

Shape sequencer

Ceci est un modulateur avancé qui permet de dessiner des enveloppes d'automatisation complexes, de créer des effets de wave-sequencing, ou encore de simples séquences, étape par étape.

Caractéristiques principales de ce séquenceur de formes :

- Séquence de 1 à 256 étapes
- Peut être lu en avant, en arrière, en ping-pong ou de manière aléatoire
- Les étapes peuvent être synchronisées à une horloge (1/64, 1/32, 1/16, 1/4, 1/2, 1 BAR, 2 BAR, 4 BAR, 8 BAR, 16 BAR)...
- ...ou être déclenchées manuellement via une entrée gate, ou une Note On (si utilisé comme modulateur d'instrument)
- Multiples paramètres par étape (forme, valeur minimale, valeur maximale, répétition (de 1 à 8), probabilité, fondu d'entrée/sortie)
- 34 formes différentes disponibles

Écran principal du séquenceur de formes (en mode édition)



Le séquenceur de formes fonctionne en deux modes différents :

- **Mode Édition** : plus adapté pour modifier précisément tous les paramètres d'une étape sélectionnée. Dans ce mode, les 4 potentiomètres contrôlent différents paramètres de cette étape.
- **Mode Performance** : plus adapté au jeu en direct, permettant de modifier le même paramètre sur différentes étapes en utilisant les quatre potentiomètres (chacun correspondant à une étape différente).

Ceci est un modulateur avancé qui permet de dessiner des enveloppes d'automatisation complexes, de créer des effets de wave-sequencing, ou encore de simples séquences, étape par

étape.

Caractéristiques principales de ce séquenceur de formes :

- Séquence de 1 à 256 étapes
- Peut être lu en avant, en arrière, en ping-pong ou de manière aléatoire
- Les étapes peuvent être synchronisées à une horloge (1/64, 1/32, 1/16, 1/4, 1/2, 1 BAR, 2 BAR, 4 BAR, 8 BAR, 16 BAR)...
- ...ou être déclenchées manuellement via une entrée gate, ou une Note On (si utilisé comme modulateur d'instrument)
- Multiples paramètres par étape (forme, valeur minimale, valeur maximale, répétition (de 1 à 8), probabilité, fondu d'entrée/sortie)
- 34 formes différentes disponibles

Écran principal du séquenceur de formes (en mode édition)



Le séquenceur de formes fonctionne en deux modes différents :

- **Mode Édition** : plus adapté pour modifier précisément tous les paramètres d'une étape sélectionnée. Dans ce mode, les 4 potentiomètres contrôlent différents paramètres de cette étape.
- **Mode Performance** : plus adapté au jeu en direct, permettant de modifier le même paramètre sur différentes étapes en utilisant les quatre potentiomètres (chacun correspondant à une étape différente).

Menu



Cliquez sur l'encodeur pour ouvrir un menu contextuel contenant les opérations suivantes :

- Mode Performance : passer en mode Performance (voir le paragraphe ci-dessous pour plus d'informations)
- Randomiser cette étape - sélectionne une forme aléatoire pour l'étape actuellement sélectionnée
- Randomiser toutes les étapes - attribue une forme aléatoire à chaque étape du séquenceur
- Randomiser tout : Note Seq - génère une séquence aléatoire de valeurs fixes, comme un séquenceur pas à pas classique
- Randomiser tout : Pluck Seq - génère une séquence de formes percussives avec répétitions
- Réinitialiser tout - initialise toute la séquence au modèle par défaut

Cliquez sur l'encodeur pour lancer l'opération sélectionnée.

Onglet Étapes

Mode Édition

C'est le mode de fonctionnement par défaut du séquenceur, et celui sur lequel vous arrivez en ouvrant le séquenceur de formes.

Tournez l'encodeur pour faire défiler les étapes et sélectionner celle que vous souhaitez modifier. Une page contient 8 étapes et passe automatiquement à la page suivante après 8 étapes.

L'onglet Étapes possède 2 pages. Cliquez sur son bouton (Bouton 1) pour passer d'une page à l'autre.

La page 1 permet de sélectionner et de modifier la forme de l'étape sélectionnée. Notez que ces paramètres ne peuvent pas être modulés.

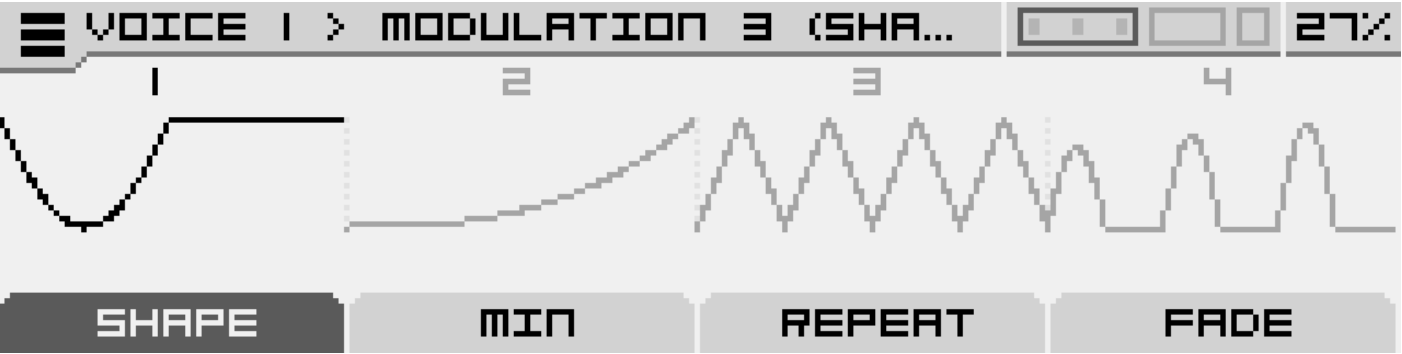
Shape	Minimum	Maximum	Repeat
Sélectionnez l'une des 34 formes disponibles	Ajuste la forme en l'écrasant vers le haut en tournant dans le sens horaire, comme redimensionner une image.	Ajuste la forme en l'écrasant vers le bas en tournant dans le sens antihoraire, comme redimensionner une image.	Un effet de répétition (ratcheting). Définit le nombre de cycles de la forme sur la durée de l'étape, entre 1 et 8.

La page 2 contient d'autres paramètres pour l'étape sélectionnée. Notez que ces paramètres ne peuvent pas être modulés.

Chance	Fade	-	-
--------	------	---	---

Définit la probabilité que l'étape soit jouée. Si une étape n'est pas jouée, la sortie du séquenceur conserve la dernière valeur jusqu'à la fin de l'étape.	Applique un fondu d'entrée (sens antihoraire) ou un fondu de sortie (sens horaire) à la forme.	-	-
---	--	---	---

Mode Performance



Il s'agit d'un mode d'affichage alternatif pour le séquenceur de formes où tous les paramètres de l'onglet Étapes du Mode Édition sont réorganisés afin que vous puissiez modifier rapidement le même paramètre sur plusieurs étapes. Notez que ces paramètres ne peuvent pas être modulés.

4 étapes sont affichées à la fois, et vous pouvez faire défiler l'affichage à travers la séquence en tournant l'encodeur.

Cliquez sur l'un des boutons pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez modifier, indiqué sur l'onglet correspondant.

Les onglets 2 et 4 comportent chacun deux pages : Min/Max et Probabilité/Fondu.
Le bouton 1 modifie le paramètre sélectionné pour l'étape 1, le bouton 2 pour l'étape 2, et ainsi de suite.

Vous éditez toujours la même séquence, donc vous pouvez basculer librement entre le Mode Édition et le Mode Performance.

Cliquez sur l'encodeur pour afficher le même menu contextuel que dans le Mode Édition, mais cette fois, la première option permet de revenir au Mode Édition.
Vous devez être en Mode Édition pour accéder aux autres onglets du séquenceur de formes.

Onglet Sequence

Cet onglet contient les principaux paramètres du séquenceur :

Steps	Play Mode	-	-
-------	-----------	---	---

Sélectionnez le nombre d'étapes dans la séquence, de 1 à 256.	Définit le mode de lecture de la séquence. Les options disponibles sont : Off (gèle l'étape en cours), Avant, Arrière, Ping-Pong et Aléatoire.	-	-
Peut être modulé.	Peut être modulé.		

Onglet Trigger / Speed

Cet onglet regroupe les paramètres liés à la lecture de la séquence. Notez que ces paramètres ne peuvent pas être modulés.

Trig Mode	Clock	Trigger	-
Définit comment le séquenceur passe à l'étape suivante. "Clock" signifie qu'il avance au rythme de l'horloge sélectionnée, "Trigger" signifie qu'il avance à chaque fois qu'un déclencheur spécifié est reçu.	Sélectionne la vitesse à laquelle les étapes et leurs formes sont jouées, en divisions ou multiplications de l'horloge. Si le séquenceur est en mode "Clock", cela détermine également la fréquence à laquelle il avance vers l'étape suivante.	Sélectionne une source pour avancer dans le mode "Trigger". Cela peut être l'une des entrées Gate ou le même signal qui déclenche la Voix.	-

Onglet Output

Cet onglet permet d'ajuster le signal de sortie de la séquence avant de l'envoyer aux cibles de modulation :

Polarity	Gain	-	-
Sélectionnez la polarité de la sortie de la séquence : <ul style="list-style-type: none"> Bipolaire Unipolaire positif Unipolaire négatif Peut être modulé.	Ajuste le niveau de sortie de la séquence. Peut être modulé.	-	-

Référence des formes

