that layer takes to process, *as a percentage of*

the available buffer time. As the percentage gets longer, the length of the green bar gets longer. At 100%, the green bar reaches almost all the way to the right-hand end, and a tiny bit of red will be shown. Above 100%, the amount of red will get progressively longer, maxing out at 150%.



In general, **short green bars are good, and red is bad**. An occasional flash of red might be OK, but meters consistently “in the red” indicates overload, which you will hear as crackling and drop-outs in the output audio.

What the Total CPU usage meter tells you

The **total CPU usage** meter tells you the fraction of buffer time Unify *as a whole* is using up. Due to Unify's use of *multi-threading*, this will not be quite as simple as the sum of all the layer fractions.

Unify processes each buffer in up to four stages as follows:

1. All MIDI layers (if any) are processed simultaneously, in separate threads.
2. All Instrument layers are processed simultaneously, in separate threads.
3. All AUX layers (if any) are processed simultaneously, in separate threads.
4. The *final mix* is computed, and the Master Effects layer is processed.

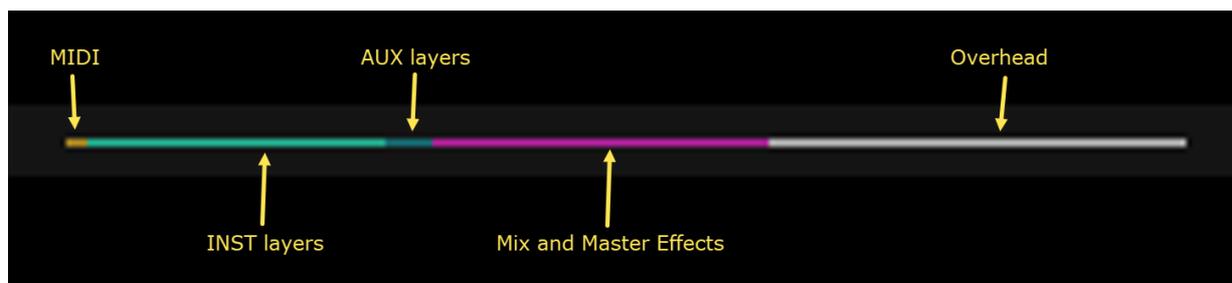
The amount of time required for each stage is, roughly, the amount of time taken by the *slowest layer* involved. Think of all the layers of each type as running a race: they all start at the same time, but the “winner” isn't important, because the next stage can't begin until they are all done, i.e., until the one in “last place” is finally done.

In addition to the measured per-layer times, there is also a certain amount of “overhead” for thread management and copying data into, and out of, each layer.

What the Proportional usage meter tells you

The **proportional usage** meter indicates how the total CPU usage fraction (shown by the **total CPU usage** meter) is divided, using colors similar to those used for the corresponding layers:

- BROWN represents the time to process all the MIDI layers
- LIGHT GREEN represents the Instrument layers (including any insert effects on each)
- DARK GREEN represents the AUX layers
- PURPLE represents the MASTER EFFECTS layer
- The OFF-WHITE portion at the right represents OVERHEAD



•

If the **total CPU usage** meter is showing heavy activity, the proportional meter and the individual layer meters can help you identify the cause.

When the **total CPU usage** meter shows only light activity (under 25%), you will tend to see a much larger percentage allocated to “overhead”, but this is basically meaningless.

What the CPU meters REALLY tell you

Measuring CPU usage in modern multi-core computers is *complicated*. Multiple cores can work at the same time, so multiple *threads* (units of work designated by the program as candidates for simultaneous execution) to run simultaneously. This sounds wonderful in theory—you think “my CPU has 8 cores, so I should be able to run 8 heavy-duty synth plug-ins at once—but in practice it's not that simple:

- A modern operating system has *thousands of threads* competing for the handful of CPU cores.
- Threads are assigned *priority levels*, so “high-priority” threads (like audio processing) generally take precedence over lower-priority threads (like flushing data from RAM to disk), BUT they can't do so forever—every thread's priority gradually rises as it gets denied CPU time again and again, until eventually its request is granted no matter what.
- Threads almost never run to completion, because even operations like reading or writing RAM are so slow, in comparison to operations within a CPU core, that it makes more sense for the core to switch to another thread while waiting for them to complete. (The cores only operate directly on data in the CPU's faster *cache memory*.)

When Unify's CPU meters indicate that certain processes are taking, say, 10% of buffer time, all this really says is that was the time it measured between *when the operation started* and *when it finished*. How much of that time was actually spent on audio processing, and how much was spent waiting for the CPU as it worked on other tasks, is impossible to know. In order of decreasing priority, these “other tasks” might include:

- Other audio threads, e.g., other tracks in a DAW, or perhaps other audio-processing programs such as screencasting or networking applications.
- Other hardware-related processing, e.g., handling interrupts from USB, disk, and network interfaces.
- Any other CPU-intensive programs, which set their thread priorities fairly high to provide good GUI responsiveness.
- Every one of the *thousands* of active threads on the system at any given moment.

You must also be aware that “buffer time” may not be constant.

- The present *stand-alone* Unify app actually does use constant-length buffers. (You set the length in [Audio/MIDI Settings](#).)
- *Most DAWs* use a similar system of fixed-length buffers, *most of the time*.
 - [Image-Line FL Studio](#) is the most important exception. Unless you tell it to use

fixed-size buffers for Unify, its buffer sizes vary constantly, and can be as short as *one or two samples*.

- [Logic Pro X](#) uses the buffer length you specify (e.g. 256 samples), *except when processing automation*, in which case it drops to only 16 samples. It sometimes also switches to much longer buffers (1024 samples) for “idle” tracks (not currently playing or recording).

Unify's *overhead* processing depends only on the *number and type of layers in a patch*, NOT the buffer size. Hence, overhead tends to dominate if you (or your DAW) use extremely short buffers.

- If you set your buffer length short enough, Unify will get completely bogged down with overhead, and CPU usage will quickly rise to 100% or more.
- When a DAW switches to shorter buffer lengths automatically (e.g. while processing automation), you may see the “overhead” fraction (white part of the **proportional** CPU meter) become noticeably larger.
- This is why *FL Studio* users **MUST** specify “fixed-size buffers” for Unify. When FL Studio decides to use ridiculously short buffer sizes (which it does all the time, for no apparent reason), Unify won't be able to keep up (due to the very overhead that makes it so efficient with normal buffer sizes).

Utilisation des boutons de macro d'Unify pour un contrôle en temps réel

Unify fournit un ensemble de huit *boutons de macro*, disponibles dans la partie pied de page de l'interface graphique en cliquant sur l'icône de bouton sur le côté gauche de la bande d'icônes:



Notez qu'il existe deux types distincts de *boutons ops* visibles dans la vue Macro Knobs:

1. Juste au-dessus et à droite de chaque bouton de macro, le bouton ops pour cette macro spécifique
 - Cliquez pour faire apparaître un menu pour éditer la liste des paramètres liés à cette macro, ou changer le [numéro MIDI CC associé](#) (voir ci-dessous)
2. À l'extrême droite de la vue Macro Knobs se trouve un bouton ops pour la vue elle-même
 - Cliquez pour faire apparaître un menu pour enregistrer / charger l'état de toutes les macros, boutons, CC, etc. en tant que préséglage.

Modification des étiquettes des boutons de macro

Vous pouvez double-cliquer sur n'importe quelle étiquette de macro-bouton pour changer le nom par défaut «Macro1» etc. en celui que vous souhaitez. Comme pour toute modification de texte sur place dans Unify, confirmez vos modifications en appuyant sur la touche Entrée / Retour de votre clavier ou cliquez n'importe où en dehors de la zone d'édition pour annuler.

Concept de paramètres de macro

Le concept de base derrière les boutons macro est que chaque patch Unify peut être ajusté en temps réel jusqu'à huit façons distinctes, chacune étant représentée par un bouton macro différent. Le mot «macro» est utilisé parce que le bouton peut être lié à toute une *liste de paramètres réels*, y compris *les propres paramètres d'Unify*, tels que les *paramètres* de panoramique et de niveau des calques, ainsi que *tous les paramètres de plug-in*.

Chaque bouton macro est une représentation visuelle d'un *paramètre macro abstrait* sous-jacent (ou simplement «macro») dont la valeur va de 0 à 1, (ou si vous préférez, de 0 à 100%. La connexion entre chaque bouton (sur l'interface graphique) et sa macro associée est fixe et ne peut pas être modifiée, mais vous POUVEZ changer:

1. Quelle [commande MIDI CC externe](#) peut être utilisée pour régler la macro pendant la lecture, et
2. Avec quels *paramètres réels* la macro est liée et comment la valeur de la macro est mappée à la valeur du paramètre

Le plug-in Unify expose les huit paramètres de macro à la DAW hôte, de sorte qu'ils peuvent également être contrôlés via l'*automatisation de l'hôte*.

Ajuster les valeurs des macros: 3 façons différentes

L'ajustement d'une valeur de macro met à jour les valeurs de tous les paramètres liés. Les valeurs de

macro peuvent être ajustées de trois manières différentes, comme suit:

- Les boutons GUI peuvent être ajustés en cliquant et en faisant glisser avec la souris
- Chaque bouton peut éventuellement être lié à un [numéro de CC MIDI associé](#)
 - Voir ci-dessous pour plus de détails
 - Par défaut, les quatre premiers boutons de macro sont attribués aux MIDI CC 1, 2, 4 et 67, pour des raisons de compatibilité avec les bibliothèques de patches PlugInGuru existantes.
- Dans les versions de plug-in d'Unify, les paramètres de macro sont exposés à l'hôte de plug-in (par exemple DAW)
 - Voir [Automatisation de l'hôte](#)

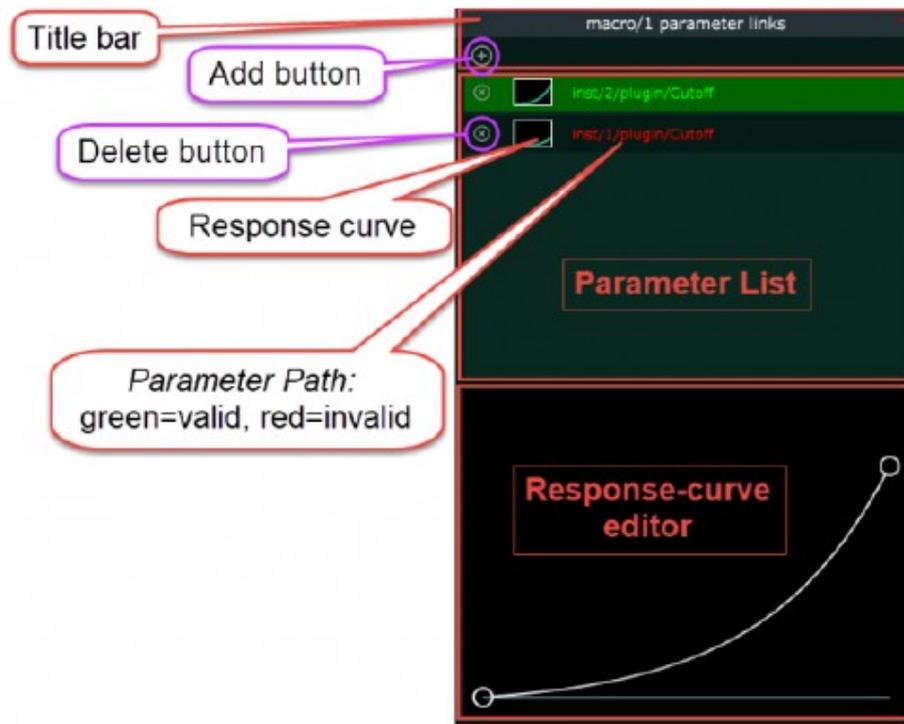
Modification de la liste des paramètres liés pour une macro

Pour modifier la liste des paramètres liés à n'importe quel bouton macro:

- cliquez sur le *bouton ops* juste au-dessus et à droite du bouton, et choisissez "Paramètres liés ...", OU
- faites un clic droit sur le bouton lui-même (comme si vous cliquiez sur le bouton ops) et choisissez «Paramètres liés...», OU
- Option-clic (Alt-clic sous Windows) sur le bouton pour contourner le menu ops et ouvrir l'éditeur de liens.

Comme le montre la capture d'écran ci-dessous, la fenêtre de l'éditeur de paramètres liés est divisée en quatre sections:

1. La **barre de titre** identifie le numéro de macro auquel la fenêtre est destinée (par exemple, «macro / 1» à «macro / 8»)
 - Cliquez sur le X rouge à l'extrémité droite de la barre de titre. Notez qu'il n'est pas très lumineux et peut être difficile à voir sur certains moniteurs.
2. Juste en dessous de la barre de titre se trouve une zone contenant le **bouton Ajouter** , pour ajouter un autre paramètre lié
3. La zone de **liste de paramètres** a une bande horizontale pour chaque paramètre lié
 - Sur le côté gauche se trouve un **bouton de suppression** ; cliquez pour supprimer ce lien de la liste
 - Voici un petit diagramme représentant la **courbe de réponse** pour ce paramètre
 - Le reste de la bande contient le [chemin](#) du [paramètre](#)
4. En bas se trouve l' **éditeur de courbe de réponse** , qui fonctionne un peu comme un [éditeur de courbe de vitesse de calque](#) .



5.

Notez que vous pouvez *redimensionner* ces fenêtres (faites glisser n'importe quel bord) et également les *repositionner* (faites glisser la barre de titre) pour l'adapter à la disposition de votre moniteur. Toutes les fenêtres s'ouvriront au même endroit près du coin supérieur gauche de l'écran, et avec la même taille initiale, de sorte que vous pouvez facilement vous retrouver avec les plus anciennes cachées par les plus récentes si vous ne les déplacez pas.

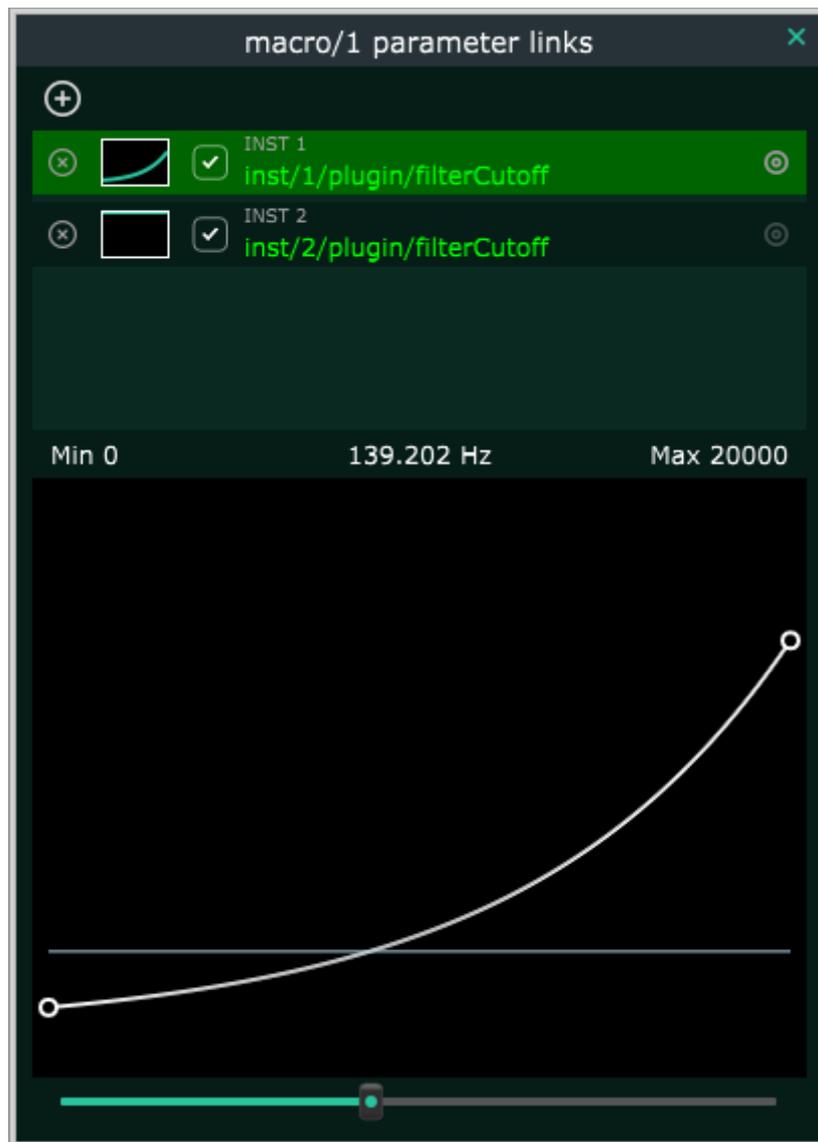
Le flux de travail de base pour éditer une liste de paramètres liés est:

- **Ajoutez un nouveau paramètre à la liste** en cliquant sur le **bouton Ajouter** (signe plus dans un cercle) et en choisissant le paramètre souhaité dans un système de menus contextuels
- Cliquez (un *seul clic*) sur un paramètre de la **liste des paramètres** pour activer l' **éditeur de courbe de réponse**, afin de pouvoir modifier la façon dont les valeurs (d'entrée) de la macro sont mappées aux valeurs (de sortie) du paramètre lui-même.

Dans Unify v1.1.x, les fenêtres de liaison de paramètres ont été améliorées avec quelques détails supplémentaires comme indiqué dans la capture d'écran ci-dessous.

- Chaque élément de paramètre lié dans la liste (moitié supérieure de la fenêtre) présente désormais les éléments suivants:
 - Le **titre** du calque correspondant apparaît en haut
 - Une **case à cocher** à droite du petit graphique de courbe de réponse permet de désactiver temporairement le lien
 - Un **bouton ops** à droite vous permet de sélectionner un paramètre lié différent; il appelle le même menu contextuel que le «bouton d'ajout» en haut de la fenêtre.
- L'éditeur de courbe de réponse (moitié inférieure de la fenêtre) présente désormais les éléments suivants:
 - En haut, vous pouvez voir les valeurs minimales, actuelles et maximales du paramètre lié
 - Comme précédemment, la valeur actuelle est également indiquée par une fine ligne horizontale bleue dans le graphique lui-même.

- Notez que *seuls les plug-ins intégrés afficheront des valeurs entièrement significatives* . Pour les plug-ins externes (VST / VST3 / AU), la plage sera toujours indiquée sous la forme d'une fraction de 0 à 1 (c'est-à-dire 100%).
- Un **curseur horizontal** au bas des fonctions de la fenêtre reflète le bouton Macro correspondant, vous offrant un moyen pratique d'ajuster la position du bouton sans avoir à quitter la fenêtre des paramètres liés.



Comprendre les chemins des paramètres

Unify utilise des chaînes de caractères appelées *chemins* pour sélectionner les paramètres liés de manière hiérarchique. Chaque chemin est une séquence d'éléments séparés par le caractère « / » (barre oblique). Les éléments peuvent contenir des espaces intégrés (par exemple *Osc1: Semitone*), mais si un nom de paramètre contient le caractère « / », il doit être cité en utilisant des *guillemets simples*, par exemple, *ARP haut / bas* devrait être spécifié comme « *ARP up / down* ».

Les éléments successifs du chemin rétrécissent la portée. Pour le premier niveau, vous pouvez choisir par exemple *master* (pour sélectionner la couche Master FX), *inst* (pour sélectionner une couche instrument), *midi* (couche MIDI) ou *aux* (couche Aux FX). Si vous choisissez *inst*, l'élément suivant doit être un numéro de couche, par exemple 1, 2, etc. Les éléments suivants affinent encore le choix. Par exemple:

- *inst / 1 / panPos* fait référence au réglage de panoramique de la première couche d'instruments; c'est l'un des paramètres propres à Unify.
- *inst / 1 / plugin / Cutoff* fait référence au paramètre *Cutoff* du plug-in d'instrument pour la première couche d'instrument d'Unify; il s'agit d'un *paramètre de plug-in*, pas d'un paramètre Unify.

Vous n'avez pas à vous soucier trop des détails des chemins des paramètres, car l'icône «plus» en haut de la fenêtre de l'éditeur de liens fait apparaître une cascade de menus qui vous permettent de sélectionner uniquement des chemins valides.

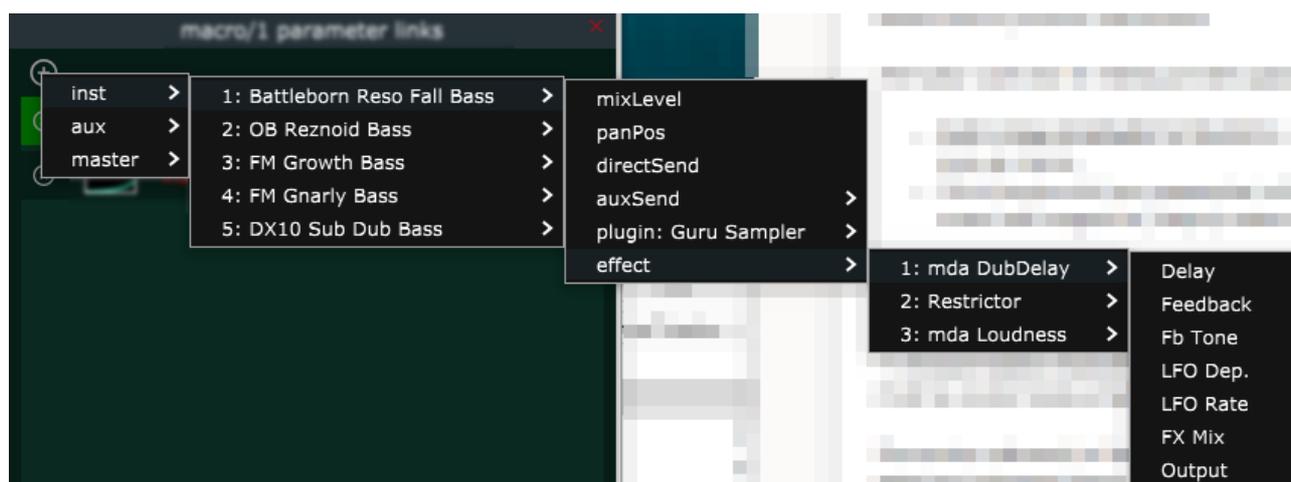
Étant donné que les chemins de paramètres ne sont que des chaînes de caractères, ils peuvent devenir *invalides* si vous modifiez le patch Unify, par exemple, en supprimant des couches, en échangeant ou en supprimant des plug-ins, etc. Les chemins de paramètres non valides s'affichent en ROUGE dans les éditeurs de liens, mais ils le sont autrement inoffensif, c'est-à-dire que Unify les ignore simplement. Vous attendriez normalement d'avoir stabilisé la structure de votre patch avant de commencer à définir des liens de paramètres de macro.

Modification manuelle des chemins de paramètres

Vous pouvez double-cliquer sur n'importe quel chemin de paramètre pour le modifier sous forme de texte. Utilisez la touche ENTRÉE du clavier pour verrouiller la modification lorsque vous avez terminé. Si le texte devient rouge, cela signifie que vous avez entré un chemin non valide. Cliquez sur le bouton ops à droite pour resélectionner le chemin dans le menu contextuel.

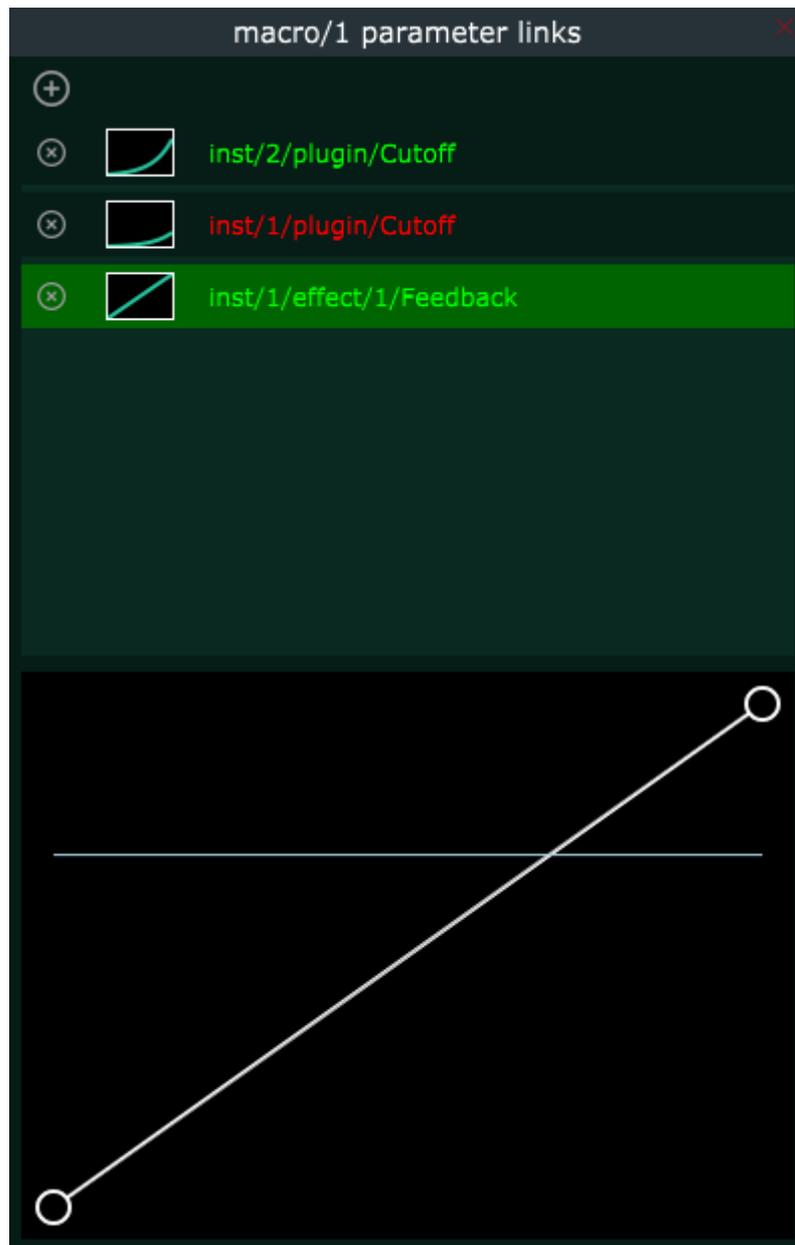
Ajout d'un paramètre

Pour ajouter un paramètre lié, cliquez sur le **bouton Ajouter** (icône cerclée du signe plus) juste sous la barre de titre, pour faire apparaître le premier d'une série hiérarchique de menus.



- Le premier niveau de menu a une entrée pour chaque type de couche dans le patch, par exemple *midi*, *inst*, *aux*, *master*. Notez que les éléments *midi* et *aux* n'apparaîtront pas du tout si le patch actuel n'a pas de couches MIDI ou AUX.
- Après avoir cliqué, disons, *inst* et déplacé le pointeur de la souris vers la droite, le deuxième niveau de menu apparaîtra, avec une entrée par couche du type sélectionné. Si vous avez entré vos propres titres pour les calques, les titres des calques seront également affichés pour vous aider à naviguer. Sinon, vous verrez simplement les numéros de calque.
- Dans la capture d'écran ci-dessus, la souris était positionnée sur la première couche («1: Battleborn Reso Fall Bass») et déplacée vers la droite, révélant le menu de troisième niveau, offrant les choix suivants:
 - paramètres *mixLevel* et *panPos* pour le calque
 - *DirectSend* et *auxSend* (un sous-menu avec les choix 1, 2, 3 et 4) pour le calque
 - *plugin: Guru Sampler*, un sous-menu répertoriant tous les paramètres que le plug-in d'instrument de la couche (dans ce cas, *Guru Sampler*) expose pour l'automatisation
 - *effect*, un sous-menu

- Dans la capture d'écran ci-dessus, l'élément d'effet *a* a été suivi, révélant le menu de quatrième niveau, avec un élément pour chaque plug-in d'effet audio utilisé sur le calque
- Dans la capture d'écran ci-dessus, l'élément d'effet *DubDelay 1: mda a* a été suivi, révélant un sous-menu final, répertoriant les sept paramètres que ce plug-in particulier expose pour l'automatisation.
- Si vous deviez cliquer, par exemple, sur l'élément *Feedback* de ce menu final, tous les menus se fermentaient et une nouvelle entrée serait ajoutée à la liste des paramètres avec le chemin *inst / 1 / effect / 1 / Feedback* . De plus, ce paramètre serait automatiquement *sélectionné* (surligné en vert) et sa courbe de réponse associée serait automatiquement chargée dans l' **éditeur de courbe de réponse** en bas de la fenêtre.



Ajustement des courbes de réponse

Les valeurs des paramètres de macro sont des *fractions* comprises entre 0,0 et 1,0 (c'est-à-dire de 0 à 100%). Lorsqu'un macro paramètre est lié à un paramètre réel avec une plage différente (par exemple un niveau de mixage avec une plage de -60 à 0 dB), le paramètre lié sera réglé sur la *proportion* correspondante de sa plage.

Dans les courbes de réponse des paramètres, l'axe horizontal représente la valeur de la macro, avec 0 à gauche et 1 (ou 100%) à droite. L'axe vertical représente la valeur correspondante à affecter au paramètre lié *en proportion de la plage totale de ce paramètre*, avec le minimum en bas et la valeur maximale en haut.

Cliquez (un *seul clic*) sur une ligne de la liste pour *sélectionner* ce paramètre, afin de pouvoir modifier sa courbe de réponse dans l'éditeur de graphiques.

- Une ligne horizontale bleu clair s'affiche sur le graphique, indiquant la **valeur actuelle du paramètre**.
 - Ceci est utile si vous avez déjà défini le paramètre à l'endroit où vous souhaitez qu'il

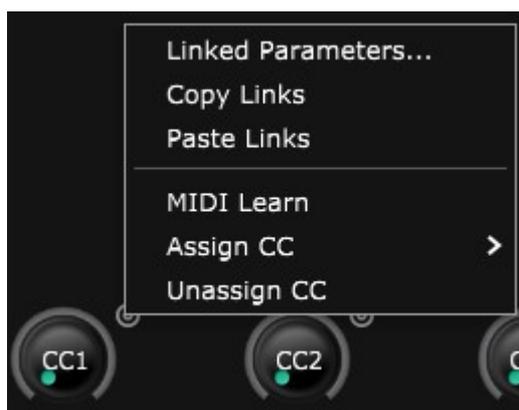
- commence (ou se termine).
- Vous pouvez ensuite faire glisser le point de début (fin) de la courbe de réponse vers le haut (vers le bas) pour coïncider avec la ligne.
- Faites glisser l'un des points d'extrémité (cercles) vers le haut ou vers le bas pour modifier la plage de sortie
 - Vous pouvez faire glisser l'extrémité droite en *dessous de* l'extrémité gauche pour une réponse inversée (l'augmentation de la valeur du paramètre macro *diminue* la valeur du paramètre lié)
- Faites glisser vers le haut / bas sur la ligne entre les extrémités pour ajuster la forme de la courbe (convexe ou concave)
- *Double-cliquez* entre les points de terminaison pour ajouter un nouveau «point de partage»
 - Cela divise le segment de courbe en deux
 - Les points de partage peuvent être déplacés vers le haut / bas et la gauche / droite
 - Les segments de courbe individuels peuvent être glissés vers le haut / bas pour ajuster la forme
- Double-cliquez sur un point de partage pour le supprimer
 - Cela fusionne deux segments en un seul

Liaison de CC MIDI à des boutons de macro

Les boutons de macro peuvent éventuellement être liés à des CC MIDI pour un contrôle en temps réel. Le numéro CC lié sera affiché à l'intérieur du bouton comme ceci:



Pour modifier l'affectation CC d'un bouton, cliquez sur le bouton *op du bouton* (ou cliquez avec le bouton droit OU Ctrl + cliquez sur le bouton lui-même) pour afficher le menu du bouton:



L'élément «Paramètres liés...» ouvre l' [éditeur de paramètres liés](#) comme déjà expliqué ci-dessus. Les trois autres éléments se rapportent à l'affectation CC et sont répertoriés ci-dessous dans l'ordre inverse (de bas en haut):

- Sélectionnez **Désaffecter CC** pour supprimer toute affectation CC existante.
- Utilisez **Affecter CC** pour sélectionner le nouveau numéro CC dans une liste (sous-menu), OU

- Sélectionnez **MIDI Learn**
 - Le bouton affichera un point d'interrogation, indiquant que Unify attend un événement CC MIDI
 - Ajustez n'importe quel bouton ou curseur CC de votre contrôleur MIDI
 - Lorsque Unify reçoit le premier événement CC, l'affectation CC du bouton est immédiatement mise à jour et Unify abandonne le «mode MIDI Learn»
 - Si vous sélectionnez **MIDI Learn** par accident, ou changez d'avis, cliquez à nouveau sur le bouton du bouton ops et sélectionnez **CANCEL MIDI Learn** dans le menu ops.

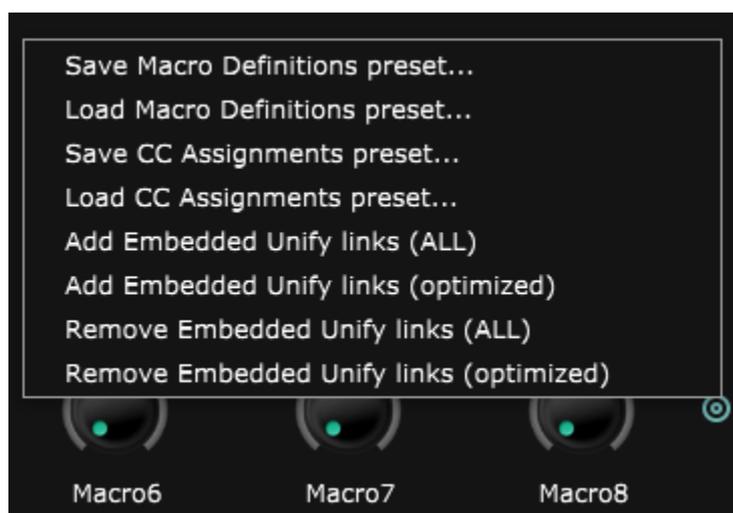
Copier et coller des liens de macro

Les éléments **Copier les liens** et **Coller les liens** dans les menus des opérations de chaque bouton vous permettent de copier TOUS les liens de paramètres d'un bouton vers un autre bouton. Cela peut être utile si vous configurez des liens sur un bouton, puis réalisez plus tard que vous préférez les avoir sur un autre bouton.

- Il n'existe actuellement aucun moyen de copier et coller des liens individuellement.
- Les fonctions copier / coller ne créeront aucun lien en double, donc si votre bouton cible a déjà un lien vers un paramètre que vous collez, vous devrez peut-être supprimer ce lien d'abord, puis coller à nouveau.
- Vous pouvez simplement supprimer tous les liens supplémentaires dans la liste des paramètres liés du bouton cible.
- La fonction de copie est une «copie» et non une «coupe». Vous devrez supprimer manuellement les liens du bouton source après les avoir collés sur le bouton cible.

Préréglages de macro-définitions et d'assignations CC

À l'extrémité droite de la zone Macro Controls, vous trouverez un «bouton ops», une petite icône de deux cercles concentriques. Cliquer sur ce menu ouvre comme ceci:



Les **quatre éléments de menu supérieurs** vous permettent d'enregistrer *séparément les définitions de macro* actuelles (quels paramètres sont affectés à chaque macro, y compris les courbes de réponse), ou les *affectations de CC* actuelles (quels CC MIDI sont affectés à contrôler chaque bouton).

Les préréglages de **définitions de macro** sont utiles si vous configurez un arrangement de contrôle

en temps réel particulier que vous voudrez peut-être utiliser avec plusieurs correctifs que vous créez. Lorsque vous créez le prochain patch de votre série, vous pouvez recharger le préréglage des définitions de macro.

Les préréglages CC Assignments vous permettent d'enregistrer et de rappeler rapidement des liaisons CC-bouton spécifiques, ce qui est particulièrement utile si vous avez plusieurs contrôleurs MIDI. Vous pouvez alors basculer entre, disons, un clavier M-Audio dont les boutons envoient les CC MIDI 16, 17, 18 et 19 et un clavier Native Instruments Komplete dont les boutons envoient les CC 14, 15, 16, etc.

Les **quatre éléments de menu du bas** sont liés à l' [utilisation d'Unify en tant que plug-in d'instrument dans Unify](#) ; voir la page liée pour plus de détails.

Contrôle d'Unify à l'aide de l'automatisation DAW

REMARQUE Cette page ne concerne que les *versions plug-in* d'Unify.

Presque tous les plug-ins exposent au moins certains de leurs paramètres à l'application hôte (par exemple DAW), de sorte que ces valeurs de paramètres peuvent être modifiées en douceur au fil du temps à l'aide d'un mécanisme appelé *automatisation*. Les paramètres exposés pour l'automatisation seraient *automatisables*.

Pour chaque paramètre automatisable, l'application hôte doit connaître (au moins) le *nom* du paramètre et ses *valeurs minimale et maximale*. Certains formats de plug-in (par exemple VST, VST3, AU) spécifient également plus de détails, par exemple si un paramètre est *linéaire* ou *logarithmique*, son *unité de mesure*, etc.

Unify expose ses huit paramètres macro pour l'automatisation

Le plug-in Unify expose exactement huit paramètres automatisables, qui correspondent aux huit [boutons macro](#). L'hôte sait seulement qu'il existe huit paramètres, appelés «Macro1» à «Macro8», et que leurs valeurs peuvent varier (linéairement) de 0 à 1 (c'est-à-dire 100%). L'interprétation précise des valeurs des paramètres se fait dans Unify, à l'aide du [système de macro-paramètres](#).

C'est à peu près tout ce qu'il y a à dire sur Unify et l'automatisation, à part quelques détails mineurs:

1. Les modifications d'automatisation des macros Unify inutilisées (c'est-à-dire les macros auxquelles aucun paramètre réel n'est lié) sont ignorées.
2. Même si vous modifiez les noms des macro-boutons dans Unify, votre DAW ne verra que "Macro1", "Macro2", etc.
3. Dans la plupart des DAW, vous pouvez régler manuellement les boutons de macro pendant l'enregistrement, et la DAW enregistrera la séquence de changements et pourra la rejouer (comme une séquence de messages d'automatisation) plus tard.
4. Vous devez faire attention à l' [utilisation des affectations CC MIDI et de l'automatisation DAW](#).

Problèmes potentiels lors de l'utilisation des affectations CC MIDI et de l'automatisation

Les DAW peuvent enregistrer l'activité MIDI CC ainsi que l'automatisation. Si vous liez l'un de vos boutons de macro à des CC MIDI et manipulez ces commandes CC MIDI *pendant l'enregistrement de l'automatisation*, votre DAW enregistrera à la fois l'activité du CC MIDI et les changements d'automatisation, et tentera d'envoyer les deux dans Unify lors de la lecture. Il en résultera très probablement une mauvaise qualité de lecture, car les deux mécanismes de contrôle «se battent» pour la domination.

Nous vous suggérons d'utiliser uniquement l'enregistrement CC MIDI dans votre DAW pour tous les changements liés à l'expression musicale en temps réel (et assurez-vous de NE PAS enregistrer l'automatisation en même temps), et n'utilisez l'automatisation que pour les changements programmés tels que les fondus, le fondu -outs et autres transitions.

Fichiers et dossiers d'Unify

Cette page met en lumière quelques aspects clés du fonctionnement d'Unify avec les fichiers et dossiers de votre ordinateur. Bien que nous ayons fait de notre mieux pour que Unify s'installe et fonctionne automatiquement, il vous faudra parfois comprendre où vivent les différents fichiers d'Unify et à quoi ils servent.

Quatre groupes distincts de fichiers

Unify utilise quatre groupes de fichiers, qui sont stockés dans trois endroits très différents. Les emplacements exacts sont différents pour les PC et Mac Windows; voir les deux sections suivantes pour les détails.

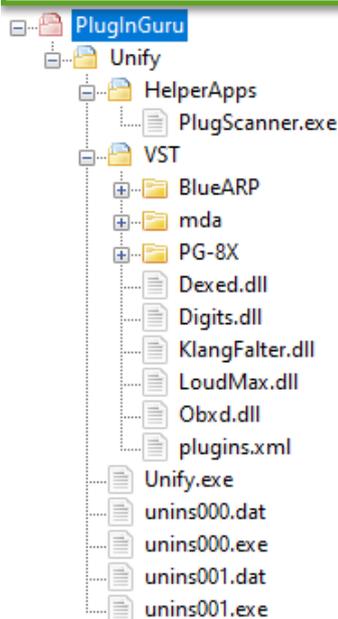
1. Le **dossier d'application** d'Unify contient l'application autonome Unify, les plug-ins VST tiers fournis et une application «d'assistance» pour analyser vos propres plug-ins.
2. Les **plug-ins Unify** (ceux que vous chargez dans une DAW) sont stockés avec vos autres plug-ins.
3. Le **dossier de contenu** d'Unify est un dossier unique contenant des *bibliothèques*, des *préréglages* et une *base de données de correctifs*.
4. Les **paramètres** (préférences) d'Unify et sa [base de données de plug-ins](#) sont conservés ensemble dans un dossier spécial

Trouver les fichiers d'Unify sur un PC Windows

1. **Dossier d'application** :
 - *C: \ Program Files \ PlugInGuru*
 - Cet emplacement est fixé par le programme d'installation Unify et ne doit pas être modifié.
2. **Plug-ins Unify** :
 - VST2: quel que soit l'emplacement que vous avez choisi, lorsque demandé dans le programme d'installation Unify
 - VST3: *C: \ Program Files \ Fichiers communs \ VST3* (il s'agit de l'emplacement VST3 standard pour Windows)
3. **Dossier de contenu** :
 - Partout où vous avez choisi de mettre cela, lorsque vous avez exécuté Unify pour la première fois
 - L'emplacement par défaut est *C: \ Users \ Public \ Documents \ PlugInGuru \ Unify*
 - L'emplacement actuel est affiché dans la vue Paramètres d'Unify, où il y a aussi un bouton pour le changer
 - (Remarque: vous devez déplacer ou copier le contenu manuellement avant de le modifier; Unify ne le fait pas automatiquement.)
4. **Paramètres** :
 - Sous Windows 7 et versions ultérieures, il existe un dossier *AppData* caché dans *C: \ Users \ votre nom d'utilisateur *. Le dossier des paramètres d'Unify réside dans le sous-dossier *Roaming* et s'appelle *PlugInGuru*.
 - Une référence utile est <https://support.pointlogic.com/faq/troubleshooting/accessing-the-appdata-folder>

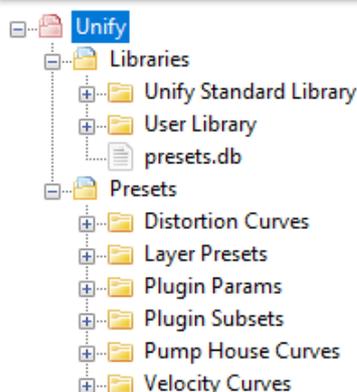
Unify App Folder (managed by installer, don't change this):

C:\Program Files contains a **PlugInGuru** folder:



Unify Content Folder (managed by Unify; put it wherever you want):

C:\Users\Public\Documents\PlugInGuru\Unify or wherever you choose to put Unify's data folder in Unify's **Settings** view:



- Un moyen rapide d'accéder à `C:\Users\votre nom d'utilisateur\AppData\Roaming` consiste à taper `%appdata%` dans la barre de titre de n'importe quelle fenêtre de l'Explorateur Windows et appuyez sur ENTRÉE.

Notez que vous pouvez voir plus ou moins de fichiers / dossiers que ceux indiqués dans les captures d'écran ci-dessus. Depuis Unify v1.1.x, le plug-in de synthèse *PG-8X* VST n'est plus fourni avec Unify, par exemple.

Recherche de fichiers Unify sur un Macintosh

1. Dossier d'application :

- L'application autonome Unify vit dans `/Applications`
- Les VST et les applications «d'assistance» groupés sont disponibles dans `/Applications / PlugInGuru`
- Ces emplacements sont définis par le programme d'installation Unify et ne doivent pas être modifiés.

2. Plug-ins Unify :

- Unité audio: `/Library/Audio/Plug-Ins/Components/Unify.component`
- VST: `/Library/Audio/Plug-Ins/VST/Unify.vst`
- VST3: `/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/Unify.vst3`
- Il s'agit des emplacements de plug-in Mac standard et ne doivent pas être modifiés.

3. Dossier de contenu :

- Partout où vous avez choisi de mettre cela, lorsque vous avez exécuté Unify pour la première fois
- L'emplacement par défaut est `/Users / Shared / PlugInGuru / Unify`
- L'emplacement actuel est affiché dans la vue Paramètres d'Unify, où il y a aussi un bouton pour le changer
- (Remarque: vous devez déplacer ou copier le contenu manuellement avant de le

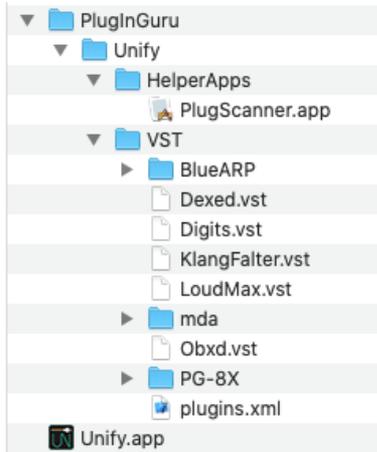
modifier; Unify ne le fait pas automatiquement.)

4. Paramètres :

- / *Utilisateurs* / **votre nom d'utilisateur** / *Bibliothèque* / *Support d'application* / *PlugInGuru*

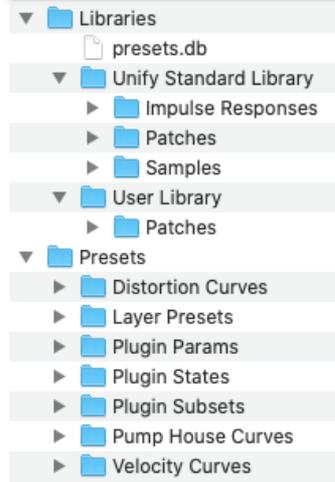
Unify App Folder (managed by installer, don't change this):

/Applications (on primary drive) contains a **PlugInGuru** folder, and the **Unify** app:



Unify Content Folder (managed by Unify; put it wherever you want):

/Users/Shared/PlugInGuru/Unify or wherever you choose to put Unify's data folder in Unify's **Settings** view:



Notez que vous pouvez voir plus ou moins de fichiers / dossiers que ceux indiqués dans les captures d'écran ci-dessus. Depuis Unify v1.1.x, le plug-in de synthé *PG-8X* VST n'est plus fourni avec Unify, par exemple.

Résolution des problèmes de base des fichiers / dossiers

Dossier VST dans le dossier de contenu?

Si vous voyez un dossier appelé *VST* dans le dossier de contenu Unify, il s'agit d'un reste d'une très ancienne version d'Unify (avant Unify v1.0.6). Vous devez supprimer ce dossier *VST*. Il a été remplacé par les dossiers *VST* et *HelperApps*, qui se *trouvent* désormais dans le dossier de l'application Unify.

Fichiers .guru restants

Les bibliothèques Unify (et certains autres fichiers du dossier de contenu) sont fournies sous forme de *fichiers .guru*. Il s'agit essentiellement de fichiers *.zip* et ils contiennent une structure de dossiers qui imite celle du dossier de contenu principal d'Unify. Lorsque Unify ouvre un fichier *.guru* (soit parce que vous le faites glisser dans l'interface graphique Unify, soit en utilisant le bouton «Sélectionner le fichier .guru...» dans la vue Paramètres), il décompresse les fichiers compressés dans les dossiers de contenu appropriés.

Nous utilisons des fichiers *.guru* pour installer et mettre à jour le contenu Unify, au lieu d'un programme d'installation normal, pour deux raisons:

1. Seul Unify «sait» où vous avez choisi de conserver le dossier de contenu (stocké dans le fichier *Unify.settings*); les installateurs ne le font pas.
2. Les programmes d'installation sont principalement destinés aux fichiers exécutables comme les programmes et les plug-ins, et sont spécialement traités par le système d'exploitation pour faciliter des choses comme la désinstallation. Les fichiers de contenu d'Unify ne sont que des fichiers de données ordinaires, qui ne nécessitent pas un tel traitement spécial.

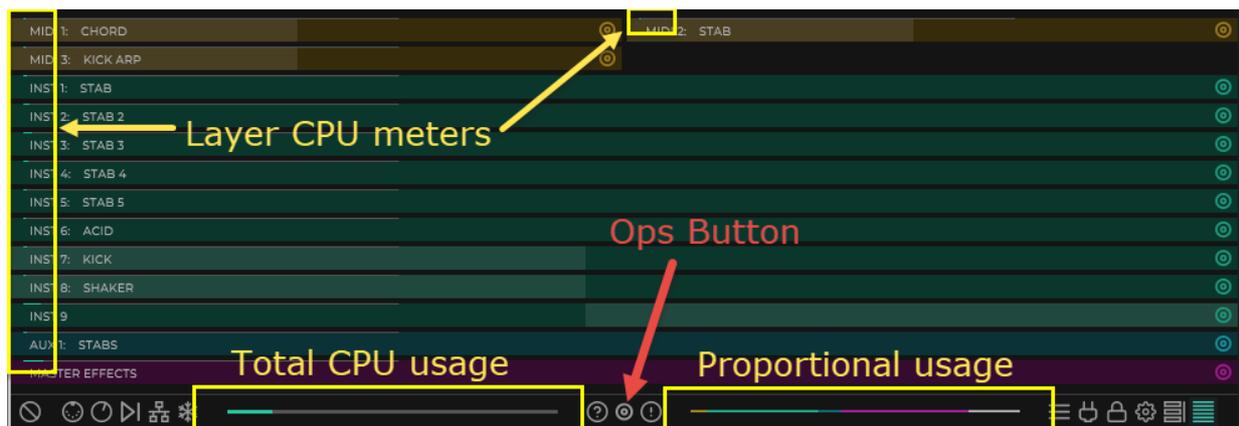
Une fois qu'Unify a décompressé un fichier *.guru* , vous pouvez le *supprimer* . Le contenu a été copié aux emplacements appropriés dans le dossier de contenu Unify, de sorte que le fichier *.guru* n'est plus nécessaire et occupe simplement un espace disque précieux. Vous souhaitez peut-être conserver les fichiers *.guru* pour la sauvegarde, mais ce n'est pas strictement nécessaire, car vous pouvez toujours les télécharger à nouveau plus tard.

Comprendre les compteurs d'UC d'Unify

Les compteurs CPU ont été ajoutés à Unify à la v1.0.10. Ils sont désactivés par défaut; utilisez le **bouton ops principal** (centre, bas de l' interface graphique) pour les activer et les désactiver.

Il existe trois types de compteurs CPU:

1. **Chaque couche a son propre compteur** , affiché dans le coin supérieur gauche de sa barre de titre
2. **L'utilisation totale du processeur** est indiquée sur le côté gauche de la bande d'icônes au bas de l' interface graphique
3. **L'utilisation proportionnelle** est indiquée sur le côté droit de la bande d'icônes.



Les compteurs **Layer** et **Total** affichent le pourcentage de temps CPU disponible utilisé en VERT, et si jamais il dépasse 100%, une petite partie à droite indiquera l'excédent en ROUGE.

Le **compteur d'utilisation proportionnelle** est toujours entièrement rempli de couleurs, les longueurs des cinq barres de couleur indiquant la proportion de l'utilisation totale (partie verte du compteur d' **utilisation totale du processeur**) qui est prise en compte par les couches MIDI, Instrument, AUX et Master, avec une dernière barre blanc cassé pour les "frais généraux" (tout le reste).

Affichage et masquage des compteurs CPU

Les compteurs CPU sont masqués par défaut. Utilisez le **bouton ops principal** (deux cercles concentriques au centre, en bas de l' interface graphique) pour activer et désactiver les compteurs CPU.

- Un simple clic sur le bouton ops fait apparaître le «menu principal des opérations»; «Basculer les compteurs CPU» est le premier élément.
- En tant que raccourci, cliquez sur le bouton ops tout en maintenant enfoncé le bouton ALT (Windows) ou le bouton OPTION (Macintosh)

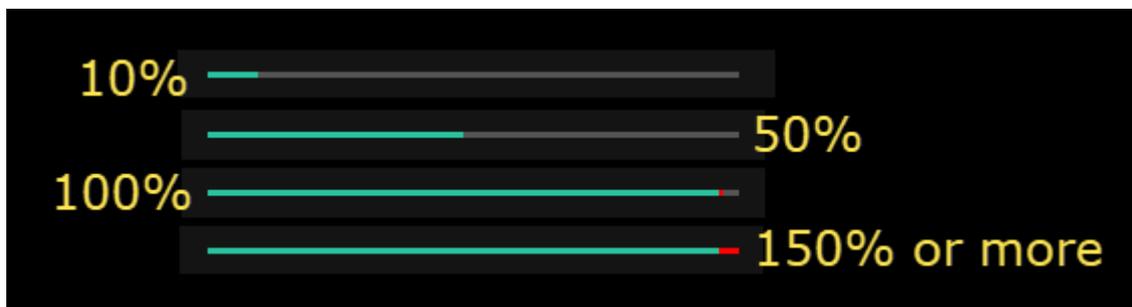
Si vous souhaitez que les compteurs CPU soient affichés par défaut, allez dans Paramètres et cochez la case «Compteurs CPU: Afficher par défaut».

Ce que les indicateurs de niveau vous disent

Les systèmes audio informatiques traitent les données audio en morceaux appelés «tampons», contenant chacun un certain nombre d'échantillons (par exemple 256), ce qui correspond à un certain laps de temps. Par exemple, à 44100 échantillons / seconde, 256 échantillons représentent

environ 5,8 millisecondes; on peut appeler cela le "temps tampon". Pour éviter toute interruption, chaque tampon DOIT être traité en moins de cette durée. *Combien moins* cela prend réellement est une bonne mesure des performances du système.

Chacun des indicateurs CPU de **couche** d'Unify indique le temps nécessaire à cette couche pour traiter, *en pourcentage du temps de mémoire tampon disponible*. À mesure que le pourcentage s'allonge, la longueur de la barre verte s'allonge. À 100%, la barre verte atteint presque complètement à l'extrémité droite, et un tout petit peu de rouge sera affiché. Au-dessus de 100%, la quantité de rouge s'allongera progressivement, avec un maximum de 150%.



En général, **les barres vertes courtes sont bonnes et le rouge est mauvais**. Un flash occasionnel de rouge peut être OK, mais les compteurs constamment «dans le rouge» indiquent une surcharge, que vous entendrez comme des craquements et des abandons dans l'audio de sortie.

Ce que le compteur d'utilisation totale du CPU vous dit

Le compteur d' **utilisation totale du processeur** vous indique la fraction du temps de mémoire tampon qu'Unify *dans son ensemble* utilise. En raison de l'utilisation par Unify du *multi-threading*, cela ne sera pas aussi simple que la somme de toutes les fractions de couche.

Unify traite chaque tampon en quatre étapes maximum, comme suit:

1. Toutes les couches MIDI (le cas échéant) sont traitées simultanément, dans des threads séparés.
2. Toutes les couches d'instruments sont traitées simultanément, dans des threads séparés.
3. Toutes les couches AUX (le cas échéant) sont traitées simultanément, dans des threads séparés.
4. Le *mixage final* est calculé et la couche Master Effects est traitée.

Le temps requis pour chaque étape est, grosso modo, le temps nécessaire à la *couche la plus lente* impliquée. Considérez toutes les couches de chaque type comme une course: elles commencent toutes en même temps, mais le «gagnant» n'est pas important, car l'étape suivante ne peut pas commencer tant qu'elles ne sont pas toutes terminées, c'est-à-dire jusqu'à celle en «dernière place» est enfin terminée.

En plus des temps mesurés par couche, il existe également une certaine «surcharge» pour la gestion des threads et la copie des données dans et hors de chaque couche.

Ce que le compteur d'utilisation proportionnelle vous dit

Le compteur d' **utilisation proportionnelle** indique comment la fraction d'utilisation totale du processeur (indiquée par le compteur d' **utilisation totale du processeur**) est divisée, en utilisant des couleurs similaires à celles utilisées pour les couches correspondantes:

- BROWN représente le temps de traiter toutes les couches MIDI
- VERT CLAIR représente les couches Instrument (y compris les effets d'insertion sur

- chacune)
- DARK GREEN représente les couches AUX
- PURPLE représente la couche MASTER EFFECTS
- La partie blanc cassé à droite représente les FRAIS SUPÉRIEURS



Si le compteur d' **utilisation totale du processeur** affiche une activité intense, le compteur proportionnel et les indicateurs de couche individuels peuvent vous aider à identifier la cause.

Lorsque le compteur d' **utilisation totale du processeur** affiche uniquement une activité légère (moins de 25%), vous aurez tendance à voir un pourcentage beaucoup plus important alloué à la «surcharge», mais cela n'a pratiquement aucun sens.

Ce que les compteurs CPU vous disent VRAIMENT

Mesurer l'utilisation du processeur dans les ordinateurs multicœurs modernes est *compliqué*. Plusieurs cœurs peuvent fonctionner en même temps, de sorte que plusieurs *threads* (unités de travail désignées par le programme comme candidats à l'exécution simultanée) s'exécutent simultanément. Cela semble merveilleux en théorie - vous pensez que «mon processeur a 8 cœurs, donc je devrais être capable d'exécuter 8 plug-ins de synthèse lourds à la fois - mais en pratique ce n'est pas si simple:

- Un système d'exploitation moderne a des *milliers de threads* en compétition pour la poignée de cœurs CPU.
- Les threads sont assignés *des niveaux de priorité*, donc les threads «haute priorité» (comme le traitement audio) ont généralement priorité sur les threads de priorité inférieure (comme le vidage des données de la RAM vers le disque), MAIS ils ne peuvent pas le faire pour toujours - la priorité de chaque thread augmente progressivement car il se voit refuser le temps CPU encore et encore, jusqu'à ce que sa demande soit finalement accordée quoi qu'il arrive.
- Les threads ne s'exécutent presque jamais, car même des opérations telles que la lecture ou l'écriture de RAM sont si lentes, par rapport aux opérations au sein d'un cœur de processeur, qu'il est plus logique que le cœur passe à un autre thread en attendant qu'elles se terminent. (Les cœurs fonctionnent uniquement directement sur les données de la *mémoire cache* plus rapide du processeur.)

Lorsque les compteurs de CPU Unify indiquent que certains processus prennent, par exemple, 10% du temps de mémoire tampon, tout cela dit vraiment est que le temps était mesuré entre *lorsque l'opération a commencé* et *quand il a fini*. Il est impossible de savoir combien de temps a été réellement consacré au traitement audio et combien a été dépensé pour attendre le processeur alors qu'il travaillait sur d'autres tâches. Par ordre de priorité décroissante, ces «autres tâches» peuvent inclure:

- D'autres threads audio, par exemple, d'autres pistes dans une station de travail audio numérique, ou peut-être d'autres programmes de traitement audio tels que des applications de screencasting ou de mise en réseau.

- Autres traitements liés au matériel, par exemple, la gestion des interruptions des interfaces USB, disque et réseau.
- Tous les autres programmes gourmands en CPU, qui définissent leurs priorités de threads assez haut pour fournir une bonne réactivité GUI .
- Chacun des *milliers* de threads actifs sur le système à un moment donné.

Vous devez également savoir que le «temps tampon» peut ne pas être constant.

- L' application Unify *autonome* actuelle utilise en fait des tampons de longueur constante. (Vous définissez la longueur dans [les paramètres audio / MIDI](#) .)
- *La plupart des DAW* utilisent un système similaire de tampons de longueur fixe, la *plupart du temps* .
 - [Image-Line FL Studio](#) est l'exception la plus importante. Sauf si vous lui dites d'utiliser *des tampons de taille fixe* pour Unify, ses tailles de tampon varient constamment et peuvent être aussi courtes *qu'un ou deux échantillons* .
 - [Logic Pro X](#) utilise la longueur de tampon que vous spécifiez (par exemple 256 échantillons), *sauf lors du traitement de l'automatisation* , auquel cas elle ne tombe qu'à 16 échantillons. Il bascule aussi parfois sur des tampons beaucoup plus longs (1024 échantillons) pour les pistes «inactives» (pas en cours de lecture ou d'enregistrement).

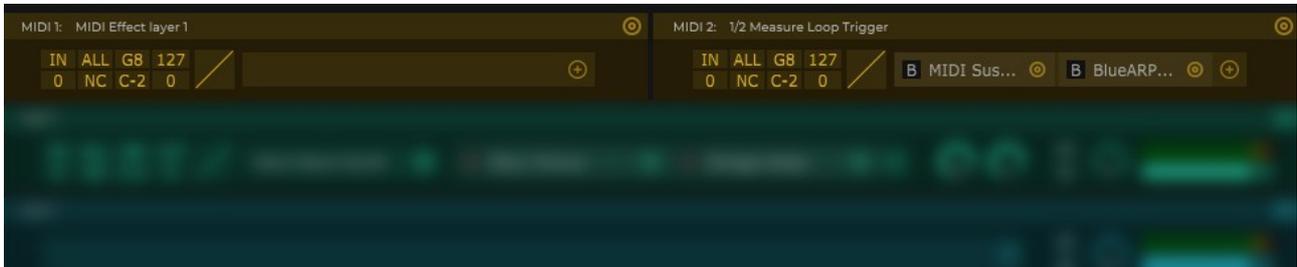
Le traitement des *frais généraux* d'Unify dépend uniquement du *nombre et du type de couches dans un patch* , PAS de la taille du tampon. Par conséquent, la surcharge a tendance à dominer si vous (ou votre DAW) utilisez des tampons extrêmement courts.

- Si vous définissez une longueur de mémoire tampon suffisamment courte, Unify sera complètement embourbé avec des frais généraux et l'utilisation du processeur augmentera rapidement à 100% ou plus.
- Lorsqu'un DAW passe automatiquement à des longueurs de tampon plus courtes (par exemple lors du traitement de l'automatisation), vous pouvez voir la fraction «overhead» (partie blanche du compteur CPU **proportionnel**) devenir sensiblement plus grande.
- C'est pourquoi les utilisateurs de *FL Studio* DOIVENT spécifier des «tampons de taille fixe» pour Unify. Lorsque FL Studio décide d'utiliser des tailles de mémoire tampon ridiculement courtes (ce qu'il fait tout le temps, sans raison apparente), Unify ne pourra pas suivre (en raison de la surcharge qui le rend si efficace avec des tailles de mémoire tampon normales).

Couches MIDI

Les couches MIDI contiennent un [cluster de commandes MIDI](#) exactement comme décrit ci-dessus pour les couches d'instruments, et une [boîte d'effets MIDI](#) qui est exactement comme la boîte d'effets audio sur une couche d'instruments, mais contient des effets MIDI au lieu d'effets audio.

Étant donné que les couches MIDI ne contiennent que ces deux sections, elles sont dessinées sur la moitié de la largeur des autres couches:



Couches d'effets AUX

Les couches d'effets AUX (auxiliaires) sont comparables aux *bus* auxiliaires d'une DAW ou d'une console de mixage traditionnelle. Chaque couche AUX contient uniquement une [boîte d'effets audio](#) et des [commandes de mixage](#), qui fonctionnent exactement comme leurs homologues dans les couches d'instruments.

Couche d'effets principaux

La **couche Master Effects** est fondamentalement juste une autre couche AUX, sauf que:

- il est toujours présent (même s'il est vide de plug-ins)
- il n'a pas de commandes Mute / Solo ou Pan

Fonctionnellement, le couche Master Effects n'est vraiment qu'un autre couche AUX, dans la mesure où si vous enregistrez l'état d'un couche AUX en tant que [couche prédéfini](#), vous pouvez le rappeler dans le couche Master Effects, et vice versa.

Ajout de nouvelles bibliothèques de correctifs

Continuez à regarder la [chaîne YouTube PlugInGuru](#) . De temps en temps, John «Skippy» Lehmkuhl annoncera et fera la démonstration de nouvelles bibliothèques de correctifs pour Unify, dès qu'elles seront disponibles.

L'ajout de nouvelles bibliothèques de correctifs à Unify implique essentiellement les mêmes étapes que vous avez suivies pour acheter et installer Unify lui-même:

1. **Achetez en ligne** sur [PlugInGuru.com](#)
2. **Télécharger en tant que fichier** *.guru*
3. **Installer** : faites glisser / déposez le fichier *.guru* dans la fenêtre Unify GUI
4. **Activez** en saisissant la *clé de licence* sur votre reçu d'achat
5. **Jouer!**

Chacune de ces étapes principales se décompose en étapes plus petites, comme décrit dans les sections ci-dessous.

Achetez votre nouvelle bibliothèque

Allez sur [PlugInGuru.com](#) et parcourez la sélection de bibliothèques là-bas. Lorsque vous en trouvez un que vous souhaitez acheter, connectez-vous en utilisant votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, puis cliquez sur le bouton *Ajouter au panier* , puis suivez les instructions pour terminer votre achat.

Peu de temps après l'achat, vous recevrez un reçu par e-mail, qui contient un *lien de téléchargement* (pour l'étape 2) et une *clé de licence* (pour l'étape 4).

Téléchargez le fichier *.guru*

Cliquez sur le *lien de téléchargement* dans votre e-mail de reçu pour télécharger votre nouvelle bibliothèque, sous la forme d'un fichier unique dont le nom est le même que la bibliothèque que vous avez achetée, se terminant par «.guru». (Vous ne verrez peut-être pas réellement l'extension «.guru», selon les paramètres de votre système d'exploitation.)

Une fois votre téléchargement terminé, recherchez le fichier téléchargé dans le dossier *Téléchargements* de votre ordinateur .

Installez votre nouvelle bibliothèque

Exécutez Unify (de préférence la version d'application autonome, mais les versions de plug-in fonctionneront également) et faites glisser / déposez l' icône du fichier *UnifyStandardLibrary.guru* dans la fenêtre Unify. Unify vous demandera si vous souhaitez installer la nouvelle bibliothèque; cliquez sur OK pour commencer. Une petite fenêtre apparaîtra, montrant la progression de l'installation, et quand c'est fait, elle sera remplacée par une autre petite fenêtre annonçant que votre nouvelle bibliothèque est maintenant installée; cliquez à nouveau sur OK pour fermer cette deuxième fenêtre.

Si vous manquez d'espace disque

Les bibliothèques d'Unify peuvent être assez volumineuses - un gigaoctet ou plus - car presque toutes contiennent de nombreux *échantillons* . Si le lecteur de disque contenant le dossier de données principal d'Unify n'a pas assez d'espace libre pour installer votre nouvelle bibliothèque,

vous verrez une fenêtre d'avertissement au lieu de la fenêtre de progression. Avant de pouvoir installer la bibliothèque, vous devrez effectuer l'une des deux opérations suivantes avant de pouvoir réessayer le glisser / déposer:

1. Supprimez certains fichiers sur le lecteur pour libérer suffisamment d'espace pour installer la bibliothèque, OU
2. Déplacez le dossier de données principal d'Unify vers un autre lecteur.

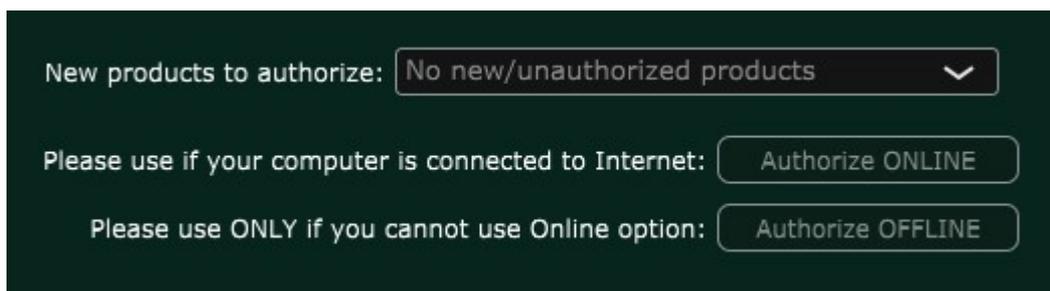
La procédure de l'option 2 est décrite dans la section sur la [conservation des données d'Unify dans un emplacement non standard](#).

Activer avec votre clé de licence

Dès que vous avez terminé d'installer une nouvelle bibliothèque, la vue des licences d'Unify s'ouvrira automatiquement et la bibliothèque nouvellement installée sera automatiquement sélectionnée dans le menu «Nouveaux produits à autoriser».

À ce stade, revenez à votre e-mail de réception et recherchez la *clé de licence* de votre nouvelle bibliothèque de correctifs. Une clé de licence est une chaîne de 32 lettres et chiffres (seuls les chiffres 0 à 9 et les lettres af apparaîtront), par exemple
e4cdea654922e3a6320c3984631fe52c.

La *vue Licence* ressemblera à quelque chose comme ceci:



Si votre ordinateur dispose d'une connexion Internet, cliquez sur le bouton «Autoriser en ligne». S'il s'agit d'un ordinateur de studio qui n'est pas connecté à Internet (ou si vous essayez la procédure en ligne et qu'il échoue pour une raison quelconque), cliquez sur le bouton «Autoriser hors ligne».

Autorisation en ligne (recommandée)

Lorsque vous cliquez sur le bouton «Autoriser en ligne», les informations suivantes devraient apparaître:

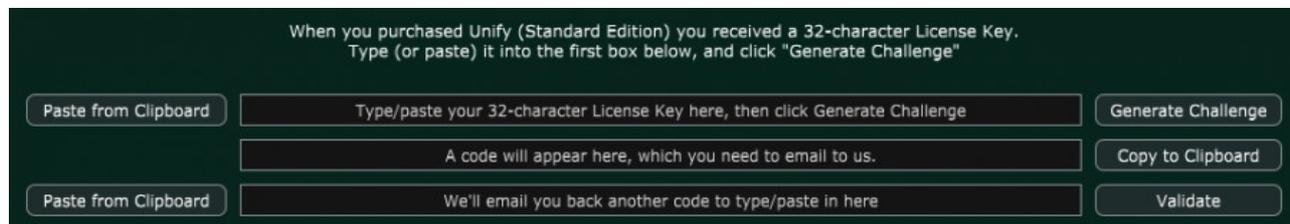


- Localisez votre clé de licence à 32 caractères, sélectionnez-la et utilisez Ctrl-C (Windows) ou Cmd-C (Mac) pour la copier dans le presse-papiers de votre ordinateur.
- Cliquez sur le bouton "Coller depuis le presse-papiers" dans l'interface graphique Unify, pour mettre la clé de licence dans la zone d'édition, puis cliquez sur le bouton "Valider".
- Si tout se passe bien, en quelques secondes, vous serez récompensé par un message en texte vert, indiquant «Code de licence valide accepté pour» suivi du nom de votre nouvelle bibliothèque.
- Si ce n'est pas le cas, quel que soit le message qui s'affiche, vous devez savoir quoi faire

ensuite. Contactez UnifySupport@PlugInGuru.com immédiatement si vous avez besoin d'aide.

Autorisation hors ligne

Lorsque vous cliquez sur le bouton «Autoriser hors ligne», les informations suivantes devraient apparaître:



- Localisez votre clé de licence à 32 caractères, sélectionnez-la et utilisez Ctrl-C (Windows) ou Cmd-C (Mac) pour la copier dans le presse-papiers de votre ordinateur.
- Cliquez sur le premier bouton «Coller depuis le presse-papiers» dans l'interface graphique Unify, pour mettre la clé de licence dans la zone d'édition TOP, puis cliquez sur le bouton «Valider».
- Cliquez sur le bouton «Générer le défi». Un code long (16 groupes de quatre caractères, séparés par des tirets) apparaîtra dans la case MOYENNE.
- En utilisant la méthode qui vous convient (par exemple, copier / coller dans un document sur une clé USB), vous devez [insérer](#) ce code dans un nouveau message électronique et l'envoyer à UnifySupport@PlugInGuru.com.

À ce stade, vous devrez attendre jusqu'à ce que vous obteniez une réponse avec le «code de réponse» que vous devez entrer dans la zone d'édition en bas. Si vous le souhaitez, vous pouvez fermer Unify. Lorsque vous recevez le code, redémarrez Unify et recommencez à partir de la première étape ci-dessus.

- Tapez ou collez le «code de réponse» dans la zone d'édition INFÉRIEURE, puis cliquez sur le bouton «Valider».
- Si tout se passe bien, vous serez immédiatement récompensé par un message en texte vert, indiquant «Code de licence valide accepté pour» suivi du nom de votre nouvelle bibliothèque.
- Si ce n'est pas le cas, quel que soit le message qui s'affiche, vous devez savoir quoi faire ensuite. Contactez UnifySupport@PlugInGuru.com immédiatement si vous avez besoin d'aide.

Jouer!

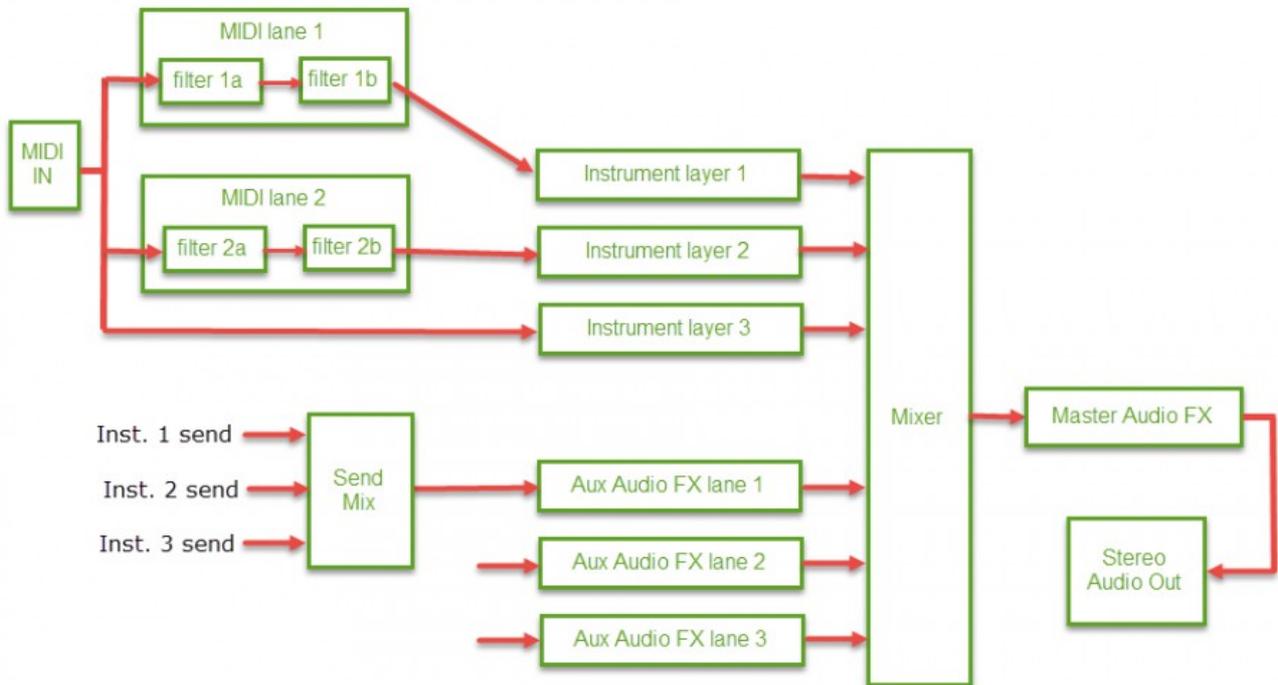
Dès que vous avez terminé le processus d'autorisation, Unify reconstruit automatiquement sa base de données de correctifs. Cela peut prendre jusqu'à une minute environ (selon la vitesse du lecteur de disque de votre ordinateur), mais une fois terminé, vous pourrez voir et sélectionner les correctifs de la nouvelle bibliothèque dans le [navigateur de correctifs](#) (barre latérale).

L'une des premières choses que vous devez faire est de sélectionner le nom de votre nouvelle bibliothèque dans le menu de sélection de bibliothèque en haut du navigateur de correctifs (où il est indiqué «Toutes les bibliothèques»). Cela ne montrera que les correctifs de la nouvelle bibliothèque dans la zone de sélection ci-dessous, vous pouvez donc les auditionner un par un.

Comment Unify traite les données MIDI

Routage MIDI de base

Ce diagramme (extrait de [Premiers pas avec Unify: Présentation](#)) montre le routage de signal de base dans Unify:



Pour les patches sans couches MIDI, les données MIDI entrantes (provenant de votre DAW et / ou clavier / contrôleur MIDI) sont toujours routées vers TOUTES les couches Instrument.

Lorsqu'il y a des couches MIDI, les données MIDI entrantes sont toujours acheminées vers TOUTES les couches MIDI, et chaque couche Instrument peut être configurée pour recevoir du MIDI directement depuis le flux d'entrée, OU depuis la sortie de n'importe quelle couche MIDI sélectionnée.

Dans Unify v1.0.x, les données MIDI ne sont pas acheminées vers les couches d'effets audio (AUX ou MASTER). Cela pourrait changer à l'avenir.

Routage MIDI dans les couches MIDI

Comme le montre le diagramme ci-dessus, les données MIDI sont transmises en guirlande le long d'une chaîne d'effets MIDI. Le flux d'entrée MIDI est l'entrée MIDI du premier effet MIDI, la sortie du premier effet est l'entrée du suivant, et ainsi de suite, et la sortie du dernier effet MIDI de la chaîne est la sortie de toute la couche MIDI.



Ce chaînage peut être utile lorsque vous devez modifier le flux MIDI d'entrée avant de le passer à l'effet suivant, par exemple en utilisant une instance de [filtre MIDI](#) pour interpréter les événements MIDI de pédale de sustain (CC # 64) avant une instance de [BlueARP](#), qui ne comprend pas ces événements lui-même.

Routage MIDI dans les couches Instrument

Le routage MIDI dans les couches Instrument est complètement différent de celui des couches MIDI: le flux MIDI d'entrée est routé directement vers CHAQUE plug-in dans la couche, comme ceci, et la couche n'a pas de sortie MIDI:

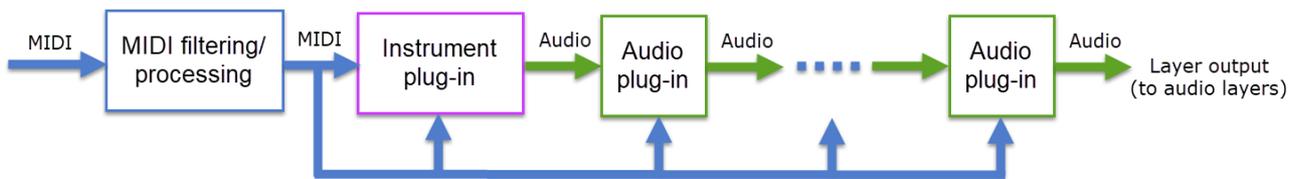


Cela signifie que non seulement le plug-in Instrument, mais également tous les effets d'insertion sur la couche, peuvent être contrôlés via MIDI. Cela est particulièrement utile lorsque vous utilisez des flux de données MIDI générés par des plug-ins de générateur MIDI tels que des arpégiateurs. Bien sûr, seuls les plug-ins qui prennent réellement en charge le contrôle MIDI peuvent profiter de cette fonctionnalité. Presque tous les plug-ins d'instruments prennent en charge le contrôle MIDI (ne serait-ce que pour jouer des notes), mais pas mal d'effets audio le font également. (Les plug-ins d'[effets](#) de [Polyverse / Infected Mushroom](#) ont des capacités de contrôle MIDI particulièrement bonnes.

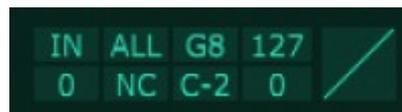
Traitement MIDI intégré aux couches MIDI et Instrument

Les descriptions ci-dessus du routage MIDI dans les couches MIDI et Instrument ne racontent pas toute l'histoire. Les couches MIDI et Instrument ont un peu de traitement de flux MIDI intégré.

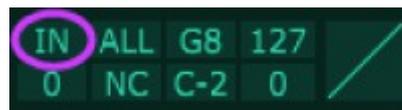
Le diagramme suivant montre le routage MIDI et audio dans les couches Instrument d'Unify:



La case intitulée *Filtrage / traitement MIDI* sur la gauche est représentée dans l'interface graphique Unify par le «cluster de contrôles MIDI» sur le côté gauche de la couche, qui se compose de huit rectangles de contrôle principaux plus deux autres (le *voyant d'activité MIDI* et le *MIDI contrôle du verrou*) qui n'apparaissent que lorsqu'ils sont pertinents.

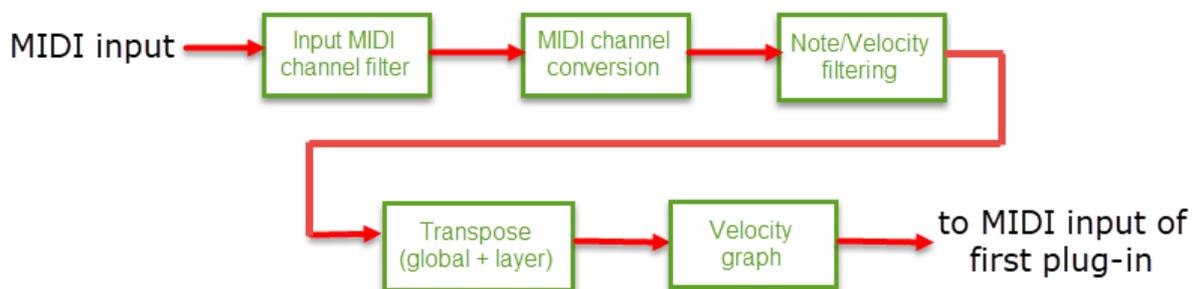


La zone *Source MIDI* (coin supérieur gauche) détermine d'où proviennent les données MIDI de la couche. Ce choix de routage se produit avant même que les données MIDI n'entrent dans la zone de *filtrage / traitement MIDI*.



- **IN** sélectionne l'entrée principale
- **M1** sélectionne la sortie de la couche MIDI 1
- **M2** sélectionne la sortie de la couche MIDI 2, etc.

La case «Filtrage / traitement MIDI» dans le schéma ci-dessus est elle-même une séquence de cinq étapes de traitement:



Étape 1: filtrage des canaux MIDI

À la première étape, le *numéro de canal MIDI* (1 à 16) de chaque événement MIDI entrant est comparé au paramètre de la commande *Input Channel*, et l'événement n'est transmis à l'étape suivante que s'il correspond:



- **ALL** permet à tous les événements de passer (pas de filtrage des canaux MIDI)
- **1 à 16** filtrent les événements dont le canal MIDI (1–16) ne correspond pas

Étape 2: conversion de canal MIDI

La deuxième étape permet de modifier le numéro de canal MIDI de l'événement. Cela peut être utile si vous avez plusieurs claviers MIDI affectés, disons, aux canaux MIDI 4, 5 et 6, et que vous avez configuré un filtrage basé sur les canaux MIDI pour les acheminer vers différentes couches, mais vous souhaitez modifier les numéros de canaux revenir à 1 avant de les traiter, soit parce que vous travaillez avec un plug-in qui *ne* fonctionne que sur le canal MIDI 1, soit que vous préférez simplement ne pas définir vos plug-ins individuels sur des canaux MIDI spécifiques. (Vous avez peut-être chargé le calque à partir d'un préréglage de calque, que vous avez défini avec tous les plug-ins définis sur le canal MIDI 1 pour plus de simplicité.) L'étape 2 est contrôlée par le contrôle du *canal de sortie MIDI* :



- **NC** signifie «pas de changement» et est le paramètre que vous utiliseriez le plus souvent
- **1 à 16** entraînent la réaffectation de tous les événements MIDI entrants à ce numéro de canal

Étape 3: filtrage MIDI basé sur la hauteur et la vitesse

La troisième étape de filtrage est la base de la séparation des touches et de la vitesse. En définissant plusieurs couches pour répondre à des plages de *pas* non superposées, vous pouvez définir *des divisions de touches*. En définissant deux couches ou plus pour répondre à la même plage de hauteur, mais sans plage de chevauchement des notes MIDI (1–127), vous pouvez définir une *répartition de la vitesse*, où la couche qui joue dépend de la force avec laquelle vous frappez les notes sur le clavier. L'étape 3 est contrôlée par les quatre boîtiers de commande sur le côté droit du cluster de commandes MIDI:



Le boîtier de commande marqué **G8** dans l'image indique la limite supérieure de la hauteur; la case en dessous, marquée **C-2**, est la limite inférieure. Vous pouvez ajuster ces valeurs de trois manières:

- Cliquez et faites glisser vers le haut / bas avec la souris
- Faites un clic droit (ou Ctrl + clic) pour faire apparaître une petite zone d'édition, et soit:
 - Tapez un nom de note (par exemple «C3») ou un numéro de note MIDI (par exemple 60) et appuyez sur Entrée, OU
 - Appuyez sur la touche appropriée de votre clavier MIDI et le nom de note affiché

changera pour correspondre

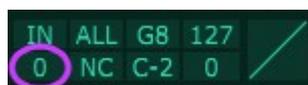
Les deux cases de contrôle à droite sont similaires, mais définissent les limites de *vitesse* supérieure (en haut à droite) et inférieure (en bas à droite) . Ceux-ci ne peuvent être ajustés qu'à l'aide de la souris (soit cliquer / glisser ou utiliser la molette de la souris).

Étape 4: transposition de hauteur

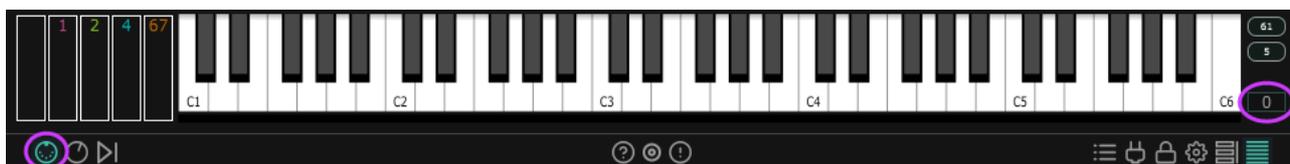
Les valeurs de hauteur MIDI pour les répartitions de touches sont définies *avant la transposition* , vous pouvez donc spécifier des répartitions en fonction *des touches physiques* de votre clavier. (Techniquement, les plages de répartition des touches sont définies en fonction *des numéros de note MIDI émis par votre clavier* , qui pourraient eux-mêmes être transposés si vous avez activé une capacité de transposition intégrée au contrôleur de clavier lui-même.)

La quatrième étape de traitement vous permet de transposer la hauteur à laquelle la couche sonne en ajoutant un décalage (en demi-tons, qui peut être négatif) aux numéros de note pour chaque événement MIDI note-on ou note-off. Le décalage est la somme du **décalage de transposition de couche** et du **décalage de transposition global** .

Le **décalage de transposition de couche** affecte uniquement la couche donnée et est défini par le *contrôle de transposition de couche* dans le coin inférieur gauche du groupe de commandes MIDI:



Le **décalage de transposition global** affecte TOUTES les couches d'instruments et MIDI, et vous permet donc de transposer l'intégralité de «l'instrument» composite Unify de haut en bas. Le décalage de transposition global est défini par la zone de *transposition globale* dans le coin inférieur droit de la [vue Show MIDI](#) qui apparaît dans le pied de page de la fenêtre de l' interface graphique Unify lorsque vous cliquez sur l'icône MIDI dans la bande d'icônes ci-dessous:

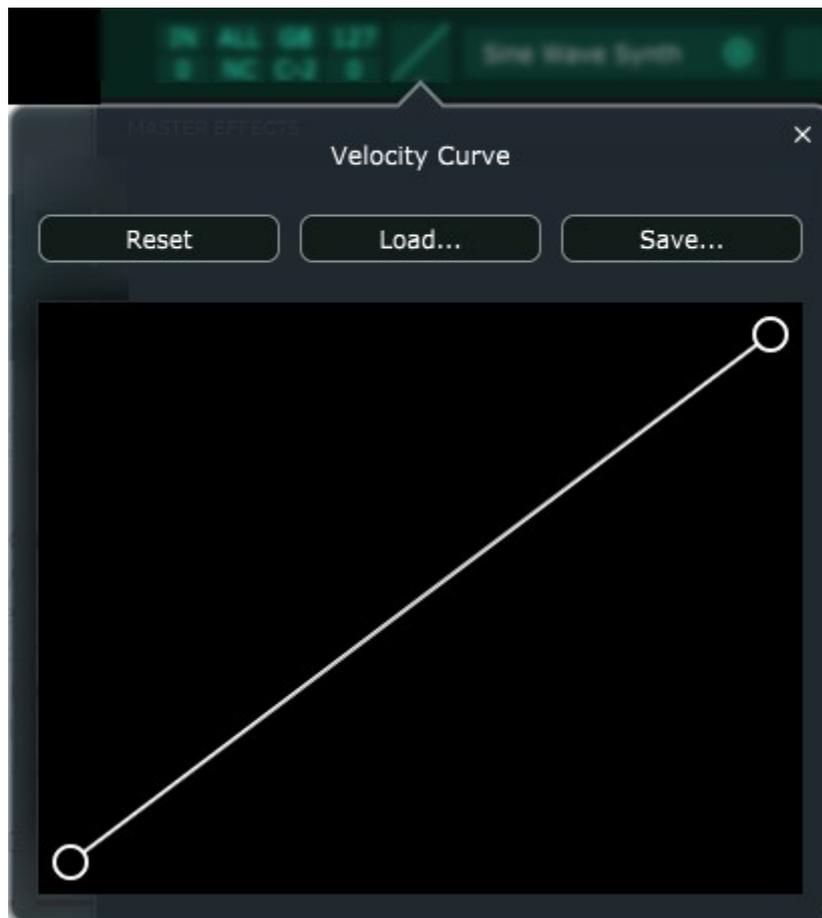


Les zones de transposition globale et de couche peuvent être ajustées de la même manière:

- Cliquez et faites glisser vers le haut / bas avec la souris
 - Si vous maintenez la touche Alt (sur un PC) ou la touche Option (sur un Mac), la valeur changera par octaves
- Faites un clic droit (ou Ctrl + clic) pour faire apparaître une petite zone d'édition, entrez une valeur en demi-tons (peut être négative) et appuyez sur la touche Entrée.

Étape 5: modification de la vitesse des notes

Enfin, la cinquième étape du traitement MIDI des couches vous permet d'appliquer une *courbe de réponse* arbitraire aux valeurs de vélocité associées à chaque événement note-on. Cliquer sur le **contrôle MIDI Velocity Graph** sur le côté droit du cluster de contrôles MIDI fait apparaître une *fenêtre d'éditeur de courbes* comme celle-ci:



Le graphique lui-même représente *les* valeurs de vitesse de note MIDI *entrantes* le long de l'axe horizontal, avec les vitesses les plus faibles (les plus faibles) à gauche et les vitesses les plus élevées (les plus fortes) à droite. L'axe vertical représente les valeurs de vitesse *sortantes* (traitées), les plus basses en bas et les plus hautes en haut. La courbe de vitesse par défaut est une ligne droite - ce que l'on appelle le «mappage d'identité» où chaque valeur de vitesse entrante est mappée à la valeur identique (aucun changement du tout).

- Le **bouton Réinitialiser** ramène la forme de la courbe à la courbe «d'identité» en ligne droite, comme indiqué
- Le **bouton Charger...** vous permet de charger un préréglage de forme de courbe précédemment enregistré (fichier XML)
- Le **bouton Enregistrer...** vous permet d'enregistrer la forme actuelle en tant que nouveau préréglage de forme de courbe

Dans le contrôle graphique lui-même, vous pouvez:

- Cliquez et faites glisser les *points d'extrémité* (cercles) de haut en bas
- Cliquez n'importe où *entre les* extrémités et faites glisser vers le haut / bas pour modifier la courbure de ce segment de la courbe
- Double-cliquez n'importe où *entre les* points d'extrémité pour *créer un nouveau point de partage*, divisant le segment en deux
- Cliquez une fois directement *sur un point de partage* et faites-le glisser pour le déplacer vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.
- Double-cliquez directement *sur un point de partage* pour le *supprimer*, réunissant deux segments en un seul

Pour les courbes de vitesse, vous aurez rarement besoin de créer des points de partage. Vous n'aurez généralement besoin que d'ajuster la courbure (*légèrement* - un petit changement va très loin). Faire glisser vers le haut pour créer une courbe *convexe* rendra le calque *plus réactif à la vitesse* et peut être utile lorsque vous travaillez avec un contrôleur MIDI à touches pondérées. Faire glisser vers le bas pour créer une courbe *concave* rendra le calque *moins réactif à la vitesse* et peut être utile lorsque vous jouez sur un clavier d'action de synthé très léger.

Afficher la vue MIDI

La *vue Show MIDI*, qui apparaît dans la partie Footer de la fenêtre Unify GUI, vous permet de visualiser les événements MIDI entrant dans Unify à partir d'un clavier MIDI (ou lus à partir d'une piste MIDI dans une DAW). Vous pouvez également *générer* des événements MIDI en cliquant sur certains des contrôles de cette vue, ce qui peut parfois être utile pour les tests, mais notez que les événements MIDI générés sont internes à Unify et **ne peuvent pas être enregistrés dans votre DAW**.

Pour voir la *vue Show MIDI*, cliquez sur l' *icône du connecteur MIDI* à l'extrémité gauche de la bande d'icônes.



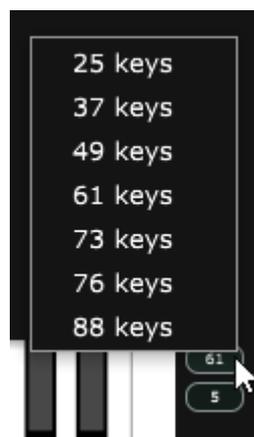
La vue Show MIDI se compose d'un groupe de commandes à barre verticale à gauche, d'un clavier et de trois petites commandes à droite.

Clavier

La zone du *clavier* vous permet de visualiser les événements MIDI note on et note off, car les touches s'allument en bleu lorsque les notes sont jouées. Juste en dessous du clavier se trouve une longue et mince bande horizontale qui s'allume en rose vif lorsque la pédale de sustain MIDI (CC # 64) est enfoncée. Pendant que la pédale de sustain est enfoncée, les notes actives du clavier passeront du bleu au rose, indiquant que ces notes sont maintenues (maintenues).

Vous pouvez également cliquer sur des notes sur le clavier avec votre souris pour générer des événements de note MIDI, mais notez que ceux-ci sont internes à Unify et **ne peuvent pas être enregistrés dans votre DAW**.

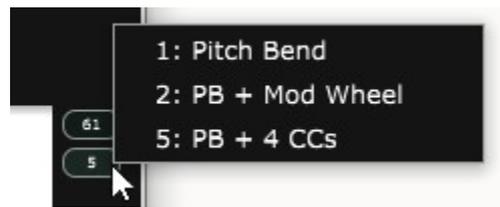
La *largeur* et la *plage* du clavier peuvent être définies en cliquant sur le bouton du haut à l'extrême droite de la vue Show MIDI, qui fait apparaître un petit menu comme celui-ci:



Pitch-bend et bandes CC

À gauche du clavier, vous verrez un certain nombre de commandes de bandes verticales, qui indiquent l'activité du *pitch-bend* MIDI et du *contrôleur continu* (CC). Le nombre de bandes qui

apparaissent dépend du réglage du bouton au milieu à l'extrémité droite de la vue Show MIDI, qui fait apparaître un petit menu lorsque vous cliquez dessus:



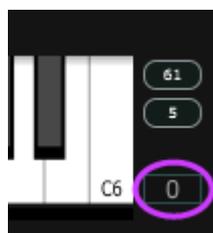
La bande la plus à gauche indique une activité de pitch-bend. Les autres sont pour des CC MIDI spécifiques, et chacun a un numéro en haut pour indiquer quel CC MIDI il surveille. Un clic droit (ou Ctrl + clic) n'importe où dans la bande CC fait apparaître un grand menu à partir duquel vous pouvez modifier le numéro CC qui lui est attribué:



Vous pouvez également (gauche-) cliquer et faire glisser vers le haut / bas dans n'importe quelle commande de bande verticale pour *générer* les événements MIDI de pitch-bend et CC correspondants. Celles-ci sont internes à Unify et **ne peuvent pas être enregistrées dans votre DAW**.

Contrôle global de transposition

Dans le coin tout en bas à droite de la vue Show MIDI, vous trouverez le *contrôle Global Transpose*, qui vous permet de définir un décalage signé (en demi-tons) à appliquer à TOUTES les couches Unify MIDI et Instrument, et ainsi de transposer l'intégralité de l'instrument.



Le contrôle de transposition globale peut être ajusté de la même manière que les cases de transposition présentes dans chaque couche MIDI et instrument:

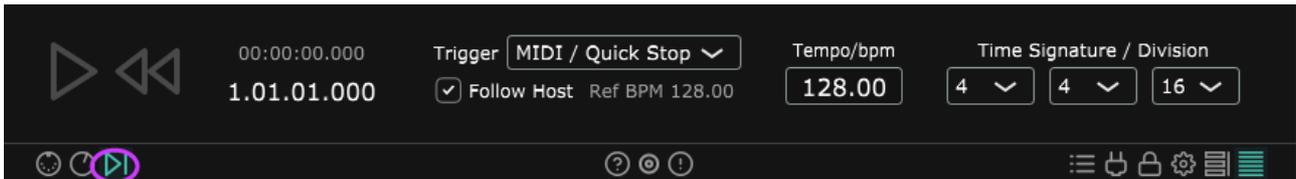
- Cliquez et faites glisser vers le haut / bas avec la souris
 - Si vous maintenez la touche Alt (sur un PC) ou la touche Option (sur un Mac), la valeur changera par octaves

- Faites un clic droit (ou Ctrl + clic) pour faire apparaître une petite zone d'édition, entrez une valeur en demi-tons (peut être négative) et appuyez sur la touche Entrée.

Utilisation du transport Unify

Unify est un *hôte de plug-in*, un peu comme un DAW, et donc il a son propre mécanisme de synchronisation / horloge interne, appelé *Transport* (par analogie avec un transport de bande mécanique). Le transport d'Unify fournit des informations de synchronisation à tous les plug-ins qui en ont besoin (principalement des effets d'arpégiateur MIDI et des synthétiseurs avec fonctions d'arpégiateur).

Pour voir le transport dans la zone de pied de page de l'interface graphique Unify, cliquez sur l'*icône de transport* (ressemble à un triangle avec une ligne verticale à côté) dans la partie inférieure gauche de la bande d'icônes:

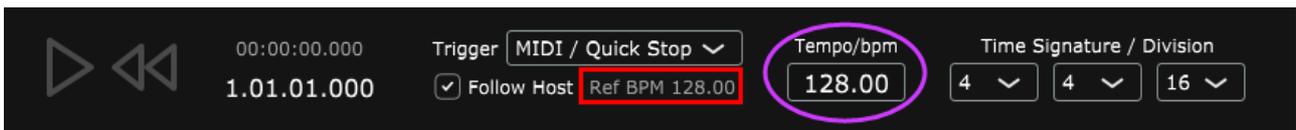


Tempo, Time Signature, Song Position

Le transport d'Unify connaît trois informations de synchronisation distinctes mais liées:

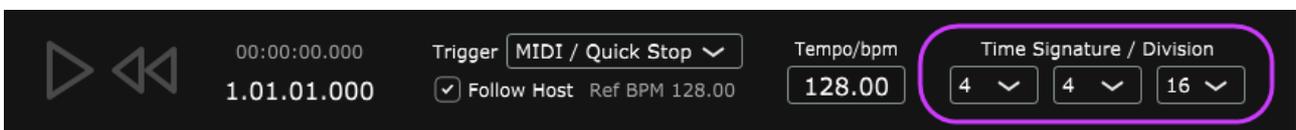
1. Le **tempo** actuel (aka BPM ou taux de battements par minute)
2. La **signature horaire**
3. La **position** actuelle du **morceau**, qui est l'emplacement actuel le long d'une chronologie musicale (par exemple, piste DAW)

Le **tempo** est assez facile à comprendre - il mesure la vitesse à laquelle les battements passent - et est évidemment critique pour les fonctions logicielles telles que les arpégiateurs et les retards synchronisés au tempo, pour garantir qu'ils jouent à la même vitesse. La valeur actuelle du tempo du transport en battements par minute (BPM) est affichée dans l'*indicateur de tempo / bpm*, ici indiqué en violet:

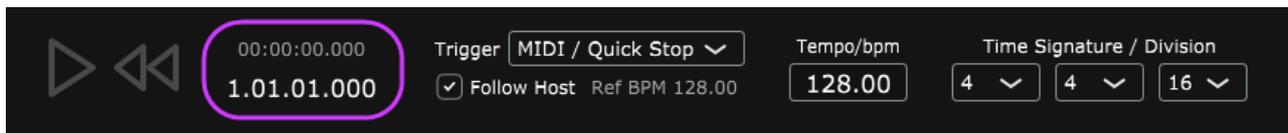


Les patches dits «BPM» dans Unify ont un *tempo de référence* associé, qui est la vitesse à laquelle le concepteur sonore a voulu qu'ils soient joués. Ceci est affiché comme indiqué par le contour rouge ci-dessus. (Les correctifs non BPM afficheront «No ref BPM».)

La **signature rythmique** est un concept de la théorie musicale et décrit simplement la façon dont les battements sont regroupés en *mesures* (mesures). Une signature temporelle se compose d'un *numérateur* qui spécifie le nombre de temps par mesure et d'un *dénominateur* qui spécifie le type de note ou de repos qui représente chaque temps. Une chanson en «3/4 temps» a trois temps par mesure (numérateur = 3) et chaque temps est une noire (dénominateur = 4). La vue Transport dans Unify fournit des menus contextuels pour le numérateur et le dénominateur, plus un troisième pour la «division», qui sera expliqué dans un instant.



Pour garder un groupe d'arpégiateurs jouant ensemble, le tempo et la signature temporelle ne sont pas suffisants. Ils doivent tous être à la même position de mesure / mesure, ce que l'on appelle la **position de morceau** . La vue Unify Transport affiche la position actuelle du morceau dans une paire de lectures numériques, comme indiqué:



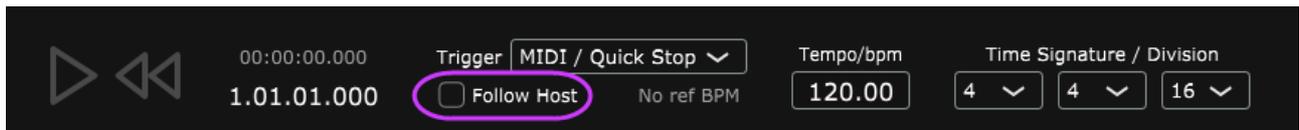
La petite lecture en haut montre la position du morceau en heures, minutes et secondes (avec trois chiffres de fraction après la virgule décimale, c'est-à-dire en millisecondes). La lecture plus large ci - dessous indique le **numéro de barre** , **nombre de temps** (moins que la barre de courant), et la **division de battement** , qui est une subdivision choisie arbitrairement du battement, et de nouveau il y a trois chiffres de la fraction ci - après la virgule décimale.

La division des temps est de 16 (c.-à-d. 16 divisions par temps) par défaut, mais vous pouvez utiliser le menu local le plus à droite pour la changer en n'importe quelle valeur de puissance de deux de 1 à 64:



Suivez l'hôte

Lorsque Unify s'exécute en tant que plug-in dans une DAW, vous pouvez cocher la case **Suivre l'hôte** pour le synchroniser avec le propre transport de la DAW.



Lorsque **Follow Host** est coché, l'indicateur **Tempo** et **Song Position** se met automatiquement à jour lorsque les paramètres correspondants sont modifiés dans la station d'accueil hôte. (Notez que, pour les pré réglages de BPM, le numéro de «BPM de référence» affiché restera inchangé même lorsque le tempo de la DAW change.)

Parfois, vous souhaitez peut-être dissocier le transport d'Unify de celui de l'hôte, afin de pouvoir, par exemple, écouter les pré réglages de BPM à leur tempo de référence. Pour ce faire, décochez simplement la case **Suivre l'hôte**.

REMARQUE la case à cocher **Suivre l'hôte** s'affiche dans l'application Unify autonome, mais uniquement pour vous permettre de spécifier si l'option **Suivre l'hôte** doit être cochée ou non, lors de la création et de l'enregistrement des correctifs BPM.

Démarrage et arrêt du transport

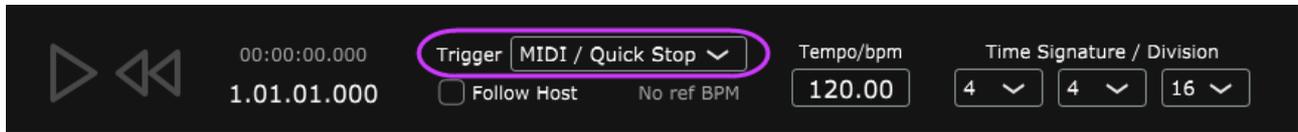
Le transport d'Unify peut être démarré (et arrêté) de trois manières très différentes.

Méthode 1: dans les versions plug-in d'Unify, lorsque l'option **Suivre l'hôte** est cochée, le transport démarre et s'arrête automatiquement lorsque le transport de l'hôte le fait.

Méthode 2: Lorsque le menu **Trigger** est réglé sur «MIDI / Quick Stop» (par défaut), le transport démarre automatiquement dès qu'une note MIDI est jouée, et s'arrête immédiatement lorsque AUCUNE note n'est active (c'est-à-dire, quand un MIDI correspondant note-off a été reçue pour tous les événements note-on précédents).



Méthode 3: Lorsque le menu **Déclenchement** est réglé sur «Démarrage / arrêt manuel», les deux grands boutons icône sur le côté gauche du Transport s'allument pour indiquer qu'ils sont actifs (voir image, contour rouge).

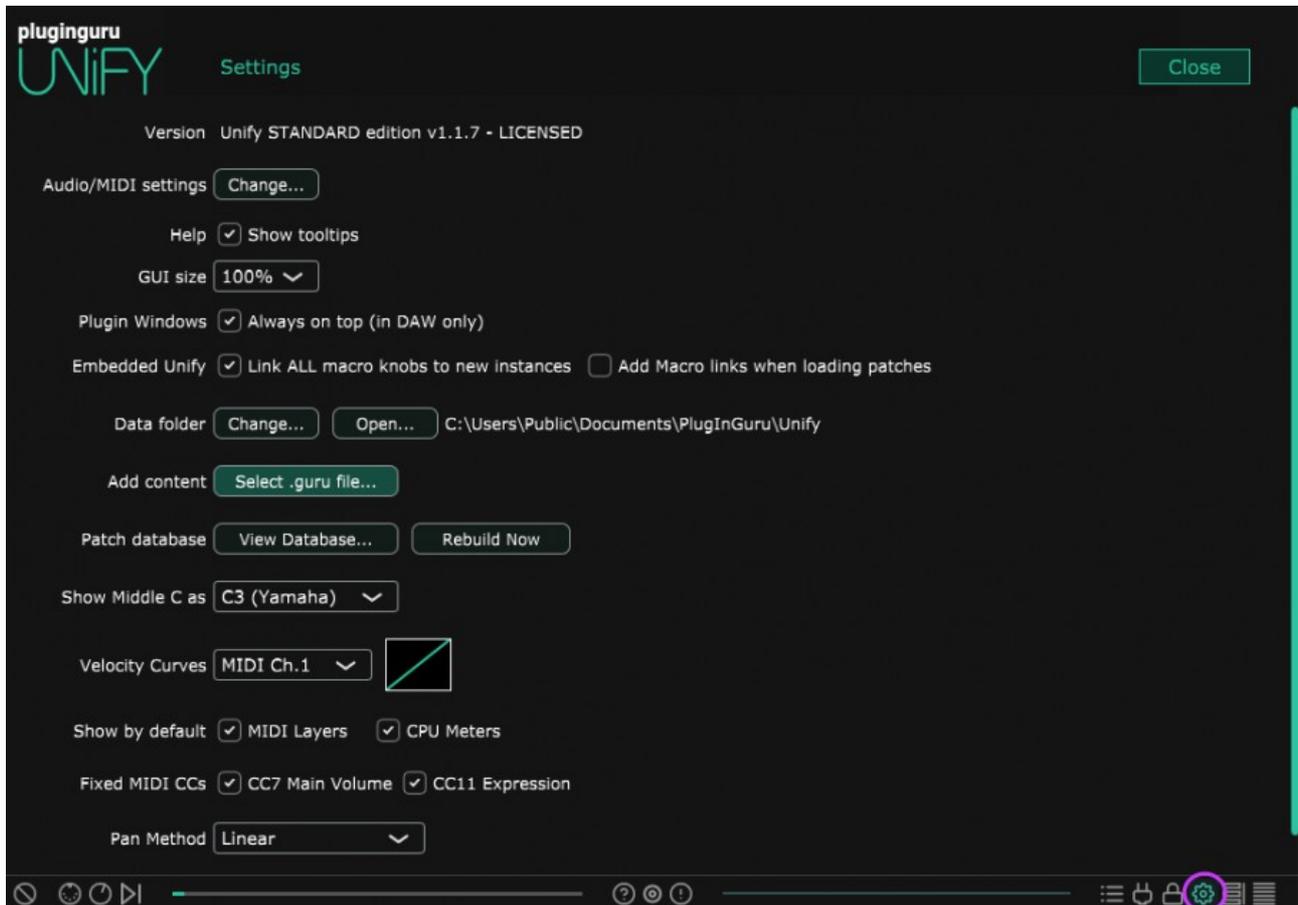


- Cliquez sur l'icône "Rewind" du double triangle pour rembobiner le transport (réinitialiser la position du morceau)
- Cliquez sur l'icône triangulaire «Démarrer» pour démarrer le transport
 - Il se transformera en une icône "Pause" à double barre: Cliquez dessus pour suspendre le Transport
 - L'icône «Rewind» du double triangle se transformera en une icône «Stop» carrée: cliquez dessus pour arrêter ET rembobiner

Utilisation de la vue Paramètres

La vue Paramètres d'Unify vous permet de modifier plusieurs aspects importants du fonctionnement du programme, qui sont enregistrés afin qu'ils affectent toutes les instances suivantes des versions plug-in et autonomes d'Unify.

Pour ouvrir la vue Paramètres, cliquez sur l'icône Paramètres en bas à droite, elle ressemble à une roue dentée.



De haut en bas, les éléments individuels sont:

- **Paramètres audio / MIDI** (application autonome Unify uniquement)
 - Cliquez sur le bouton «Modifier...» pour choisir les paramètres MIDI et audio
 - Notez que vous devrez peut-être quitter et redémarrer Unify après avoir modifié les paramètres MIDI
- **Case à cocher Afficher les info-bulles**
 - *Les info - bulles* sont de petites fenêtres de texte flottantes qui apparaissent lorsque vous passez le pointeur de la souris sur divers contrôles, expliquant brièvement ce que fait le contrôle.
 - Ceux-ci peuvent être très utiles pendant que vous apprenez encore l'interface graphique Unify, mais à un certain moment, vous voudrez les désactiver.
- Menu **Taille GUI**
 - Vous permet de sélectionner un *facteur d'agrandissement* pour l'interface graphique
 - Des grossissements plus élevés produisent des polices et des graphiques plus grands et plus nets - très bien sur les écrans haute densité, et une aubaine pour les personnes ayant une vision inférieure à 20/20

- Des agrandissements inférieurs réduisent la fenêtre Unify GUI pour occuper moins d'espace à l'écran.
- **Les fenêtres GUI des plug-ins tiers ne sont pas redimensionnées.** Utilisez les propres fonctions de redimensionnement de chaque plug-in (le cas échéant).
- **Plugin Windows**
 - Le paramètre par défaut pour «toujours au top» fonctionne bien avec de nombreuses DAW, mais pour certains (par exemple *Cubase*), vous préférerez peut-être désactiver cette option, surtout si vous trouvez que certaines fenêtres de messages contextuelles sont «bloquées» derrière les fenêtres d'Unify.
- **Embedded Unify**
 - Voir [Utilisation d'Unify en tant que plug-in d'instrument dans Unify](#)
- **Dossier de données**
 - Vous permet de modifier l'emplacement du dossier de données principal d'Unify (où sont conservés les bibliothèques / échantillons et tout autre contenu de stockage d'espace disque)
 - Voir sous «Dossier de données» ci-dessous
- **Ajouter du contenu**
 - Cliquez sur le *bouton Sélectionner un fichier .guru...* pour charger un fichier *.guru* contenant par exemple une nouvelle bibliothèque de correctifs Unify.
 - Il s'agit d'une alternative à la méthode glisser / déposer; voir [Ajout de nouvelles bibliothèques de correctifs](#)
- **Base de données des correctifs**
 - La *base de données de correctifs* d'Unify est essentiellement un «index» de tous les fichiers de correctifs sous le dossier *Bibliothèques* .
 - Voir sous «Base de données de correctifs» ci-dessous
- **Afficher le milieu C comme menu**
 - La note MIDI numéro 60, alias «Middle C», est appelée «C3» (convention Yamaha) ou «C4» (convention Roland)
 - Ce menu vous permet de choisir celui avec lequel vous êtes le plus à l'aise
 - Votre choix affecte la façon dont les noms de note sont affichés dans l' interface graphique Unify
- **Courbes de vitesse**
 - Vous pouvez définir une courbe de réponse à la vitesse différente pour chaque canal MIDI (1-16)
 - Voir sous «Courbes de vitesse» ci-dessous
- **Afficher les cases à cocher par défaut**
 - *Les couches MIDI* vous permettent de choisir si vous préférez voir les couches MIDI affichées avec tous les détails ou réduites
 - Si vous créez vos propres correctifs BPM, vous préférerez probablement voir tous les détails par défaut
 - Si vous aimez principalement jouer des correctifs prédéfinis, vous préférerez peut-être les voir réduits
 - *Les compteurs CPU* vous permettent d'avoir des [compteurs CPU](#) Unify allumés en permanence.
- **Correction des cases à cocher des CC MIDI**
 - *CC7 Main Volume* : lorsque cette case est cochée, MIDI CC # 7 contrôle le niveau de la couche principale (volume)
 - *Expression CC11* : lorsqu'elle est cochée, MIDI CC # 11 contrôle l' *expression* du volume , qui est essentiellement un facteur d'échelle appliqué au réglage de volume actuel. Le facteur d'échelle d'expression se réinitialise automatiquement à 1,0 lorsque

- Chargement d'un nouveau patch
- Utilisation du bouton INIT
- Réglage manuel du curseur de volume principal
- Menu **Méthode de panoramique**
 - Il s'agit d'une fonctionnalité quelque peu expérimentale permettant d'ajuster le fonctionnement des contrôles de panoramique des calques d'Unify
 - Voir sous «Méthodes Pan» ci-dessous

Dossier de données

- Le chemin actuel vers le dossier de données est affiché à droite
- Cliquez sur le bouton «Ouvrir...» pour ouvrir rapidement le dossier dans l'Explorateur (Windows) ou le Finder (Mac)
- Cliquez sur le bouton «Modifier...» pour choisir un autre emplacement

Base de données des correctifs

La *base de données de correctifs* d'Unify est essentiellement un «index» de tous les fichiers de correctifs sous le dossier *Bibliothèques* . Si vous devez supprimer, ajouter ou renommer l'un de ces fichiers, vous devez **reconstruire la base de données**

Courbes de vitesse

Unify fournit une courbe de réponse de vitesse «globale» réglable qui est appliquée aux événements MIDI note-on entrants, avant qu'ils ne soient envoyés aux couches. En fait, il fournit jusqu'à 16 courbes indépendantes, une pour chaque canal MIDI, donc si vous avez plusieurs claviers MIDI, vous pouvez les configurer pour envoyer sur différents canaux MIDI et régler la réponse de vitesse pour chaque clavier indépendamment.

Pour ajuster l'une des courbes de vitesse, sélectionnez le canal MIDI approprié dans le menu local, puis cliquez sur le petit graphique vert à côté pour ouvrir un [éditeur de courbe de vitesse](#) similaire à ceux disponibles pour les couches MIDI et Instrument. (Cliquez sur le lien pour accéder à la section de la page Vue de la pile de calques où elles sont décrites en détail.)

Créateurs de patch professionnels comme John Lehmkuhl utilisent généralement un ou deux claviers MIDI, et règlent la *couche* vitesse courbes de sorte que ces couches jouent avec une certaine « sensation ». Bien que vous puissiez ajuster les courbes de calque individuelles pour modifier la sensation par vous-même, il sera généralement préférable de laisser les courbes de calque seules et de définir la courbe de vitesse *globale* pour votre propre clavier et vos propres mains. Une fois que vous avez obtenu la bonne courbe globale (qui peut ne nécessiter qu'une *petite modification de la courbure*), vous devriez constater que presque tous les patches se sentent bien.

Méthodes de panoramique

La *panoramique* , c'est-à-dire le positionnement d'un signal audio dans le champ stéréo, peut être effectué selon l'une des méthodes de calcul appelées. Les lois de panoramique les plus connues sont la *mise à l'échelle linéaire* simple et le *panoramique* dit à *puissance constante* . Aucun de ces éléments n'est entièrement optimal, de sorte que diverses *approches hybrides* sont fréquemment utilisées. Unify prend actuellement en charge **une** loi de panoramique **hybride linéaire** , à **puissance constante** et **-4,5 dB** (voir [cet article en ligne](#) pour plus de détails).

Ajout de nouvelles bibliothèques de correctifs

Continuez à regarder la [chaîne YouTube PlugInGuru](#) . De temps en temps, John «Skippy» Lehmkuhl annoncera et fera la démonstration de nouvelles bibliothèques de correctifs pour Unify, dès qu'elles seront disponibles.

L'ajout de nouvelles bibliothèques de correctifs à Unify implique essentiellement les mêmes étapes que vous avez suivies pour acheter et installer Unify lui-même:

1. **Achetez en ligne** sur [PlugInGuru.com](#)
2. **Télécharger en tant que fichier** *.guru*
3. **Installer** : faites glisser / déposez le fichier *.guru* dans la fenêtre Unify GUI
4. **Activez** en saisissant la *clé de licence* sur votre reçu d'achat
5. **Jouer!**

Chacune de ces étapes principales se décompose en étapes plus petites, comme décrit dans les sections ci-dessous.

Achetez votre nouvelle bibliothèque

Allez sur [PlugInGuru.com](#) et parcourez la sélection de bibliothèques là-bas. Lorsque vous en trouvez un que vous souhaitez acheter, connectez-vous en utilisant votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, puis cliquez sur le bouton *Ajouter au panier* , puis suivez les instructions pour terminer votre achat.

Peu de temps après l'achat, vous recevrez un reçu par e-mail, qui contient un *lien de téléchargement* (pour l'étape 2) et une *clé de licence* (pour l'étape 4).

Téléchargez le fichier *.guru*

Cliquez sur le *lien de téléchargement* dans votre e-mail de reçu pour télécharger votre nouvelle bibliothèque, sous la forme d'un fichier unique dont le nom est le même que la bibliothèque que vous avez achetée, se terminant par «.guru». (Vous ne verrez peut-être pas réellement l'extension «.guru», selon les paramètres de votre système d'exploitation.)

Une fois votre téléchargement terminé, recherchez le fichier téléchargé dans le dossier *Téléchargements* de votre ordinateur .

Installez votre nouvelle bibliothèque

Exécutez Unify (de préférence la version d'application autonome, mais les versions de plug-in fonctionneront également) et faites glisser / déposez l' icône du fichier *UnifyStandardLibrary.guru* dans la fenêtre Unify. Unify vous demandera si vous souhaitez installer la nouvelle bibliothèque; cliquez sur OK pour commencer. Une petite fenêtre apparaîtra, montrant la progression de l'installation, et quand c'est fait, elle sera remplacée par une autre petite fenêtre annonçant que votre nouvelle bibliothèque est maintenant installée; cliquez à nouveau sur OK pour fermer cette deuxième fenêtre.

Si vous manquez d'espace disque

Les bibliothèques d'Unify peuvent être assez volumineuses - un gigaoctet ou plus - car presque toutes contiennent de nombreux *échantillons* . Si le lecteur de disque contenant le dossier de données principal d'Unify n'a pas assez d'espace libre pour installer votre nouvelle bibliothèque,

vous verrez une fenêtre d'avertissement au lieu de la fenêtre de progression. Avant de pouvoir installer la bibliothèque, vous devrez effectuer l'une des deux opérations suivantes avant de pouvoir réessayer le glisser / déposer:

1. Supprimez certains fichiers sur le lecteur pour libérer suffisamment d'espace pour installer la bibliothèque, OU
2. Déplacez le dossier de données principal d'Unify vers un autre lecteur.

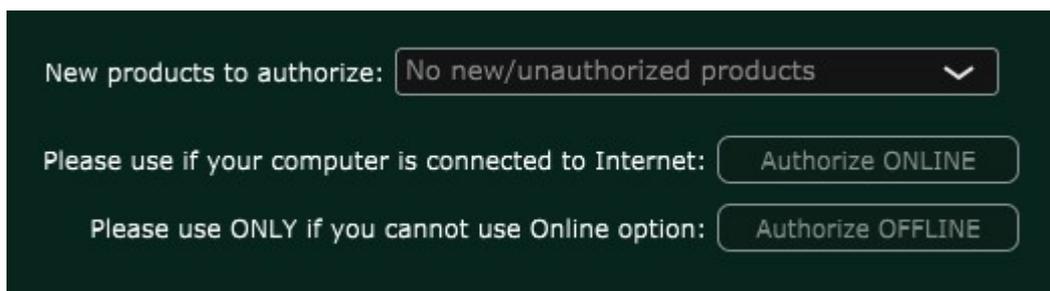
La procédure de l'option 2 est décrite dans la section sur la [conservation des données d'Unify dans un emplacement non standard](#) .

Activer avec votre clé de licence

Dès que vous avez terminé d'installer une nouvelle bibliothèque, la vue des licences d'Unify s'ouvrira automatiquement et la bibliothèque nouvellement installée sera automatiquement sélectionnée dans le menu «Nouveaux produits à autoriser».

À ce stade, revenez à votre e-mail de réception et recherchez la *clé de licence* de votre nouvelle bibliothèque de correctifs. Une clé de licence est une chaîne de 32 lettres et chiffres (seuls les chiffres 0 à 9 et les lettres af apparaîtront), par exemple
e4cdea654922e3a6320c3984631fe52c.

La *vue Licence* ressemblera à quelque chose comme ceci:



Si votre ordinateur dispose d'une connexion Internet, cliquez sur le bouton «Autoriser en ligne». S'il s'agit d'un ordinateur de studio qui n'est pas connecté à Internet (ou si vous essayez la procédure en ligne et qu'il échoue pour une raison quelconque), cliquez sur le bouton «Autoriser hors ligne».

Autorisation en ligne (recommandée)

Lorsque vous cliquez sur le bouton «Autoriser en ligne», les informations suivantes devraient apparaître:



- Localisez votre clé de licence à 32 caractères, sélectionnez-la et utilisez Ctrl-C (Windows) ou Cmd-C (Mac) pour la copier dans le presse-papiers de votre ordinateur.
- Cliquez sur le bouton "Coller depuis le presse-papiers" dans l'interface graphique Unify, pour mettre la clé de licence dans la zone d'édition, puis cliquez sur le bouton "Valider".
- Si tout se passe bien, en quelques secondes, vous serez récompensé par un message en texte vert, disant «Code de licence valide accepté pour» suivi du nom de votre nouvelle bibliothèque.

- Si ce n'est pas le cas, quel que soit le message qui s'affiche, vous devez savoir quoi faire ensuite. Contactez UnifySupport@PlugInGuru.com immédiatement si vous avez besoin d'aide.

Autorisation hors ligne

Lorsque vous cliquez sur le bouton «Autoriser hors ligne», les informations suivantes devraient apparaître:

- Localisez votre clé de licence à 32 caractères, sélectionnez-la et utilisez Ctrl-C (Windows) ou Cmd-C (Mac) pour la copier dans le presse-papiers de votre ordinateur.
- Cliquez sur le premier bouton «Coller depuis le presse-papiers» dans l'interface graphique Unify, pour mettre la clé de licence dans la zone d'édition TOP, puis cliquez sur le bouton «Valider».
- Cliquez sur le bouton «Générer le défi». Un code long (16 groupes de quatre caractères, séparés par des tirets) apparaîtra dans la case MOYENNE.
- En utilisant la méthode qui vous convient (par exemple, copier / coller dans un document sur une clé USB), vous devez [insérer](#) ce code dans un nouveau message électronique et l'envoyer à UnifySupport@PlugInGuru.com.

À ce stade, vous devrez attendre jusqu'à ce que vous obteniez une réponse avec le «code de réponse» que vous devez entrer dans la zone d'édition en bas. Si vous le souhaitez, vous pouvez fermer Unify. Lorsque vous recevez le code, redémarrez Unify et recommencez à partir de la première étape ci-dessus.

- Tapez ou collez le «code de réponse» dans la zone d'édition INFÉRIEURE, puis cliquez sur le bouton «Valider».
- Si tout se passe bien, vous serez immédiatement récompensé par un message en texte vert, indiquant «Code de licence valide accepté pour» suivi du nom de votre nouvelle bibliothèque.
- Si ce n'est pas le cas, quel que soit le message qui s'affiche, vous devez savoir quoi faire ensuite. Contactez UnifySupport@PlugInGuru.com immédiatement si vous avez besoin d'aide.

Jouer!

Dès que vous avez terminé le processus d'autorisation, Unify reconstruit automatiquement sa base de données de correctifs. Cela peut prendre jusqu'à une minute environ (selon la vitesse du lecteur de disque de votre ordinateur), mais une fois terminé, vous pourrez voir et sélectionner les correctifs de la nouvelle bibliothèque dans le [navigateur de correctifs](#) (barre latérale).

L'une des premières choses que vous devez faire est de sélectionner le nom de votre nouvelle bibliothèque dans le menu de sélection de bibliothèque en haut du navigateur de correctifs (où il est indiqué «Toutes les bibliothèques»). Cela ne montrera que les correctifs de la nouvelle bibliothèque dans la zone de sélection ci-dessous, vous pouvez donc les auditionner un par un.

Partage des correctifs Unify

Cette page est **en construction** . Il y a plus de détails à ajouter - à venir bientôt!

Jetez également un œil à la [création de bibliothèques de correctifs pour Unify](#) . Même si vous ne pensez pas à créer une bibliothèque de correctifs Unify complète, de nombreux problèmes abordés ici s'appliquent également au partage de correctifs individuels.

1. Joignez des archives zip à vos publications (même si vous ne publiez qu'un seul fichier), car certains utilisateurs peuvent ne pas être en mesure de télécharger des fichiers d'autres types.
2. Incluez une brève description dans votre message, et idéalement aussi dans un fichier LISEZ-MOI inclus dans votre archive zip.
3. TOUJOURS enregistrer avec Library = "User Library".
4. Répertoirez tous les plug-ins tiers dont votre patch (ou préreglage de couche, etc.) a besoin et les formats (VST / VST3 / AU) que vous avez utilisés.
5. VST est le choix préféré pour garantir que les correctifs créés sur Mac peuvent être utilisés sur Windows, et vice versa.

Concernant # 3: Unify obtient le nom de la bibliothèque pour chaque correctif à l'intérieur du fichier de correctif, PAS le dossier dans lequel se trouve le fichier. Donc, si vous enregistrez un correctif avec le champ Bibliothèque défini sur «Unify Standard Library», il apparaîtra comme étant une partie de cette bibliothèque même si le fichier lui-même se trouve dans un autre dossier. C'est garanti de confondre les gens! La bonne chose à propos de Library = "User Library" est que chaque utilisateur Unify aura normalement un dossier "User Library", et s'ils y mettent votre patch (fichier .unify), le nom de la bibliothèque qui apparaît dans Unify sera le même que le dossier dans lequel ils l'ont mis — pas de surprise.

Combien de couches pouvez-vous avoir?

Le nombre de couches prises en charge par Unify est limité de trois manières:

1. Il y a toujours **exactement une** couche Master Effects (limite stricte)
2. Il ne peut y avoir plus de **quatre** couches d'effets AUX (limite stricte)
3. Il ne peut y avoir plus de **vingt-quatre** couches au total (limite souple - voir ci-dessous)
4. Capacité CPU de votre ordinateur

Si vous voulez plus de 24 couches, la manière la plus simple consiste à créer un patch combiné en plaçant certaines des couches sur une instance Unify «incorporée» sur une seule couche INST. Chaque instance Unify a la même limite de 24 couches, donc en utilisant plus d'instances, vous pouvez avoir plus de couches.

Le nombre maximal réel de couches par patch (# 3 ci-dessus) peut être ajusté en modifiant le fichier *Unify.settings* .

- Sur un Mac, cela se trouve dans *Users / <votre nom d'utilisateur> / Library / Application Support / PlugInGuru*
- Sur un PC, il se trouve dans *C: \ Users \ <votre nom d'utilisateur> \ AppData \ Roaming \ PlugInGuru*

Le fichier peut être ouvert avec un éditeur de texte (PAS un traitement de texte ou un éditeur de texte enrichi). Localisez la ligne

```
<VALUE name = "threadPoolSize" val = "24" />
```

et remplacez le numéro cité par un nombre `val=supérieur`.

Le maximum par défaut de 24 couches par patch est un nombre raisonnable pour le type de CPU que la plupart des utilisateurs peuvent avoir. Si vous avez un ordinateur très puissant et que vous avez envie de repousser ses limites, vous pouvez modifier le fichier *Unify.settings* pour augmenter le maximum à quelque chose comme 50 ou même plus. Sachez cependant que les correctifs que vous créez avec un grand nombre de couches peuvent ne pas être adaptés au partage avec d'autres utilisateurs Unify.

Créer des sons de combinaison exotiques avec une couche après couche peut être amusant, mais les sons les plus utiles musicalement sont généralement assez simples. Au-delà d'un certain point, vous surchargez simplement votre ordinateur et créez un «mélange boueux» peu susceptible de plaire aux auditeurs.

Utilisation d'Unify en tant que plug-in d'instrument dans Unify

Unify est un plug-in, vous pouvez donc bien sûr utiliser une ou plusieurs instances d'Unify sur des couches INST dans un patch Unify. Ceci est généralement appelé «incorporation» ou «Unify in Unify».

Dans Unify v1.0.12 et versions antérieures, il était nécessaire d'enregistrer au moins l'un des plug-ins Unify (VST recommandé) dans la [liste des plug-ins connus](#) d'Unify et de l'utiliser. À partir d'Unify v1.1.x, cependant, Unify est désormais pré-enregistré en tant que plug-in intégré, et l'utilisation de cette méthode est désormais la technique d'intégration recommandée.

Depuis Unify v1.1.7 (publié le 26 juin 2020), les instances Unify intégrées ne permettent plus de contrôler directement leurs boutons de macro par les messages MIDI CC.

- Pour lier les paramètres de macro des instances Unify incorporées aux boutons de macro de l'instance Unify principale, ajoutez simplement les liens appropriés, par exemple dans l'éditeur de paramètres liés pour Macro1, ajoutez une entrée pour *inst / 1 / plugin / Macro1* et ainsi de suite.
- Il existe de nouvelles fonctionnalités pour rendre cela plus facile. Voir ci-dessous sous «Nouvelles fonctionnalités dans Unify v1.1.7» pour plus de détails.

Conversion de correctifs créés à l'aide de Unify VST / VST3 / AU

Si vous avez créé des correctifs intégrant Unify en VST / VST3 / AU, vous pouvez continuer à les utiliser tels quels, aussi longtemps que vous le souhaitez. Si vous souhaitez les convertir pour utiliser le nouvel Unify intégré, la procédure est la suivante:

1. Ouvrez votre patch dans Unify
2. Pour chaque couche INST Unify intégrée:
 - Double-cliquez sur la boîte à instruments du calque pour ouvrir l'interface graphique Unify intégrée
 - Dans l'Unify intégré, enregistrez l'état en tant que nouveau patch (donnez-lui un nom utile, par exemple «My Patch layer 2»)
 - Fermez l'interface graphique Unify intégrée
 - Cliquez sur le "bouton ops" dans la boîte à instruments du calque, puis sélectionnez "Swap - Unify Standard> Unify" pour remplacer l'instance Unify intégrée par une instance du plug-in Unify intégré.
 - Double-cliquez sur la boîte à instruments pour ouvrir la nouvelle interface graphique Unify intégrée
 - Dans l'Unify intégré, chargez le correctif que vous avez enregistré précédemment
 - Fermez à nouveau l'interface graphique Unify intégrée
3. Ré-enregistrez le patch d'origine avec le même nom, en remplaçant le fichier existant.

Pourquoi utiliser Unify dans Unify?

L'une des raisons d'utiliser les instances Unify intégrées est qu'il fournit un moyen simple d'utiliser plus de couches (mais [il existe une meilleure façon de le faire](#)).

La raison principale, cependant, est qu'elle vous permet de «construire» et de «démolir» des

combinaisons sonores de manière dynamique. Par exemple, vous pouvez commencer par un patch de piano de base et ajouter un patch de groove de batterie complet sur un calque Unify intégré, que vous supprimerez plus tard.

Implémentation MIDI

Étant donné qu'Unify est un hôte de plug-in, son implémentation MIDI et sa polyphonie varient en fonction de la combinaison particulière de plug-ins utilisée dans chaque patch.

Les messages MIDI CC reçus par une instance Unify intégrée sont, par défaut, propagés à toutes les instances de plug-in d'instrument et d'effet du patch actuel (comme décrit sur la page de [traitement des données MIDI par Unify](#)). Si vous souhaitez supprimer cela, par exemple, si vous avez configuré un ou plusieurs [boutons de macro](#) pour répondre à des CC MIDI spécifiques, vous pouvez utiliser une instance du [filtre MIDI](#) intégré.

Cependant, l'utilisation de messages MIDI CC pour contrôler les paramètres de macro dans les instances Unify intégrées n'est pas aussi efficace et flexible que le contrôle direct des paramètres de macro, comme décrit ci-dessous.

Automatisation des paramètres de macro

Chaque version plug-in d'Unify, y compris la version intégrée, expose ses huit paramètres de macro pour l'automatisation de l'hôte. Chaque fois que vous incorporez une instance Unify, ses huit paramètres deviennent disponibles en tant que [paramètres liés](#), vous pouvez donc utiliser les boutons de macro de l'Unify «le plus externe» (éventuellement sous le contrôle des contrôles MIDI CC de votre contrôleur MIDI) pour régler les boutons de macro dans n'importe quel ou toutes les instances Unify intégrées, avec la flexibilité supplémentaire des courbes de réponse personnalisées, etc.

Éviter les interférences entre les CC MIDI et l'automatisation des paramètres

Les affectations CC-à-macro-bouton d'Unify sont *globales*, et donc les mêmes pour toutes les instances Unify actives, y compris celles qui sont intégrées. Cela peut entraîner des problèmes si vous essayez de contrôler un bouton Macro intégré via l'automatisation, mais aussi en passant par les mêmes messages MIDI CC qui affectent le même bouton. Pensez à placer une instance du [filtre MIDI](#) intégré devant les instances Unify intégrées pour éviter cela.

Jusqu'où pouvez-vous aller?

Si vous pouvez incorporer une instance Unify à l'intérieur d'une autre, il est naturel de se demander: l'instance Unify incorporée peut-elle elle-même contenir des instances incorporées? La réponse est OUI, et il n'y a rien de fondamentalement mauvais à faire cela.

Cependant, sachez que chaque instance Unify exécutée simultanément, que ce soit sur des pistes distinctes dans une station de travail audionumérique, via l'intégration ou toute autre combinaison, imposera des contraintes sur le processeur et la mémoire de votre ordinateur, il existe donc des limites pratiques au nombre d'instances que vous pouvez utiliser. N'hésitez pas à expérimenter pour découvrir les limites pratiques de votre système. Lorsque ceux-ci sont dépassés, vous entendrez des craquements / ruptures audio et les vumètres d'UC "Unify" les plus externes iront dans le rouge.

Si votre instance Unify «la plus externe» est l'application autonome Unify (par exemple pour le jeu

en direct), vous devrez vous assurer de toujours rester en dessous des limites de traitement de votre ordinateur. Lorsque vous travaillez dans un DAW, vous pouvez appliquer les mêmes méthodes que vous utilisez pour traiter tous les plug-ins gourmands en processeur, jusqu'au rendu en temps réel non inclus de pistes individuelles en audio (appelé «gel des pistes» dans la plupart des DAW) .

Nouvelles fonctionnalités d'Unify v1.1.7

Affichage des paramètres

Dans la vue Paramètres, vous trouverez deux nouvelles cases à cocher, comme suit:

- **Lien Tous les boutons de macro à de nouvelles instances** (par défaut: cochée) Lorsque cette option est , à chaque fois que vous créez une nouvelle instance intégrée de Unify, huit nouveaux liens de paramètres sera créé, reliant l'extérieur *Macro1* bouton vers la intégré *Macro1* paramètre, *Macro2* à *Macro2* , etc. .
- **Ajouter des liens de macro lors du chargement des correctifs** (par défaut: NON coché) Lorsque cette case est cochée, les liens de macro appropriés seront créés automatiquement, chaque fois que vous chargez un correctif qui a incorporé des instances Unify. Si vous enregistrez à nouveau le correctif, ces liens de macro seront enregistrés dans le correctif et seront donc là même si vous décochez la case et chargez à nouveau le correctif.

Si vous avez plusieurs correctifs à mettre à jour, vous pouvez soit utiliser les *liens Ajouter une macro lors du chargement des correctifs* comme décrit ci-dessus, soit de nouveaux éléments dans le «menu ops» pour la vue [Boutons de macro](#) .

Vue des boutons des boutons de macro

Dans la vue [Macro Knobs](#) , il y a une petite icône blanche de "menu ops" (deux cercles concentriques) au-dessus et à droite de chaque bouton, et un bleu légèrement plus grand à l'extrémité droite de la vue. Cliquez sur l'icône bleue et vous remarquerez quatre nouveaux éléments dans le menu des opérations:

- **Ajouter des liens Unify intégrés (TOUS)** : ajoute automatiquement des liens pour les huit boutons de macro aux huit paramètres de macro de *chaque* instance Unify intégrée. (Si vous cochez la case *Lier TOUS les boutons de macro aux nouvelles instances* dans Paramètres, Unify conserve cette condition à tout moment.)
- **Ajouter des liens Unified intégrés (optimisés)** : ajoute automatiquement des liens comme ci-dessus, mais uniquement lorsque cela est nécessaire. Par exemple, si une instance Unify incorporée n'a que des paramètres liés aux macros 1 et 2, seuls les boutons 1 et 2 obtiendront de nouveaux liens.
- **Supprimer les liens Unify intégrés (TOUS)** : supprime TOUS les liens vers TOUS les paramètres de macro de TOUTES les instances Unify intégrées.
- **Supprimer les liens Unify intégrés (optimisé)** : supprime uniquement les liens redondants, c'est-à-dire les liens vers des paramètres de macro Unify intégrés qui eux-mêmes n'ont pas de paramètres liés.

Si vous créez ou modifiez un correctif avec des instances Unify intégrées, et que vous pensez que vous n'avez peut-être pas configuré correctement les liens, soit "Supprimer tout" puis "Ajouter optimisé", soit "Ajouter tout" puis "Supprimer optimisé".

REMARQUE: **La création automatique de liens de macro ne regarde qu'UN niveau vers le bas** . Si vous avez un correctif très complexe, avec des instances Unify incorporées qui ont elles-mêmes des instances incorporées, vous devrez les ouvrir et utiliser également les menus.

Tout cela peut sembler un peu écrasant, mais ne vous inquiétez pas. Tout ce que vous devez faire est

de vous assurer que lorsque vous ajustez les boutons de macro actifs dans l'Unify de niveau supérieur, les modifications se propagent vers le bas si nécessaire, pour produire l'effet souhaité. Si vous tournez un bouton et n'entendez pas l'effet attendu, vérifiez vos liens; vous en avez peut-être manqué un. S'il vous arrive d'avoir quelques liens «redundants», ne vous inquiétez pas; ils sont inoffensifs.

Synthé à onde sinusoïdale

Le **synthétiseur Sine Wave** intégré à Unify concerne le plug-in de synthétiseur le plus simple possible - si simple, en fait, qu'il *n'a pas d'interface graphique propre* . Il joue des sons sinusoïdaux en réponse aux événements de note MIDI. Il n'a pas d'enveloppe, mais il réagit à la vélocité des notes MIDI (frappez les touches plus fort pour les notes plus fortes) et au pitch-bend (plage ± 2 demi-tons).

Le synthétiseur à onde sinusoïdale a une polyphonie maximale de 8 notes.

Implémentation MIDI

- Les messages **note on** et **note off** sont interprétés de la manière habituelle, pour déclencher des notes.
- **La vélocité** des notes affecte le volume des notes individuelles de la manière habituelle.
- Les messages de **pitch-bend** sont interprétés de la manière habituelle sur une base globale (toutes les notes sont affectées), avec une plage de bend fixe de ± 2 demi-tons.
- Les messages **MIDI CC # 64 (pédale de sustain)** sont interprétés de la manière habituelle, pour maintenir et relâcher des notes sonores. Les valeurs CC 0-63 sont interprétées comme «pédale haute», les valeurs 64-127 comme «pédale basse».

Guru Sampler

Plusieurs utilisateurs ont demandé s'il était possible d'importer vos propres échantillons dans *Guru Sampler*. Oui, c'est possible, mais le processus n'est PAS simple, et **NOUS N'APPUYONS PAS DE SUPPORT**. [Cliquez ici pour plus d'informations](#).

Si tout ce que vous voulez, c'est un lecteur SoundFont, obtenez [SForzando](#) par Plogue Art et Technologie. C'est excellent et GRATUIT pour Mac et Windows.

Guru Sampler est le principal instrument intégré d'Unify. Il s'agit d'un moteur de lecture d'échantillons mono / polyphonique contrôlé par MIDI avec prise en charge de la commutation de vélocité et de divers types de lecture aléatoire.

La fenêtre de l'interface utilisateur graphique (GUI) de *Guru Sampler* présente tous les paramètres dans une seule vue:



La vue unique est divisée en dix sections distinctes, qui sont examinées une par une ci-dessous.

Section maître



Les commandes de la section Master affectent la façon dont *Guru Sampler* réagit aux événements de note MIDI en allouant des voix, en choisissant des échantillons et en définissant la hauteur de note:

- Le **premier menu** local sélectionne la façon dont les voix sont attribuées en réponse aux événements de note MIDI:
 - *Polyphonique*: chaque note MIDI se voit attribuer sa propre voix, jusqu'à un maximum défini par le bouton **Voices**
 - *Mono / Retrig*: une seule voix est utilisée, et l'échantillon et les enveloppes sont redéclenchés pour chaque événement note-on.
 - *Mono / Legato*: une seule voix est utilisée et l'échantillon et les enveloppes ne sont déclenchés que pour la première note d'une séquence *legato* .
- Le **deuxième menu** local sélectionne la **hauteur des** échantillons en fonction du numéro de note MIDI:
 - *Pitched*: la hauteur de chaque échantillon est ajustée pour que les notes soient accordées
 - *Unpitched*: chaque échantillon est joué à sa hauteur d' *origine*
- Le bouton **Voices** n'est actif qu'en mode polyphonique. Il définit le nombre maximum de voix pouvant sonner simultanément, de 1 à 64.
- Le bouton **Level** contrôle le volume général de l'instrument.
- Le bouton **Shift** contrôle la façon dont *Guru Sampler* sélectionne les échantillons pour chaque note:
 - Lorsque le bouton est au centre (par défaut), l'échantillon-map est obéi exactement
 - En tournant le bouton vers la droite (dans le sens des aiguilles d'une montre), des échantillons progressivement plus bas sont choisis pour chaque note, qui sont ensuite reproduits plus rapidement pour les mettre en hauteur, ce qui donne un son plus brillant.
 - Si vous tournez le bouton vers la gauche (dans le sens antihoraire), des échantillons progressivement plus élevés sont choisis pour chaque note, qui sont ensuite lus plus lentement pour les ramener à la hauteur, ce qui donne un son plus sombre.
- Le bouton **Transpose** applique un décalage entier aux numéros de note MIDI. L'effet est identique à l'ajustement du paramètre de transposition pour la couche Instrument.
- Les boutons de réglage **Coarse** et **Fine** compensent l'accordage complet de l'instrument par demi-tons (grossier) ou cents (fin).
 - Depuis Unify v1.1.x, le paramètre de *réglage Coarse* est câblé sur MIDI CC # 127, pour une compatibilité avec [MIDIBox](#)
- Le bouton **Glide** (alias *Portamento*) n'est actif qu'en mode mono / legato. Il définit la vitesse (en secondes par octave) à laquelle la hauteur glisse d'une note à l'autre dans les passages *legato* .

Section Enveloppe d'amplitude



Les boutons **Attack**, **Decay**, **Sustain** et **Release** contrôlent la forme de l'enveloppe d'amplitude «ADSR» appliquée à chaque note. Notez que de nombreux échantillons - en particulier ceux enregistrés à partir d'instruments acoustiques - ont déjà un contour de volume naturel, que la courbe ADSR modifie. La forme par défaut - zéro temps d'attaque et de déclin avec un maintien à 100% - permet d'entendre le contour du volume naturel de chaque échantillon sans aucune modification.

Le bouton **Vel** (sensibilité à la vélocité) contrôle la mesure dans laquelle le volume des notes est affecté par la vélocité des touches MIDI. À 100%, la réponse est extrêmement dynamique; à 0%, toutes les notes sont jouées au même volume quelle que soit la vélocité des touches.

Exemples de contrôles de sélection



Les trois menus locaux de la zone de **contrôle de sélection d'échantillons** vous permettent de sélectionner la carte d'échantillonnage que *Guru Sampler* utilise:

- Le **menu le plus à gauche** vous permet de choisir si *Guru Sampler* doit regarder le dossier *Samples* d'une *bibliothèque* Unify disponible ou le dossier *Samples* «global» au niveau supérieur du dossier de données Unify.
- Le **menu du milieu** vous permet de sélectionner un sous-dossier dans le dossier *Samples* sélectionné.
- Le **menu le plus à droite** sélectionne la carte d'échantillonnage choisie dans le sous-dossier sélectionné.

La sélection d'une bibliothèque dans le menu le plus à gauche sélectionne automatiquement le premier dossier disponible dans le deuxième menu. Aucun exemple de carte ne sera chargé jusqu'à ce qu'un élément valide soit sélectionné dans les trois menus.

Juste à droite du menu le plus à droite se trouvent deux **boutons** marqués «-» et «+»:

- Le **bouton +** sélectionne le *prochain* exemple de carte dans la liste du menu le plus à droite
- Le **bouton -** sélectionne l'exemple de carte *précédent*

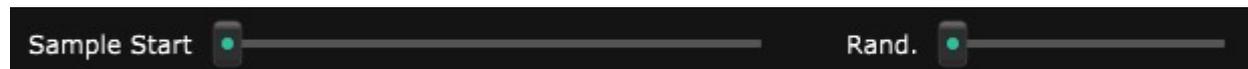
Si le nom de l'échantillon apparaît en rouge

Si vous chargez un patch *Guru Sampler* pour lequel le jeu d'échantillons référencé est introuvable (par exemple, parce qu'il a été déplacé ou renommé, ou n'a jamais existé sur votre disque en premier lieu), le menu le plus à droite se transformera en bouton, dans dont le nom du jeu d'échantillons est affiché en rouge.

- Cliquez sur le bouton pour faire apparaître une boîte d'alerte contenant plus d'informations sur le problème.

- Lorsque vous fermez la boîte d'alerte, le contrôle redevient un menu, sans rien sélectionné.

Exemples de curseurs de démarrage et de randomisation



Les deux curseurs situés juste en dessous de la ligne des menus de sélection d'échantillons appliquent un décalage variable à partir du début de chaque échantillon:

- Le curseur **Sample Start** représente la longueur totale de l'échantillon.
 - Si le «pouce» (point vert) est complètement à gauche (par défaut), chaque échantillon commence à jouer au début, vous entendrez donc l'attaque naturelle.
 - En déplaçant le pouce vers la droite, la lecture commence à la fraction correspondante de la longueur de l'échantillon, contournant ainsi une partie ou la totalité de l'attaque naturelle.
- Le curseur **Randomize** applique un décalage aléatoire à la position de départ de l'échantillon:
 - Si le «pouce» est complètement à gauche (par défaut), la position de départ de l'échantillon sera la même pour toutes les notes.
 - Déplacer le pouce vers la droite applique des décalages aléatoires de plus en plus grands à la position de départ.
 - Dans Unify v1.0.12 et versions antérieures, seuls les décalages positifs ont été appliqués; la position de début d'échantillon ne peut jamais être antérieure à celle spécifiée par le curseur de début d'échantillon
 - Dans Unify v1.1.x et versions ultérieures, le décalage est *signé*, appliqué *symétriquement par rapport à la position du curseur de début d'échantillonnage* et *coupé aux limites de l'échantillon* (par exemple, si le début de l'échantillon est à 10%, mais le décalage est à +/- 50 %, tout décalage négatif supérieur à 10% repoussera le début de l'échantillon au début de l'échantillon).
 - Si le pouce est complètement à droite, le début de l'échantillon peut être choisi n'importe où sur toute la longueur de l'échantillon.

Exemples de contrôles de carte



À droite des curseurs de début d'échantillonnage et de randomisation se trouve un petit menu local qui vous permet de choisir d'utiliser la totalité de la carte d'échantillons (par défaut) ou de sélectionner un seul échantillon à mapper sur toute la plage du clavier. Il existe également des boutons «+» et «-» pour passer rapidement à l'élément suivant (+) ou précédent (-) dans la liste.

Section de filtre par voix



Comme un synthétiseur ordinaire, chacune des voix de *Guru Sampler* dispose d'un filtre résonnant après l'oscillateur échantillon, dont le paramètre de *coupure* peut être modulé par une enveloppe ADSR qui est déclenchée en même temps que l'enveloppe d'amplitude, mais qui en est distincte.

- Le **menu** local de **gauche** sélectionne le type de filtre utilisé:
 - *OFF*: aucun filtre n'est appliqué
 - *Lowpass*: filtre passe-bas
 - *Highpass*: filtre passe-haut
 - *BandPass-1*: filtre passe-bande, type I
 - *BandPass-2*: filtre passe-bande, type II
 - *Notch*: filtre coupe-bande (rejet de bande)
- Le **menu** local de **droite** sélectionne le nombre d'étages de filtrage en cascade, ce qui affecte à son tour la pente du roll-off du filtre:
 - *12 dB* : un étage de filtre (bipolaire), atténuation de 12 dB / octave
 - *24 dB* : deux étages, atténuation de 24 dB / octave
 - *36 dB* : trois étages, atténuation de 36 dB / octave
 - *48 dB* : quatre étages, atténuation de 48 dB / octave
- Le bouton **Cutoff** ajuste la fréquence de coupure du filtre. Comme il s'agit d'un filtre de suivi des touches, la fréquence numérique en Hertz affichée lors du réglage du bouton est pour le C moyen (note MIDI 60).
- Le bouton **Res** (résonance) règle la résonance du filtre en dB approximatif
- Le bouton **Gain** contrôle le gain global du filtre:
 - Réduisez lorsque vous utilisez des valeurs de résonance très élevées
 - Augmenter lorsque, par exemple, la sortie du filtre passe-haut serait autrement trop silencieuse
- Le bouton **Vel** (sensibilité à la vélocité) ajuste la quantité d'ajustement de la fréquence de coupure en fonction de la vélocité des touches MIDI:
 - En position centrale (par défaut), la coupure n'est pas affectée par la vélocité
 - Si vous tournez le bouton vers la droite, les notes qui sont frappées plus fort (vélocité plus élevée) semblent plus lumineuses
 - Tourner vers la gauche donne l'effet inverse: plus les notes sont dures, plus les sons sont sombres.
- Le bouton **Key Trk** (suivi des touches) ajuste la fidélité de la coupure du filtre sur la hauteur de la note:
 - Lorsque le potentiomètre est complètement à droite, les pistes de coupure sont définies exactement.
 - Lorsqu'il est complètement à gauche, il n'y a aucun suivi de clé.
 - La position par défaut de 60% donne un bon compromis, les notes plus élevées étant progressivement plus sombres pour éviter un son trop strident.

Section enveloppe de filtre



Chaque voix dispose d'un générateur d'enveloppe «ADSR» pour moduler la coupure du filtre, qui est déclenchée par des événements de note MIDI, simultanément avec le générateur d'enveloppe d'amplitude. Notez que les commandes de la section Filter Envelope ne sont actives que si le premier menu local de la section Filter n'est PAS réglé sur «OFF».

- Les boutons **Attack**, **Decay**, **Sustain** et **Release** contrôlent la forme de l'enveloppe ADSR.
- L' **env Amt** (quantité d'enveloppe) contrôle la force de modulation. Lorsque le bouton est complètement à gauche, l'enveloppe n'a aucun effet.
- Le bouton **Vel** (sensibilité à la vélocité) contrôle la mesure dans laquelle la force de modulation est affectée par la vélocité des touches MIDI. À 100%, la réponse est extrêmement dynamique; à 0%, la vélocité des touches n'a aucun effet sur la modulation de coupure.

Section Pitch Bend



Les commandes Pitch Bend vous permettent de régler la façon dont le *Guru Sampler* répond au pitch bend MIDI.

- Les boutons **Down** et **Up** contrôlent jusqu'où (en demi-tons) la hauteur se pliera dans chaque direction.
- Le bouton **Lag** applique un filtrage passe-bas à l'entrée de pitch-bend, ce qui fait que la hauteur de note est en retard sur le mouvement de la molette de pitch MIDI.
 - Lorsque le bouton est complètement à gauche (par défaut), il n'y a pas de décalage.
 - Déplacer le bouton vers la droite produit un décalage progressivement plus important.

Les boutons Down et Up sont bidirectionnels:

- En position centrale (par défaut), la molette de pitch n'a aucun effet
- Tourner le bouton vers la droite donne un effet de plus en plus positif.
- Tourner vers la gauche donne un effet de plus en plus négatif.

En règle générale, Down sera défini sur une valeur négative (par défaut -2 demi-tons) et sur une valeur positive égale (par défaut +2 demi-tons), mais vous pouvez faire varier ces paramètres pour un effet créatif.

Section LFO



Guru Sampler possède un seul oscillateur basse fréquence global (pas par voix) qui peut affecter à la fois la hauteur et la coupure du filtre.

- Le **menu** local de **gauche** sélectionne parmi les différentes formes d'onde du LFO:
 - *Le sinus* , le *triangle* et le *carré* sont explicites
 - *Saw Up* est une forme d'onde en dents de scie qui commence à 0 et augmente jusqu'à 100% à chaque cycle
 - *Saw Dn* (down) est une dent de scie qui démarre à 100% et descend à 0 à chaque cycle
 - *S / Hold* (échantillonnage et maintien) est une forme d'onde aléatoire par étapes créée en exécutant un signal de bruit blanc via une fonction d'échantillonnage / maintien.
 - *Random* est une version lissée de la forme d'onde d'échantillonnage et de maintien.
- Le **menu** local de **droite** sélectionne la polarité de la forme d'onde du LFO:
 - *Bi* (bidirectionnel) signifie que la forme d'onde module symétriquement au-dessus et au-dessous de zéro
 - *Uni* (unidirectionnel) signifie que la forme d'onde n'a que des excursions positives; il ne descend jamais en dessous de zéro.
- Le bouton **Rate** règle la fréquence du LFO
- Le bouton **Pitch** définit la quantité de modulation par le LFO de la hauteur
- Le bouton **Cutoff** définit la quantité de modulation par le LFO de la coupure du filtre

Les boutons Pitch et Cutoff sont bidirectionnels:

- En position centrale (par défaut), le LFO n'a aucun effet
- Tourner le bouton vers la droite donne un effet de plus en plus positif.
- Tourner vers la gauche donne un effet de plus en plus négatif.

Section Mod Wheel



Les commandes de la section **Mod Wheel** affectent la façon dont *Guru Sampler* répond au MIDI CC # 1 (molette de modulation).

- Le bouton **Pitch** ajuste dans quelle mesure la molette de modulation affecte la hauteur de note

- Le bouton **Cutoff** ajuste dans quelle mesure la molette de modulation affecte la coupure du filtre
- Le bouton **LFO / Pitch** ajuste dans quelle mesure la molette de modulation affecte la force avec laquelle le LFO module la hauteur.
- Le bouton **LFO / Cutoff** ajuste dans quelle mesure la molette de modulation affecte la force avec laquelle le LFO module la coupure du filtre.
- Le bouton **Lag** applique une quantité variable de filtrage passe-bas à l'entrée de la molette de modulation, avec pour résultat que la réponse est en retard par rapport à la position réelle de la molette de modulation MIDI.

Les boutons Pitch, Cutoff, LFO / Pitch et LFO / Cutoff sont tous bidirectionnels:

- En position centrale (par défaut), la molette de modulation n'a aucun effet
- Tourner le bouton vers la droite donne un effet de plus en plus positif.
- Tourner vers la gauche donne un effet de plus en plus négatif.

Implémentation MIDI

- Les messages **note on** et **note off** sont interprétés de la manière habituelle, pour déclencher des notes.
- La **vélocité des notes** affecte l' [enveloppe d'amplitude](#) , la [coupure du filtre](#) et la [quantité d'enveloppe du filtre](#) par note, en fonction des boutons *Vel* (sensibilité à la vélocité) comme décrit ci-dessus.
- Les messages **Pitch-Bend** sont interprétés selon les [commandes Pitch Bend](#) sur une base globale (toutes les notes sont affectées), comme décrit ci-dessus.
- Les messages **MIDI CC # 1 (Mod-wheel)** sont également appliqués sur une base globale, et peuvent affecter la *hauteur de note* , la *coupure du filtre* , la *quantité de LFO de hauteur* et la *quantité de LFO de coupure de filtre* selon les [commandes de la molette de modulation](#) .
- Les messages **MIDI CC # 64 (pédale de sustain)** sont interprétés de la manière habituelle, pour maintenir et relâcher des notes sonores. Les valeurs CC 0-63 sont interprétées comme «pédale haute», les valeurs 64-127 comme «pédale basse».
- À partir d'Unify v1.1.x, le **MIDI CC # 127** est câblé au bouton de *réglage Coarse* (voir les [commandes principales](#) ci-dessus). Guru Sampler soustrait 64 de la valeur CC non signée (plage 0-127) pour obtenir une valeur signée (plage -64 à +63) pour définir le réglage d'accord grossier en demi-tons.

Importation de vos propres échantillons dans Guru Sampler

Nous n'offrons pas d'assistance aux utilisateurs finaux pour ce qui est décrit ici.

Le prochain *Unify Pro* comprendra une interface utilisateur graphique complète (GUI) pour importer et mapper vos propres échantillons. Ce qui est décrit ici est le processus manuel complexe que nous utilisons maintenant, dans toute sa splendeur désagréable.

Si vous voulez essayer, faites-le à vos risques et périls!

Guru Sampler utilise une variante TRÈS LIMITÉE du [format "SFZ"](#) . En fait, il vaut mieux dire que le format de Guru Sampler est «inspiré» par le format SFZ, car nos fichiers .sfz ne sont même pas reconnus par les joueurs SFZ standard comme [Sforzando](#) .

Chaque fichier .sfz de Guru Sampler est un simple fichier texte composé d'une séquence de groupes, chacun définissant une région du clavier. Chaque groupe contient une ligne d'en-tête <group>, suivie d'une ou plusieurs lignes <region>, chacune mappant un fichier échantillon à une plage de vitesse spécifique dans le groupe de clés.

Téléchargement des fichiers d'exemple

Cliquez sur ces liens pour télécharger deux exemples SFZ:

- échantillon unique, identique à *PAD-Sonitarium E4* de *Signs of Life* : [single-sample.zip](#)
- 11 zones, 3 couches de vitesse, utilisant des échantillons extraits du *mda-ePiano* VST: [mda-epiano.zip](#)

Dans chaque cas, l'archive zip se développe en un seul fichier SFZ et un dossier appelé *échantillons* contenant des fichiers WAV.

Structure du fichier SFZ

Regardons les quatre premières lignes de *mda-ePiano.sfz*:

```
<group> lokey = 0 hikey = 39 pitch_keycenter = 36
  <region> lovel = 0 hivel = 47 loop_mode = loop_sustain loop_start = 4076
sample = samples / ePiano01.wav
  <region> lovel = 48 hivel = 79 loop_mode = loop_sustain loop_start = 2868
sample = samples / ePiano02.wav
  <region> lovel = 80 hivel = 127 loop_mode = loop_sustain loop_start = 11918
sample = samples / ePiano03.wav
```

La ligne <group> indique que nous mappons un groupe d'échantillons sur la plage de numéros de notes MIDI 0 à 39 (inclus), et que la hauteur de chaque échantillon est celle de la note MIDI numéro 36.

Les trois lignes <region> définissent comment trois échantillons distincts (*ePiano01.wav*, *ePiano02.wav*, *ePiano03.wav*) sont affectés à trois plages de vitesse MIDI.

- *ePiano01.wav* est destiné à des vitesses de note de 0 à 47. Il parcourt les périodes de maintien et de relâchement, en commençant par l'échantillon-index 4076 et jusqu'à la fin.
- *ePiano02.wav* est destiné aux vitesses de note de 48 à 79. Il parcourt les périodes de sustain et de relâchement, en commençant par l'échantillon-index 2868 et jusqu'à la fin.

- *ePiano03.wav* est destiné à des vitesses de note de 80 à 127. Il parcourt les périodes de sustain et de relâchement, à partir de l'échantillon-index 11918 et jusqu'à la fin.

Quelques points à noter:

- En règle générale, les plages <group> lokey / hikey ne se chevauchent pas et s'étendent sur la plage 0-127, mais cela n'est ni requis ni appliqué par Guru Sampler.
- En règle générale, les plages lovel / hivel <region> ne se chevauchent pas et s'étendent sur la plage 0-127 (techniquement 1-127 car la vitesse 0 n'est pas utilisée pour la note), mais encore une fois, non requise.
- Chaque fois que vous avez un chevauchement, où deux ou plusieurs fichiers d'échantillons distincts sont affectés à la même tonalité / vitesse, Guru Sampler choisira au hasard parmi eux pour chaque note, produisant une sorte d'effet "round man robin" du pauvre.
- Guru Sampler n'est PAS (encore) un échantillonneur «en streaming». Tous les échantillons sont entièrement chargés dans la RAM. C'est à vous de limiter l'empreinte RAM, qui sera 4/3 de la taille des fichiers WAV 24 bits, ou 2x la taille des fichiers WAV 16 bits, car 4 octets / échantillon sont utilisés.
- VOUS POUVEZ utiliser AIFF ou d'autres formats standard; vous n'avez pas besoin d'utiliser WAV.

Chaque ligne <group> peut contenir les balises suivantes (valeurs par défaut entre parenthèses):

- lokey (0), hikey (127): limites de nombre de clés MIDI
- pitch_keycenter (64): numéro de clé MIDI sur lequel la hauteur supposée de l'échantillon est basée

Chaque ligne <region> peut contenir les balises suivantes (valeurs par défaut entre parenthèses):

- lovel (0), hivel (127): limites de vitesse MIDI
- loop_mode: la «valeur» est ignorée; s'il est présent, l'échantillon sera mis en boucle lors de la lecture
- loop_start (0), loop_end (#samples - 1): indices de base 0 du début / fin de la région de boucle
- tune (0.0): quantité, en cents (décimales OK) par laquelle la hauteur de l'échantillon doit être augmentée (valeur positive) ou abaissée (négative) pour correspondre exactement à la valeur pitch_keycenter
- sample = <chemin d'accès au fichier d'exemple>: identifie le fichier d'exemple
 - Le chemin est relatif au dossier contenant le fichier .sfz
 - Le chemin PEUT contenir des espaces incorporés et se termine à la fin de la ligne de texte

Notez que vous n'avez PAS à mettre de nouveaux jeux d'échantillons dans les dossiers Samples sous le dossier Unify's Libraries. Vous pouvez ajouter un dossier appelé Samples directement dans le dossier PlugInGuru / Unify principal (frère dans le dossier Libraries) et y créer des sous-dossiers contenant vos fichiers SFZ (plus d'un si vous le souhaitez). Pour les ouvrir dans Guru Sampler, choisissez "<Samples Folder>" dans le menu le plus à gauche, puis le nom de votre sous-dossier dans le menu du milieu, et enfin le nom du fichier SFZ que vous voulez dans le menu le plus à droite.

Un exemple plus simple

Lorsque tout ce que vous avez à faire est de mapper un échantillon sur l'ensemble du clavier, le SFZ est beaucoup plus simple, ne nécessitant qu'une seule <group> ligne et une seule <region> ligne. Voici *PAD-Sonitarium E4.sfz* dans son intégralité:

```
<group> lokey = 0 hikey = 127 pitch_keycenter = 76
<region> end = 1066811 loop_mode = loop_continuous loop_start = 241735 loop_end
= 1066810 lovel = 0 hivel = 127 tune = 0 sample = samples / PAD-Sonitarium
E4.wav
```

La <group>ligne a

- lokey=0 hikey=127, c'est-à-dire toute la plage de numéros de clés MIDI. (Vous pouvez en fait omettre complètement ces entrées, car ce sont les valeurs par défaut pour lokey et hikey.)
- pitch_keycenter=76. C'est la partie vraiment importante, qui indique que l'échantillon associé sonnera à sa hauteur naturelle (non accélérée ou ralentie) à la note MIDI numéro 76 (alias E4).

La <region>ligne a

- end=1066811 indiquant l'indice-échantillon du dernier échantillon. (Cela aurait pu être omis, car le fichier exemple contient exactement 1 066 812 échantillons et correspond par endd défaut à l'index du dernier échantillon.)
- loop_mode=*quelque chose* (le =loop_continuous pourrait être n'importe quoi; tout ce qui compte, c'est que la loop_mode pièce soit là.)
- Les éléments loop_start et loop_end sont la partie importante. Ils indiquent les indices d'échantillonnage du premier et du dernier échantillon du segment qui boucle indéfiniment pendant qu'une touche est maintenue enfoncée.
- lovel=0 hivel=127 indique que cet échantillon est joué pour toute la plage de vélocité des notes MIDI. Ces éléments peuvent être omis, car 0 et 127 sont les valeurs par défaut, mais nous les incluons ici pour indiquer que vous pouvez également définir, par exemple, hivel=80 pour répondre uniquement aux vitesses 0–80.
- tune=0 signifie que la hauteur de cet échantillon n'est pas ajustée vers le haut ou vers le bas. Par exemple, pour régler l'échantillon UP de 10 cents, vous diriez tune=-10. (Les valeurs négatives poussent la hauteur vers le haut, les valeurs positives la poussent vers le BAS; ne demandez pas pourquoi.)
- sample=samples/PAD-Sonitarium E4.wav identifie l'exemple de fichier. Il doit toujours s'agir du *dernier élément de la ligne*.

Conversion à partir d'autres formats d'échantillonneur

Ce serait merveilleux si vous pouviez obtenir un programme qui convertirait comme par magie des ensembles d'échantillons mappés par clé pour d'autres échantillonneurs (comme *ESX24* ou *Kontakt*) au format SFZ utilisé par *Guru Sampler*. Malheureusement, il n'y a rien de tel.

La meilleure option disponible est [Translator by Chicken Systems](#). La version complète coûte 149 \$, mais vous êtes uniquement intéressé par la conversion en SFZ, vous pouvez acheter la «Special Edition» pour 79 \$. Il peut en effet convertir presque n'importe quel format d'échantillonneur en ce qu'il appelle «Cakewalk SFZ», MAIS

- Ces fichiers nécessitent une édition manuelle, car ils ne sont pas tout à fait les mêmes que ceux dont *Guru Sampler* a besoin
- En particulier, les fichiers contiendront plusieurs copies redondantes de plusieurs éléments de balise.

Le traducteur n'est pas une solution miracle. C'est un programme exceptionnellement excentrique et déroutant. Si vous l'utilisez, préparez-vous à la frustration, à la confusion et au regret quant au montant que vous avez payé pour cela. Son interface utilisateur n'est pas du tout intuitive, en

particulier les fonctionnalités de «conversion en masse» (qui peuvent facilement vous laisser vous demander pourquoi vous avez soudainement *plusieurs copies* de *nombreux fichiers WAV volumineux* sur votre disque).

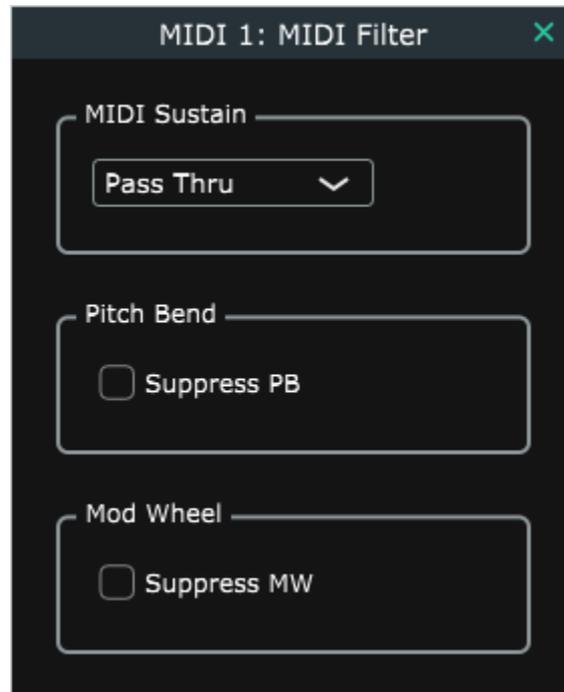
Êtes-vous sûr de vouloir essayer ceci?

Sérieusement, sauf si vous êtes un peu masochiste, économisez de l'argent, du temps et des ennuis, et attendez simplement *Unify Pro* . Il aura toute la beauté simple, par glisser-déposer, d'édition graphique qu'*Unify* a demandée.

Et rappelez-vous ce que nous avons dit au début: **NOUS NE FOURNISSONS PAS DE SOUTIEN À CES PROCÉDURES** . Tu es tout seul.

Filtre MIDI

L'effet de **filtre MIDI** intégré d'Unify fait ce que son nom implique: filtre les événements MIDI entrants.



Au moment de la rédaction du présent document, *le filtre MIDI* ne peut fonctionner que sur trois événements MIDI spécifiques: la pédale de sustain (CC # 64), le Pitch Bend et la molette de modulation (CC # 1).

Fonctions Sustain Pedal

Il existe quatre options pour les événements Sustain Pedal (CC # 64):

1. **Pass Thru** : permet aux événements CC # 64 de ne pas être affectés
2. **Supprimer** : filtrer entièrement les événements CC # 64 du flux MIDI
3. **Émuler** : supprimer les événements CC # 64, mais les interpréter de sorte que les événements de **relâchement de note** soient retardés jusqu'à la pédale
4. **Em + Latch** : comme *Emulate* , mais la pédale de sustain active ou désactive le verrouillage des notes

Les deux premières options sont explicites, mais **Emulate** et **Em + Latch** nécessitent un peu d'explication.

Le mode émulation est utile pour les plug-ins qui ignorent complètement les événements MIDI CC # 64 ou ne les gèrent pas correctement. (Malheureusement, il existe de nombreux plug-ins comme celui-ci, y compris l'arpégiateur [BlueARP](#) , et littéralement des centaines de VSTi gratuits) En mode *Emulate* , les événements de note MIDI sont supprimés pendant que la pédale Sustain est enfoncée, et envoyés en une seule fois lorsque la pédale est relâchée. Par conséquent, les notes sont maintenues (maintenues) pendant que la pédale est enfoncée, comme vous vous en doutez si le plug-in en aval interprétait CC # 64 lui-même.

Le mode Em + Latch (émuler avec latch) est fondamentalement le même que le mode *Emulate* ,

sauf que vous n'avez pas à maintenir la pédale de sustain enfoncée. Au lieu de cela, vous appuyez et relâchez la pédale une fois pour activer le sustain (les lettres «SUS» apparaîtront en texte vert à côté du menu), et une deuxième fois pour le désactiver.

Filtrage du Pitch Bend

Utilisez la case à cocher **Supprimer PB** pour filtrer les événements Pitch Bend hors du flux MIDI.

Ceci est utile lorsque vous souhaitez que seules certaines couches d'instruments répondent au Pitch Bend.

Filtrage Mod Wheel

Utilisez la case à cocher **Supprimer MW** pour filtrer les événements Mod Wheel (CC # 1) hors du flux MIDI.

Ceci est utile lorsque vous souhaitez que seules certaines couches d'instruments répondent à CC # 1.

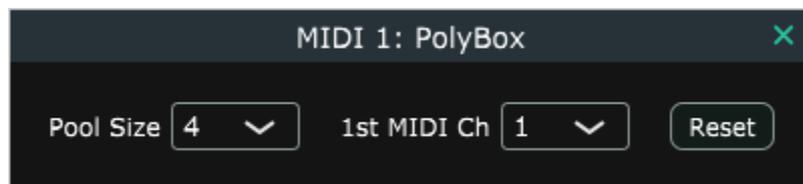
PolyBox

PolyBox (nouveau dans Unify v1.0.12) est un effet MIDI intégré qui distribue les données MIDI entrantes à plusieurs couches INST sur des canaux MIDI consécutifs, plaçant chaque note sur une couche distincte. Cela permet trois effets de base:

1. Créez un poly-synthé virtuel à partir de plusieurs instances de synthé monophonique
2. Ajoutez une prise en charge multicœur à TOUT plug-in de synthé (des instances distinctes s'exécutent sur des cœurs distincts)
3. Ajoutez de l'intérêt aux accords polyphoniques et aux séquences de notes en rendant les différentes couches légèrement (ou énormément) différentes

L'interface graphique de PolyBox

PolyBox possède une interface graphique très simple, avec seulement deux menus contextuels et un bouton:



Vous utilisez une seule instance de PolyBox sur une seule couche MIDI, pour contrôler un «pool» de 2 à 16 couches INST dans Unify, configuré pour écouter sur des canaux MIDI consécutifs. Chaque couche du pool devient une «voix» d'un polysynth virtuel.

- Le menu **Pool Size** vous permet de choisir le nombre de couches (2-16) dans la piscine
- Le **premier** menu **MIDI Ch** vous permet de choisir le premier canal MIDI du pool (1-16)

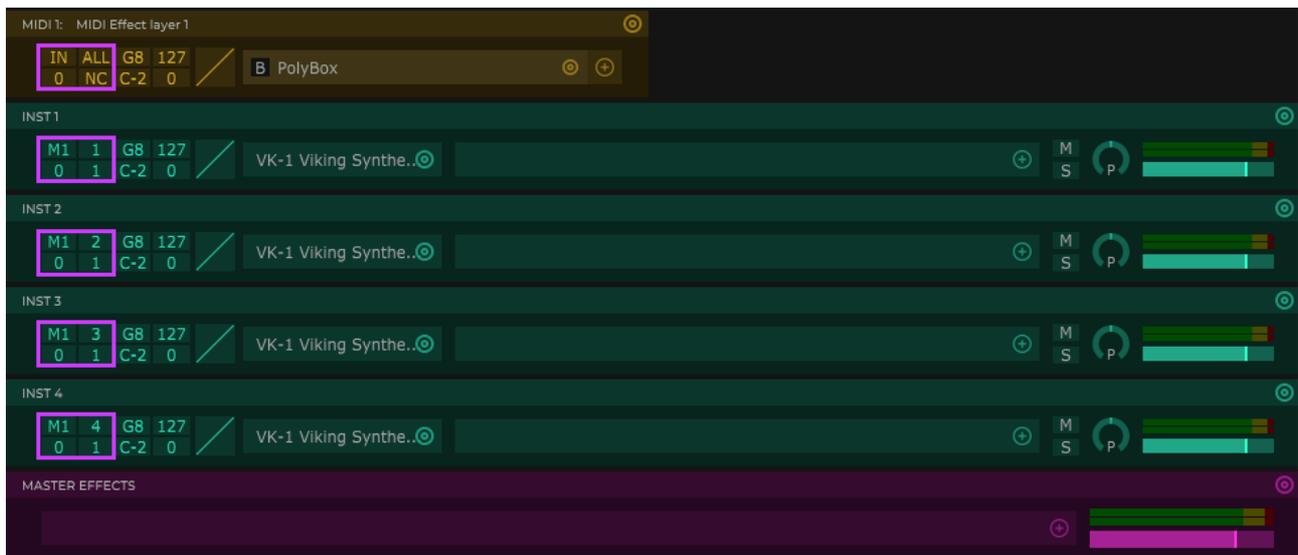
PolyBox peut ajuster vos sélections automatiquement, pour tenir compte du fait qu'il n'y a que 16 canaux MIDI. Si vous choisissez une taille de pool de 10, mais sélectionnez ensuite 12 comme premier canal MIDI, la taille du pool sera automatiquement réduite à 5 (c'est-à-dire les canaux MIDI 12, 13, 14, 15 et 16).

Le bouton **Reset** réinitialise l'état interne de PolyBox, garantissant que la prochaine note qu'il recevra sortira sur le premier canal MIDI (c'est-à-dire vers la première couche du pool). Cela peut être utile lorsque chacune des couches de pool est configurée différemment, pour garantir que la séquence de couches est redémarrée.

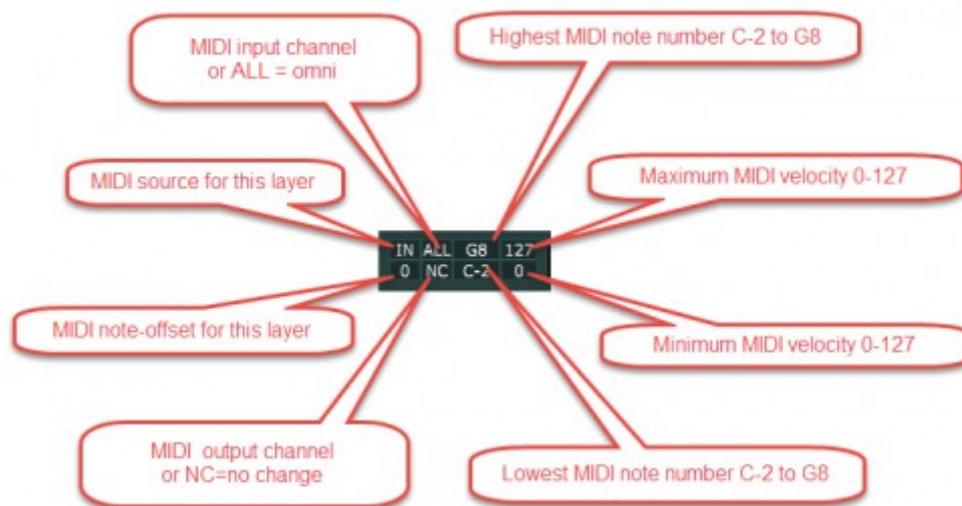
Configuration du pool de couches INST

PolyBox n'est qu'un effet MIDI; il ne crée aucun son par lui-même. Pour l'utiliser, vous devez créer votre «pool» de couches INST, affectées à l'écoute sur des canaux MIDI consécutifs, pour correspondre aux paramètres de votre instance PolyBox.

Par exemple, la capture d'écran suivante montre un pool de quatre instances de [VK-1 Viking Synthesizer de Blamsoft](#) (un monosynth gratuit), piloté par une seule couche MIDI avec une seule instance de PolyBox, configurée exactement comme dans la capture d'écran ci-dessus.



Tout le routage MIDI important est établi à l'aide du groupe de quatre commandes à l'extrême gauche de chaque couche. Rappelez cette image de la [page de vue de la pile de couches](#), qui identifie la fonction de chaque contrôle :

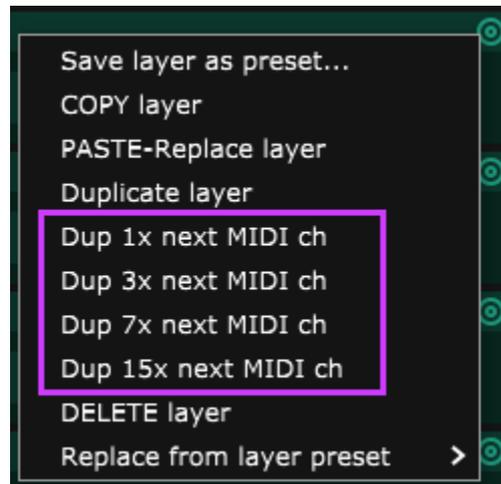


Le routage MIDI est le suivant :

- La couche MIDI1 reçoit le MIDI directement de l'entrée (IN) sur TOUS les canaux.
 - Le réglage du *canal de sortie* («NC», pas de changement) n'est pas vraiment pertinent pour cette couche, car PolyBox modifie les canaux MIDI à sa manière.
- Les quatre couches INST reçoivent de la couche MIDI1 («M1», sortie de PolyBox), mais sur *des canaux consécutifs* :
 - INST1 écoute le canal MIDI 1
 - INST2 écoute le canal MIDI 2
 - INST3 écoute le canal MIDI 3
 - INST4 écoute le canal MIDI 4
- Les quatre couches INST ont leur *canal de sortie* réglé sur 1, donc même s'ils reçoivent chacun du MIDI sur un canal différent, les événements entrants sont reconvertis sur le canal MIDI 1 avant d'être envoyés au synthé.
 - Ce n'est pas strictement nécessaire pour de nombreux plug-ins de synthé, qui reçoivent sur tous les canaux MIDI par défaut, mais cela peut être très important pour

les instruments «multitimbres» tels que [Omnisphere 2](#) , qui sont normalement configurés pour jouer plusieurs parties sur différents Canaux MIDI.

Unify v1.0.12 propose de nouvelles options dans les *menus des opérations* sur les *calques* (icône de cercles concentriques à l'extrême droite de chaque calque) pour vous aider à configurer de tels pools de calques INST multicanaux. Juste sous «Duplicate layer» se trouvent quatre nouvelles options de duplication de couches pour étendre une seule couche initiale à un pool de 2, 4, 8 ou 16 couches sur des canaux MIDI consécutifs. (Vous pouvez supprimer manuellement tous les calques supplémentaires si vous souhaitez un numéro différent.)



L'agencement à quatre couches illustré ci-dessus a été configuré comme suit:

1. La première couche a été configurée manuellement, exactement comme indiqué.
2. **Dup 3x** le canal **MIDI suivant** a été choisi dans le menu des couches INST1, pour créer automatiquement les 3 autres couches

MIDIBox: lecteur de fichiers MIDI

Le module **intégré MIDIBox d' Unify** est un effet MIDI. Il ne produit pas de son par lui-même, mais génère des données MIDI à partir d'un fichier MIDI (.mid) spécifié, qui peut déclencher des sons à partir d'un plug-in de synthé tel que *Guru Sampler* .

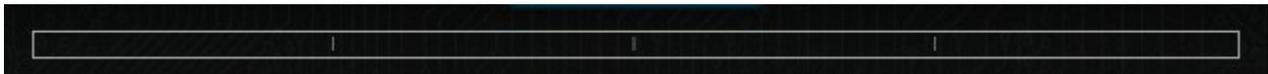
La MIDIBox est principalement destinée aux courtes boucles rythmiques ou mélodiques, mais peut également lire des fichiers MIDI plus longs si vous le souhaitez.

Vous pouvez placer une instance MIDIBox dans la zone d'insertions MIDI d'une seule couche INST ou, si vous avez besoin de la sortie MIDI pour piloter plusieurs couches INST, sur une couche MIDI. Lorsque vous appelez l' interface graphique MIDIBox pour la première fois , cela ressemble à ceci:



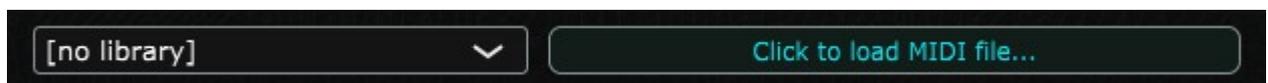
Contrôles GUI

Indicateur de position de boucle



En haut de l' interface graphique MIDIBox , juste sous la bande décorative bleue, se trouve l' **indicateur de position de boucle** . La largeur totale de l'indicateur représente la longueur totale de la séquence MIDI, qui est automatiquement arrondie à un nombre pair de mesures (comme la signature temporelle encodée dans le fichier MIDI lui-même). Les limites de mesure sont délimitées par des lignes verticales blanches et les battements sont délimités par des lignes légèrement plus courtes. Lorsque la séquence est en cours, l'indicateur de position de boucle se remplit progressivement d'une couleur bleu clair; l'extrémité la plus à droite de la zone colorée représente la position actuelle dans la séquence.

Bibliothèque et contrôles de fichiers



Juste en dessous de l'indicateur de position de boucle, il y a un **sélecteur de bibliothèque** (menu local) à gauche et un «bouton de chargement de fichier» à droite.

- Le **sélecteur de bibliothèque** vous permet de choisir parmi les bibliothèques de patches disponibles, pour faciliter le choix des fichiers *MIDI* dans le sous-dossier *Fichiers MIDI* de cette bibliothèque . Si vous le laissez régler sur «aucune bibliothèque», vous pouvez choisir des fichiers dans le dossier *Fichiers MIDI* sous le dossier de données Unify principal, ou n'importe où ailleurs sur votre ordinateur.
- Le **bouton de chargement de fichier** commence marqué «Cliquez pour charger le fichier MIDI...». Une fois qu'un fichier a été chargé, le texte du bouton devient le nom du fichier. Si le fichier ne peut pas être chargé, le nom du fichier apparaîtra en rouge et un clic sur le

bouton affichera une boîte de dialogue contextuelle expliquant pourquoi; le bouton reviendra alors à son état d'origine «Cliquez pour charger» après avoir fermé l'alerte.

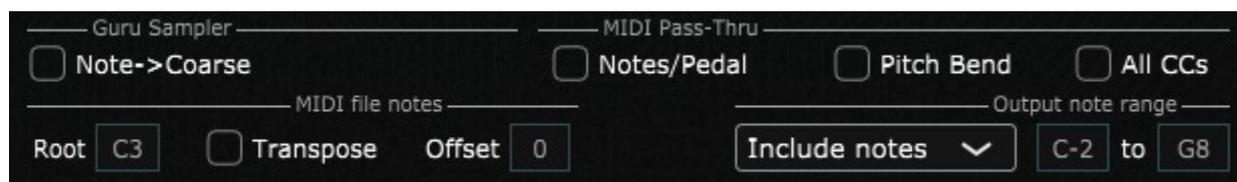
Sélecteurs de limites de piste et de boucle



La troisième rangée de commandes concerne les parties du fichier MIDI chargé qui doivent être relues; ils ne sont donc significatifs qu'une fois un fichier MIDI chargé.

- À droite se trouve le **sélecteur de piste**, qui vous permet de sélectionner la piste d'un fichier MIDI multipiste (type 1 ou type 2) à lire. S'il n'y a qu'une seule piste disponible (toujours le cas pour les fichiers MIDI de type 0), il n'y aura qu'un seul choix. Chacun des choix indique le *nom* de la *piste* du fichier MIDI lui-même (ou un nom générique comme «Track 1» s'il n'y en a pas), suivi du nombre d'événements MIDI dans la piste entre parenthèses.
- À gauche, les sélecteurs de **barre** et de **longueur**. Ceux-ci vous permettent de choisir le numéro de barre à partir duquel vous souhaitez commencer la lecture et le nombre de barres que vous souhaitez lire.
 - "From bar" par défaut à 1
 - «Longueur» correspond par défaut au nombre de barres dans le fichier.

Contrôles relatifs à la sortie d'entrée MIDI

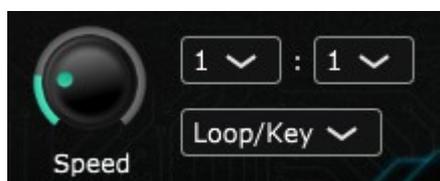


Dans la zone centrale de l'interface graphique MIDIBox se trouvent quatre groupes de contrôles, chacun avec son propre titre comme suit:

- Le groupe **Guru Sampler** se rapporte à la façon dont MIDIBox peut être configuré pour contrôler *Guru Sampler*
 - Lorsque **Note** → **Coarse** est sélectionné, les événements de note MIDI reçus par MIDIBox sont transformés en événements MIDI CC # 127, ce qui oblige toute instance de *Guru Sampler* en aval à ajuster son paramètre de *réglage Coarse*. Ceci est utile lorsque vous souhaitez jouer des sons de batterie, mais que leur hauteur est ajustée pour correspondre aux notes jouées.
- Le groupe **MIDI Pass-Thru** vous permet de spécifier que certains événements MIDI reçus par MIDIBox doivent transiter par les plug-ins en aval.
 - Cochez **Notes / Pédale** pour laisser passer les événements de note MIDI et de pédale de sustain
 - Cochez **Pitch Bend** pour permettre aux événements de pitch-bend de passer
 - Cochez **Tous les CC** pour permettre à tous les événements du contrôleur continu (CC), y compris la roue de modulation (CC # 1) de passer
- Les commandes de **notes des fichiers MIDI** concernent la façon dont la hauteur des notes dans la séquence MIDI peut être modifiée
 - **Offset** vous permet d'appliquer un décalage constant à toutes les notes de sortie (par exemple +12 pour monter d'une octave)
 - La vérification de la **transposition** entraîne la **transposition** des notes de sortie en

- fonction des notes que vous jouez au clavier
- **Root** est l'endroit où vous définissez la hauteur de note qui doit correspondre à «pas de transposition». (Cette valeur est également utilisée, d'une manière similaire, pour déterminer la quantité d'ajustement de pas grossier appliqué si **Note** → **Coarse** est cochée.)
- Les commandes de **plage de notes de sortie** vous permettent de configurer un filtrage simple des notes de sortie en fonction de la hauteur
 - Les deux boîtes de notes définissent les hauteurs de note inférieures et supérieures de la plage sélectionnée
 - La fenêtre contextuelle à gauche vous permet de choisir d' *inclure* ou d' *exclure des* notes dans la plage
 - (Le paramètre par défaut est «Inclure les notes C-2 à G8», ce qui signifie «pas de filtrage».)

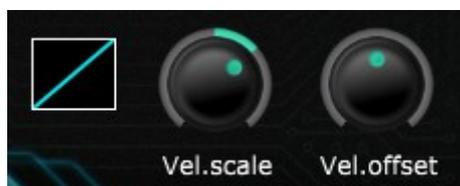
Commandes de vitesse et de mode de lecture



Les commandes situées dans le coin inférieur gauche de l' interface graphique MIDIBox vous permettent de contrôler la vitesse à laquelle la séquence MIDI est lue, ainsi que le «mode de lecture», expliqué ci-dessous.

- Les **sélecteurs de rapport** (deux menus locaux en haut de ce groupe) définissent la vitesse de lecture de base comme un *rapport entier* de la vitesse de transport de l'hôte.
 - Le rapport par défaut de 1: 1 est lu au même taux de bpm que le transport.
 - 2: 1 joue à deux fois la vitesse de transport; 1: 2 joue à mi-vitesse.
 - D'autres ratios peuvent être utilisés pour créer des polyrythmies, par exemple 3: 2 jouerait 3 mesures à partir du fichier MIDI dans le temps nécessaire au transport pour jouer 2 mesures (à condition que les signatures temporelles soient les mêmes; voir ci-dessous).
- Le bouton **Speed** vous permet de régler cette vitesse de lecture de base de manière continue, de 0,1x (un dixième) à 10x (dix fois).
- Le **sélecteur de mode** en bas vous permet de choisir parmi trois modes de lecture distincts:
 - **One-shot** lit la séquence une fois, chaque fois qu'un événement de note est reçu.
 - **Loop / Key** provoque la boucle de la séquence, mais supprime la sortie lorsqu'aucune note n'est en baisse.
 - **Loop** provoque une lecture en boucle, contrôlée uniquement par le transport hôte, et non par les notes d'entrée. (Vous pouvez l'utiliser pour, par exemple, utiliser des fichiers MIDI comme pistes d'accompagnement.)

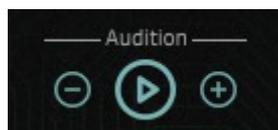
Commandes de vitesse de note MIDI



Les commandes situées dans le coin inférieur droit de l' interface graphique MIDIBox vous permettent d'ajuster la façon dont les vitesses des notes dans la séquence MIDI sont ajustées pendant la lecture.

- Un clic sur le **graphique de vitesse** à gauche fait apparaître un *éditeur de courbe* avec lequel vous pouvez définir un mappage arbitraire des vitesses d'entrée 0-127 (axe horizontal) aux vitesses de sortie 0-127 (axe vertical).
- Le bouton **Vel.scale** définit un facteur multiplicatif appliqué après la courbe de vélocité.
- Le bouton **Vel.offset** définit un *décalage* fixe appliqué après la courbe de vitesse et la mise à l'échelle.
- (Les paramètres par défaut n'entraînent aucune modification des valeurs de vélocité des notes.)

Contrôles d'audition



Les commandes en bas au centre de l' interface graphique MIDIBox , juste au-dessus du logo «midiBOX», vous permettent d'écouter le fichier MIDI actuellement chargé (c'est-à-dire de lire la piste actuellement sélectionnée), et fournissent également un moyen rapide de sélectionner d'autres fichiers MIDI dans le même dossier.

- L' **icône Audition** (triangle dans un cercle) démarre la lecture de la MIDIBox en mode Audition
 - Notez que la lecture d'audition n'est disponible que si la séquence ne se joue pas déjà normalement
- Les **boutons** - / + remplacent immédiatement le fichier MIDI actuellement chargé par le fichier précédent (-) ou suivant (+) dans le même dossier.

Comprendre les fichiers MIDI

Cette section sera étoffée plus loin dans le temps. Pour l'instant, voici les points clés:

- Les fichiers MIDI ont généralement l'extension «.mid». Parfois, d'autres extensions peuvent être utilisées, mais MIDIBox attend le «.mid» à la fin; renommer si nécessaire.
- Les fichiers MIDI sont disponibles en trois versions:
 - *Les fichiers MIDI de type 0* n'ont qu'une seule piste
 - *Les fichiers MIDI de type 1 et 2* peuvent avoir plusieurs pistes; la seule différence est la façon dont les données sont ordonnées dans le fichier.
- Chaque fichier MIDI peut avoir sa propre signature temporelle (qui est par défaut 4/4 si aucun n'est spécifié).
 - MIDIBox l'utilise pour calculer le nombre de mesures (mesures) dans le fichier.
 - Lorsque MIDIBox indique qu'il y a, disons, 5 barres, cela est relatif à *la signature temporelle du fichier MIDI* , qui n'est pas nécessairement la même que la signature temporelle actuelle spécifiée pour le transport.
- Chaque fichier MIDI aura normalement également sa propre spécification de tempo ou de «taux de bpm», mais MIDIBox l'ignore et joue au tempo spécifié par le transport, modifié en fonction des paramètres de *rapport* et de *vitesse* .

Le transport et sa relation avec la lecture MIDI

Pour vraiment comprendre MIDIBox, et en particulier comment ses instances fonctionnent avec d'autres instances de plug-in, vous devez comprendre ce qu'est un «transport». Un transport de logiciel de musique est basé sur la notion de transport de bande (dans un magnétophone mécanique traditionnel) combinée à des concepts théoriques de la musique de la *signature* et du *tempo* .

Il y a trois choses très importantes à comprendre à propos des transports dans Unify, des DAW et des plug-ins.

Tout le timing MIDI est basé sur des noires

C'est extrêmement important.

- Le soi-disant «bpm» ou «tempo» dans n'importe quel hôte de plug-in (c'est-à-dire Unify ou un DAW) est en fait *le nombre de noires par minute* , PAS le nombre de *battements* par minute.
 - Lorsque le dénominateur de signature temporelle est 4 (par exemple, 2/4, 3/4, 4/4, etc.), la valeur «bpm» est en réalité des battements par minute.
 - Lorsque le dénominateur de la signature rythmique est 2 (par exemple, 2/2), chaque *temps* est une demi-note, donc si la valeur (incorrectement nommée) "bpm" est 120, le tempo réel sera de 60 demi-notes par minute .
 - Lorsque le dénominateur de signature temporelle est 8, les choses se compliquent.
 - Dans de rares cas où chaque battement est une croche, «120 bpm» signifie en fait 240 battements de croche par minute
 - Beaucoup plus souvent, le numérateur de la signature temporelle est un multiple de trois (par exemple, 6/8, 9/8, 12/8), ce qui signifie que chaque battement est une *noire en pointillé* . «120 bpm» (soit 120 noires par minute) implique alors un tempo musical de 80 battements par minute (deux tiers de la valeur «bpm»).
- La MIDIBox lit les notes sur la base du «bpm» actuel, c'est -à- dire des noires *par minute* du Transport, ajustées en fonction de ses paramètres de *rappor*t et de *vitesse* .
- Si MIDIBox joue un fichier MIDI dont la signature temporelle est 6/8, les mesures / mesures du fichier MIDI ne correspondront aux mesures / mesures du transport que si la signature temporelle du transport est également définie sur 6/8.
 - Dans ce cas, les paramètres de *ratio de* la MIDIBox peuvent être interprétés en termes de barres / mesures.
 - Sinon, les paramètres de *rappor*t ne peuvent être interprétés qu'en termes de *noires* .

Un «transport» est la clé du fonctionnement à verrouillage temporel des plug-ins

Chaque hôte de plug-in (ou du moins, chaque hôte non trivial) a son propre transport. Si vous avez travaillé avec des plug-ins dans un DAW, vous connaissez probablement la notion de transport de votre DAW, qui est l'endroit où vous définissez le tempo actuel ("bpm") et la signature temporelle, que tous les plugs "verrouillés au tempo" -in fonctionnalités synchroniser avec.

- L'application autonome Unify dispose d'un transport, qui fonctionne exactement comme celui d'une station de travail audio numérique.
- Un transport est ainsi appelé parce qu'il s'agit d'un modèle logiciel d'un mécanisme de *transport de bande* .
- Chaque transport garde une trace d'au moins trois éléments numériques:
 - Le *tempo* actuel , en *noires par minute* , est généralement appelé à tort "bpm".
 - Le courant *Time Signature* qui se compose d'un *Numérateur* et *Dénominateur* , et est

utilisé pour les valeurs de temps de résoudre en fonction de *quarts de notes* de musique *barres* aka *mesures* .

- La «*position du morceau*» *actuelle* (parfois appelée «position de la tête de lecture»), qui est la position du point de lecture / d'enregistrement actuel («la tête de lecture»), exprimée en temps écoulé depuis le début du «morceau» ou de la séquence.
- Comme la plupart des hôtes, Unify peut afficher la position actuelle du morceau sous forme de valeur de temps en heures / minutes / secondes ou de valeur de battement en mesures / battements / ticks (où un *tick* est une subdivision du beat sélectionnée par l'utilisateur, la plupart généralement 8 ou 16).

Lorsque plusieurs plug-ins jouent ensemble, ils doivent pouvoir se synchroniser avec un transport commun, tout comme plusieurs joueurs d'un orchestre se synchronisent avec le bâton du chef d'orchestre et d'autres directions. C'est pourquoi chaque hôte de plug-in non trivial a un transport complet qui suit le tempo, la signature temporelle et la position du morceau.

- Pour jouer à la même vitesse, les plug-ins font référence à la valeur du tempo du transport hôte («bpm»)
- Pour jouer avec une structure musicale comparable, ils se réfèrent à la signature temporelle (donc chaque plug-in sait ce qu'est une "barre")
- Pour jouer exactement ensemble, ils se synchronisent à la position du morceau (de sorte que chaque plug-in sache quel rythme est le "rythme descendant")

Les plug-ins de type séquenceur comme MIDIBox (et aussi de nombreux plug-ins de boîte à rythmes et tout instrument logiciel avec un séquenceur interne capable de jouer plus de boucles d'une mesure) se synchronisent également sur la position du morceau de leur transport hôte afin de jouer dans d'une manière entièrement coordonnée. Par exemple, si vous aviez un plug-in jouant une séquence de 8 mesures et un autre jouant une séquence de 4 mesures, il serait essentiel que les deux «s'alignent» au rythme initial des deux séquences.

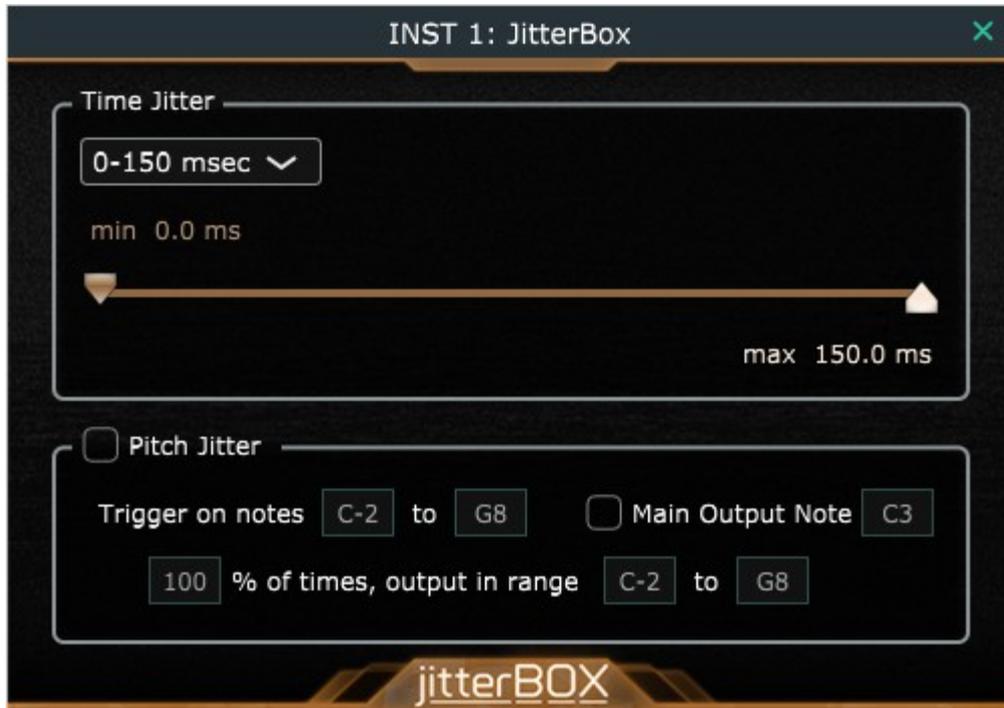
Unify a son propre transport

Il est assez facile de comprendre pourquoi l'application autonome Unify a un transport, car il le doit, afin de maintenir la synchronisation de plusieurs instances de plug-in. Cependant, *les plug-ins Unify ont également un transport* , et il est important de comprendre pourquoi, et comment les plug-ins et l'hôte (par exemple DAW) sont liés au transport Unify:

- Le transport d'Unify est le mécanisme de synchronisation de *plusieurs instances de plug-in* s'exécutant dans Unify.
 - Les instances de plug-in ne peuvent pas communiquer directement entre elles; ils doivent se synchroniser avec un transport commun.
- Les instances de plug-in s'exécutant dans Unify «voient» *le transport d'Unify, PAS celui de l'hôte*.
 - Par conséquent, il est très important que le transport d'Unify puisse se synchroniser avec le transport de l'hôte (les plug-ins le feront également).
- Lorsque le transport Unify est défini sur «suivre l'hôte», il ajuste automatiquement son taux de bpm et sa signature temporelle pour correspondre au transport de l'hôte, et démarre et s'arrête automatiquement lorsque le transport de l'hôte le fait. De plus, il synchronisera également sa «position de morceau» (mesure actuelle et nombres de temps) avec celle de l'hôte, *lorsque le transport hôte est en cours d'exécution*.
- Lorsque le transport de l'hôte n'est *pas en cours d'exécution* , ou lorsque la case «suivre l'hôte» d'Unify n'est PAS cochée, le transport d'Unify fonctionne de manière entièrement indépendante, tout comme lors de l'exécution en mode autonome.

JitterBox

JitterBox est un effet MIDI créatif qui peut randomiser (jouer aléatoirement) le timing et / ou la hauteur des notes. L' interface graphique de base est divisée en deux sections distinctes pour Time et Pitch Jitter:

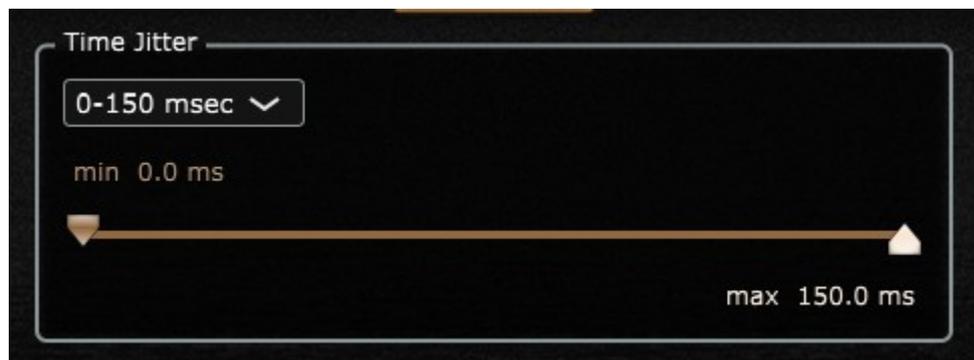


Section Time Jitter

Time Jitter signifie appliquer des retards aléatoires aux événements MIDI note on et note off entrants. La quantité de retard est choisie pour chaque événement note-on entrant, et appliquée de manière égale à celui-ci et à l'événement note-off suivant, de sorte que la durée de chaque note reste inchangée.

Mode temporisation absolue

Lorsque vous instanciez JitterBox pour la première fois, la section Time Jitter sera configurée pour des valeurs de délai absolu exprimées en millisecondes et ressemblera à ceci:



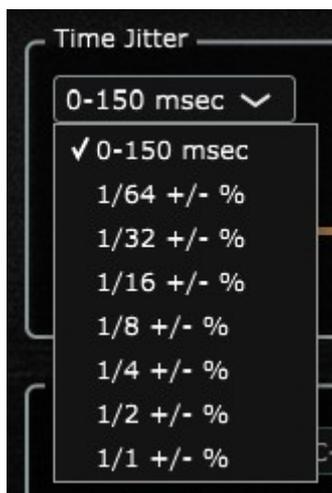
La longueur de la commande à curseur unique représente la quantité de retard, et les deux «pouces»

triangulaires vous permettent d'ajuster la quantité de retard *minimum* et *maximum* , avec 0 à gauche et 150 ms à droite.

- Il n'est pas possible de pousser le pouce droit (qui indique le délai maximum) au-delà de celui de gauche (qui indique le délai minimum) ou vice versa. Si vous essayez, le deuxième pouce sera «poussé».
- Essayez d'ajuster les deux pouces pour vous familiariser avec leur fonctionnement.
- La valeur numérique exacte pour min / max s'affiche comme indiqué, et change lorsque vous ajustez les pouces.

Mode beat-delay (tempo synchronisé)

Vous pouvez également utiliser le menu local en haut à gauche pour sélectionner différentes plages de retard *relatives au rythme* (synchronisées au tempo):



L'entrée de liste «1/8 +/-%», par exemple, signifie «retards de croche, plus ou moins un pourcentage (jusqu'à 100%)». Nous l'utiliserons comme exemple ci-dessous. Lorsque vous sélectionnez un mode relatif au rythme, l'affichage change comme suit:



Dans cette capture d'écran, les deux pouces sont tous deux positionnés au centre du curseur de retard, de sorte que les retards min et max sont tous deux de 1/8-note. Cela signifie que toutes les notes seront retardées d'exactly un temps de croche, sans variation aléatoire.

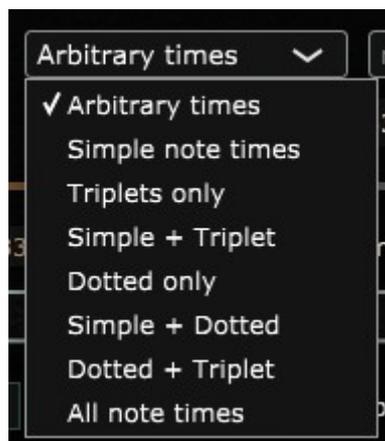
Si vous faites glisser les pouces, les valeurs min et max affichées changeront comme ceci:



Dans cette capture d'écran, le délai minimum a été défini sur «1/8 - 80%», ce qui signifie 20% d'un temps de croche, et le maximum a été défini sur «1/8 + 51%», ce qui signifie un huitième de temps de note plus 51% d'un temps de croche (c'est-à-dire un tout petit peu plus qu'un temps de croche pointée).

Les rangées de chiffres «-100 -75 -67... 100» dans les coins supérieur droit et inférieur gauche peuvent être cliquées avec la souris, pour déplacer rapidement les pousces vers des pourcentages spécifiques. Comme lorsque vous faites glisser la souris, les deux pousces peuvent se déplacer si le pourcentage que vous sélectionnez pour l'un entraînerait autrement le croisement de la position de l'autre.

Le menu local en haut au milieu (affichant «Temps arbitraires» dans les captures d'écran), vous permet de choisir comment JitterBox sélectionne les temps de retard aléatoires dans la plage définie par les pousces min / max.



- *Des temps arbitraires* signifient que le temps de retard réel (en millisecondes) peut varier n'importe où dans la plage
- *Les temps de note simples* limitent les *temps de* retard aux temps simples basés sur les temps dans la plage
- *Les triolets* limitent *uniquement* les temps de retard aux seuls temps de note des triolets dans la plage
- *Simple + Triplet* permet des temps de notes simples et triolets
- *Dotted only* n'autorise que les notes en pointillé
- *Simple + Dotted* permet des temps simples et en pointillés
- *Dotted + Triplet* permet des temps de notes en pointillés et en triolets
- *Tous les temps de note* permettent des *temps de note* simples, en pointillés et en triolets

Section Pitch Jitter



Le *pitch jitter* signifie que la valeur de hauteur (numéro de note) des événements MIDI note-on et note-off entrants est modifiée, avec un degré de randomisation sélectionné. Le nom «pitch jitter» peut être légèrement trompeur, car cet effet ne serait que rarement utilisé pour les séquences de notes mélodiques. Il est principalement destiné à être utilisé avec des séquences de kits de batterie, où chaque hauteur de note joue un son de batterie différent, et donc la «hauteur» aléatoire randomise efficacement les sons de batterie qui sont entendus, tout en préservant la synchronisation rythmique (sous réserve de toute gigue de synchronisation que vous pouvez s'appliquent également).

- La **case à cocher** à côté de l'en-tête «Pitch Jitter» active ou désactive l'effet pitch-jitter.
- Les deux boîtes de **notes Déclenchement sur notes** vous permettent de définir une plage de numéros de note d'entrée auxquels la hauteur de gigue sera appliquée. Les notes en dehors de cette plage passeront inchangées.
 - Notez que vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur ces boîtes de notes pour faire apparaître un éditeur, et soit taper un nom de note comme "F # 5" ou jouer une note sur le clavier (attention: si d'autres effets MIDI sont enchaînés avant celui-ci) , cela peut ne pas fonctionner comme prévu).
 - Vous pouvez également cliquer avec le bouton gauche et faire glisser vers le haut / bas pour modifier la valeur. Si vous maintenez Option (Mac) ou Alt (PC) enfoncé, la valeur changera par octaves.
- La rangée de commandes en bas vous permet de spécifier comment la hauteur est aléatoire:
 - Le contrôle de **pourcentage** définit la fréquence de la randomisation. (100% = randomiser toutes les notes entrantes, 10% = randomiser seulement une note entrante sur 10)
 - Les commandes de «sortie dans la plage» définissent la plage de hauteur à partir de laquelle les notes aléatoires sont choisies.
- La case à cocher **Main Output Note** et la boîte de notes qui l'accompagne vous permettent de définir une note de sortie spécifique pour toutes les notes non aléatoires.
 - Lorsque la case n'est PAS cochée, les notes d'entrée qui ne sont PAS aléatoires passeront inchangées. Les notes aléatoires seront choisies librement dans la plage de sortie spécifiée.
 - Lorsque la case EST cochée, les notes d'entrée qui ne sont PAS randomisées sortiront toutes comme la «note de sortie principale» spécifiée. Les notes aléatoires seront choisies dans la plage de sortie spécifiée à l' *exclusion de* la «note de sortie principale» spécifiée.

BlueARP

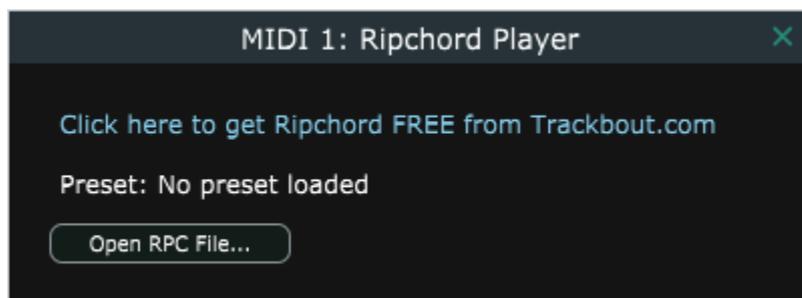
BlueARP est un puissant effet d'arpégiateur MIDI gratuit développé par le programmeur Oleg Mikheev, alias Graywolf, qui a très gentiment donné la permission pour qu'il soit intégré à Unify.



Page Web principale de BlueARP: <http://graywolf2004.net/wp/> .

Manuel PDF: [bluearp_manual_v232_en.pdf](#)

Ripchord Player



[Ripchord](#) est un plug-in MIDI libre par [trackbout.com](#). Il s'agit essentiellement d'un filtre MIDI qui transforme des notes simples en accords. Le site Web associé fournit un forum public pour partager les préréglages *Ripchord*, qui sont [des](#) fichiers [XML](#) avec l'extension *.rpc* (appelés ici «fichiers RPC»).

Le plug-in *Ripchord* complet fournit une interface graphique permettant de créer et de modifier des fichiers RPC. Le **lecteur Ripchord intégré à Unify** est une version plus simple qui peut charger et lire des fichiers RPC, mais pas les modifier. Pour charger un fichier RPC, cliquez sur le bouton **Ouvrir un fichier RPC...**, accédez au fichier et ouvrez-le. Une fois chargé, *Ripchord Player* fonctionne exactement comme *Ripchord*, sauf sans possibilité d'édition.

Obtenir des fichiers RPC et créer les vôtres

Vous pouvez obtenir des fichiers RPC gratuitement sur [trackbout.com](#) (vous devrez vous inscrire), ou si vous êtes à portée de main avec un éditeur de texte, vous pouvez créer le vôtre. Le premier fichier RPC de [trackbout.com](#), avec les accords de The Doors en 1971, a frappé [Riders on the Storm](#), ressemble à ceci:

[Riders On The Storm.rpc](#)

```
<? xml version = "1.0" encoding = "UTF-8" ?>

<ripchord >
  <preset >
    <input note = "60" >
      <chord name = "E min" notes = "64; 67; 71" />
    </ input >
    <input note = "62" >
      <chord name = " A maj " notes = " 64; 69; 73 " />
    </ input >
    <input note = " 64 " >
      <chord name = " A min " notes = "60; 64; 69 " />
    </ entrée >
    <entrée note = "65" >
      <chord name = "D maj" notes = "62; 66; 69" />
    </ input >
    <input note = "67" >
      <chord name = "D sus 4" notes = "62 ; 67; 69 " />
    </ input >
  </ preset >
</ ripchord >
```

(Cliquez à l'endroit où il est écrit «Riders On The Storm.rpc» en bleu ci-dessus, pour télécharger ce fichier.)

L'interprétation est:

- La note MIDI 60 (C3, do moyen) joue une triade en mi mineur (note-numéros 64, 67 et 71)
- Note 62 (D3) joue un La majeur
- Note 64 (E3) joue un mineur
- Note 65 (F3) joue en ré majeur
- Note 67 (G3) joue Dsus4

Vous devriez pouvoir créer vos propres fichiers RPC assez facilement en suivant ce modèle. (Pour Unify v1.0.7 ou version antérieure, voir la section suivante ci-dessous.) L'important est de s'assurer que vos balises d'ouverture / fermeture XML sont correctement *appariées* (par exemple `<ripchord>...</ripchord>`) et *imbriquées* (comme avec les crochets dans une expression mathématique), et que vous obtenez l'orthographe et la capitalisation des balises exactement.

Mise à jour 18 février 2020: changement de format XML

À la mi-février 2020, l'auteur de *Ripchord* a légèrement modifié le format XML. La description de la section précédente décrit le format PLUS RÉCENT. Les versions 1.0.8 et ultérieures d'Unify peuvent interpréter les deux formats, mais si vous utilisez la version 1.0.7 ou antérieure, vous devez utiliser l'ancien format, qui utilisait la balise «KeyboardMapping» au lieu de «preset» et «mapping» au lieu de "contribution".

L' **ancienne version** de *Riders On The Storm.rpc* ressemblait à ceci:

[Riders On The Storm.rpc](#)

```
<? xml version = "1.0" encoding = "UTF-8" ?>

<ripchord >
  <KeyboardMapping name = "Riders On The Storm" >
    <mapping note = "60" >
      <chord name = "E min" notes = "64; 67; 71" />
    </ mapping >
    <mapping note = " 62 " >
      <chord name = " A maj " notes = " 64; 69; 73 " />
    </ mapping >
    <mapping note = " 64 " >
      < nom de l' accord = "A min" notes ="60; 64; 69" />
    </ mapping >
    <mapping note = "65" >
      <chord name = "D maj" notes = "62; 66; 69" />
    </ mapping >
    <mapping note = "67 " >
      <chord name = " D sus 4 " notes = " 62; 67; 69 " />
    </ mapping >
  </ KeyboardMapping >
</ ripchord >
```

Utilisation de Ripchord Player avec BlueARP

Ripchord Player peut être particulièrement utile comme filtre d'entrée pour [BlueARP](#), car au lieu d'avoir à jouer des accords (et à obtenir le doigté exactement à droite), vous pouvez simplement jouer des notes simples. (Notez, cependant, que l'excellent [Cthulhu de Xfer Records](#) fait tout cela et plus encore pour 39 \$.)

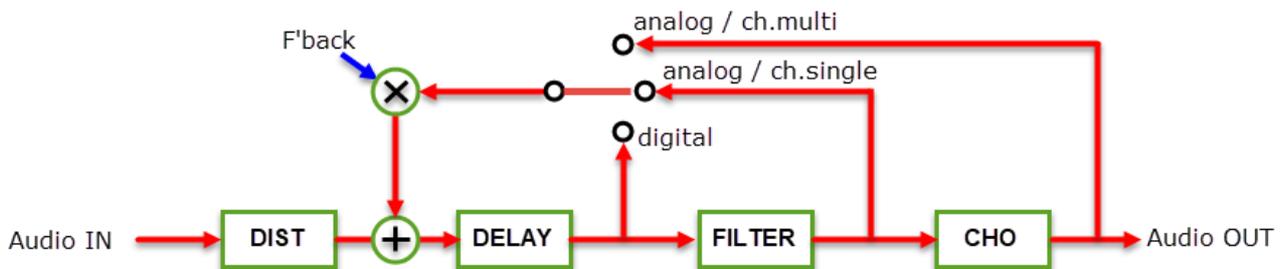
Delay Omega

Omega Delay est l'effet audio à retard stéréo intégré d'Unify, avec des lignes de retard indépendantes gauche et droite, une synchronisation libre et synchronisée BPM (avec décalage de dérive réglable), des filtres multimodes dans le chemin de rétroaction et des effets de distorsion et de chœur intégrés.



Flux du signal

Le flux du signal dans *Omega Delay* est illustré dans le diagramme suivant. L'audio d'entrée passe d'abord par le bloc Distorsion, puis par les blocs Delay, Chorus et Filter. Le signal de rétroaction peut être prélevé sur la sortie des trois derniers blocs comme indiqué. Tous les chemins de signaux sont stéréo.



L'interface graphique *Omega Delay* est divisée en quatre sections, décrites individuellement ci-dessous. En commençant par la section *Distorsion* et en procédant dans le sens horaire autour de l'interface graphique, nous suivons essentiellement le chemin du signal comme indiqué ci-dessus.

Section de distorsion

Le bloc de distorsion se compose de deux blocs de mise en forme d'onde identiques, c'est-à-dire que les signaux gauche et droit sont traités de manière identique.

- Le menu en haut permet de choisir la **forme de la courbe**
 - **OFF** désactive entièrement la distorsion
 - **L'exponentielle** et la **courbe de puissance** sont deux variantes d'une courbe convexe
 - **Hard Clip** fournit un segment à gain linéaire variable avec écrêtage à l'amplitude

- maximale
- **Soft Clip** fournit un segment à gain élevé et un segment à faible gain, avec un «genou» lisse entre eux
- **Quantifier** donne une courbe de marche d'escalier réglable
- Pour toutes les formes de courbe, le bouton **Force** ajuste la quantité de distorsion, allant de la réponse linéaire (pas de distorsion) lorsque le bouton est complètement à gauche, à la distorsion extrême lorsqu'il est complètement à droite.
- Le **graphique de forme d'onde** vous aide à visualiser ce que le bouton *Force* fait à la forme
 - L'axe horizontal représente l'amplitude du signal d'entrée (valeur absolue, supérieure ou inférieure à zéro)
 - L'axe vertical représente l'amplitude du signal de sortie correspondant
- Le bouton **Drive** règle le gain du signal de *pré-distorsion* (avant la mise en forme d'onde)
- Le bouton **Gain** ajuste le gain du signal *post-distorsion* (après la mise en forme d'onde)

Section Delay

Le bloc Delay est un retard numérique stéréo de base, avec des temps de retard allant jusqu'à 2000 millisecondes. Le menu **local en** haut permet de choisir comment les deux boutons de retard, **D.Time L** et **D.Time R** sont interprétés.

- En mode **No Sync**, les temps de retard sont réglables de 0 à 2000 ms, en millisecondes
- En mode **BPM Sync**, les temps de retard sont définis par rapport au temps de battement actuel
 - 1/4 (noire) est la valeur par défaut
 - 1/64 est minimum, 1/1 (une mesure) est maximum
 - Le suffixe T signifie «triplet» (fois 2/3), D signifie «doublon» (fois 3/2)

En mode *BPM Sync*, le bouton **Drift** est actif et peut être utilisé pour ajuster symétriquement les temps de retard gauche et droit par rapport à leurs valeurs de battement exactes.

- En tournant le bouton vers la **droite**, le temps de retard vers la **droite** est plus long et le gauche vers la gauche
- Tourner vers la **gauche** allonge le temps de retard de la gauche et réduit la droite

Les deux **boutons Fback** (feedback) contrôlent individuellement la quantité de feedback dans les lignes de retard gauche et droite.

Le bouton **Dry / Wet** contrôle le mixage entre le signal «sec» non traité (*Audio IN* dans le diagramme ci-dessus) et le signal «humide» traité (*Audio OUT* dans le diagramme) qui est transmis à la sortie de l' *Omega Delay*. (Pour plus de clarté, cela n'est pas illustré dans le diagramme de flux de signal.)

Section Filtre de rétroaction

Le bloc de *filtre* est un filtre numérique récursif bipolaire (stéréo) avec **fréquence**, **Q** (résonance) et **gain** réglables.

La pile de trois contrôles (deux menus, un bouton) sur le côté gauche de cette section nécessite une explication.

- Le **menu supérieur** vous permet de choisir le *type de filtre* :
 - Les filtres *passé-bas*, *passé-haut*, *passé-bande* et *coupe-bande* (rejet de bande) sont des types de filtre standard
 - Les filtres *bas*, *haut* et *haut* sont des types de filtres que l'on trouve normalement

dans les unités d'égalisation. Ceux-ci permettent d'accentuer / désaccentuer une gamme de fréquences spécifique, tout en faisant passer le reste inchangé (gain unitaire).

- Le **menu du milieu** définit comment le signal de retour est filtré dans le temps:
 - **Analogique** renvoie la sortie du bloc Filter, de sorte que les échos deviennent progressivement plus fortement filtrés, comme dans un système de retard analogique typique.
 - **Le numérique** renvoie la sortie du bloc Delay, donc tous les échos sont filtrés (et éventuellement choralisés) de la même quantité.

Section chorus

Omega Delay dispose également d'un effet de chorus stéréo entre les blocs Delay et Filter. Les quatre boutons sont assez conventionnels pour un effet de chorus, qui utilise un LFO en quadrature (oscillateur basse fréquence) pour moduler les temps de retard de deux lignes à retard très courtes, avec une différence de phase de 90 degrés entre la gauche et la droite.

- **Rate** contrôle la fréquence du LFO de modulation
- **Depth** contrôle la profondeur de modulation
- **La rétroaction** fournit une rétroaction réglable, pour des effets créatifs plus extrêmes (laissez à zéro pour un chorus régulier)
- **Mix** contrôle le mix entre le signal «sec» non traité et le signal chorus «humide».

Le menu local vous permet de choisir l'un des trois «modes» ou options de routage du signal comme suit, en référence au diagramme du chemin du signal ci-dessus.

1. **OFF** désactive entièrement le chorus
2. **Single** sélectionne la sortie du bloc Filter comme signal de rétroaction, de sorte que l'effet de chorus n'est appliqué qu'au signal sortant.
3. **Multi** sélectionne la sortie du bloc Chorus comme signal de retour, ce qui fait que les échos successifs traversent le Chorus plusieurs fois.

Enfin, le bouton **Kill FB** efface instantanément les lignes de retard gauche et droite. Cela peut être utile si vous avez utilisé beaucoup de gain, de distorsion et / ou de rétroaction, entraînant les lignes à retard en oscillation (répétition du signal même lorsqu'il n'y a plus d'entrée). (Ce bouton appartient techniquement à la section *Délai* , mais il est ici car il s'intègre mieux dans la mise en page.)

Mda Delay

Retard stéréo simple

Retard gauche	Temps de retard du canal gauche
Retard droit	Retard du canal droit en pourcentage du retard du canal gauche - variable à gauche, rapports fixes à droite
Retour d'information	Feedback (somme des sorties gauche et droite)
Ton FB	Filtrage des commentaires - passe-bas à gauche, passe-haut à droite
FX Mix	Mélange sec / humide
Production	Garniture de niveau

Mda DubDelay

Retard simple avec saturation de rétroaction et modulation du temps de retard

Retard	Temps de retard (le retard est mono pour l'authenticité!)
Retour d'information	Feedback - avec une saturation douce à la position maximale gauche, un écrêtage dur au maximum droit
Ton FB	Filtrage des commentaires - passe-bas à gauche, passe-haut à droite
Profondeur du LFO	Modulation du temps de retard (onde sinusoïdale)
Taux de LFO	Taux de modulation
FX Mix	Mélange sec / humide
Production	Garniture de niveau

NoizBox (effet de distorsion)

NoizBox est un effet de distorsion créatif composé d'un *filtre d'entrée*, d'un *conformateur d'onde non linéaire* et d'un *filtre de sortie*, avec une commande de *mixage sec / humide* pour régler la balance entre le signal non traité "sec" et le signal déformé "humide" au production.



L' interface graphique se compose de trois sections, décrites individuellement ci-dessous.

Section PreFilter

La section **PreFilter** de l' interface graphique représente le filtre d'entrée (pré-distorsion). Il s'agit en fait d'une chaîne ou d'une cascade de jusqu'à quatre filtres numériques récursifs bipolaires identiques.

- Le **menu de gauche** permet de sélectionner le type de filtre:
 - **OFF** désactive entièrement le bloc de filtre de pré-distorsion
 - **LP** : passe-bas
 - **HP** : passe-haut
 - **BP** : passe-bande
 - **BR** : rejet de bande (alias «encoche»)
- Le **menu de droite** permet de sélectionner le nombre d'étages dans la chaîne de filtrage:
 - **12 dB** : un étage, produisant une atténuation de 12 dB / octave
 - **24 dB** : deux étages, produisant 24 dB / octave
 - **36 dB** : trois étages, 36 dB / octave
 - **48 dB** : quatre étages, 48 dB / octave
- Les trois **boutons** règlent la réponse en fréquence et le gain de tous les étages actifs:
 - Le bouton **Freq** ajuste la fréquence caractéristique du filtre (par exemple la fréquence de coupure ou la fréquence centrale)
 - Le bouton **Q** ajuste la quantité de *résonance* (alias «accentuation») près de la fréquence caractéristique
 - Le bouton **Drive** règle le *gain* du filtre . Cela s'appelle «drive» car il affecte la force de pilotage du bloc de mise en forme non linéaire.

Section PostFilter

La section **PostFilter** de l' interface graphique représente le filtre de sortie (post-distorsion). Comme le préfiltre, il s'agit également d'une chaîne de quatre sections de filtre en cascade et les commandes sont les mêmes.

Le bouton **Mix** règle la balance des signaux non traités («secs») et traités («humides») dans la sortie finale.

- Lorsque le bouton est complètement à gauche, seul le signal sec est entendu

- Lorsque le bouton est complètement à droite, seul le signal mouillé est entendu
- Les positions intermédiaires définissent le mélange de sec et humide.

Section Waveshaper (graphique)

La section du **graphique** au milieu de l' interface graphique de *NoizBox* représente le bloc de mise en forme d'onde non linéaire, qui est le cœur de l'unité de distorsion.

Le graphique lui-même représente la moitié positive de la courbe de réponse à la distorsion, c'est-à-dire la façon dont le conformateur d'onde réagit aux échantillons d'entrée à valeur positive. La moitié négative de la courbe est de forme identique, mais inversée dans les deux directions X et Y.

Cliquer sur le graphique fait apparaître une fenêtre d'édition comme celle-ci:



Le **menu local en haut à gauche** vous permet de sélectionner la forme de courbe de base:

- **OFF** désactive entièrement la distorsion
- **L'exponentielle** et la **courbe de puissance** sont deux variantes d'une courbe convexe
- **Hard Clip** fournit un segment à gain linéaire variable avec écrêtage à l'amplitude maximale
- **Soft Clip** fournit un segment à gain élevé et un segment à faible gain, avec un «genou» lisse entre eux
- **Quantifier** donne une courbe de marche d'escalier réglable
- **Personnalisé** donne une courbe dans laquelle vous pouvez modifier n'importe quelle forme - voir ci-dessous.

Immédiatement à gauche de la grande boîte de graphique se trouve un **curseur de force** vertical . Pour les formes exponentielles, hard clip, soft clip et quantize, cela ajuste la quantité de distorsion, allant de la réponse linéaire (pas de distorsion) lorsque le «pouce» (point vert) est jusqu'en bas, à une distorsion extrême lorsque tout le chemin vers le sommet.

Modification des courbes de distorsion personnalisées

Lorsque vous sélectionnez *Personnalisé* dans le menu de forme de courbe, la grande zone du graphique devient un *éditeur de courbe* interactif qui fonctionne essentiellement de la même manière que les éditeurs de courbes de vitesse MIDI dans Unify.

- Faites glisser l'un des points d'extrémité (cercles) vers le haut ou vers le bas pour modifier la plage de sortie
 - Vous pouvez faire glisser le point d'extrémité droit en *dessous de* celui de gauche pour une réponse inversée (l'augmentation du signal d'entrée entraîne une *diminution* du signal de sortie, également appelé «repli»)
- Faites glisser vers le haut / bas sur la ligne entre les extrémités pour ajuster la forme de la courbe (convexe ou concave)
- *Double-cliquez* entre les points de terminaison pour ajouter un nouveau «point de partage»
 - Cela divise le segment de courbe en deux
 - Les points de partage peuvent être déplacés vers le haut / bas et la gauche / droite
 - Les segments de courbe individuels peuvent être glissés vers le haut / bas pour ajuster la forme
- Double-cliquez sur un point de partage pour le supprimer
 - Cela fusionne deux segments en un seul

Réinitialisation, sauvegarde et chargement des préréglages de courbe

NoizBox vous permet d'enregistrer des formes de courbe de distorsion individuellement en tant que *préréglages de courbe de distorsion*. Notez que tous les différents types de courbes peuvent être enregistrés de cette façon, pas seulement les courbes «personnalisées».

- Cliquez sur le bouton **Réinitialiser** pour réinitialiser la courbe de distorsion sur une ligne droite (aucune distorsion du tout)
- Cliquez sur le bouton **Enregistrer...** pour enregistrer la forme de courbe actuelle dans un nouveau fichier prédéfini
 - Une boîte de dialogue d'enregistrement de fichier standard apparaîtra, vous permettant de choisir le nom et l'emplacement du fichier
 - Il est recommandé de conserver l'emplacement par défaut, qui est un dossier appelé *Courbes de distorsion* dans le dossier principal *Unify Presets*
- Cliquez sur le bouton **Charger...** pour recharger un préréglage précédemment enregistré
 - Une boîte de dialogue d'ouverture de fichier standard apparaîtra, avec le dossier *Courbes de distorsion* standard déjà sélectionné

Mda Bandisto

Le plug-in VST original de distorsion multibande

Ce plug est comme [MultiBand](#) mais utilise 3 bandes d'écrêtage au lieu de compression. Il est peu probable que ce soit un plug que vous utilisez tous les jours, mais quand vous voulez recréer le son de caisses de basse déchirées, vous savez où venir!

Écoutez	Écoutez les bandes basses, moyennes et hautes individuellement
L <> M	Fréquence de coupure basse / moyenne
M <> H	Fréquence de coupure moyenne / élevée
L / M / H Dist	Quantité de distorsion pour chacune des 3 bandes
Sortie L / M / H	Garnitures de niveau de sortie
Mode	Réglez l'écrêtage sur bipolaire (haut et bas de la forme d'onde) ou unipolaire (juste en haut)

Pour plus de contrôle sur les types de distorsion, essayez le *Quadrafuzz* de Steinberg .

Mda Degrad

Échantillonnage numérique de faible qualité

Dégagement à la tête	Seuil d'écrêtage maximal
Quant	Profondeur de bits (généralement 8 ou moins pour la qualité "téléphone")
Taux	Taux d'échantillonnage (tournez le contrôle vers la gauche ou la droite pour différents personnages sonores)
Post-filtre	Filtre passe-bas pour étouffer la distorsion produite par les deux commandes précédentes
Non-linéarité	"Épaississement" de distorsion harmonique supplémentaire (tournez la commande vers la gauche ou la droite pour différents caractères sonores)
Production	Garniture de niveau

Mda Overdrive

Distorsion simple

Conduire	Quantité de distorsion
Étouffer	Filtre passe-bas doux
Ouptut	Garniture de niveau

Les utilisations possibles incluent l'ajout de corps aux boucles de batterie, la guitare fuzz et ce son ``debout à l'extérieur d'une boîte de nuit ". Cette fiche ne simule pas la distorsion de la valve, et toute tentative de traitement des sons d'orgue à travers elle sera extrêmement ingrate!

Enforcer (compresseur stéréo)

Enforcer est le compresseur stéréo intégré d'Unify.



Un compresseur est essentiellement un amplificateur qui a une valeur de gain pour les entrées *inférieures* à un seuil et un gain *inférieur* pour les signaux *supérieurs* au seuil. Comme la plupart des plug-ins de compresseur, Enforcer a un étage de gain fixe interne (traditionnellement appelé *gain de compensation*) après l'étape de compression.

Contrôles

- La **bande bleue** en haut de l'interface graphique indique la valeur de gain actuelle. Lorsqu'il est tout bleu, cela indique un gain d'unité (1,0), car l'entrée est inférieure au seuil.
- Le bouton **Threshold** définit le seuil en dB.
 - La valeur par défaut de 0 dB signifie essentiellement «pas de compression».
 - Vous devez abaisser le seuil *et augmenter le rapport* pour entendre tout effet.
- Le bouton **Ratio** définit le gain appliqué pour les entrées supérieures au seuil, en tant que rapport du gain unitaire normal.
 - Par exemple, lorsque le rapport est de 10, le gain pour les entrées supérieures au seuil sera d'un dixième.
- Le bouton **Attack** contrôle la vitesse à laquelle Enforcer passe au gain le plus faible.
 - Un réglage trop court peut entraîner un clic audible.
 - Pour une réponse plus fluide, utilisez le temps d'attaque le plus lent qui fonctionnera pour l'audio source.
- Le bouton **Release** contrôle la vitesse à laquelle Enforcer augmente le gain à l'unité lorsque l'entrée tombe en dessous du seuil.
 - Comme pour Attack, des temps de libération plus lents offrent généralement une réponse plus fluide.
- Le bouton **Gain** définit le gain de «maquillage» appliqué *après* la phase de compression.
 - La valeur par défaut de 0 dB n'ajoute aucun gain supplémentaire.
 - La valeur peut être augmentée jusqu'à 24 dB.

Les cinq boutons fonctionnent de la même manière que la plupart des autres dans Unify:

- Ajustez en cliquant avec la souris et en faisant glisser vers le haut / bas ou gauche / droite tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé.

- Maintenez la touche Ctrl enfoncée lors du glissement pour effectuer des ajustements précis.
- L'étiquette sous le bouton se transforme en une lecture de valeur numérique chaque fois que la souris se trouve sur le bouton.
- Double-cliquez sur la valeur lue pour la transformer en un éditeur de texte, où vous pouvez taper directement une nouvelle valeur. Appuyez sur la touche ENTER pour accepter la modification. (La valeur sera rognée dans des limites valides.)

Open source

Enforcer est dérivé du code open source initialement publié par les professeurs britanniques Joshua Reiss et Andrew McPherson, qui ont aimablement accordé la permission pour qu'il soit incorporé dans Unify.

Tout le code Reiss-McPherson est disponible sur <https://github.com/getdunne/audio-effects> . Le code Compressor révisé (pratiquement identique à Enforcer) se trouve à <https://github.com/getdunne/audio-effects/tree/master/effects-new/03%20-%20Compressor>

Pump house

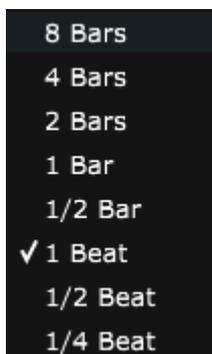
L' effet **Pump House** intégré à Unify applique une modulation de volume rythmique synchronisée au tempo à n'importe quel son.

Pump House agit comme un *amplificateur* analogique *contrôlé en tension* traditionnel modulé par un *LFO* . La forme de la forme d'onde du LFO (la *courbe de gain*) peut être modifiée librement et sa fréquence



Réglage du taux de modulation

La fréquence du LFO interne de *Pump House* est définie à l'aide du menu local intitulé «Longueur». Le LFO est toujours verrouillé par le tempo sur le [Transport](#) , donc les choix disponibles sont basés sur les *temps* et les *mesures* (mesures).

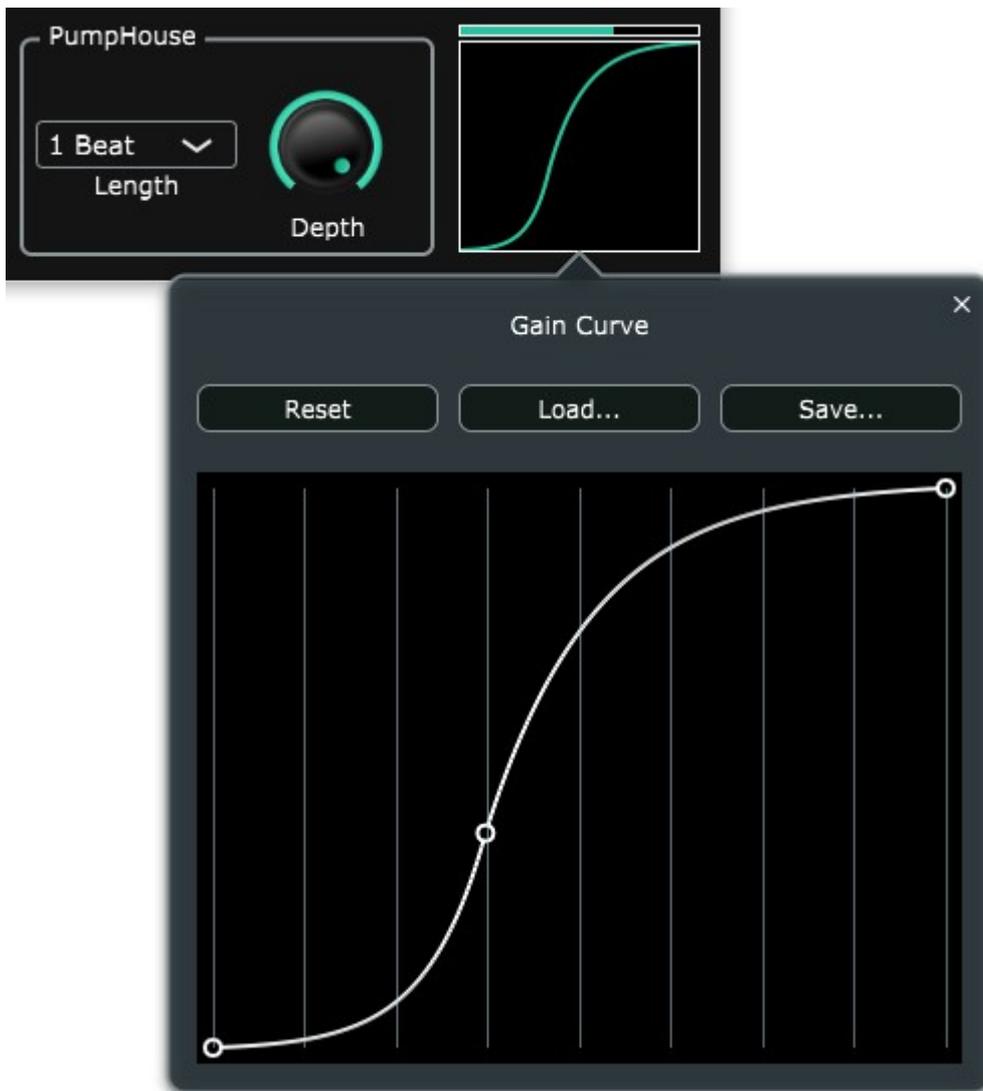


Réglage de la profondeur de modulation

Le bouton *Depth* règle la profondeur de la modulation de gain. Plus le réglage du bouton est élevé, plus le gain minimum est faible. À 100% de profondeur, la modulation de gain peut descendre jusqu'à zéro (silence).

Réglage de la courbe de gain

Dans les courbes de gain de *Pump House* , l'axe horizontal représente le temps, avec 0 à gauche et 100% (de la longueur de battement choisie) à droite. L'axe vertical représente le gain, avec 0 en bas et 100% en haut.



Cliquez (un *seul clic*) sur la courbe de gain dans la fenêtre principale de *Pump House* GUI pour ouvrir l'éditeur de courbe de gain contextuel. Cela fonctionne de manière très similaire à d'autres éditeurs de courbes dans Unify, tels que les [éditeurs de courbes de vélocité dans la vue de pile de calques](#). Utilisez la souris comme suit:

- Faites glisser l'un des points d'extrémité (cercles) vers le haut ou vers le bas
- Faites glisser vers le haut / bas sur la ligne entre les extrémités pour ajuster la forme de la courbe (convexe ou concave)
- *Double-cliquez* entre les points de terminaison pour ajouter un nouveau «point de partage»
 - Cela divise le segment de courbe en deux
 - Les points de partage peuvent être déplacés vers le haut / bas et la gauche / droite
 - Maintenez la touche ALT (Option sur Mac) enfoncée tout en faisant glisser pour verrouiller la position gauche / droite et régler vers le haut / bas uniquement
 - Les segments de courbe individuels peuvent être glissés vers le haut / bas pour ajuster la forme
- Double-cliquez sur un point de partage pour le supprimer
 - Cela fusionne deux segments en un seul

Les trois boutons au-dessus de la zone du graphique vous permettent de rétablir une ligne droite ou d'utiliser des préréglages de courbe enregistrés:

- Le bouton **Réinitialiser** ramène la forme de la courbe à la courbe «d'identité» en ligne

- droite, comme indiqué
- Le **bouton Charger...** vous permet de charger un préréglage de forme de courbe précédemment enregistré (fichier XML)
 - Le **bouton Enregistrer...** vous permet d'enregistrer la forme actuelle en tant que nouveau préréglage de forme de courbe

Mda dynamics

Compresseur / limiteur / gate au son moderne avec une faible utilisation du processeur

Seuil	
Rapport	La très large plage permet une "surcompression" où la sortie devient plus silencieuse lorsque l'entrée devient plus forte
Production	Garniture de niveau
Attaque	
Libération	
Limiteur	Seuil du limiteur - le limiteur a un temps d'attaque nul mais utilise le même temps de relâchement que le compresseur
Gate Thresh	
Gate Attack	
Libération de la porte	

Mda Enveloppe

Suiveur d'enveloppe et VCA

Production	• L x R - multiplie le signal du canal gauche par le niveau du canal droit
-------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> • IN / ENV - le canal gauche n'est pas traité, la sortie droite est un signal DC dérivé du niveau du signal d'entrée • FLAT / ENV - comme IN / ENV mais le canal gauche est traité pour supprimer les variations de niveau
Attaque	
Libération	
Gain	Garniture de niveau

Normalement, deux plug-ins d' *enveloppe* seront utilisés avec le premier ensemble sur **FLAT / ENV** pour séparer la forme d'onde du signal et l'enveloppe et le deuxième ensemble sur **L x | R |** pour les recombinaison. Les effets appliqués au canal gauche ou droit entre ces plug-ins peuvent être utilisés pour traiter séparément la forme d'onde et l'enveloppe, par exemple en retardant l'enveloppe par rapport à la forme d'onde, ou en appliquant une forme d'onde avec un niveau "d'entraînement" constant.

Notez que dans **L x | R |** Avec une entrée mono, le plug-in agit comme un expandeur 2: 1.

Cette prise est destinée aux utilisateurs avancés et convient mieux aux environnements modulaires tels que *AudioMulch* . Il peut produire des niveaux élevés de courant continu pouvant endommager les haut-parleurs et d'autres équipements.

Mda Limiter

Limiteur "opto-électronique" simple

Battre	Seuil (ce n'est pas un limiteur brickwall donc ce n'est qu'approximatif)
---------------	--

Production	Garniture de niveau
Libération	
Attaque	
Knee	Sélectionnez Hard ou Soft (les deux peuvent pomper et se déformer lorsqu'ils sont poussés fort - mais cela pourrait être exactement ce que vous voulez!)

Mda Multiband

Compresseur à bande souple à trois bandes avec traitement des composants M ou S commutable

En plus de "tout écraser", ce plug-in peut être utilisé pour "surcuisson" les fréquences moyennes tout en laissant le bas de gamme non traité, améliorant la lecture sur de petites enceintes sans affecter trop le son général.

Écoutez	Écoutez les bandes basses, moyennes et hautes individuellement
L <> M	Fréquence de coupure basse / moyenne
M <> H	Fréquence de coupure moyenne / élevée
L / M / H Comp	Valeur de compression pour chacune des 3 bandes
Sortie L / M / H	Trims de niveau de sortie (pour la mise en forme du spectre - le gain de maquillage est appliqué automatiquement)
Attaque	
Libération	
Largeur stéréo	Utilisé pour restaurer la largeur stéréo lorsqu'un traitement lourd est appliqué au composant mono
Processus	Sélectionnez le composant M ono ou S tereo

Pour donner plus de contrôle lors du mastering (et pour offrir quelque chose de différent des autres processeurs de dynamique) en mode **M** ono, cette fiche ne compresse aucune information stéréo, mais en mode **S** tereo, seul le composant stéréo est traité, donnant le contrôle de l'ambiance et de l'espace avec un similaire du son aux "shufflers" stereo - mais attention aux niveaux! La commande de largeur stéréo fonctionne comme une commande de "profondeur mono" en mode **S** tereo.

Splitter

Répartiteur de signal à 2 voies

Mode	<ul style="list-style-type: none">• ORDINAIRE - Sortie telle que sélectionnée avec les contrôles de fréquence et de niveau• INVERSE - Inverse de la sélection affichée (par exemple tout sauf les basses fréquences à haut niveau)• NORM INV - Répartition gauche / droite de ci• INV NORM - dessus - Répartition droite / gauche de ci-dessus
La fréquence	Fréquence de coupure
La fréquence	Sélectionnez la sortie crossover: LOW fréquences / TOUTES fréquences / HAUTE fréquences
Niveau	Seuil de porte
Niveau	Sélectionnez la sortie de la porte: niveaux BAS / TOUS niveaux / niveaux ÉLEVÉS
Enveloppe	Vitesse de l'enveloppe de la porte
Production	Garniture de niveau

Ce plug-in peut diviser un signal en fonction de la fréquence ou du niveau, par exemple pour produire des effets dynamiques où seuls les coups de batterie forts sont envoyés à une réverbération. Les autres fonctions incluent une simple "porte spectrale" en mode **INVERSE** et une porte et un

filtre conventionnels pour séparer les sons de batterie en mode **NORMAL** .

Restrictor

Unify est construit en **restrictor** effet est un filtre passe-bande de précision, en fonction de cascade *passe-haut* et *passe-bas* filtres. Le filtre passe-haut définit le contour de l'extrémité inférieure de la bande passante et le filtre passe-bas définit l'extrémité supérieure.



Filtres

Les *passe - haut* et *passe - bas* sections de filtre sont également structurés. Chacun a un bouton **Freq** pour régler la fréquence de coupure du filtre (plage de 20 Hz à 20 kHz), et un **menu contextuel** pour définir le nombre d'étages de filtre en cascade comme suit:

- **désactiver** : zéro étage, c'est-à-dire pas de filtrage du tout
- **12 dB / oct** : un étage 12 dB / octave
- **24 dB / oct** : deux étages
- **36 dB / oct** : trois étages
- **48 dB / oct** : quatre étages

Vous pouvez ainsi définir séparément la pente d'atténuation pour les extrémités basse et haute fréquence de la bande passante.

Notez que si vous réglez les boutons **Freq** de manière à ce qu'ils se chevauchent (c'est-à-dire, la fréquence haute passe supérieure à la fréquence basse), vous n'entendrez probablement aucun son du tout.

Commandes de mixage

Le traitement du signal du restricteur permet de mélanger les signaux unilatéraux et filtrés (c'est-à-dire les entrées et sorties de la cascade de filtres), proportionnellement à la valeur de la commande **Dry / Wet Mix** :

- Lorsque le bouton est complètement à droite (valeur par défaut, 100% humide), vous n'entendez que le signal filtré.
- Lorsque le bouton est complètement à gauche (0% humide), vous n'entendez que le signal sec
- Les valeurs intermédiaires laissent passer une *partie* du signal sec, pour un filtrage moins intense.

Cochez la case de **contournement** au-dessus du bouton de mélange sec / humide revient à régler le bouton complètement à gauche. Bien que vous puissiez contourner le *restricteur* ou tout effet audio dans Unify, la différence est que ce paramètre de contournement peut être connecté à un [bouton de macro](#) .

FilterMax

L'effet **FilterMax** intégré à **Unify** est un filtre multimode avec jusqu'à quatre étages (identiques) en cascade.



Les deux **menus** locaux en haut de l'interface graphique permettent de sélectionner le *type de filtre* et le *nombre d'étapes*. Les options de type de filtre sont les suivantes:

- **OFF** : le filtre est efficacement contourné
- **Passe-bas, passe - haut, passe - bande** : types de filtres traditionnels
- **Notch** : filtre passe-bande inversé, aussi appelé filtre de *rejet de bande*
- **Peak**, **LoShelf** et **HiShelf** : types de filtres d'égaliseur (EQ)

Les types de filtres «EQ» sont similaires aux filtres passe-bande / rejet de bande, passe-haut et passe-bas traditionnels, mais ont un gain unitaire en dehors de la bande passante. Vous pouvez essentiellement créer un égaliseur paramétrique personnalisé en utilisant plusieurs instances *FilterMax* sur une couche, chacune étant définie sur l'un des modes de filtrage EQ. (Pour la plupart des utilisations, il sera plus simple et plus efficace d'utiliser une seule instance de l'effet [FlexEQ intégré](#).)

Le menu de droite vous permet de sélectionner le nombre d'étages de filtrage:

- **12 dB** : étage unique, atténuation de 12 dB / octave (lorsque $Q = 0,707$; voir ci-dessous)
- **24 dB** : étage unique, atténuation de 24 dB / octave
- **36 dB** : étage unique, atténuation de 36 dB / octave
- **48 dB** : étage unique, atténuation de 48 dB / octave

Les trois boutons permettent de régler les paramètres du filtre comme suit:

- **La fréquence** est la *fréquence de coupure* du filtre en Hz
- **Q**, alias *résonance* ou *accentuation*, modifie la forme de la courbe de réponse près de la fréquence de coupure
 - La valeur par défaut 0,707 ne met aucun accent
 - Des valeurs plus élevées créent une «bosse» résonnante dans la réponse en fréquence juste avant la coupure, et une pente de coupure légèrement plus nette
 - Des valeurs plus faibles réduisent la pente de décroissance
- **Le gain** (calibré en décibels) est interprété différemment pour différents types de filtres:
 - Pour les types de filtres traditionnels, il s'agit simplement d'une étape de gain après le filtre. *Des valeurs de gain positives* peuvent compenser un gain global réduit lors d'un filtrage agressif, en particulier en utilisant les modes passe-haut ou passe-bande. *Les valeurs de gain négatives* sont très utiles pour apprivoiser les effets de paramètres *Q* élevés.
 - Pour les types de filtres «EQ», le bouton *Gain* définit le gain de bande passante du

filtre. À la valeur par défaut de 0 dB,
vous n'entendrez aucun effet des filtres «EQ».

FlexEQ

L'effet **FlexEQ intégré** est un *égaliseur paramétrique* avec des filtres de *plateau* bas et haut et deux filtres de *crête* indépendants. Ces filtres sont essentiellement les mêmes que ceux de l'effet [FilterMax intégré](#) ; voir cette page pour l'explication des types de filtres. La principale différence est que chacun des quatre filtres a un *type de filtre* fixe et un *étage unique* avec une atténuation nominale de 12 dB / octave.



L'utilisation la plus courante de *FilterMax* suit ce modèle:

- Adoucissez les basses fréquences du son à l'aide du filtre bas de gamme
- Adoucissez le haut de gamme à l'aide du filtre haut de gamme
- Utilisez l'un des filtres de crête ou les deux avec des valeurs de gain négatives pour réduire les crêtes sévères du son.

Notez que vous pouvez combiner une instance de *FlexEQ* avec une ou plusieurs instances [FilterMax](#) pour un contrôle plus précis.

Mda loudness

Contours de l'intensité sonore égaux

Intensité	Niveau source par rapport au niveau d'écoute (basé sur un niveau maximum de 100 dB SPL)
Production	Garniture de niveau
Lien	Ajuste automatiquement la sortie pour maintenir un équilibre tonal constant à tous les niveaux

L'oreille est moins sensible aux basses fréquences lors de l'écoute à faible volume. Ce plug-in est basé sur les contours de volume sonore de Stevens-Davis et permet d'ajuster le niveau des graves pour simuler ou corriger cet effet.

Exemple utilise:

Si un mixage a été fait avec un niveau de monitoring très bas ou très élevé, la quantité de basses peut sonner mal à un niveau de monitoring normal. Utilisez **Loudness** pour régler le contenu des graves.

Vérifiez comment un mixage sonnerait à un niveau beaucoup plus fort en diminuant le **volume** . (bien que le comportement non linéaire de l'oreille à des niveaux très élevés ne soit pas simulé par ce plug-in).

Fade out sans que le son ne devienne "minuscule" en activant **Link** et en utilisant **Loudness** pour régler le niveau sans affecter l'équilibre tonal.

Mda Filter

VCF avec LFO et EG

Fréq	Fréquence de coupure
Rez	Résonance
Production	Garniture de niveau
Env-> VCF	Modulation d'enveloppe positive ou négative (squelchy!) De la fréquence de coupure
Attaque	
Libération	(utilisez l'attaque et la libération rapides pour une modulation "sale")
LFO-> VCF	Modulation LFO de la fréquence de coupure (tournez à gauche pour échantillonner et maintenez LFO, à droite pour sinus)
Taux de LFO	Vitesse de modulation du LFO
Déclencheur	Niveau de déclenchement de l'enveloppe (normalement réglé au minimum pour agir comme un suiveur d'enveloppe libre)
Fréq. Max.	Limitez la fréquence de coupure maximale pour un son plus doux (le filtre peut sonner "crissement" à des fréquences élevées)

Silky Chorus

Le plug-in **Silky Chorus** intégré à Unify est un effet de chorus stéréo. Un *effet de chorus* est essentiellement une courte ligne à retard numérique (DDL, plage de 4 à 24 millisecondes), dont le temps de retard est modulé par un LFO. *Silky Chorus* utilise deux DDL identiques pour les canaux gauche et droit, modulés par un LFO sinusoïdal commun avec des *sorties en quadrature*, c'est-à-dire des sorties doubles, l'une déphasée de 90 degrés avec l'autre.



Commandes / paramètres

Silky Chorus dispose de quatre boutons de commande, chacun correspondant à un paramètre de même nom disponible pour la modulation, comme suit:

- **Rate** : définit la fréquence du LFO (0,1 Hz à 10 Hz, 1 Hz par défaut)
- **Depth** : définit la profondeur de modulation (pourcentage, 20% par défaut)
- **Feedback** : permet de **réinjecter** une fraction de la sortie à l'entrée de chaque DDL (pourcentage, 0% par défaut) pour un effet plus prononcé.
- **Mix** : définit le mix entre le signal "sec" (non traité, entrée) et le signal "humide" (traité) à la sortie (pourcentage, 50% par défaut, c'est-à-dire même mélange de sec et humide)

Trucs et astuces

- Régler le mixage à 100% (pas de signal sec) donne un effet de *vibrato* stéréo
- La rétroaction devrait rester à 0% pour la plupart des utilisations. Des niveaux de rétroaction élevés produisent un son tourbillonnant de type sirène.
- Régler le taux au minimum peut produire un effet de flanger subtil, très utile pour les sons de guitare.

PhaseMod

L' effet **PhaseMod** intégré à **Unify** est un déphaseur stéréo (phaser), dérivé du code open-source du projet *Soundpipe* de Paul Batchelor (voir <https://paulbatchelor.github.io/res/soundpipe/docs/phaser.html>).

Un *phaser* est essentiellement un filtre coupe-bande dont la fréquence centrale est balayée de haut en bas par un LFO.



Commandes / paramètres

L' interface graphique de *PhaseMod* comprend huit boutons de commande et deux cases à cocher, chacun correspondant à un paramètre de nom identique disponible pour la modulation, comme suit:

- **Notch1 Min** : Fréquence de cran minimum (20 à 5000 Hz, 100 Hz par défaut)
- **Notch1 Max** : Fréquence de coupe maximale (20 à 10000 Hz, 800 Hz par défaut)
- **Notch Freq** : facteur de fréquence de Notch (sans dimension, 1,1 à 4,0, 1,5 par défaut)
- **Largeur d'encoche** : bande passante du filtre anti-encoche, (10 à 5000 Hz, 1000 Hz par défaut)
- **Depth** : **Profondeur** de modulation (pourcentage, 100% par défaut)
- **Rétroaction** : pourcentage de sortie renvoyé à l'entrée (pourcentage, par défaut 0)
- **Niveau** : niveau de sortie (décibels, -60 à +10 dB, par défaut 0 dB)
- **LFO BPM** : fréquence du LFO, exprimée en cycles par minute («bpm») plutôt que par seconde (Hz)
- **Les cases Vibrato et Invert** (ON ou OFF) affectent le routage DSP interne. Dans les deux cas, l'effet est plus prononcé lorsque la case est cochée.

Trucs et astuces

Le code original de *Soundpipe* , sur lequel *PhaseMod* est basé, n'était pas bien documenté, donc ce qui précède est tout le détail que nous avons pour le moment. Expérimentez avec les paramètres pour découvrir ce que cet effet peut faire.

Comme tout effet de phaser, celui-ci fonctionne mieux sur des sons riches en harmonies. Vous n'entendriez pas beaucoup d'effet sur un son de pad sinusoïdal, mais passez à un son brillant en dents de scie et la différence sera très frappante.

FlangeMod

L'effet **FlangeMod** intégré à **Unify** est un flanger stéréo. Un *flanger* est presque identique à un chorus (voir [Silky Chorus](#)), sauf que

- la plage DDL est plus courte (seulement 0,01 à 10 Hz)
- la modulation est relative au temps de retard minimum (unipolaire), non symétrique par rapport au temps moyen (bipolaire)
- un LFO à onde triangulaire est utilisé
- la rétroaction est normalement non nulle



Commandes / paramètres

L'interface graphique *FlangeMod* comprend quatre boutons de commande, chacun correspondant à un paramètre de même nom disponible pour la modulation, comme suit:

- **Rate** : définit la fréquence du LFO (0,1 Hz à 10 Hz, 1 Hz par défaut)
- **Depth** : définit la profondeur de modulation (0 à 100%, par défaut 25%)
- **Feedback** : permet de renvoyer une fraction de la sortie à l'entrée de chaque DDL (0 à 99,5%, par défaut 40%) pour un effet plus prononcé.
- **Mix** : définit le mixage entre le signal "sec" (non traité, entrée) et le signal "humide" (traité à la sortie (pourcentage, 50% par défaut, c'est-à-dire même mélange de sec et humide)

Trucs et astuces

- Régler Feedback sur 0 et Mix sur 100% (pas de signal sec) donne un effet de *vibrato* stéréo
- Des niveaux de rétroaction élevés produisent un son tourbillonnant de type sirène. Un retour extrêmement élevé est difficile à contrôler.
- Des réglages de taux très bas avec une rétroaction modérée produisent le son de flanger «moteur à réaction» classique.

Mda detune

Pitch Shifter stéréo

Désaccorder	Montant du désaccord en cents (le canal gauche est abaissé en hauteur, le canal droit est augmenté)
Mélanger	Mélange sec / humide
Production	Garniture de niveau
Latence	Compromis entre latence et réponse basse fréquence

Un pitch shifter stéréo de faible qualité pour le type d'effets de chorus et de désaccordage trouvés sur le matériel multi-effets.

Mda Image

Ajusteur d'image stéréo et matrice MS

Permet de régler séparément le niveau et le panoramique des composants mono et stéréo ou de séparer les composants pour un traitement individuel avant de les recombinaer avec un second plugin *Image* .

Mode	<ul style="list-style-type: none">• LR-> LR - réglage de l'image stéréo• LR-> MS - encoder en MS• MS-> LR - décoder à partir de MS• SM-> LR - décodage depuis MS (canaux d'entrée inversés)
Largeur S	Largeur stéréo (niveau du composant stéréo)
Envergure	Image stéréo "asymétrique"
Niveau M	Centre "profondeur"
M Pan	Pan central
Production	Réglage du niveau (une correction de 6 dB peut être requise pour certains éléments codés MS)

Mda Leslie

Simulateur de haut-parleur rotatif

La vitesse	Vitesse du rotor: arrêt / lent / rapide
Largeur Lo	Faible modulation de panoramique du rotor
Lo Throb	Modulation à faible amplitude du rotor
Salut largeur	Modulation de panoramique du rotor élevée
Salut profondeur	Modulation de fréquence élevée du rotor (doppler)

Salut Throb	Modulation d'amplitude élevée du rotor
X-Over	Fréquence de coupure entre les rotors haut et bas
Production	Garniture de niveau
La vitesse	Contrôle précis de la vitesse du rotor

Aucune simulation d'overdrive ou d'enceinte n'est ajoutée - vous pouvez combiner ce plug-in avec [Combo](#) . Pour un son beaucoup plus épais, essayez de combiner deux plug-ins *Leslie* en série!

Modulateur en anneau

Modulateur en anneau simple avec oscillateur à onde sinusoïdale

Fréq	Réglez la fréquence de l'oscillateur par pas de 100 Hz
Bien	Réglage précis de la fréquence de l'oscillateur
Retour d'information	Quantité de feedback pour un son "dur"

Peut être utilisé comme un amplificateur haute fréquence pour les sons de batterie (lorsqu'il est mélangé à l'original), ajoutant de la dissonance au matériel aigu et un trémolo sévère (aux réglages de basse fréquence).

Mda Roundpan

Autopan 3D simple

La poêle	Position panoramique fixe (lorsque Auto = 0)
Auto	Taux de panoramique automatique (tournez à gauche pour le sens antihoraire, à droite pour le sens horaire)

Comme tous les processus 3D, le résultat dépend de l'endroit où vous vous asseyez par rapport aux haut-parleurs, et la compatibilité mono n'est pas garantie. Ce plug-in doit être utilisé dans un canal stéréo ou un bus!

Synthétiseur Sub Bass

Plus de basses que jamais!

Type	<p>Distorsion Prend les basses fréquences existantes, les coupe pour produire des harmoniques à un niveau constant, puis filtre les harmoniques supérieures. A un effet similaire à la compression des basses fréquences.</p> <p>Divide Comme ci-dessus, mais fonctionne à une octave en dessous de la fréquence d'entrée, comme une pédale de guitare <i>diviseur d'octave</i> .</p>
-------------	---

	<p>Invert Inverse la phase du signal basse fréquence une fois par cycle pour ajouter une sous-octave lisse. Une version simplifiée du <i>synthétiseur sub-harmonique</i> classique .</p> <p>Osc Osc. Ajoute un "boom" en décomposition - généralement réalisé avec un oscillateur avant un noise gate calé sur le signal de grosse caisse.</p>
Niveau	Quantité de signal basse fréquence synthétisé à ajouter
Régler	Fréquence maximale - restez aussi basse que possible pour réduire la distorsion En mode Key Osc , définit la fréquence de l'oscillateur
Mélange sec	Réduit le niveau du signal d'origine
Battre	Augmentez pour "atténuer" l'effet de basse fréquence et arrêtez les grondements indésirables en arrière-plan
Libération	Temps de déclin en mode Key Osc

Sachez que vous pouvez ajouter du contenu basse fréquence en dehors de la portée des haut-parleurs de votre moniteur. Pour éviter l'écrêtage, suivez avec un plug-in limiteur (cela peut également donner des sons de batterie hip-hop géants!).

Mda Thru-Zero Flanger

Flanger de bande et ADT

Cette fiche simule le flanger de bande, où deux copies d'un signal s'annulent complètement lorsque les bandes se croisent. Il peut également être utilisé pour d'autres effets de "retard modulé" tels que le phasage et le chorus simple.

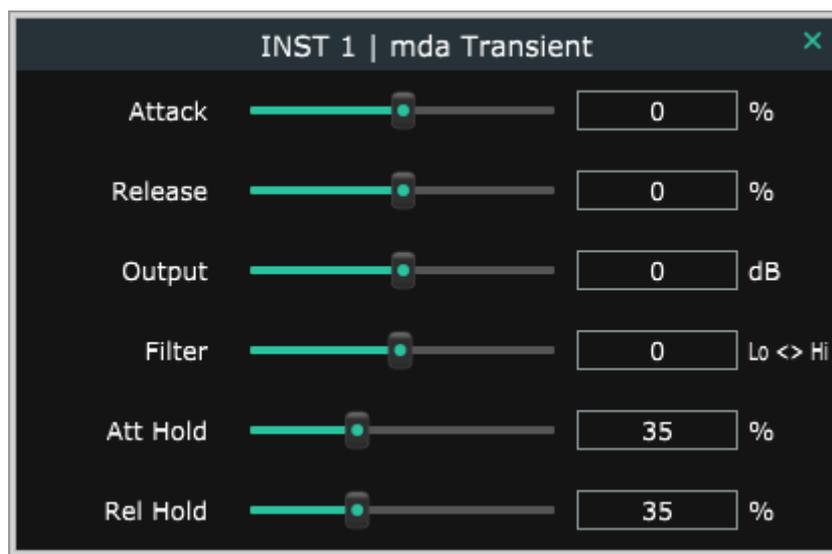
Taux	Taux de modulation (onde sinusoïdale) - réglé au minimum pour le filtrage en peigne statique
Profondeur	Profondeur de modulation maximale
Mélanger	Mélange humide / sec - réglé à 50% pour une annulation complète
Retour d'information	Ajoutez une rétroaction positive ou négative pour un son plus dur ou "qui sonne"
Mod de profondeur	Profondeur de modulation - réglée à moins de 100% pour limiter l'accumulation de basses fréquences avec rétroaction

Mda transient

Les plug-ins «mda» sont des plug-ins open source hérités développés par Paul Kellett et ses collègues. Voir [À propos des plug-ins MDA](http://mda.smartelectronix.com/) et <http://mda.smartelectronix.com/> .

L' effet **transitoire mda** est un simple «processeur transitoire», utilisé pour ajuster les caractéristiques de synchronisation des transitoires (changements brusques) dans un signal musical.

Cet effet est inclus dans le package de code source mda hérité, mais n'est documenté nulle part, il se peut donc qu'il ait été abandonné par les développeurs. Nous l'avons inclus avec Unify par souci d'exhaustivité.



Comme tous les plug-ins *mda* , *mda Transient* n'a pas sa propre interface graphique personnalisée , donc Unify la présente à l'aide d'une interface graphique «générique» constituée d'une pile de curseurs horizontaux, un pour chacun des paramètres du plug-in. Notez que chacun de ces paramètres est également disponible pour l'automatisation.

Paramètres

- **Attack** : quantité par laquelle l'attaque transitoire est accentuée, pourcentage -100% à +100%, par défaut 0.
- **Libération** : quantité par laquelle la libération transitoire est accentuée, pourcentage -100% à +100%, par défaut 0.
- **Sortie** : niveau de sortie, -20 dB à +20 dB, par défaut 0 dB.
- **Filtre** : quantité de filtrage («amortissement»), sans dimension, -10 à +10, par défaut 0.
- **Att Hold** : montant de l'extension de l'attaque transitoire, pourcentage 0 à 100%, par défaut 35%.
- **Rel Hold** : quantité par laquelle la libération transitoire est prolongée, pourcentage 0 à 100%, par défaut 35%.

Mda Pitch Tracker

Ce plug-in suit la fréquence du signal d'entrée avec un oscillateur, un modulateur en anneau ou un filtre. Le suivi de hauteur ne fonctionne qu'avec des entrées monophoniques, mais peut créer des effets intéressants sur des sons non tonifiés tels que des tambours.

Mode	<ul style="list-style-type: none">• SINUS - Oscillateur à onde sinusoïdale• CARRÉ - Oscillateur à onde carrée• SAW - Oscillateur à onde en dents de scie• RING - Modulateur en anneau• EQ - Égalisation de crête
Dynamique	Appliquer la dynamique du signal d'entrée à la sortie générée
Mélanger	Mélange sec / humide
Glide	Taux de changement de hauteur maximum
Transposer	Offset de hauteur pour créer des harmoniques, doublage d'octave, etc.
Maximum	Hauteur maximale autorisée - pour supprimer les erreurs de suivi de hauteur
Déclencheur	Niveau de seuil pour pitch tracker - augmenter pour arrêter le suivi dans les espaces
Production	Garniture de niveau

Cette fiche peut être utilisée avec des entrées de bruit blanc ou rose pour générer des séquences de hauteur aléatoires. Des paysages sonores évolutifs intéressants peuvent être créés avec une entrée de boucle de batterie et *Tracker*, [RezFilter](#) et [Delay](#) en série.

Mda Vocoder

Vocodeur 16 bandes pour appliquer le spectre d'un son (le modulateur, généralement une voix ou une partie rythmique) à la forme d'onde d'un autre (le porteur, généralement un synthé ou une onde en dents de scie)

Mod In	<ul style="list-style-type: none">• LEFT - Modulateur sur canal gauche, porteuse à droite• RIGHT - Modulateur sur canal droit, porteuse à gauche
Production	Garniture de niveau
Salut à tous	Niveau d'entrée du modulateur d'entrée haute fréquence alimenté en sortie - peut améliorer le réalisme et l'intelligibilité
Hi Band	Niveau de bande du vocodeur haute fréquence - peut être désagréable pour certains signaux porteurs
Enveloppe	Vitesse de suivi de l'enveloppe - réglée au minimum pour geler la forme du filtre
Filtre Q	Netteté de chaque bande de filtre - les valeurs basses semblent plus synthétiques, les valeurs médiums plus vocales
Mid Freq	Déplacez la banque de filtres vers le haut ou vers le bas pour optimiser la plage de fréquences

Qualité

Sélectionnez un fonctionnement à 16 bandes ou 8 bandes pour un son plus fin et une utilisation réduite du processeur

Notez que les signaux de la porteuse et du modulateur proviennent d'un seul canal d'entrée, qui doit donc être stéréo pour un fonctionnement normal. Ceci est différent de certains autres plug-ins de vocodeur où l'un des signaux d'entrée est pris à partir d'un autre plug-in dans un canal différent.

WaterVerb

WaterVerb est un effet de réverbération algorithmique Feedback Delay Network (FDN) utilisant 8 lignes à retard, basé sur le code open source développé à l'origine par Sean Costello (qui a ensuite fondé [Valhalla DSP](#)). Notre première implémentation s'appelait «Reverb-C» (C pour Costello), et cela se reflète toujours dans l'interface graphique, bien que nous ayons changé le nom de l'effet en «WaterVerb» en raison de son son sous-marin caractéristique.



Commandes / paramètres

WaterVerb dispose de quatre boutons de commande, chacun correspondant à un paramètre de même nom disponible pour la modulation, comme suit:

- **Feedback** : définit la quantité de feedback (pourcentage, 70% par défaut)
- **LP Cutoff** : fréquence de coupure du filtre passe-bas dans le chemin de rétroaction (20 Hz à 20 kHz, 10 kHz par défaut)
- **Mélange sec / humide** : définit le mélange entre le signal «sec» (non traité, entrée) et le signal «humide» (traité) à la sortie (pourcentage, 50% par défaut, c'est-à-dire un mélange uniforme de sec et humide)

Trucs et astuces

- Plus le paramètre Feedback est élevé, plus la queue de réverbération retentit longtemps
- La définition de Feedback à 100% fait sonner le feedback presque indéfiniment. Ceci est similaire, mais pas identique, à la fonction «gel» disponible sur certaines réverbes (y compris notre propre [HallVerb](#)).
- Augmentez la valeur LP Cutoff pour un son brillant, réglez-la très bas pour un son sombre.
- Lorsque vous utilisez cet effet ou tout autre effet de réverbération sur une couche AUX, réglez Mix sec / humide sur 100%. Lors de l'utilisation en tant qu'effet en ligne sur un calque INST, vous devriez normalement garder le mélange sec / humide en dessous de 50%. Les valeurs faibles peuvent être subtiles mais assez efficaces.

HallVerb

HallVerb est une implémentation de «Freeverb» (voir <https://ccrma.stanford.edu/~jos/pasp/Freeverb.html>), un effet de réverbération Schroeder-Moorer. Notre première implémentation s'appelait «Reverb-f» (F pour Freeverb), et cela se reflète toujours dans l'interface graphique, bien que nous ayons changé le nom de l'effet en «HallVerb».

Notez qu'il s'agit de l'algorithme Freeverb d'*origine*, PAS «Freeverb3» tel qu'il est implémenté dans les réverbérations *Dragonfly* plus récentes.



Commandes / paramètres

HallVerb possède cinq boutons de commande et une case à cocher, chacun correspondant à un paramètre de même nom disponible pour la modulation, comme suit. Notez que tous les paramètres sont des valeurs «normalisées» comprises entre 0,0 et 1,0.

- **Taille de la pièce** : 0,0 (très petite) à 1,0 (très grande), 0,5 par défaut; essentiellement un montant de rétroaction.
- **Amortissement** : 0,0 (pas d'amortissement, très lumineux) à 1,0 (amortissement max, très sombre), 0,5 par défaut. Quantité de filtrage passe-bas dans le chemin de rétroaction.
- **Niveau humide** : fraction de mixage pour le signal «humide» (traité) à la sortie, 0,0 (aucun) à 1,0 (complet), 0,33 par défaut.
- **Niveau sec** : fraction de mélange pour le signal «sec» (non traité) à la sortie, 0,0 (aucun) à 1,0 (complet), 0,4 par défaut.
- **Largeur** : largeur stéréo apparente, 0,0 (mono) à 1,0 (stéréo spacieuse), 1,0 par défaut.
- **Freeze** : lorsque cette case est cochée, «fige» le signal humide actuel, lui permettant de recirculer pour toujours, et de NE PAS traiter du tout le signal d'entrée (autre que le transmettre à la sortie en fonction du niveau de séchage).

Trucs et astuces

- Plus le paramètre Room Size est élevé, plus la queue de réverbération retentit longtemps
- Diminuez l'amortissement pour un son clair, réglez-le haut pour un son sombre (a également tendance à réduire la longueur de la queue).
- Lorsque vous utilisez cet effet ou tout autre effet de réverbération sur une couche AUX, réglez Mix sec / humide sur 100%. Lorsque vous utilisez un effet en ligne sur un calque INST, vous maintenez normalement le niveau humide en dessous de 50%. Les valeurs faibles peuvent être subtiles mais assez efficaces.

EmVerb

HallVerb est une implémentation de «mverb», une réverbération algorithmique open source de Martin Eastwood (voir <https://github.com/martineastwood/mverb>). Notre première implémentation s'appelait «Reverb-M», et cela se reflète toujours dans l' interface graphique , bien que nous ayons changé le nom de l'effet en «EmVerb».

Bien que le code mverb de M. Eastwood ait été initialement publié sous les termes de la [licence publique générale GNU](#) , il nous a très gentiment accordé la permission de l'intégrer dans Unify en tant qu'effet intégré.



Commandes / paramètres

EmVerb dispose de huit boutons de commande, chacun correspondant à un paramètre de même nom disponible pour la modulation, comme suit. Notez que tous les paramètres sont des valeurs «normalisées» comprises entre 0,0 et 1,0.

- **Amortissement** : 0,0 (pas d'amortissement, très lumineux) à 1,0 (amortissement max, très sombre), 0,5 par défaut. Quantité de filtrage passe-bas dans le chemin de rétroaction.
- **Densité** : 0,0 à 1,0, 0,75 par défaut. Des valeurs plus élevées créent un son plus doux.
- **Bande passante** : similaire à l'amortissement, mais définit la plage de fréquences soumise à la réverbération. Par défaut 1.0.
- **Décomposition** : 0,0 (queue courte) à 1,0 (queue longue), 0,75 par défaut.
- **Prédélai** : quantité par laquelle le signal humide est retardé par rapport au sec, de 0,0 (aucun) à 1,0 (environ 0,5 s), par défaut 0,0.
- **Taille de la pièce** : taille de la pièce simulée, de 0,0 (très petite) à 1,0 (grande), 0,8 par défaut.
- **Mix** : **mélange** sec / humide, 0,0 (tout sec) à 1,0 (tout humide), 0,5 par défaut.
- **Early / Late Mix** : mélange de réflexions précoces et tardives, 0,0 (début uniquement) à 1,0 (fin uniquement), 0,5 par défaut.

Trucs et astuces

- Plus le paramètre Room Size est élevé, plus la queue de réverbération retentit longtemps
- Diminuez l'amortissement pour un son clair, réglez-le haut pour un son sombre (réduit également fortement la longueur de la queue).
- Expérimentez avec les paramètres Amortissement, Bande passante, Décroissance et Taille de la pièce pour équilibrer la longueur de la queue et l'équilibre tonal.
- Lorsque vous utilisez cet effet ou tout autre effet de réverbération sur une couche AUX, réglez Mix (Dry / Wet) sur 1.0. Lors de l'utilisation en tant qu'effet en ligne sur un calque INST, vous maintenez normalement le niveau humide en dessous de 0,5. Les valeurs faibles peuvent être subtiles mais assez efficaces.

ZenVerb

ZenVerb est une implémentation de «Zita reverb», une réverbération algorithmique open source de Fons Adriaensen (voir https://ccrma.stanford.edu/~jos/pasp/Zita_Rev1.html). Notre première implémentation s'appelait «Reverb-Z», et cela se reflète toujours dans l'interface graphique, bien que nous ayons changé le nom de l'effet en «ZenVerb».

Ce qui distingue *ZenVerb* de toutes les autres réverbérations fournies avec Unify, c'est le fait que les basses et moyennes / hautes fréquences sont séparées (via un égaliseur interne double bande) et traitées avec un timing complètement séparé. Cela permet un contrôle très flexible sur les parties sombres et claires de votre mix.



Commandes / paramètres

EmVerb dispose de dix boutons de contrôle, chacun correspondant à un paramètre nommé de façon identique disponible pour la modulation, comme suit.

- **Prédélai** : quantité de retard du signal «humide» par rapport à «sec», 0-200 ms, par défaut 60 ms.
- **Fréquence de coupure**: fréquence de coupure séparant les fréquences basses et moyennes, 10-1000 Hz, 200 Hz par défaut
- **Low Release** : délai de décroissance de 60 dB dans la bande de basses fréquences, 0,1-10 s, par défaut 3 s
- **Mid Release** : délai de décroissance de 60 dB dans la bande de fréquences moyennes, 0,1-10 s, par défaut 2 s
- **Damping Freq** : fréquence à laquelle les temps de libération de la décroissance des bandes hautes et moyennes sont égaux, 10 Hz - 20 kHz, 6 kHz par défaut
- **EQ Range 1** : fréquence centrale de la section EQ 1, 10-1000 Hz, 315 Hz par défaut
- **EQ Level 1** : niveau de crête de la section EQ 1, -20 à +20 dB, par défaut 0 dB
- **EQ Range 2** : fréquence centrale de la section EQ 2, 10-20000 Hz, 1500 Hz par défaut
- **EQ Level 2** : niveau de crête de la section EQ 2, -20 à +20 dB, par défaut 0 dB
- **Mélange sec / humide** : pourcentage, 0 (tout sec) à 100% (tout humide), par défaut 50%.

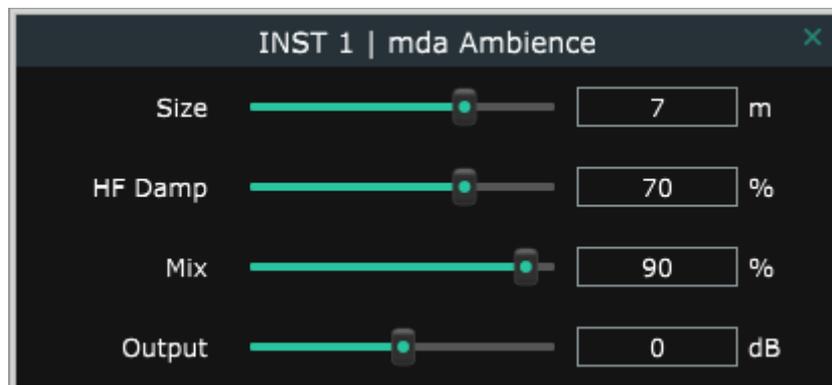
Trucs et astuces

- Réglez Low Release pour contrôler la longueur de la queue pour les basses fréquences et Mid Release pour les hautes fréquences. La possibilité de les régler séparément est la principale caractéristique distinctive de *ZenVerb par* rapport aux autres réverbérations.
- Augmentez la fréquence d'amortissement pour un son clair, réduisez pour un son sombre (réduit également la longueur de la queue).
- Expérimentez avec les commandes EQ pour équilibrer la longueur de la queue et l'équilibre tonal.
- Le réglage Predelay vous permet de retarder le début du signal humide, pour permettre au signal sec de se démarquer dans le mix avec un «punch» propre. Utilisez des paramètres de prédélai extrêmes pour des effets créatifs.
- Lorsque vous utilisez cet effet ou tout autre effet de réverbération sur une couche AUX, réglez Mix (Dry / Wet) sur 1.0. Lors de l'utilisation en tant qu'effet en ligne sur un calque INST, vous maintenez normalement le niveau humide en dessous de 0,5. Les valeurs faibles peuvent être subtiles mais assez efficaces.

Mda Ambience

Les plug-ins «mda» sont des plug-ins open source hérités développés par Paul Kellett et ses collègues. Voir [À propos des plug-ins MDA](#) et <http://mda.smartelectronix.com/> .

L' effet **mda Ambience** simule «l'ambiance de la pièce» - pas tout à fait une réverbération, mais un son stéréo amélioré similaire à celui d'une source sonore dans une pièce aux murs durs.



Comme tous les plug-ins *mda* , *mda Ambience* ne possède pas sa propre interface graphique personnalisée , donc Unify la présente à l'aide d'une interface graphique «générique» composée d'une pile de curseurs horizontaux, un pour chacun des paramètres du plug-in. Notez que chacun de ces paramètres est également disponible pour l'automatisation.

Paramètres

- **Taille** : taille de la pièce simulée, 0 à 10 mètres, par défaut 7 m.
- **HF Damp** : quantité de filtrage («amortissement») des fréquences plus élevées, pourcentage 0-100%, par défaut 70%.
- **Mélange** : **mélange** sec / humide, pourcentage 0 (tout sec) à 100% (tout humide), par défaut 90%.
- **Sortie** : niveau de sortie, -20 dB à +20 dB, par défaut 0 dB.

Dragonfly Early Reflections

Cette page est un espace réservé et sera développée prochainement. En attendant, reportez-vous au manuel en ligne du plug-in *Dragonfly Early Reflections* original de Michael Willis à l' [adresse](https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-early-manual.html) <https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-early-manual.html> . L' interface graphique est légèrement différente, mais la description générale et les détails des paramètres sont presque exactement les mêmes.



Dans nos versions des réverbérations *Dragonfly* , tous les boutons de paramètres (dont chacun représente la valeur d'un paramètre de même nom disponible pour la modulation) sont codés par couleur comme suit:

- **les boutons bleu foncé** affectent le volume de la réverbération
- **les boutons bleu clair** affectent le timing de la réverbération
- **les boutons verts** affectent la largeur stéréo
- **les boutons orange** affectent le filtrage de la réverbération
- **les boutons violets** affectent divers effets spéciaux

Dragonfly plate

Cette page est un espace réservé et sera développée prochainement. En attendant, reportez-vous au manuel en ligne du plug-in *Dragonfly Plate* original de Michael Willis à l' [adresse](https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-plate-manual.html) <https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-plate-manual.html> . L' interface graphique est légèrement différente, mais la description générale et les détails des paramètres sont presque exactement les mêmes.



Dans nos versions des réverbérations *Dragonfly* , tous les boutons de paramètres (dont chacun représente la valeur d'un paramètre de même nom disponible pour la modulation) sont codés par couleur comme suit:

- **les boutons bleu foncé** affectent le volume de la réverbération
- **les boutons bleu clair** affectent le timing de la réverbération
- **les boutons verts** affectent la largeur stéréo
- **les boutons orange** affectent le filtrage de la réverbération
- **les boutons violets** affectent divers effets spéciaux

Dragonfly Room

Cette page est un espace réservé et sera développée prochainement. En attendant, reportez-vous au manuel en ligne du plug-in *Dragonfly Room* original de Michael Willis à l' [adresse](https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-room-manual.html) <https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-room-manual.html> . L' interface graphique est légèrement différente, mais la description générale et les détails des paramètres sont presque exactement les mêmes.

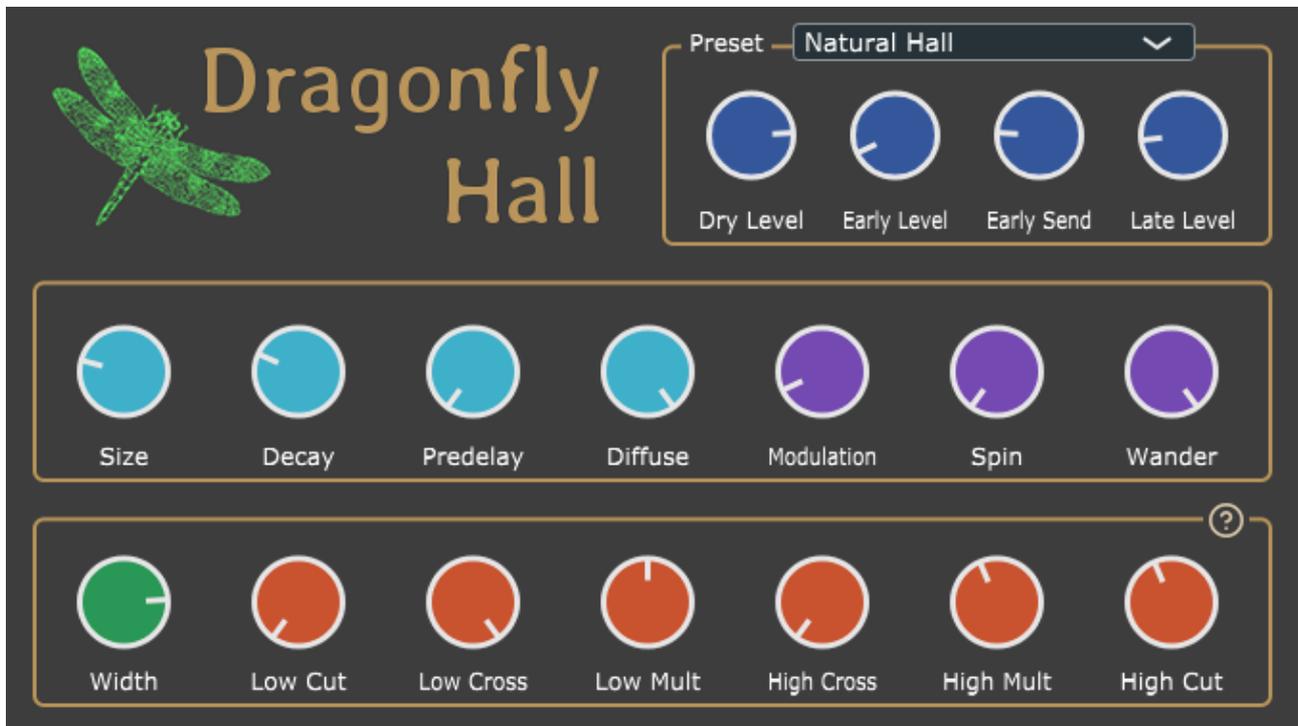


Dans nos versions des réverbérations *Dragonfly* , tous les boutons de paramètres (dont chacun représente la valeur d'un paramètre de même nom disponible pour la modulation) sont codés par couleur comme suit:

- **les boutons bleu foncé** affectent le volume de la réverbération
- **les boutons bleu clair** affectent le timing de la réverbération
- **les boutons verts** affectent la largeur stéréo
- **les boutons orange** affectent le filtrage de la réverbération
- **les boutons violets** affectent divers effets spéciaux

Dragonfly Hall

Cette page est un espace réservé et sera développée prochainement. En attendant, reportez-vous au manuel en ligne du plug-in *Dragonfly Hall d'* origine de Michael Willis à l' [adresse](https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-hall-manual.html) <https://michaelwillis.github.io/dragonfly-reverb/dragonfly-hall-manual.html> . L' interface graphique est légèrement différente, mais la description générale et les détails des paramètres sont presque exactement les mêmes.



Dans nos versions des réverbérations *Dragonfly* , tous les boutons de paramètres (dont chacun représente la valeur d'un paramètre de même nom disponible pour la modulation) sont codés par couleur comme suit:

- **les boutons bleu foncé** affectent le volume de la réverbération
- **les boutons bleu clair** affectent le timing de la réverbération
- **les boutons verts** affectent la largeur stéréo
- **les boutons orange** affectent le filtrage de la réverbération
- **les boutons violets** affectent divers effets spéciaux

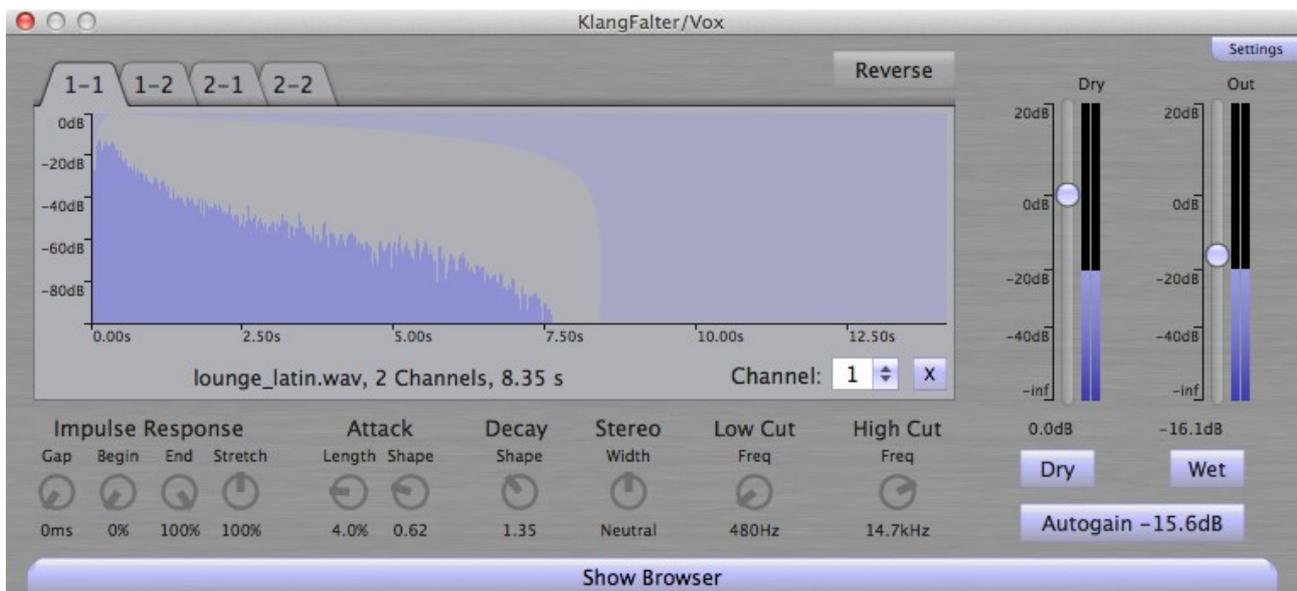
KlangFalter

KlangFalter est un plugin audio à convolution, par exemple pour une réverbération à convolution.

J'ai commencé son développement il y a quelques temps parce que je n'ai pas trouvé de plugin de réverbération à convolution qui correspondait à mes besoins - et parce que j'étais curieux de la programmation audio DSP. ;-)

Fonctionnalités:

- Aucune latence
- Interface utilisateur simple
- Prise en charge de véritables réponses d'impulsion stéréo
- Égaliseur 2 bandes simple (coupe-bas / étagère et coupe-haut / étagère)
- Enveloppe facilement modifiable pour la réponse impulsionnelle
- Fondamentalement, aucune limite sur la durée de la réponse impulsionnelle - tant que votre ordinateur peut le gérer ...
- Chargement intuitif et flexible des fichiers de réponse impulsionnelle



Chargement des réponses impulsionnelles

- Cliquez sur le bouton "Paramètres" pour ajuster le dossier qui contient vos fichiers de réponse impulsionnelle.
- Cliquez sur "Afficher le navigateur" et sélectionnez des fichiers de réponse impulsionnelle.
- KlangFalter essaie de trouver automatiquement les fichiers de réponse impulsionnelle correspondants en recherchant les noms de fichiers correspondants (par exemple, gauche / droite et véritable stéréo).
- Vous pouvez charger des fichiers de réponse impulsionnelle pour des connexions de canal spécifiques en cliquant sur le nom du fichier sous l'affichage de la forme d'onde de l'onglet correspondant.
- Vous pouvez effacer la réponse impulsionnelle d'une connexion de canal spécifique en cliquant sur le bouton "X" de l'onglet correspondant.

KlangFalter n'est pas livré avec des réponses impulsionnelles, mais vous pouvez trouver de nombreuses collections de réponses impulsionnelles gratuites et bonnes sur le Web. Tout format de fichier pris en charge par JUCE devrait fonctionner (actuellement au moins .wav, .mp3, .aiff, .ogg et quelques autres).

Mélanger le signal sec et humide

- *Wet / Dry* : réglage du signal humide et sec.
- *Gain automatique* : "Normalise" les réponses impulsionnelles chargées afin d'atteindre un niveau cohérent.
- *Largeur stéréo* : ajuste la largeur stéréo - devinez quoi.
- Cliquez sur l'étiquette en haut de l'affichage du niveau de droite pour basculer la mesure de niveau correspondante entre le mode "out" et le mode "wet".

Modification de la réponse impulsionnelle

- *Gap* : gap supplémentaire au début de la réponse impulsionnelle ("pre-delay").
- *Début* : début de la réponse impulsionnelle.
- *Fin* : fin de la réponse impulsionnelle
- *Étirer* : étire la réponse impulsionnelle.
- *Longueur et forme de l'attaque*: modifie le front (attaque) de la réponse impulsionnelle.
- *Forme de décroissance* : modifie la décroissance de la réponse impulsionnelle
- *Inverse* : Revient la réponse impulsionnelle des effets planants.
- Cliquez sur la chronologie au bas de l'affichage de la forme d'onde pour basculer la mesure du temps entre le temps et les battements par minute (utile par exemple pour chronométrer des réverbérations sur la musique).

EQ

- Cliquez sur l'en-tête du bas resp. égaliseur élevé pour basculer entre le filtre coupé et le filtre d'étagère.
- *Freq* : ajuste la fréquence de l'égaliseur correspondant.
- *Gain* : gain d'égalisation (disponible uniquement si vous travaillez comme filtre d'étagère).

Création de bibliothèques de correctifs pour Unify

Cette page est **en construction** . Il y a beaucoup plus de détails à ajouter - à venir bientôt!

Plug-ins commerciaux

Lorsque vous créez des bibliothèques pour Unify, vous devez faire très attention aux plug-ins commerciaux:

- Si vous créez une bibliothèque en utilisant uniquement des plug-ins inclus dans Unify, CHAQUE propriétaire Unify sera un acheteur potentiel.
- Si votre bibliothèque nécessite également UN plug-in commercial, votre marché se réduit aux propriétaires d'Unify qui possèdent déjà ce plug-in, ainsi qu'à quelques autres qui pourraient l'acheter simplement à cause de vos correctifs.
- Si votre bibliothèque nécessite DEUX plug-ins commerciaux, vous pourrez faire des choses créatives vraiment intéressantes, mais votre marché sera encore plus petit.
- Si vous créez une bibliothèque qui utilise de NOMBREUX plug-ins commerciaux dans diverses combinaisons, presque personne ne l'achètera, car ils ne sauront pas combien de vos correctifs fonctionneront pour eux. Ceux qui achètent seront très contrariés chaque fois qu'ils verront tous les autres correctifs pour lesquels ils ont payé, mais ne peuvent pas les utiliser.

Considérations multiplateformes

Vous devez également penser aux problèmes multiplateformes (Mac / PC):

- Tous les plug-ins que vous utilisez DOIVENT être disponibles pour Mac et PC, DANS LE MÊME FORMAT, par exemple VST ou VST3.
- Unify enregistre l'«état» (tous les paramètres) de chaque plug-in, sous la forme d'un bloc de données binaires que le plug-in lui-même fournit. Lorsqu'un patch Unify est rechargé, il instancie chaque plug-in, transmettant les données binaires appropriées.
- Les formats de données pour les unités VST, VST3 et audio sont TRÈS différents, et il n'y a aucun moyen automatique de les convertir l'un en l'autre, car les différences dépendent du plug-in. Si vous créez un patch en utilisant, par exemple, la version VST3 de Spire, quelqu'un qui n'a que la version VST ne pourra pas le jouer.
- Dans nos expériences, nous avons constaté que VST (c'est-à-dire VST2) offre la meilleure compatibilité multiplateforme. Les correctifs créés en utilisant uniquement des plug-ins VST2 sur un Mac seront lus correctement sur un PC, et vice versa.
- VST3 semble également fonctionner sur plusieurs plates-formes, mais de nombreux fournisseurs de plug-ins sont toujours en train de comprendre les détails de la norme VST3 (Steinberg n'a pas été très utile), de sorte que les plug-ins VST3 sont souvent excentriques.

Options de publication

- Vous pouvez toujours créer une bibliothèque de correctifs comme une simple collection de [correctifs partagés](#) , que vous pouvez distribuer vous-même.
- Si votre intention est de créer un produit payant, vous voudrez très probablement le faire *chiffrer* et obtenir une *licence* pour un usage individuel. Cela est possible en publiant via *PlugInGuru.com* . Contactez John Lehmkuhl admin@pluginguru.com pour plus de détails.

- *PlugInGuru.com* n'est PAS un service de publication de vanité. Les bibliothèques tierces doivent répondre aux normes très élevées de John pour être publiées sous la marque *PlugInGuru*.

Trucs techniques

Il y a quelques détails TRÈS importants à comprendre avant de commencer à créer une bibliothèque de correctifs pour Unify:

1. Chaque fichier *.unify* contient un paramètre pour la bibliothèque dans laquelle il est censé se trouver. Le simple fait de déplacer le fichier vers un dossier différent ne change PAS cela.
 1. Cela pourrait changer dans les futures versions d'Unify
2. Unify v1.0.6 ou version antérieure permet d'enregistrer un fichier sans spécifier du tout sa bibliothèque.
 1. Ce fut une erreur, et sera corrigé dans les versions ultérieures.
 2. Il en résulte des fichiers avec un paramètre de bibliothèque vide; cela confond Unify comme décrit ci-dessous.
3. Lorsque vous spécifiez un nouveau nom de bibliothèque lors de l'enregistrement d'un correctif, Unify crée un dossier avec ce nom ET un dossier *Patches à l'*intérieur, où il enregistre le correctif.
4. Les deux *Sampler Guru* et *KlangFalter* enregistrer les références à l'échantillon / fichiers IR par rapport au dossier principal de données Unify.
 1. Pour que votre bibliothèque soit autonome, les correctifs de votre bibliothèque pointent vers les échantillons de votre bibliothèque
 2. Si vous placez les échantillons de votre bibliothèque dans le dossier *Samples à côté* du dossier *Libraries*, vous devrez tous les resélectionner, comme décrit ci-dessous.

En ce qui concerne les noms de bibliothèque, ne choisissez pas quelque chose de trop générique comme «Dance vol.1». Pensez à l'avance lorsqu'un utilisateur dispose de 80 bibliothèques différentes. Ils devront pouvoir trouver le vôtre facilement, alors nommez votre bibliothèque comme vous nommeriez un groupe, d'une manière qui vous est en quelque sorte unique.

Voici ce que vous devez faire lors de la création d'une nouvelle bibliothèque:

- Créez le premier patch (même un patch INIT est OK) et appuyez sur **Enregistrer**
 - Choisissez «Nouvelle bibliothèque...» et entrez un nouveau nom de bibliothèque
 - Si vous ne pouvez pas le faire, voir ci-dessous
 - Cliquez sur Enregistrer **nouveau...** et assurez-vous que vous enregistrez dans le dossier *Patches* sous *Bibliothèques* / <votre nom de bibliothèque>
- Créez le dossier *Samples* de votre bibliothèque (voir ci-dessous)
- Sélectionnez le nom de votre bibliothèque lors de l'enregistrement de chaque nouveau patch que vous créez

Si vous choisissez l'élément «Nouvelle bibliothèque...» dans la liste des bibliothèques, mais Unify ne présente pas d'éditeur de texte dans lequel vous pouvez taper le nouveau nom, c'est parce que vous avez précédemment enregistré certains correctifs sans spécifier de bibliothèque du tout. Cela confond le programme.

- Dans le menu Bibliothèques du navigateur de correctifs, choisissez <non spécifié>
- Ouvrez chaque patch et enregistrez sous avec un vrai nom de bibliothèque. Si nécessaire, utilisez «User Library».

Une fois qu'il n'y a plus de correctifs avec un champ Bibliothèque vide, l'élément <non spécifié> devrait disparaître du menu Bibliothèques. Si non:

- Quitter et redémarrer Unify

- Reconstruire la base de données des correctifs

Tous vos propres échantillons doivent être placés dans un dossier *Samples* sous *Libraries* / <votre nom de bibliothèque> . Ce dossier ne sera pas créé automatiquement; vous devez le faire vous-même. Si le dossier parent (indiqué ci-dessous comme «Votre nom de bibliothèque») n'existe pas, revenez en haut et enregistrez-y un correctif comme je l'ai dit. Cela va créer le dossier parent et le dossier *Patches* . COPIEZ (ne déplacez pas) tous vos échantillons dans le dossier *Samples* , regroupés en sous-dossiers selon la structure de dossiers suivante:

- Dossier de données Unify principal
 - *Bibliothèques*
 - Le nom de votre bibliothèque
 - *Patches*
 - Tous vos patches (fichiers *.unify*) vont ici
 - *Échantillons*
 - Sous-dossier 1
 - Fichiers SFZ
 - un ou plusieurs dossiers contenant des fichiers WAV, AIF, etc.
 - Sous-dossier 2
 - Fichiers SFZ
 - un ou plusieurs dossiers contenant des fichiers WAV, AIF, etc.
 - etc.

Notez que vous ne devez pas placer les fichiers SFZ directement dans le dossier *Samples*. Ils doivent toujours être regroupés dans des sous-dossiers (même s'il n'y en a qu'un), sinon *Guru Sampler* ne pourra pas les charger correctement.

La raison pour laquelle vous devez COPIER, et PAS DÉPLACER vos échantillons, est que dans tous vos correctifs, l'état enregistré de chaque instance de *Guru Sampler* est défini pour les rechercher dans le dossier *Samples* utilisateur à côté du dossier *Bibliothèques* . Pour résoudre ce problème:

- Ouvrez chacun de vos patches, un par un, et resélectionnez l'échantillon, en commençant par choisir le nom de votre bibliothèque dans le premier menu
- Sauvegardez chaque patch (vous pouvez faire une sauvegarde rapide en Option / Alt-Clic sur le bouton **Enregistrer**)

Seulement après avoir corrigé chaque chemin d'échantillonnage de cette manière, vous pouvez enfin supprimer les échantillons originaux du dossier *Samples* de l'utilisateur (si vous le souhaitez; il est inoffensif de les laisser là-dedans).

Si vous avez déjà créé une tonne de patches:

- Dans Finder / Explorer, déplacez les fichiers de correctifs dans le dossier *Patches* de votre bibliothèque .
- Dans Unify, reconstruisez la base de données des correctifs. *Notez que cela NE changera PAS les noms de bibliothèque dans chaque patch.*
- Chargez chaque patch un par un, sélectionnez le nouveau nom de votre bibliothèque et appuyez sur **Enregistrer nouveau** pour les enregistrer dans le dossier *Patches* de la nouvelle bibliothèque .
- Étant donné que vous y avez déjà déplacé les fichiers de correctifs, il vous sera demandé à chaque fois si vous souhaitez remplacer le fichier; dis oui.

Ces étapes devraient être suffisantes pour reconstruire votre bibliothèque afin qu'elle soit autonome.

Si vous le pouvez, testez sur une autre machine en copiant **UNIQUEMENT** le dossier principal de votre bibliothèque. (Assurez-vous de reconstruire la base de données de correctifs sur la machine de test après cela.)

À un moment donné dans le futur, nous ajouterons des fonctionnalités à Unify pour rendre certaines de ces procédures un peu plus automatiques, mais cela ne se produira pas bientôt.