

oxid

Synthétiseur Paraphonique



Guide Utilisateur

Version 1.0



© 2023 by Björn Arlt @ Full Bucket Music

<http://www.fullbucket.de/music>

Version Française du Manuel Utilisateur réalisée par Laurent Bergman

Table des matières

Chapitre 1 - Introduction 4

1.1 - Spécifications 4

1.2 - La version "N" 4

1.3 - Crédits 4

Chapitre 2 - Encore: Omni 5

2.1 - Le sujet 5

2.2 - Les pièges 6

2.3 - Effet Chorus Phaser et Ensemble 6

2.4 - Résumé 7

Chapitre 3 - Prise en main 8

3.1 - Section String 8

3.2 - Section Synthesizer 9

3.2 - Section Synthesizer (suite) 10

3.3 - Section Keyboard 10

3.4 - Section Panorama 10

3.5 - Section Phaser et Delay 11

Chapitre 4 - Menu Options 12

4.1 - Menu Options 12

Chapitre 5 - Fichier de configuration et Midi 13

5.1 - Fichier de configuration 13

5.2 - Messages de Midi control change 13

5.3 - Midi Learn 13

Chapitre 6 - Implémentation des paramètres 14

6.1 - Description des paramètres et ID 14

6.2 - Général 14

6.3 - Section Panorama 15

6.4 - Section Phaser 15

6.5 - Section Delay 15

6.6 - Section Tweaks 16

Chapitre 7 - Divers 17

7.1 - Questions & réponses 17

Chapitre 1 - Introduction

1.1 - Spécifications

Oxid est un plug-in d'instrument logiciel pour Microsoft Windows (VST2/VST3/CLAP) et Apple macOS (VST2/VST3/AU/CLAP/AAX) simulant le synthétiseur polyphonique classique ARP® Omni-2 produit dans les années 70's. Le programme est écrit en code natif C++ pour obtenir les meilleures performances, y compris sur des configurations légères.

Les spécifications principales sont les suivantes :

- Simulation du hardware original
- 64 voix de polyphonie
- Section String et Synthétiseur
- Paraphonie de dingue
- Effet phaser et Delay
- Interface redimensionnable (excepté version "N")
- Tous les paramètres peuvent être contrôlés par un contrôleur MIDI CC
- Le plug-in prend en charge Windows et macOS (32 bits et 64 bits)

Le plug-in est porté sous iPlug2, framework supporté par Oli Larkin et l'équipe iPlug2. Un grand merci, les gars !!! Sans votre travail, il aurait été impossible de créer une interface utilisateur redimensionnable.

Pour redimensionner le plug-in, il vous suffit de saisir le triangle jaune en bas à droite de l'interface utilisateur et faites-le glisser. Vous pouvez enregistrer la taille actuelle de la fenêtre en utilisant "Save Window Size" dans le menu Options.

Si vous rencontrez des problèmes avec la version standard, veuillez récupérer la version "N"(identique sur le plan sonore) du plug-in qui est basé sur le framework iPlug d'origine.

1.2 - La version "N"

De nombreux utilisateurs avec des systèmes d'exploitation plus anciens (Windows 7, macOS 10.10 ou inférieur) et/ou des cartes/pilotes graphiques incompatibles peuvent avoir des problèmes avec l'interface utilisateur redimensionnable de la version 1.0. Ainsi, j'ai décidé de fournir une version non redimensionnable basée sur l'ancien framework iPlug - c'est ce qu'on appelle la version "N". Elle devrait fonctionner sur pratiquement toutes les machines.

1.3 - Crédits

- Merci à **Oli Larkin** et l'équipe iPlug/iPlug2.
- Merci à **kraftraum** (<https://soundcloud.com/kraftraum>) pour le bêta-test et les presets d'usine 32-62.
- Merci à **Keith Robert Murray** aka Synthesizer Keith (www.keithrobertmurray.com) et Marc Doty aka AutomaticGainsay pour leurs vidéos Youtube.
- Merci à **Laurent Bergman** pour la localisation des manuels Full Bucket en français.
- VST est une marque déposée de Steinberg Media Technology GmbH. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation. Le logo Audio-Unit est une marque déposée de Apple Computer Inc. AAX est une marque déposée de Avid Technology.

Chapitre 2 - Encore: Omni

La première fois que j'ai entendu parler de l'ARP Omni, c'était sur l'album live *Encore* de Tangerine Dream; il y était mentionné comme faisant partie du matériel d'Edgar Froese. D'autres grands artistes l'ont également joué, et quelqu'un sur Internet affirme même que "l'Omni était le DX-7 des années 70". Eh bien, on en reconnaît immédiatement le son à l'écoute... mais attendez: ce que vous entendez pourrait aussi provenir d'une Solina ou de toute autre machine à cordes de l'époque, n'est-ce pas⁽¹⁾ ? Il faut vraiment être expert pour distinguer ces instruments, car ils sonnent tous plus ou moins de la même manière. L'accent est mis sur l'effet Ensemble sur lequel reposent presque toutes les machines à cordes. Nous y reviendrons plus tard.

Si l'on n'utilisait pas le terme "synthétiseur à cordes", l'Omni semblait être le successeur du célèbre Solina String Ensemble. Mais ARP ajouta des enveloppes VCF, VCA et ADSR⁽²⁾ supplémentaires à la conception d'orgue existante (plus une section basse monophonique). Si la génération sonore restait entièrement polyphonique, la section synthétiseur était désormais paraphonique: toutes les voix passent par un seul filtre et amplificateur. Bref, c'était encore quelque chose en 1975 (et pas très différent de la conception des autres "multi-claviers" de cette époque) !

En 1977, l'Omni-2 suivit avec quelques améliorations et le coloris orange/noir classique d'ARP. Mais comme ses concurrents, il commença à faire face à l'arrivée de synthétiseurs "véritablement polyphoniques" comme le Prophet 5 (1978) ou l'OB-X (1979), même son successeur, le Quadra, ne parvint plus à le rattraper. Tout au long de ce manuel, le nom "Omni" fait référence aux modèles ARP Omni et ARP Omni-2, sauf indication contraire.

2.1 - Le sujet

Si vous consultez mon portfolio de plug-ins, vous constaterez que j'ai déjà simulé de nombreuses machines à cordes. Alors, pourquoi une de plus ? Parce que celle-ci est (comme toutes les autres) un peu différente. C'est impressionnant de voir toutes ces conceptions variées, et elles représentent de beaux défis pour un développeur aussi geek que moi.

Dans le cas de l'Omni, tout commence par le générateur de sons: les signaux carrés issus du synthétiseur d'octave supérieure et des diviseurs d'octave suivants sont transformés en signaux en dents de scie grâce à un simple circuit diode/condensateur/résistance. Cependant, les signaux résultants ne sont pas des ondes en dents de scie, mais plutôt des "rampes" exponentielles. Grâce au commutateur original "HOLLOW WAVEFORM", ces "rampes" sont transformées en "rampes" exponentielles alternées positives/négatives qui sonnent presque comme des ondes carrées⁽³⁾.

Après avoir traversé un réseau de filtres à formants, les signaux du générateur de sons sont utilisés pour les sections cordes et synthétiseur. Tandis que les signaux des cordes sont directement envoyés vers la section Chorus Phaser (c'est-à-dire l'effet Ensemble; notez qu'il n'y a pas de Phaser du tout), les signaux du synthétiseur passent par les VCF et VCA uniques. Les sections monophoniques contrebasse/violoncelle ainsi que la basse synthétique sont également dérivées des signaux du diviseur d'octave et partagent leur propre circuit de mise en forme d'onde.

(1) - C'est une affirmation audacieuse, je sais.

(2) - VCF: Filtre contrôlé en tension / VCA: Amplificateur contrôlé en tension / ADSR: générateur d'enveloppe

(3) - Étonnamment, c'est "moins cher" que d'utiliser les ondes carrées d'origine.

2.2 - Les pièges

Jusqu'ici, tout est simple et clair. Mais, les choses se compliquent un peu: le curseur "RELEASE" permet de régler le temps de relâchement de chaque note, de manière totalement polyphonique, car les circuits de gate assurent la fonction de relâchement pour chaque touche. Cependant, l'enveloppe ADSR contrôle aussi l'amplitude de la section Synthétiseur, ce qui peut avoir des conséquences surprenantes. Par exemple, si vous réglez un temps de relâchement court dans la section String, vous n'obtiendrez pas un temps de relâchement plus long avec l'ADSR dans la section Synthétiseur (car les deux sections utilisent les mêmes signaux de générateur de sons). Et si vous réglez un temps de relâchement long et jouez une mélodie, vous pourriez tout de même entendre les notes relâchées dans la section Synthétiseur, même avec des temps de relâchement courts de l'ADSR.

Ensuite, le curseur "ATTACK" contrôle le temps d'attaque de la section String (uniquement !). L'attaque se comporte ici comme le Crescendo de la Solina et fonctionne de manière paraphonique: lorsque vous appuyez sur une touche, puis sur une autre, avant la fin de la phase d'attaque, l'enveloppe relance la phase d'attaque pour toutes les notes jouées (!). En revanche, lorsque vous appuyez sur une touche après la fin de la phase d'attaque, la nouvelle note n'aura aucune attaque et commencera immédiatement.

Pour compliquer encore, vous pouvez envoyer la sortie de la section Synthétiseur vers la section Chorus Phaser de la section Cordes. C'est une fonctionnalité intéressante, mais n'oubliez pas que le signal du synthétiseur chorisé est désormais également envoyé via le circuit d'attaque de la section String (voir ci-dessus) et le contrôle "MIX" correspondant. Je dois toujours y réfléchir à deux fois avant de programmer un son de synthé chorisé, et je me demande pourquoi il ne fonctionne pas comme prévu.

Envie d'en savoir plus ? D'accord: les sons de basse/violoncelle à cordes et de basse synthétique ne jouent que les notes graves inférieures ou égales à G2 (note MIDI numéro 55). Mais lorsqu'au moins un son de basse synthétique est sélectionné, la section Synthétiseur ne joue que les notes aiguës supérieures à G2 ("mode split"). Ce n'est pas le cas pour la section String, ni lorsqu'un ou les deux sons de basse/violoncelle à cordes (mais aucun son de basse synthétique) sont sélectionnés. Désormais, lorsque vous utilisez le signal de synthétiseur chorisé et sélectionnez un son de basse synthétisée, l'attaque paraphonique de la section String sera activée même si vous appuyez sur une note de basse (inférieure ou égale à G2) où la section Synthétiseur ne joue pas.

2.3 - Effet Chorus Phaser et Ensemble

L'Omni, comme le Solina, intègre trois lignes de retard modulées dans la section Chorus Phaser, créant ainsi non pas un Phaser, mais un triple Chorus - l'effet Ensemble classique. Contrairement au Solina, l'Omni utilise trois LFO indépendants (au lieu de deux) pour moduler les temps de retard (un LFO par ligne de retard), et le signal non traité n'est pas mixé en sortie. L'effet obtenu est légèrement différent, mais reproduit parfaitement l'ambiance d'une machine à cordes.

Comme indiqué dans la section "Les pièges", vous pouvez router le signal du synthétiseur vers la section Chorus Phaser, mais pour une raison inconnue, les ingénieurs d'ARP ont décidé que l'activation de cette fonction réglait automatiquement les trois LFO sur une fréquence de modulation beaucoup plus faible (ce qui n'est toujours pas un Phaser). Par conséquent, le signal du synthétiseur chorisé est toujours associé à un effet Ensemble "lent" qui s'applique également à la section String⁽⁴⁾.

(4) - Avec Oxid, vous pouvez (re)régler les taux de modulation de "lent" à "rapide".

2.4 - Résumé

Développer Oxid comme simulation de l'ARP Omni-2 a été un vrai plaisir. Bien sûr, ces instruments manquent de nombreuses fonctionnalités comme la polyphonie "réelle", la vélocité, l'after touch, ou même le suivi de clavier VCF, pourtant considérés aujourd'hui comme la norme. Mais attention: l'Omni original a été développé en 1975 (l'Omni-2 a suivi en 1977) et les choses ont dû évoluer. Toutes les particularités de sa conception, et surtout ses restrictions, peuvent avoir un effet inspirant sur la musique que vous composez, ou l'inverse.

Je ne contesterai pas si Oxid ne sonne pas exactement comme l'Omni. J'ai fait de mon mieux, ne possédant pas le matériel original. Mais comme toujours, je suis ouvert à vos commentaires sur Oxid.

Chapitre 3 - Prise en main

Oxid se compose essentiellement de trois sections principales: String, Synthesizer et (synth)Bass. Il intègre également un phaser et un effet de delay, absents de l'Omni d'origine. L'instrument est polyphonique à 64 voix.

3.1 - Section String

Le contrôle "TONE" décale les fréquences des filtres formants internes pour un son plus brillant ou plus mat de l'instrument. Notez que ce contrôle n'est pas disponible sur l'Omni d'origine et s'applique à toutes les sections (String, Synth, Bass synth).

"ATTACK" et "RELEASE" contrôlent le temps respectif du générateur d'enveloppe de la section String. Comme expliqué dans la section "Les pièges", l'attaque fonctionne de manière paraphonique et recommence pour toutes les notes jouées jusqu'à la fin de la phase d'attaque. À l'inverse, le relâchement fonctionne de manière polyphonique. Notez que les préréglages de contrebasse/violoncelle ne sont pas affectés par les contrôles "ATTACK" et "RELEASE" et possèdent leur propre enveloppe fixe:



3.2 - Section Synthesizer

L'agencement de l'Omni (et de l'Oxid) est un peu confus quant à la séparation de ces trois sections. La section Synthesizer (comme la section String) possède deux presets polyphoniques de 4' et 8', et la section Bass synth deux presets monophoniques de 8' et 16'.



Le VCF et l'ADSR du Synthétiseur sont expliqués plus loin. Le VCF bipolaire et les enveloppes de la section Synth Bass sont réglés sur des valeurs fixes; la seule chose que vous pouvez modifier ici est le temps de déclin plus court via le commutateur "STACCATO". Une fois un preset Bass synth sélectionné, celui-ci ne joue que les notes inférieures ou égales à G2 (note MIDI n° 55), tandis que le Synthétiseur ne joue que les notes supérieures à G2.

- **MASTER VOLUME:** Contrôle le volume général.
- **LFO SPEED:** Contrôle la vitesse de modulation VCF par le LFO du synthétiseur.
- **MIX:** Contrôle la balance entre la section Synthesizer et la section String. Notez que le signal choral de Synthesizer n'apparaît que sur la section String .
- **BASS VOLUME:** Contrôle le volume de la contrebasse/violoncelle et de la basse synthétique.
- **SINGLE TRIGGER:** Active le déclenchement unique de l'enveloppe ADSR (la section Basse Synth utilise toujours un déclenchement unique, non modifiable).
- **HOLLOW WAVEFORM:** Transforme la forme d'onde en dents de scie des sections Synthesizer et String (mais pas de la section String /Bass synth !) en une forme d'onde carrée.
- **SYNTH TO CHRS:** Envoie le signal du synthétiseur à la section Chorus Phaser, puis au circuit d'attaque, au mixage et à la sortie finale de la section String. Il active également les fréquences de modulation inférieures de l'effet Ensemble. Notez que sur l'Omni, l'intitulé original de ce bouton est "CHORUS PHASER"

Les deux commandes suivantes n'existent pas sur l'Omni d'origine:

- **CHORUS SLOW:** Permet de basculer entre les fréquences de modulation inférieure et supérieure de l'effet Ensemble. Sur l'Omni, le signal de synthétiseur choral est toujours traité avec les fréquences inférieures, ce qui constitue une restriction inutile.
- **ADSR TO VCA:** Permet au générateur ADSR de contrôler le contour d'amplitude de la section Synthétiseur; c'est le réglage par défaut et le fonctionnement de l'Omni d'origine. Cependant, lorsque l'ADSR est utilisé pour la modulation VCF, il peut être utile de désactiver la commande "ADSR TO VCA". Dans ce cas, le contour d'amplitude est le même que dans la section Cordes, mais sans la phase d'attaque.

3.2 - Section Synthesizer (suite)

La section Synthesizer propose des commandes supplémentaires pour le VCF et l'ADSR, ainsi que pour l'accordage général.

Dans la sous-section "MAIN", le curseur "TUNE" contrôle l'accordage principal de l'instrument. Notez que cela concerne les trois sections: Synthesizer, String et Bass Synth.

La sous-section "VCF" comporte cinq curseurs; les trois premiers déterminent la modulation de la fréquence de coupure du VCF pour la molette de modulation, le LFO et le générateur ADSR, tandis que les deux derniers règlent la fréquence de coupure du VCF et sa résonance.

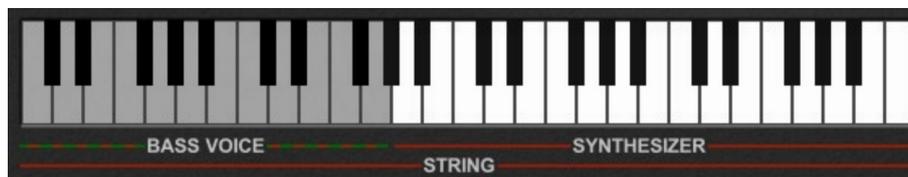
Notez que le VCF de l'Omni (et de l'Oxid) ne peut pas résonner automatiquement.

Enfin, la sous-section "ADSR" contient les quatre curseurs permettant de régler les temps d'attaque, de déclin et de relâchement, ainsi que le niveau de sustain.

3.3 - Section Keyboard

Habituellement, je n'ajoute pas de claviers virtuels aux interfaces utilisateur de mes plug-ins, mais comme Oxid propose un découpage du clavier lorsque la basse (synthé) est active, j'ai pensé qu'il pourrait être utile d'en avoir un.

Le clavier affiche les 49 touches disponibles sur l'Omni d'origine (cependant, Oxid peut jouer encore plus de notes en dessous et au-dessus de la plage visible). Vous pouvez cliquer sur n'importe laquelle de ces touches pour jouer une note; un clic droit maintient une note jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau dessus.



La plage grise du clavier représente les notes compatibles avec les préréglages String/Bass Synth. Si un préréglage Bass Synth est sélectionné, les touches blanches indiquent les notes jouables avec les préréglages Synthesizer. Les préréglages String ignorent tout découpage et fonctionnent toujours sur l'ensemble du clavier.

3.4 - Section Panorama

L'Omni dispose de trois sorties mono pour les trois sections audio, tandis que l'Oxid propose une sortie stéréo unique et un mixeur panoramique. Vous pouvez ainsi régler la position stéréo de chaque section séparément.



3.5 - Section Phaser et Delay

Les effets les plus couramment utilisés avec les machines à cordes sont les phasers et les delays (pensez à Oxygène et Equinoxe...). L'Omni ne disposant pas de section d'effets dédiée (5), j'ai décidé d'ajouter ces deux effets pour plus de commodité.



Le Phaser s'inspire vaguement du célèbre Electro Harmonix Small Stone et de son filtre passe-tout à 4 niveaux. "SPEED" règle la vitesse de modulation et "FEEDBACK" le niveau de feedback positif ou négatif; des réglages extrêmes peuvent vous faire vibrer les oreilles. Le Phaser fonctionne en stéréo et peut être activé individuellement pour chacune des trois sections sonores.

Le Delay, comme le Chorus Phaser, est inspiré des Bucket Brigade Devices (BBD) classiques apparus au début des années 70. Il fonctionne en stéréo sur la sortie de la section Phaser.

Vous pouvez régler le temps de retard de 75 ms à 600 ms ou, lorsque le bouton "x2" est actif, de 150 ms à 1 200 ms. "FEEDBACK" contrôle la quantité de signal de sortie du retard renvoyée vers l'entrée, et "MIX" contrôle l'équilibre entre le signal d'origine et celui de l'effet.

"SYNC" permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo de l'hôte. "VIBE" ajoute une légère modulation du temps de retard pour produire des effets stéréo brillants, et "P/P" active le mode Ping-Pong où la sortie du canal de retard gauche est renvoyée vers l'entrée du canal droit et inversement.

(5) Il a fallu quelques années avant que l'ajout de sections d'effets aux synthétiseurs ne devienne une norme.

Chapitre 4 - Menu Options

4.1 - Menu Options

Quand vous cliquez sur le bouton Menu, un menu contextuel s'ouvre et propose les différentes options suivantes:

- **Copy Program** : Copie les réglages actuels dans le presse-papier.
- **Paste Program** : Colle les réglages du presse-papier dans le preset en cours.
- **Init Program** : Initialise le preset actuel.
- **Load Program** : Charge un fichier FXP contenant un preset Oxid dans le preset actuel.
- **Save Program** : Enregistre les réglages actuels en tant que preset Oxid.
- **Load Bank** : Chargez un fichier FXB contenant 64 presets Oxid.
- **Save Bank** : Enregistre 64 presets en tant que banque Oxid.
- **Select Startup Bank** : Sélectionne la banque par défaut à l'ouverture du Oxid.
- **Load Startup Bank** : Charge la banque par défaut. Peut aussi être utilisé pour voir quelle est la banque par défaut actuellement sélectionnée.
- **Unselect startup Bank** : Supprime la sélection de la banque par défaut.
- **Default Path for Program Files** : Définit le chemin par défaut pour les fichiers de presets et de banques.
- **MIDI Thru** : Définit globalement si les données MIDI envoyées au Oxid doivent être envoyées via sa sortie MIDI (stocké dans le fichier de configuration).
- **Ignore Program Change** : Définit globalement si les données de changement de programme MIDI envoyées au Oxid doivent être ignorées (stocké dans le fichier de configuration).
- **Reload Configuration** : Recharge le fichier de configuration Oxid.
- **Save Configuration** : Enregistre le fichier de configuration Oxid.
- **Check Online for Update** : l'ordinateur est connecté à internet, cette fonction contrôle si une mise à jour du plug-in est disponible sur le site fullbucket.de
- **Visit fullbucket.de** : Ouvre la page fullbucket.de dans votre navigateur.

Chapitre 5 - Fichier de configuration et Midi

5.1 - Fichier de configuration

Le plug-in est capable de lire certains paramètres depuis un fichier de configuration (oxid.ini). L'emplacement exact de ce fichier dépend de votre système d'exploitation et s'affiche lorsque vous cliquez sur "Reload" ou "Save" configuration.

5.2 - Messages de Midi control change

Tous les paramètres du Oxid peuvent être contrôlés via un contrôleur Midi, ou pour être plus précis, chaque numéro de contrôle Midi (excepté la molette de modulation et la pédale de sustain) peut contrôler l'un des paramètres du Oxid. Le mapping est défini dans le fichier oxid.ini de la façon suivante :

```
[MIDI Control]
CC7  = 0  # Master Volume
CC70 = 29 # VCF Cutoff
CC71 = 30 # VCF Resonance
...
```

La syntaxe est simple :

```
CC<controller number> = <parameter ID>
```

Dans l'exemple ci-dessus, le contrôleur 7 contrôle directement le volume global, le contrôleur 70 la fréquence de coupure du filtre, etc.... Comme vous pouvez le voir, les noms de paramètres se trouvent après le signe #. C'est juste ici à des fins de description.

La liste des numéros de paramètres (ID) est détaillée dans le chapitre suivant. Notez que le numéro de contrôleur peut aller de 0 à 110, à l'exception du contrôleur numéro 1 (molette de modulation) et du contrôleur numéro 64 (pédale de sustain), ces derniers étant tout simplement ignorés.

5.3 - Midi Learn

Chaque paramètre peut être contrôlé par un contrôleur MIDI. Si vous voulez changer l'assignation d'un contrôleur Midi (CC, Midi Control Change) pour un paramètre donné, la fonction MIDI Learn est très pratique. Cliquez simplement sur le bouton LEARN, tournez le contrôleur Midi de votre choix et tournez le paramètre du plug-in que vous désirez lier (vous pouvez annuler "LEARN" en cliquant à nouveau sur le bouton). Si vous souhaitez supprimer l'assignation, faites un clic droit sur le bouton MIDI Learn (l'étiquette indique maintenant "UNLEARN"). Maintenant, bougez le contrôleur MIDI ou le paramètre que vous souhaitez supprimer. Pour enregistrer les assignations du contrôleur, utilisez "Enregistrer la configuration" dans le menu Options, ils sont stockés dans le fichier de configuration.

Chapitre 6 - Implémentation des paramètres

6.1 - Description des paramètres et ID

L'implémentation d'un paramètre est identifiée par un numéro d'ID. Les tableaux suivants renseignent le nom des paramètres et leurs numéros respectifs :

6.2 - Général

Paramètre	ID	Description
<i>Master Volume</i>	0	Volume général
<i>Tune</i>	1	Accordage général
<i>Tone</i>	2	Tonalité (brillance)
<i>Attack</i>	3	Temps d'attaque Section String
<i>Release</i>	4	Temps de relâchement Section String
<i>String: Bass</i>	5	Active le preset String Bass
<i>String: Cello</i>	6	Active le preset String Cello
<i>String: Viola</i>	7	Active le preset String Viola
<i>String: Violin</i>	8	Active le preset String Violin
<i>LFO Speed</i>	9	Fréquence de la modulation LFO sur VCF section Synth
<i>Mix String/Synth</i>	10	Balance entre les sections String/Synth
<i>Bass Volume</i>	11	Volume sections String Bass/Cello Synth Bass
<i>Bass: Staccato</i>	12	Active le réglage Staccato (temp de Decay très court) de Synth Bass
<i>Bass: 16'</i>	13	Active le preset Synth Bass 16'
<i>Bass: 8'</i>	14	Active le preset Synth Bass 8'
<i>Synth: 8'</i>	15	Active le preset Synth 8'
<i>Synth: 4'</i>	16	Active le preset Synth 4'
<i>Chorus: Synth</i>	17	Dirige la section Synth vers l'effet Choru Phaser
<i>Hollow Waveform</i>	18	Active la forme d'onde "hollow" (type carrée)
<i>Single Trigger</i>	19	Active le déclenchement simple pour la section Synth
<i>VCF Wheel</i>	20	Intensité de la modulation par la molette de modulation
<i>VCF LFO</i>	21	Intensité de la modulation de filtre par le LFO
<i>VCF ADSR</i>	22	Intensité de la modulation de filtre par l'enveloppe ADSR
<i>VCF Cutoff</i>	23	Fréquence de coupure du filtre
<i>VCF Resonance</i>	24	Résonance
<i>Synth: Attack</i>	25	Temps d'attaque de l'enveloppe ADSR
<i>Synth: Decay</i>	26	Temps de décroissance de l'enveloppe ADSR
<i>Synth: Sustain</i>	27	Niveau de maintien de l'enveloppe ADSR
<i>Synth: Release</i>	28	Temps de relâchement de l'enveloppe ADSR

6.3 - Section Panorama

Paramètre	ID	Description
<i>Pan String</i>	29	Position de la section String dans le panorama
<i>Pan Synth</i>	30	Position de la section Synth dans le panorama
<i>Pan Bass</i>	31	Position de la section Bass dans le panorama

6.4 - Section Phaser

Paramètre	ID	Description
<i>Phaser: Speed</i>	32	Vitesse du Phaser
<i>Phaser: Feedback</i>	33	Taux de réinjection du Phaser
<i>Phaser: String</i>	34	Active l'effet Phaser pour la section String
<i>Phaser: Synth</i>	35	Active l'effet Phaser pour la section Synth
<i>Phaser: Bass</i>	36	Active l'effet Phaser pour la section Bass

6.5 - Section Delay

Paramètre	ID	Description
<i>Delay: Time</i>	37	Temps de retard du Delay
<i>Delay: Feedback</i>	38	Taux de réinjection du Delay
<i>Delay: Mix</i>	39	Balance entre le signal direct/traité du Delay
<i>Delay: x2</i>	40	Active le doublement du temps de retard
<i>Delay: Sync</i>	41	Synchronisation du temps de retard au tempo de l'application hôte
<i>Delay: Vibe</i>	42	Active la modulation de Delay Vibe
<i>Delay: Ping-Pong</i>	43	Active le mode Ping-Pong

6.6 - Section Tweaks

Paramètre	ID	Description
<i>Chorus: Slow</i>	44	Bascule entre la vitesse rapide et lente de l'ensemble
<i>Synth: ADSR to VCA</i>	45	Active la modulation du VCA de la section Synth par l'enveloppe ADSR
<i>Chorus 1 Speed (Fast)</i>	46	Fréquence de la modulation du 1 ^{er} Chorus (rapide)
<i>Chorus 2 Speed (Fast)</i>	47	Fréquence de la modulation du 2 ^{ème} Chorus (rapide)
<i>Chorus 3 Speed (Fast)</i>	48	Fréquence de la modulation du 3 ^{ème} Chorus (rapide)
<i>Chorus 1 Depth (Fast)</i>	49	Profondeur de la modulation du 1 ^{er} Chorus (rapide)
<i>Chorus 2 Depth (Fast)</i>	50	Profondeur de la modulation du 2 ^{ème} Chorus (rapide)
<i>Chorus 3 Depth (Fast)</i>	51	Profondeur de la modulation du 3 ^{ème} Chorus (rapide)
<i>Chorus 1 Speed (Slow)</i>	52	Fréquence de la modulation du 1 ^{er} Chorus (lent)
<i>Chorus 2 Speed (Slow)</i>	53	Fréquence de la modulation du 2 ^{ème} Chorus (lent)
<i>Chorus 3 Speed (Slow)</i>	54	Fréquence de la modulation du 3 ^{ème} Chorus (lent)
<i>Chorus 1 Depth (Slow)</i>	55	Profondeur de la modulation du 1 ^{er} Chorus (lent)
<i>Chorus 2 Depth (Slow)</i>	56	Profondeur de la modulation du 2 ^{ème} Chorus (lent)
<i>Chorus 3 Depth (Slow)</i>	57	Profondeur de la modulation du 3 ^{ème} Chorus (lent)
<i>Delay Vibe Speed</i>	58	Fréquence de la modulation de Delay Vibe
<i>Delay Vibe Depth</i>	59	Profondeur de la modulation de Delay Vibe

Chapitre 7 - Divers

7.1 - Questions & réponses

Q - Comment installer le Oxid (version windows VST2 32bit) ?

R - Il suffit de copier les fichiers oxid.dll à partir de l'archive ZIP que vous avez téléchargé dans le dossier de plug-ins VST2 de votre système ou de votre favori. Votre DAW doit automatiquement valider le plug-in la prochaine fois que vous le démarrez.

Q - Comment installer le Oxid (version windows VST2 64bit) ?

R - Il suffit de copier les fichiers oxid 64.dll à partir de l'archive ZIP que vous avez téléchargé dans le dossier de plug-ins VST2 de votre système ou de votre favori. Votre DAW doit automatiquement valider le plug-in la prochaine fois que vous le démarrez. Notez que vous devez enlever toute ancienne version existante (32bit) oxid.dll de votre dossier de plug-ins VST2 pour éviter un conflit.

Q - Comment installer le Oxid (version windows CLAP 32/64bit) ?

R - Il suffit de copier les fichiers oxid 32.clap (32bit) ou oxid64.clap (64bit) à partir de l'archive ZIP que vous avez téléchargé dans le dossier C:\Program Files\Common Files\CLAP. Si votre DAW supporte le format CLAP le plug-in sera directement enregistré la prochaine fois que vous le démarrez.

Q - Comment installer le Oxid (version windows VST3 64bit) ?

R - Il suffit de copier le fichier oxid.vst3 à partir de l'archive ZIP que vous avez téléchargé dans le dossier de plug-ins VST3 de votre système ou de votre favori. Votre DAW doit automatiquement valider le plug-in la prochaine fois que vous le démarrez.

Q - Comment installer le Oxid (version windows AAX 64bit) ?

R - Copiez le fichier oxid _AAX_ installer.exe depuis l'archive ZIP téléchargée dans un dossier de votre système et exécutez-le. Si votre DAW supporte le format AAX le plug-in sera directement enregistré la prochaine fois que vous le démarrez.

Q - Comment installer le Oxid (Mac VST2/VST3/AU/CLAP 64bit) ?

R - Localisez le fichier PKG que vous avez téléchargé. Avec le clic droit (ou en cliquant sur l'icône du fichier tout en appuyant sur la touche Ctrl du clavier), sélectionnez "Ouvrir". Il va vous être demandé de confirmer l'ouverture du fichier car le développeur est "non identifié". Cliquez sur "OK" et suivez les instructions.

Q - Quel est l'ID VST du Oxid ?

R - L'ID est oxid.

Q - Qu'est-ce que la version "N" ?

R - La version "N" est la version non redimensionnable du plug-in qui devrait fonctionner sur presque toutes les anciennes machines Windows ou Mac. Donc, si vous rencontrez des problèmes avec la version standard plug-in, c'est celle-ci qu'il vous faut...

Q - Comment redimensionner l'interface utilisateur ?

R - Cliquez simplement sur le triangle jaune situé en bas à droite de l'interface graphique et faites-le glisser. Vous pouvez enregistrer le réglage de la dimension actuelle de l'interface graphique via "Save Window Size" dans le menu Options.

Q - Assurez-vous le support du Oxid ?

R - Oui. Si vous rencontrez un problème, identifiez un bug ou avez quelques suggestions pour le Oxid, envoyez moi un mail à l'adresse : full.bucket@gmx.net

Q - Une nouvelle version du Oxid est-elle disponible ?

R - Si la station de travail est connectée à internet, ouvrez le menu Options et sélectionnez "Check Online for Updates". Si une nouvelle version du plug-in est disponible chez fullbucket.de, un message d'information apparaîtra.