



Manuel de L'utilisateur

Version à jour le mercredi 1 novembre 2017

© Philippe Ollivier / Christophe Baratay

Logelloop est un outil de bouclage de son en multipistes en temps réel

LOGELLOOP est un boucleur multicanal en temps réel qui enregistre les superpositions de son dans différentes pistes. Ce looper comporte toutes les fonctions basiques d'un looper professionnel : Record, Overdub, Multiply, Nextloop (A, B, C), Mute, Fade, Copy, Undo, Restart, etc. À ces fonctions viennent s'ajouter des fonctions plus complexes permises par un moteur de macros (scripts) très performant et donnant accès à toutes les fonctionnalités du logiciel. Chaque piste du looper autorise des transformations particulières du son (pitch, speed, effets, spatialisation, etc.). Il est bien entendu également possible d'effacer ou muter chaque événement sonore indépendamment, ou de sauver/récupérer les sons depuis le disque dur.

Toutes les commandes et les contrôles peuvent se faire par MIDI (note, ctl, pgm change), OSC (Open Sound Control), à l'aide du clavier de l'ordinateur ou à l'aide de Macros.

Chaque réglage peut être mémorisé dans des mémoires de scènes, ces mémoires peuvent être rappelées directement ou en faisant une interpolation (une sorte de crossfade à partir du réglage précédent vers le suivant). Ces mémoires peuvent être chargées dans un arrangeur pour être rappelées successivement durant le concert.

Logelloop peut enregistrer des boucles mono ou stéréo, il permet de mixer ces dernières en stéréo, multipistes (chaque piste sort indépendamment sur une sortie de la carte son) ou en spatialisant les sons sur jusque 9 haut-parleurs. La composante grave (LFE) peut être dirigée vers une sortie de la carte son.

Logelloop est livré avec un grand nombre d'effets (LFX et SFX) : réverbération à convolution, délai, pitches, Distorsion, etc. Ainsi qu'un arpégiateur à synthèse granulaire (Granulaterre). Les utilisateurs de Max peuvent charger leurs propres patches dans Logelloop. Ces patches peuvent communiquer avec l'ensemble des fonctions de Logelloop ainsi qu'avec les Macros. Bien entendu, il est également possible d'utiliser des plug-ins dans Logelloop.

1 Première utilisation de Logelloop

Les fenêtres	8
Coup d'oeil rapide sur les commandes au clavier...	9
La compensation de latence	10
Compensation de latence d'entrée	11
Compensation de latence de sortie	12
Acheter la licence et autoriser Logelloop	13

2 Fenêtre principale de Logelloop

Potentiomètres de volume de piste	16
Panoramiques	16
Panoramiques en mode spatialisé	17
Panoramiques en mode spatialisé (Spread)	17
Panoramiques en mode spatialisé (Stéréo)	18
Panoramiques en mode spatialisé (raccourcis clavier)	19
Circuits auxiliaires 1, 2, 3 et 4	20
Utilisation des canaux auxiliaires pour le monitoring :	20
Solo (Bouton S)	21
Mute (Bouton M)	21
Pitch (Hauteur)	22
Speed (Vitesse)	22
Stretch (Étirement)	22

3 Les mémoires de scènes

Mémoires de scènes : Modes de rappel	24
Changement de réglages par glissement. (Interpolation)	24
L'arrangeur de mémoires de scènes	26
Mémoires de scènes : Write et Read	27
Mémoires de scènes : Import	28

4 Les commandes du Looper

Record (Enregistrement)	30
Effacement des boucles (Erase)	30
Overdub	30
Overdub en Mixed Mode et Replace Mode	31
Multiply (Multiplication)	33
Undo (Annuler)	35
Restart (Redémarrer)	35
Nextloop (Boucle suivante)	35
A, B et C	36
Mute (Silencieux)	36
Autofade (Fondu entrant et fondu sortant)	36
Copy (copie)	37
CopyAfter	38
Copy To File	38
Urgence	39
Compteur, Inc, Dec (incrément et décrément)	40

5 Le Métronome

Métronome On / Off	42
Métronome On Slave	42
Métronome Autostart Slave	42

Métronome en mode Master	42
Métronome dans le mode External Sync	43
Métronome en mode Master External Sync	45
Synchroniser une application externe au métronome de Logelloop	45
Mémoriser les réglages du Métronome	47
Niveau audio du métronome et choix du canal de sortie	47
Valeurs de temps relatif au métronome	48
6 Effects (VST - LFX - SFX)	
Choix de système de plug-ins VST / LFX	49
Dossier de recherche des plug-ins VST	50
Compatibilité des plug-ins VST (32 bits/64bits)	50
Utilisation des plug-ins	51
LFX (Plug-ins natifs à Logelloop)	52
Comment fabriquer vos propres LFXs	52
SFX (Inserts natifs à Logelloop)	53
Comment fabriquer vos propres SFXs	53
Comment charger un SFX	54
7 Les inserts	
Configurer les inserts	55
Insérer et éditer un effet	56
Les Inserts sur les pistes FX	57
Commander un Insert à partir d'un appareil Midi	58
Commander un Insert à partir de notes Midi	58
Contrôler un Insert à partir de Midi contrôleurs	59
8 Les LFX et SFX natifs	
AU - Audio Unit Loader	60
Comment commander AU à l'aide des macros :	60
Audio Send (LFX) / Audio Receive (LFX)	61
Babylooper (SFX)	62
Flèche Bypass :	63
Comment commander Babylooper SFX / LFX :	64
Les commandes pour un Babylooper en Insert :	65
Band Pass (Insert LFX)	66
Comment contrôler Band Pass :	66
Bitcrush (LFX - SFX)	67
Comment contrôler Bitcrush :	68
Compressor (Insert LFX)	69
Convo (SFX)	70
CutOf (SFX)	71
Delay (LFX)	73
Delay (SFX)	74
Delay Pitch (LFX insert)	75
Distorsion (SFX)	76
Distorsion (LFX - Insert)	77
Messages Macro pour commander Distortion (Insert) :	77
File Player (Insert LFX)	78
Modification de la vitesse de lecture et time stretch :	79
Synchronisation de la lecture de File Player au métronome de Logelloop :	79
Insert de File Player sur une entrée de Logelloop :	79

Commandes pour File Player :	80
Variables macro pour File Player :	80
Granulaterre (SFX)	81
Granulaterre et le Métronome	81
Enregistrement des réglages dans Granulaterre	84
Import de mémoires de scènes de Granulaterre	84
Arrangeur dans Granulaterre	85
Commandes macro de l'arrangeur de Granulaterre	86
Hi Cut (Insert LFX)	87
Comment contrôler Hi Cut :	87
Low Cut (Insert LFX)	88
Comment contrôler Low Cut :	88
Max4Live (Insert LFX)	89
Parametric EQ (Insert LFX)	90
Ping Pong Delay (Insert LFX)	91
Messages macro pour commander Ping Pong Delay :	91
Pitch (LFX)	92
Contrôleurs MIDI et messages macro pour commander Pitch :	92
Pitcher (SFX - LFX)	93
Playlist (LFX)	94
Commander Playlist à l'aide d'un appareil Midi	94
Mémorisation des listes de lecture	95
Les commandes et messages Macro sont :	95
Les variables macro pour Playlist :	95
QuadDelay (SFX)	96
Les contrôleurs Macro pour Delay sont :	96
QuadPitchDelay (SFX)	97
Contrôleurs Macro et Midi :	97
Réverbération (LFX)	98
Messages Midi et Macro :	98
RingMod (Modulation en anneau - SFX)	99
Les contrôleurs Midi pour le RingMod sont :	99
To LFO (LFX - Insert)	100
Tremolo (Insert)	101
Vidéo (SFX)	101
Les Messages affichant du texte	102
Liste des commandes et controllers pour le SFX VIDEO	103
Les variables natives de SFX Video	103
VST	104
Comment commander VST à l'aide des macros :	104

9 Slicer

Mémorisation des Pas	105
Édition en tableau	106
Sauver ou recharger une mémoire	107
Arrangeur dans Slicer	108

10 Les LFO

Configurer les LFO	109
Réglages d'un LFO	109
Chainer des LFO	111
Routing des LFO	111

LFO vers Macros	112
11 Lecteur de fichiers sonores	
Mémoires de scènes du lecteur de fichiers sonores	114
Ajouter des tranches au lecteur de fichiers	114
Ajouter des Pitches et le Time Stretch aux lecteurs de fichiers	115
12 Sauvegarde de boucles	
La fenêtre «Boucles sauvées»	116
Construire des boucles à partir de fichiers sonores du disque dur	117
L'Enregistreur de sorties	118
13 La fenêtre d'entrées	
Panoramiques d'entrées	123
Potentiomètres d'entrée et circuits auxiliaires	123
Son entrant vers le circuit de monitoring (M)	123
Son entrant vers le looper (L)	123
Mémorisation des réglages de la fenêtre d'entrée	124
14 L'édition des boucles	
Fonctions détaillées	125
Edition simultanée de toutes les pistes	126
Lecture en boucle ou lecture unique	126
Gabarit de sélection de portions de boucles	126
Mémorisation des réglages de l'éditeur de boucle	126
15 Paramètres globaux	
Durée maximale des boucles, nombres de canaux	128
Langue, Performances, dossier de réglages Globaux	129
Autorisation de Logelloop	130
Dossier de stockage des plug-ins VST	131
16 Les Projets et leur gestion	
Contenu du Projet dans Logelloop	133
Créer un nouveau projet	134
Ouvrir un projet existant	134
Dupliquer le projet courant	135
Importer un projet	135
Effacer un projet	136
17 Configuration du Projet	
Medias	138
Le panneau de sélection du Driver Audio	140
Le panneau de réglages de performances	141
Le panneau de réglage : Entrées	142
Les sorties	144
Configuration des Sorties spatialisées	145
Type de plug-ins	146
Options du looper	147
Options de l'interface	148
18 Macros	

La fenêtre de macros	149
Forcer l'arrêt d'une macro	150
Les Macros dans l'éditeur de Projet	150
Insérer une macro dans un slot	151
Commander une Macro en Midi	152
Utilisation des variables dans les Macros	154
Contrôleurs Midi vitesse vers les macros	154
Listes des valeurs des variables en cours d'utilisation	156
Autocomplétion lors de l'écriture des macros	156
Comment commander une Macro avec le clavier du Mac	157
19 Claviers et télécommandes	
Comment communiquer avec Logelloop	158
Clavier standard du Mac	158
Utiliser des appareils ou logiciels MIDI pour piloter Logelloop	158
Utiliser des commandes MIDI pour piloter Logelloop	159
Utilisation de contrôleurs MIDI pour contrôler certains réglages de Logelloop	159
Cas spécifique du contrôle du contrôle de Pitch par Notes MIDI	160
Cas spécifique du contrôle MIDI de la vitesse, du pitch et du time stretch	160
En cas de souci avec la configuration d'un appareil MIDI	161
20 Logelloop en Réseau	
Réseau Ethernet	162
Communication en OSC	164
Comment configurer OSC pour l'application Lemur pour Ipad	165
Comment configurer OSC vers d'autres applications	166
OSC : Commandes principales pour le Looper OSC	166
21 Informations générales	
L'équipe de développement	169
Nous contacter	169
Faire une mise à jour / installer une nouvelle version de Logelloop	169
Comment faire un rapport de bug	170

1 | Première utilisation de Logelloop

Les fenêtres

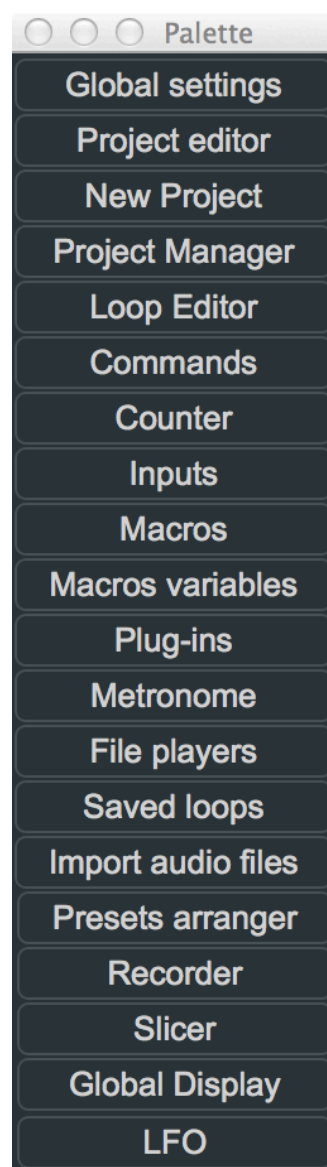
La fenêtre principale contient les choses dont vous avez le plus souvent besoin. Vous pouvez ouvrir les autres fenêtres en utilisant le menu «Fenêtres» ou en utilisant les raccourcis clavier qui permettent un accès direct aux Fenêtres depuis le clavier.

Liste des raccourcis clavier pour ouvrir les fenêtres :

cmd + 1 ---> Palette
cmd + b ---> Métronome
cmd + d ---> Macro
cmd + e ---> Editeur de boucles
cmd + f ---> Lecteur de fichiers audio
cmd + g ---> Plug-ins
cmd + i ---> Entrées
cmd + j ---> Slicer
cmd + l ---> Boucles sauvées
cmd + n ---> Nouveau Projet
cmd + o ---> Projets récents
cmd + p ---> Éditeur de projet
cmd + r ---> Output recorder
cmd + shift + s ---> Sauve le Projet courant sous
cmd + t ---> Commandes
cmd + , ---> Paramètres Globaux
cmd + = ---> Zoom in
cmd + - ---> Zoom out

Vous pouvez également utiliser la Palette pour passer rapidement d'une Fenêtre à l'autre, la Palette est composée de boutons permettant un accès rapide aux fenêtres.

Si vous voulez que certaines fenêtres soient ouvertes au démarrage, vous pouvez le configurer dans l'éditeur de Projet.



Coup d'oeil rapide sur les commandes au clavier...

Fonction		Raccourci par défaut	Description
RECORD	1er Click	Barre d'espace	Enregistre / joue la première piste
RECORD	2 nd Click		-
RECORD	Long Click		Efface toutes les pistes d'un coup
OVERDUB	1er Click	O	Enregistre un Overdub sur la piste 2 ou l'une des suivantes...
OVERDUB	2 nd Click		
OVERDUB	Long Click		
MULTIPLY	1er Click	X	Fait une Multiplication à la fin de la boucle, stoppe la multiplication
MULTIPLY	2 nd Click		
MULTIPLY	Long Click		
MUTE	1er Click	M	Mute à la fin de la boucle / Démute immédiatement
MUTE	2 nd Click		Mute immédiatement
MUTE	Long Click		
AUTOFADE	1er Click	F	Un fondu sortant commence à la fin de la boucle en cours
AUTOFADE	2 nd Click		Un fondu sortant commence immédiatement
AUTOFADE	Long Click		
UNDO	1er Click	U	Efface la dernière piste enregistrée ou annule la dernière multiplication
UNDO	2 nd Click		
UNDO	Long Click		Efface toutes les pistes sauf la première
COPY	1er Click	Y	Copie le contenu de cette boucle dans une autre boucle
COPY	2 nd Click		Copie le contenu de cette boucle après le contenu déjà présent dans l'autre boucle.
COPY	Long Click		Copie le contenu de cette boucle sur le disque dur
NEXTLOOP	1er Click	N	Va à la boucle suivante à la fin celle-ci
NEXTLOOP	2 nd Click		Va immédiatement à la boucle suivante (B si l'on est en A)
URGENCE	1er Click	E	Oublie la dernière commande si c'est possible (ne fonctionne pas avec Record et overdub)
URGENCE	2 nd Click		
URGENCE	Long Click		
LOOP A	1er Click	A	Va en A à la fin de la boucle
LOOP A	2 nd Click		Va immédiatement en A
LOOP A	Long Click		
LOOP B	1er Click	B	Va en B à la fin de la boucle
LOOP B	2 nd Click		Va immédiatement en B
LOOP B	Long Click		
LOOP C	1er Click	C	Va en C à la fin de la boucle
LOOP C	2 nd Click		Va immédiatement en C
LOOP C	Long Click		
RESTART	1er Click	R	Redémarre la lecture de boucle au début

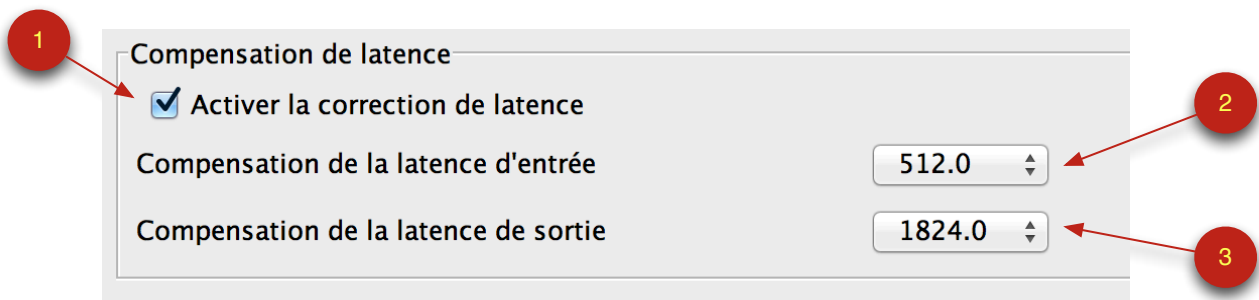
La compensation de latence

Avant d'utiliser pour la première fois Logelloop, nous vous conseillons de vous rendre dans l'éditeur de Projet puis dans Driver Audio afin d'y faire les réglages de compensation de latence.

Après avoir choisi votre [pilote de carte son](#) ainsi que d'avoir configuré les [entrées](#) et [sorties](#) que vous souhaitez utiliser

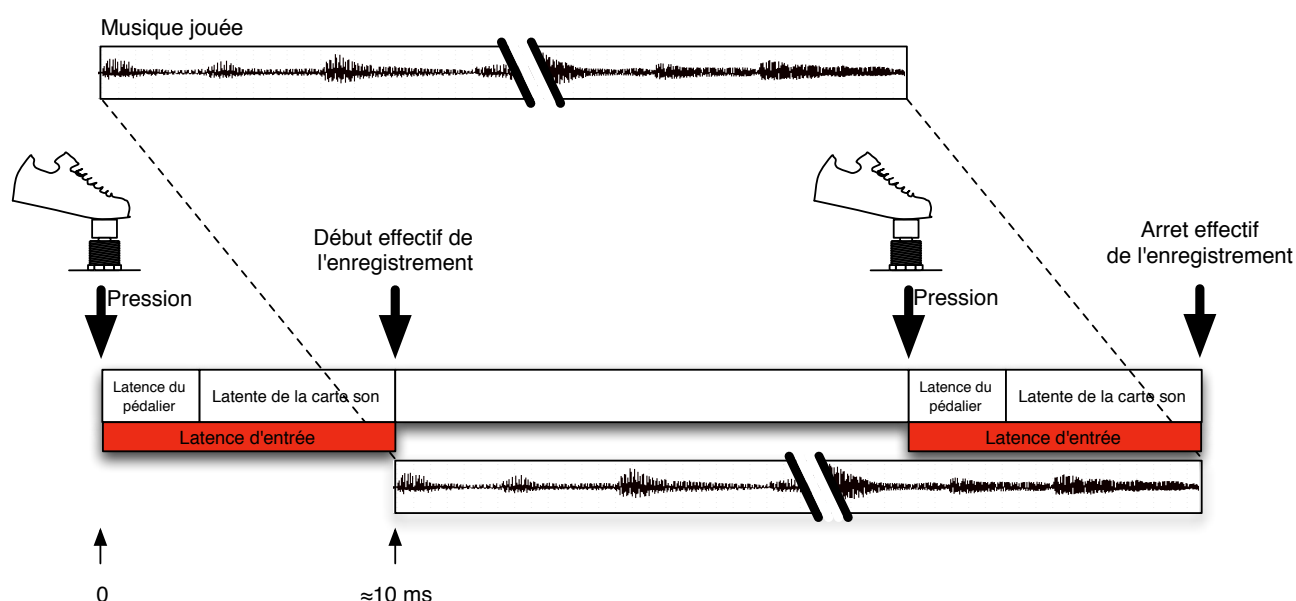
Ensuite, activez la compensation de latence dans le panneau qui se trouve en bas du tableau Driver Audio (1).

Ensuite, vous pouvez régler la [Compensation de latence d'entrée](#) (2) puis la [Compensation de latence de sortie](#) (3)



Important : Même lorsque la compensation de latence est activée et bien réglée, Plus «Taille vecteur E/S» est petit, plus vos boucles seront précises. Donc, si la précision est un facteur important pour vous, choisissez une « Taille vecteur E/S» de 128 ou moins. Si vous choisissez une petite taille de vecteurs, Logelloop nécessitera un processeur plus rapide pour bien fonctionner.

Compensation de latence d'entrée



Toutes les cartes son introduisent une latence. Meilleure sera votre carte son, plus petite sera la latence. Mais, dans tous les cas, vous aurez besoin de compenser la latence.

La Compensation de latence d'entrée corrige la somme du retard induit par votre pédalier MIDI additionné au retard induit par la carte son elle-même (représenté en rouge sur l'image ci-dessus)

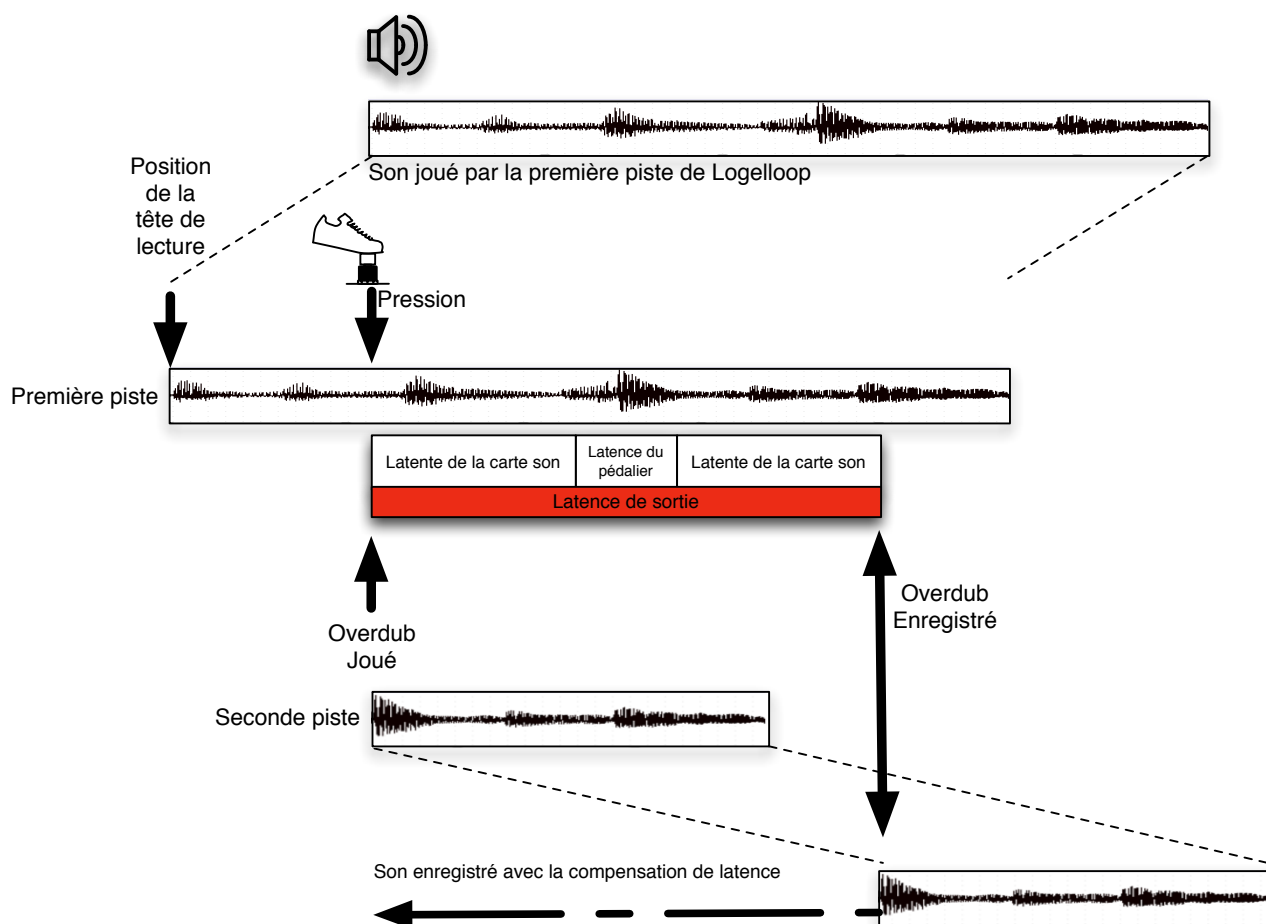
Dans certains cas, la latence d'entrée peut être assez importante, mais pour commencer, vous pouvez choisir une compensation de latence de 512 pour une taille de [vecteur E/S](#) de 256.

Une fois que vous avez choisi une valeur de compensation de latence, appliquez en cliquant le bouton qui se trouve en bas du panneau, fermez l'Éditeur de Projet et enregistrez une boucle.

S'il y a un espace avant le début du son dans la boucle que vous avez enregistré, c'est que la valeur choisie pour la compensation de latence d'entrée est trop petite. Retournez dans l'Éditeur de Projet et choisissez une valeur plus grande.

Si le début du son de votre boucle est coupé, cela signifie que vous avez choisi une valeur de compensation de latence trop grande. Choisissez une valeur plus petite dans l'Éditeur de Projet.

Compensation de latence de sortie



La latence de sortie est l'addition de la latence d'entrée de votre carte son, de la latence du pédalier (dans certains cas) et de la latence de sortie de votre système. La compensation de latence de sortie doit donc être plus grande que celle d'entrée.

Avant de régler la latence de sortie, n'oubliez pas de régler la latence d'entrée!

Enregistrez une première boucle dans Logelloop.

Ouvrez l'Éditeur de Projet et choisissez une valeur de compensation de latence de sortie, vous pouvez commencer par une valeur qui est le double de la correction de latence d'entrée. Sauvez, fermez l'Éditeur de Projet.

Enregistrez une seconde piste en faisant [Overdub](#) ou [Multiply](#).

Si votre seconde piste est parfaitement synchrone avec la première, c'est que la compensation de latence est bien réglée.

Si la seconde piste est en retard, augmentez la taille de compensation de latence de sortie.

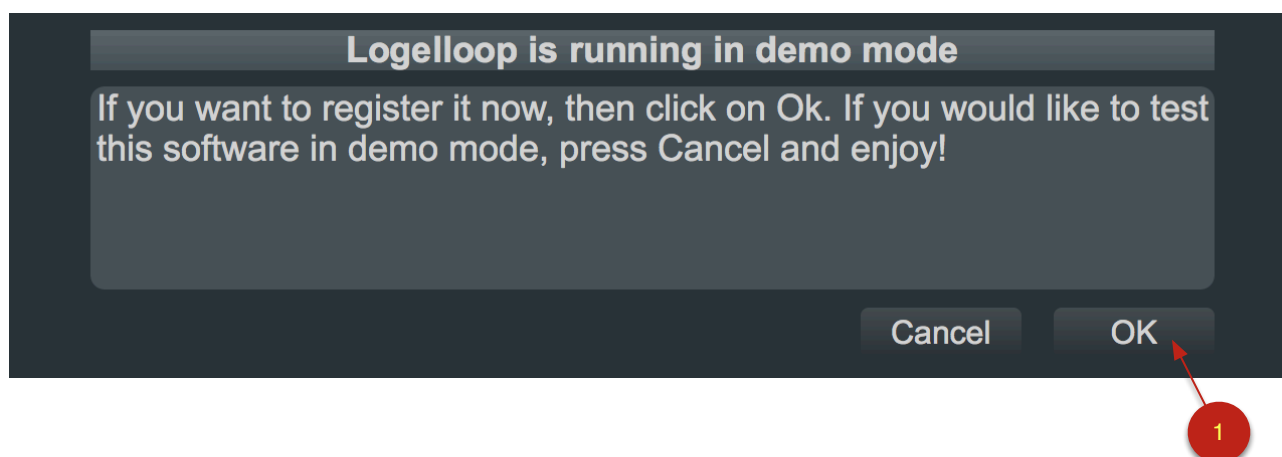
Si votre seconde piste est en avance, diminuez la taille de compensation de latence de sortie.

Acheter la licence et autoriser Logelloop

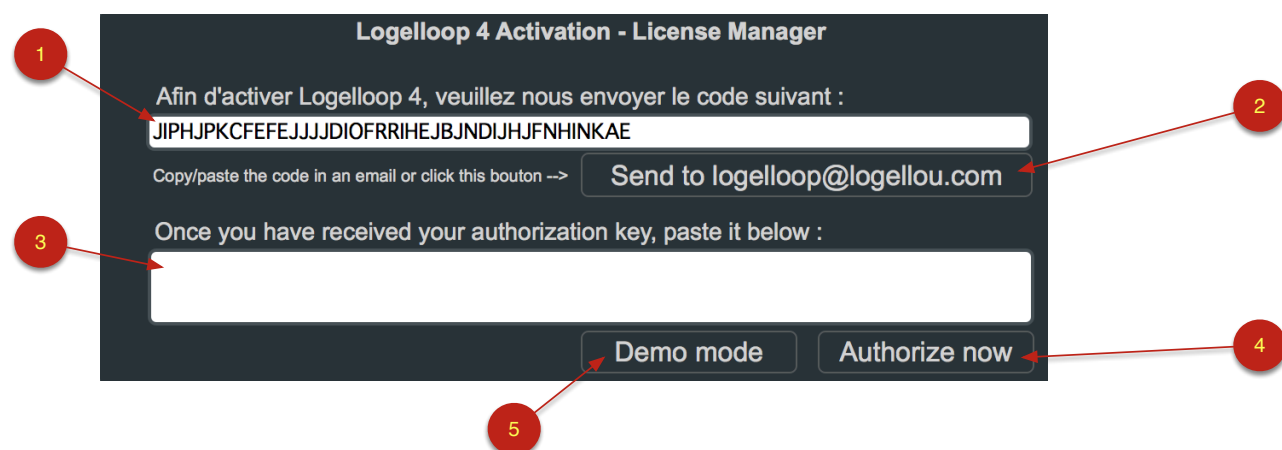
Vous pouvez utiliser Logelloop sans acheter la licence.

Dans ce cas, les boucles seront limitées à 20 secondes et l'application quittera au bout de 30 minutes. Vous pourrez bien sûr la relancer autant de fois que vous le souhaitez. Ce mode de démonstration n'est pas limité dans le temps. Vous pourrez donc, prendre plusieurs mois si vous le souhaitez pour tester les fonctions du logiciel.

Lorsque vous serez décidé à acheter la licence pour enfin pouvoir utiliser Logelloop dans des conditions professionnelles, vous devrez vous rendre sur notre site et payer la licence en utilisant le bouton PayPal. Cette opération est très simple et rapide. Une fois le paiement effectué, vous pouvez redémarrer Logelloop et cliquer sur «OK» (1) lorsque la première fenêtre de dialogue s'ouvre.



Une seconde fenêtre de dialogue s'ouvrira. Dans cette fenêtre, un code vous est affiché (1). Ce code contient des informations relatives à votre ordinateur. Vous pouvez nous l'envoyer par courriel en utilisant le bouton prévu à cet effet (2). Vous pouvez également, si vous le souhaitez, faire un copier/coller de ce code dans un courriel que vous adresserez à logelloop@logellou.com.



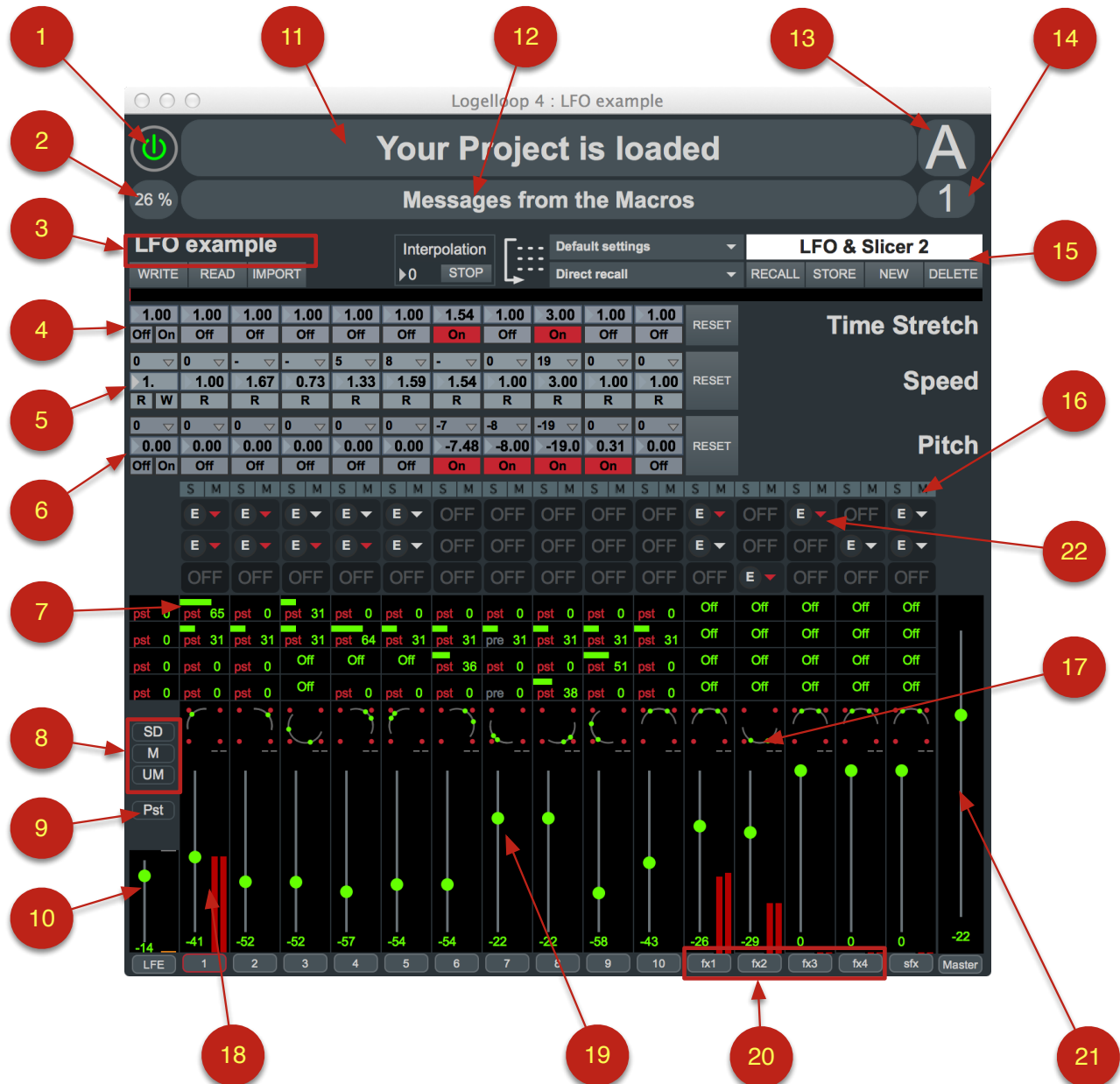
Nous vous posterons une réponse aussi rapidement que possible (moins de 24 heures en semaine). Cette réponse contiendra la clé autorisant Logelloop sur votre ordinateur. Vous devrez la copier dans l'espace prévu (3) et cliquer sur «Autoriser» (4). Un message s'ouvre vous indiquant que Logelloop est maintenant autorisé sur cet ordinateur.

Conservez bien cette réponse, car si vous en avez besoin (par exemple après une panne de disque dur), vous pourrez la réintroduire dans Logelloop et elle fonctionnera à nouveau.

Lorsque vous achetez Logelloop, cela vous donne le droit de l'autoriser sur **deux** ordinateurs.

2 Fenêtre principale de Logelloop

Cette fenêtre contient le nécessaire pour mixer et ajouter des effets aux boucles.



- 1 - Mise en route et arrêt du son
- 2 - Charge du Processeur
- 3 - Projet actuel
- 4 - Time stretch
- 5 - Vitesse et Direction
- 6 - Pitch shift
- 7 - Aux et envois vers les effets
- 8 - Solo Defeat, Mute All, Unmute All
- 9 - Vu-mètres Pre / Post faders
- 10 - LFE Contrôle principal
- 11 - Messages de Logelloop

- 12 - Messages venant des macros
- 13 - Boucle actuelle (A, B ou C)
- 14 - Nombre de pistes chargées
- 15 - Gestion des mémoires de scènes
- 16 - Solo et Mute
- 17 - Panoramiques
- 18 - Piste sélectionnée
- 19 - Faders et Vu mètres
- 20 - Tranches de retours d'effets
- 21 - Volume général
- 22 - Inserts

Potentiomètres de volume de piste

Ces potentiomètres servent à monter ou baisser le niveau sonore de chaque piste. Modifier l'état d'un potentiomètre en appuyant sur la touche pomme du clavier revient à bouger tous les potentiomètres à la fois.

Appuyer sur Alt et cliquer sur un potentiomètre permet de le mettre instantanément à 0db.

Appuyer sur alt+pomme et cliquer sur un potentiomètre permet de tous les mettre à 0db.

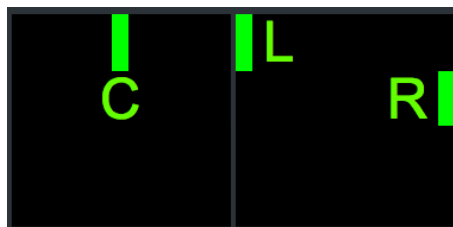
À côté de chaque potentiomètre, il y a un vumètre qui est pré-fader par défaut. Le bouton "Pré" (9) permet de passer en post-fader (PST).

Panoramiques

Juste au-dessus des potentiomètres se trouvent les boutons de panoramique qui permettent de positionner le son de chaque piste dans l'espace stéréo. Par défaut, le son est au centre.

Si le curseur n'est pas au centre, alt + click sur ce dernier le remet immédiatement au centre.

En mode «Sorties [Stereo](#)» le panoramique ressemble à ceci (à gauche, pour une piste mono, à droite, pour une piste stéréo) :



Panoramiques en mode spatialisé

Lorsque l'on est en mode spatialisé, le panner se transforme en bouton circulaire. Les haut-parleurs sont représentés par des boules rouges aux positions définies dans le panneau de «Schéma de sorties».

Si vous disposez 6 haut-parleurs avec des positions en degré qui sont les suivantes : -120, -60, 0, 60, 120, 180, vous obtiendrez l'image de gauche, les points rouges représentent la position des haut-parleurs. Si vous disposez les haut-parleurs avec des positions en degré qui sont : -90, -45, 0, 45, 90, vous obtiendrez l'image de droite.

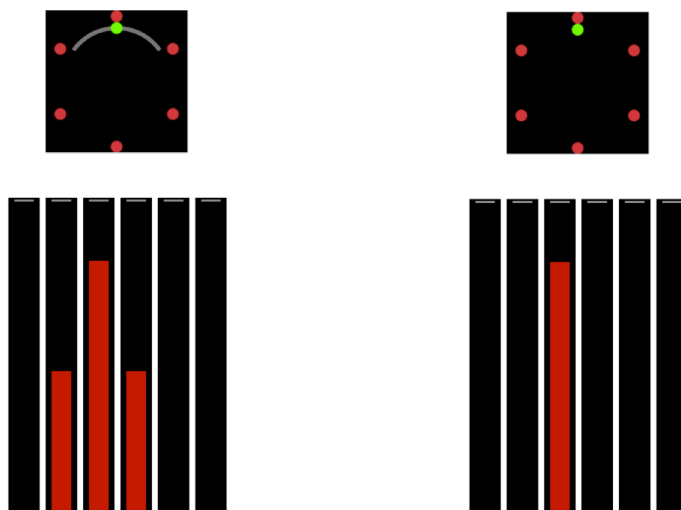


Le point vert représente la position de la source sonore dans le dispositif de haut-parleurs.

Panoramiques en mode spatialisé (Spread)

Le Spread est un paramètre qui définit la diffusion du son entre les différents haut-parleurs.

Par défaut, il est réglé à 30%. Vous pouvez modifier ce réglage par défaut dans l'Éditeur de Projet (Système audio/Schéma de sorties, onglet «largeur des sources»).

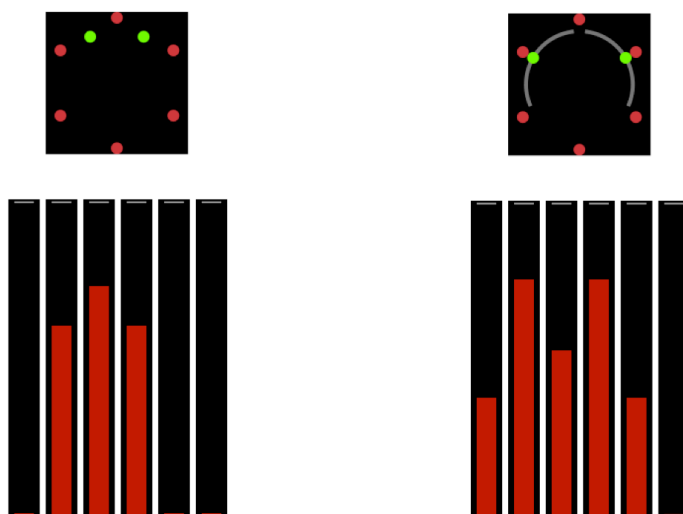


Si vous voulez changer la diffusion pour une piste donnée, il vous suffit d'appuyer sur ctrl tout en cliquant et glissant la souris sur le panner concerné. En glissant vers l'avant, vous resserrez la diffusion du son, vers l'arrière, vous élargissez. Ci-dessous, à gauche, pour une source mono, avec un spread de 30% et des positions de haut-parleurs à -120, -60, 0, 60, 120, 180 degrés, vous pouvez constater que le son est très centré, mais qu'il est également audible sur le haut-parleur de gauche et droite. À droite, avec Spread à zéro, le son n'est audible que dans le haut-parleur central.

Si vous faites tourner le son, dans le cas où le Spread est à 0, il risque d'y avoir des trous de son si les haut-parleurs sont un peu écartés. Dans le cas où le Spread est à 30, les déplacements de son seront plus fluides.

Panoramiques en mode spatialisé (Stéréo)

Lorsque vos pistes sont stéréo (Logelloop configuré pour enregistrer en stéréo, pistes FX, SFX ou Lecteur de fichiers), ce sont deux points verts qui représentent la position des sources. Par défaut, ces deux points sont respectent un écart de 60 degrés (image de gauche), vous pouvez changer cet écartement en appuyant sur cmd et en cliquant et glissant la souris vers l'avant pour écarter resserrer et l'arrière pour écarter. Dans l'exemple de droite, l'écartement stéréo est réglé à 120 degrés, pour que chaque côté de la source corresponde à un haut-parleur. Les vu-metres vous donnent une idée de la manière dont le son est diffusé entre les haut-parleurs.



Panoramiques en mode spatialisé (raccourcis clavier)

alt + click ---> remet la source au centre (si l'on est en stéréo, l'écart reste tel qu'il est).

cmd + click + glisser ---> Modification de la largeur stéréo

alt + cmd + click ---> remet la source au centre avec un écartement stéréo de 60°.

ctrl + click + glisser ---> Modification du Spread

ctrl + alt + click ---> Remet la source au centre et le Spread à sa valeur par défaut

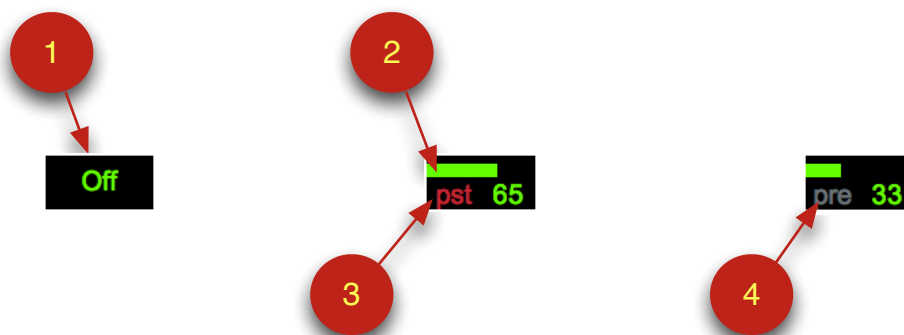
ctrl + alt + cmd + click ---> Source au centre, Spread par défaut et écart à 60°

Circuits auxiliaires 1, 2, 3 et 4

Les circuits auxiliaires permettent d'envoyer du son vers les plug-ins en cliquant et déplaçant le curseur vert (2). Par défaut, le canal Auxiliaire est sur Off (1), pour l'activer, il faut cliquer sur le bouton en pressant la touche cmd.

En cliquant sur 'pst' (3) vous pouvez passer l'envoi vers les effets en pré-fader (4) ce qui signifie que l'envoi du son dans le circuit auxiliaire est indépendant du fader de la piste concernée.

Si vous souhaitez régler les auxiliaires de tous les canaux à la fois, vous pouvez utiliser le curseur qui se trouve le plus à gauche.



NB : Alt + click sur le curseur positionne le niveau à 70.

Utilisation des canaux auxiliaires pour le monitoring :

Si un canal de sortie est choisi pour chaque canal auxiliaire (voir [Les Sorties](#)), et si le Plug-in pour ce canal auxiliaire est sur Bypass ([Choix des systèmes de Plug-ins](#)), ou si Bypass est choisi pour ce canal d'effet, le son envoyé vers le circuit auxiliaire concerné sera dirigé vers les sorties audio de la carte son.

Solo (Bouton S)

Le Solo sert à écouter le son d'une seule piste à la fois. Il est possible d'enclencher plusieurs solos pour écouter plusieurs pistes indépendamment du reste.

Pour enlever tous les boutons solos d'un coup, cliquer sur le bouton SD (Solo Defeat (8)) qui se trouve sur la gauche des potentiomètres.



Mute (Bouton M)

Si vous souhaitez ne plus entendre le son de certaines pistes, cliquer sur le bouton M (Mute) de chaque piste.

Plusieurs pistes peuvent être mutées à la fois.

Pour enlever plusieurs Mute d'un coup, cliquer le bouton UM (8) qui se trouve à gauche des potentiomètres.

Pour tout muter d'un coup, cliquer le bouton M qui se trouve à gauche des potentiomètres.

Notez bien : ce mute permet de couper le son des pistes et n'a aucun rapport avec la fonction Mute du loop.

Pitch (Hauteur)

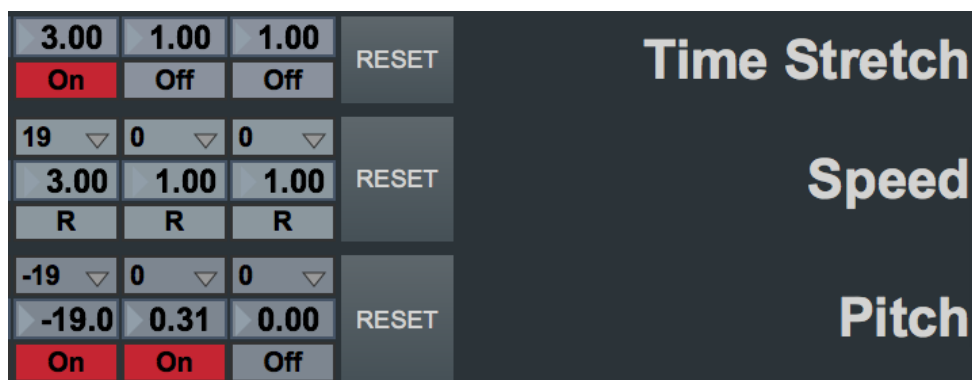
La section Pitch du mixer permet de changer la hauteur de reproduction de chaque piste séparément.

Pour l'utiliser, vous devez d'abord cliquer sur le bouton OFF pour le faire basculer sur ON et ensuite changer la valeur du nombre qui se trouve immédiatement au-dessus de ce dernier.

Par défaut, ce nombre est à 0, cela correspond à une modification nulle de la hauteur.

En cliquant dans le menu qui se trouve encore au-dessus, vous pouvez changer la hauteur de Pitch par demi-ton. Il est possible de varier de 2 octaves en dessus ou en dessous.

Speed (Vitesse)



Ici, vous pouvez changer la vitesse de lecture de chaque piste. Comme si vous aviez affaire à un magnétophone à bande, la hauteur change en fonction de la vitesse.

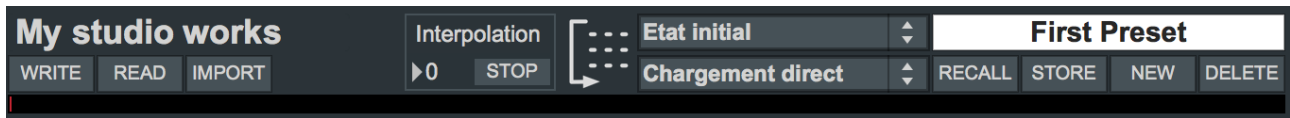
Comme pour la fonction Pitch, vous pouvez changer la vitesse par demi-tons ou par valeur décimale.

Le bouton W (Wind) indique que l'on est en marche avant et en le cliquant, on passe en mode R (Rewind) et la lecture de la piste concernée va en marche arrière.

Stretch (Étirement)

Dans la section Stretch, on peut faire varier la vitesse de lecture sans changer la hauteur.

3 | Les mémoires de scènes



Cette section permet de mémoriser l'ensemble des réglages du logiciel.

Pour enregistrer vos réglages, pressez NEW, Logelloop vous demandera alors d'entrer le nom que vous souhaitez donner à votre nouvelle mémoire, choisissez un nom et pressez OK.

Vous pouvez modifier une mémoire déjà enregistrée en cliquant STORE. Une fenêtre s'ouvre vous proposant de modifier le nom de la mémoire, ce qui n'est pas obligatoire bien entendu, pour simplement modifier la mémoire, il vous suffit de cliquer OK ou de presser ENTER sur le clavier.

Vos différentes mémoires sont stockées dans un menu, pour y accéder, cliquez sur «Etat initial» et vous verrez la liste apparaître.

Si vous êtes sur le mode «Chargement direct», vous devez juste sélectionner un nom de mémoire dans le menu et lorsque vous relâchez, vos réglages sont chargés dans Logelloop

En choisissant «Etat initial», vous reviendrez aux réglages de départ. Vous pouvez également copier les réglages d'une autre boucle (À, B ou C).

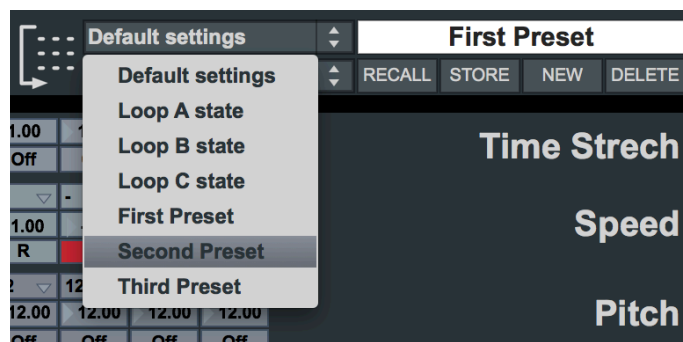
Si vous êtes sur la boucle A et que vous voulez importer les réglages de la Boucle B, il vous suffit de choisir «Etat de Loop B» dans le menu.

Delete efface la dernière mémoire de réglage chargée.

Mémoires de scènes : Modes de rappel



- «Chargement direct» signifie que lorsque vous choisissez un réglage dans le menu, il est directement chargé.
- «Presser Recall pour charger la mémoire» signifie que vous devez presser Recall après avoir choisi un Preset pour le charger effectivement.
- «Chargement au changement de boucle» signifie que le Preset choisi sera chargé lors du changement de boucle et affectera donc la boucle suivante.
- «Chargement à la fin de la boucle» signifie que le Preset choisi sera chargé lorsque l'on arrive à la fin de la boucle
- «Chargement au premier temps» signifie que le Preset choisi sera chargé au premier si le Métronome est en route.



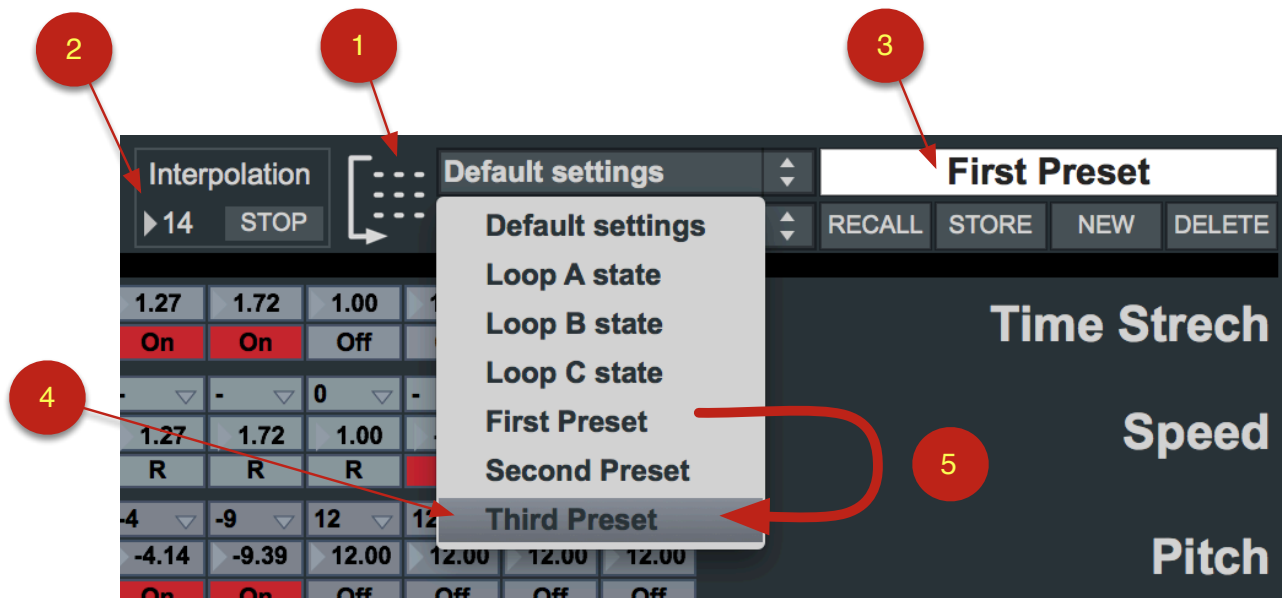
Changement de réglages par glissement. (Interpolation)

Dans la section des Mémoires de scènes, il y a une boîte à nombre à côté du titre : Interpolation.

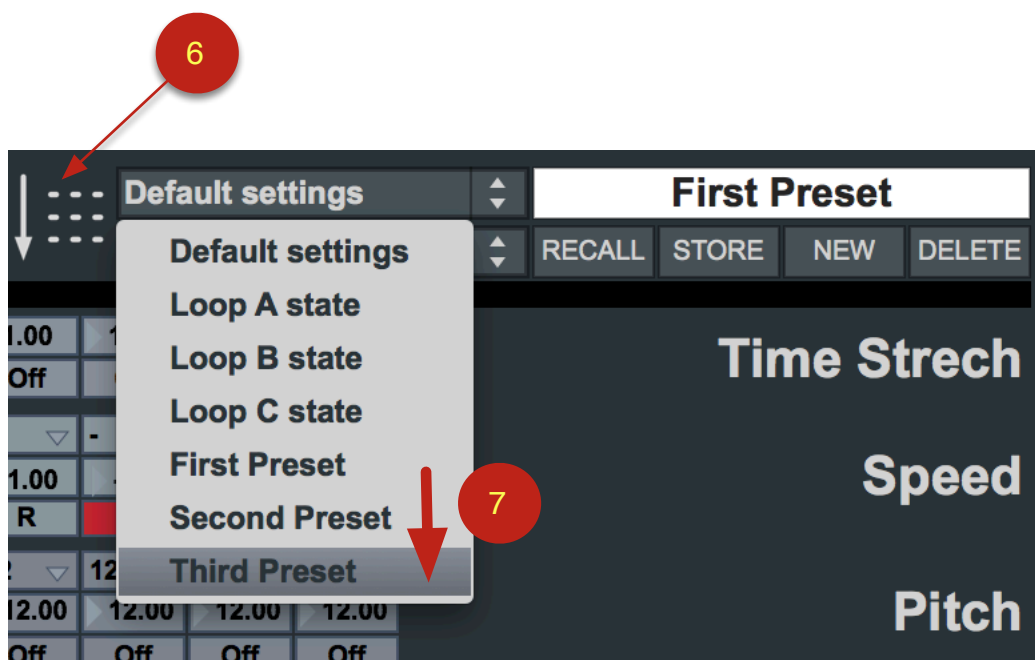
Dans cette boîte, vous pouvez mettre le temps de passage des réglages actuels vers le nouveau Preset par glissement, ce temps est affiché en secondes. Par défaut, le mode Interpolation est en mode «Saut» (1).

Dans l'exemple ci-dessous :

- 1 - On est en mode «Saut»
- 2 - Le temps d'interpolation est de 14 secondes.
- 3 - Le Preset actuel est "First Preset", l'interpolation partira donc de cet état. (Si vous avez changé des réglages après avoir chargé « First Preset», l'interpolation partira de ces nouveaux réglages).
- 4 - La fin de l'interpolation se fera sur l'état du Preset nommé "Third preset"
- 5 - Vous avez donc réalisé un saut entre "First Preset" et "Third preset"



- 6 - Si vous sélectionnez le Mode «à travers», l'interpolation prendra en compte les états intermédiaires. Voir l'image ci-dessous.
- 7 - L'interpolation commencera donc de "First Preset" passera par "Second Preset" et se terminera dans l'état de "Third preset".

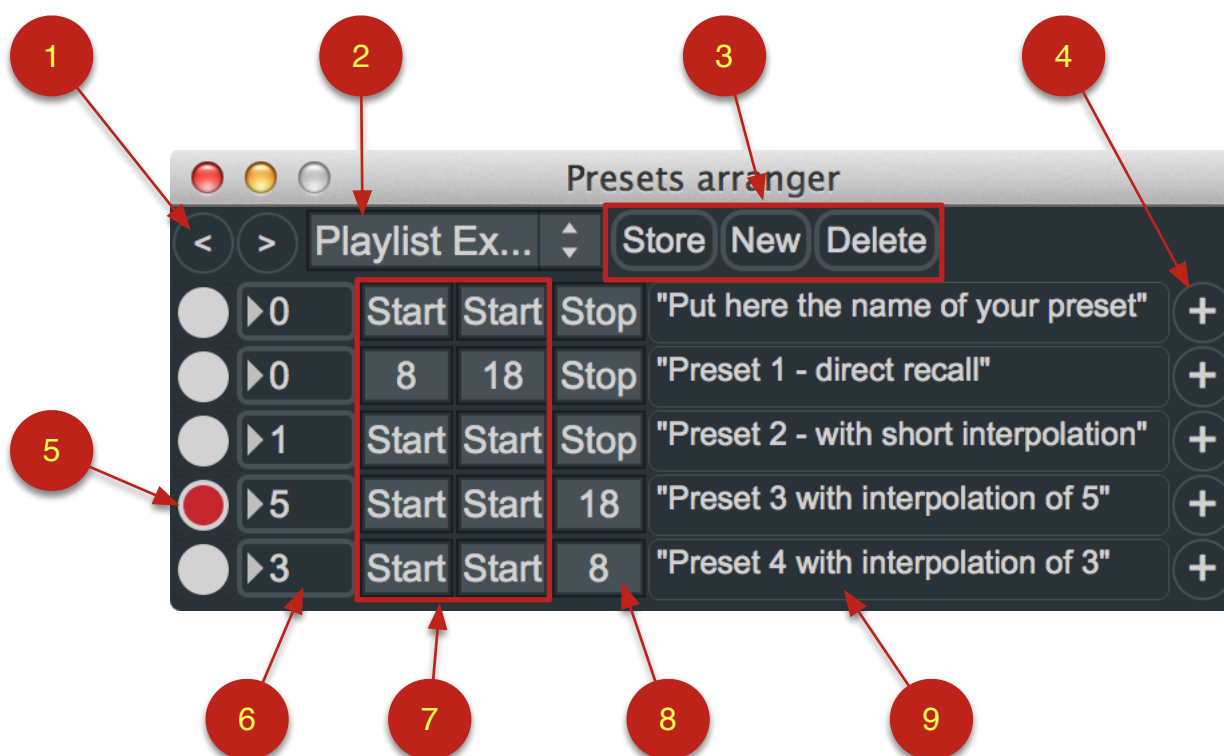


Notez bien que l'interpolation agit aussi lorsque le Mode d'appel des réglages est sur une autre position que Direct Recall

Par exemple, si vous mettez le temps d'interpolation sur 1 seconde et que vous êtes sur la boucle A, lorsque vous allez presser Nextloop pour aller en B, les réglages du mixer prendront une seconde pour passer de l'état des réglages de A à la ceux de la nouvelle mémoire demandée.

L'arrangeur de mémoires de scènes

L'arrangeur permet d'organiser plusieurs mémoires de scène en une playlist qui contient également d'autres éléments utiles comme le lancement de macros ou le réglage individuel du temps d'interpolation entre les mémoires. Il est accessible en choisissant «Arrangeur de presets» via le menu Fenêtres.



Pour commencer, dans le menu (2), choisissez «New» pour créer une nouvelle playlist.

Ensuite, vous pouvez soit entrer les noms des mémoires manuellement (9), soit charger la mémoire dans Logelloop depuis le [menu prévu à cet effet](#) et cliquer sur le bouton + d'un des slots de l'arrangeur (4). Cela aura pour effet d'ajouter un slot à la suite de celui dans lequel vous aurez cliqué, ce nouveau slot contiendra automatique le nom de la mémoire actuellement chargée dans Logelloop.

Ensuite vous pourrez définir un temps d'interpolation pour le passage à cette mémoire (6) la valeur s'exprime en secondes.

Si vous le souhaitez, vous pourrez choisir de lancer une macro au moment où vous appelez cette mémoire (7), le chiffre exprime le slot dans lequel se trouve la macro que vous souhaitez lancer. Notez qu'il y a deux colonnes permettant de démarrer 2 macros à la fois.

Vous pouvez également arrêter une macro (8) en indiquant son numéro dans la colonne réservée à cet effet.

Pour effacer un slot de l'arrangeur, cliquez sur alt, les boutons + (4) deviennent des -, cliquez alors sur celui du slot que vous souhaitez effacer.

Pour passer d'un slot à l'autre, vous pouvez soit cliquer sur le bouton qui se trouve à gauche (5), soit utiliser les flèches (1) pour aller à la mémoire suivante ou précédente. Bien sûr, vous pouvez configurer ces deux flèches dans l'Éditeur de Projet de manière à pouvoir les activer par un appareil MIDI ou le clavier de votre Mac.

Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder votre playlist en utilisant le bouton «New» et en lui donnant un nom. Si vous modifiez la liste, il vous suffira de presser le bouton «Store» et si vous souhaitez effacer votre playlist, vous pouvez utiliser le bouton «Delete».

Mémoires de scènes : Write et Read

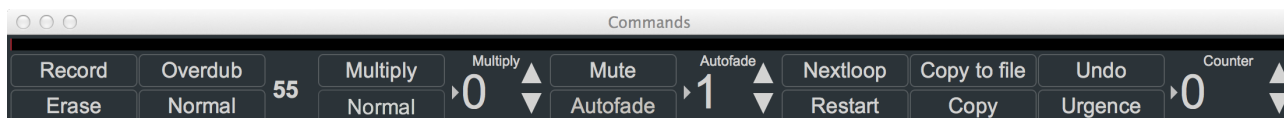
Il est possible de sauvegarder l'ensemble des mémoires de réglage en utilisant les boutons Write, Read et Import.

Lorsque vous sauvez vos Presets sur le disque dur (ou sur une mémoire externe telle qu'une clé USB) vous pouvez changer le nom du fichier. Par défaut, le nom est «Main presets».

Vous pouvez ensuite recharger l'ensemble de vos Presets sur un autre ordinateur ou même les ouvrir dans un logiciel d'édition de texte afin d'en modifier des parties manuellement.

Mémoires de scènes : Import

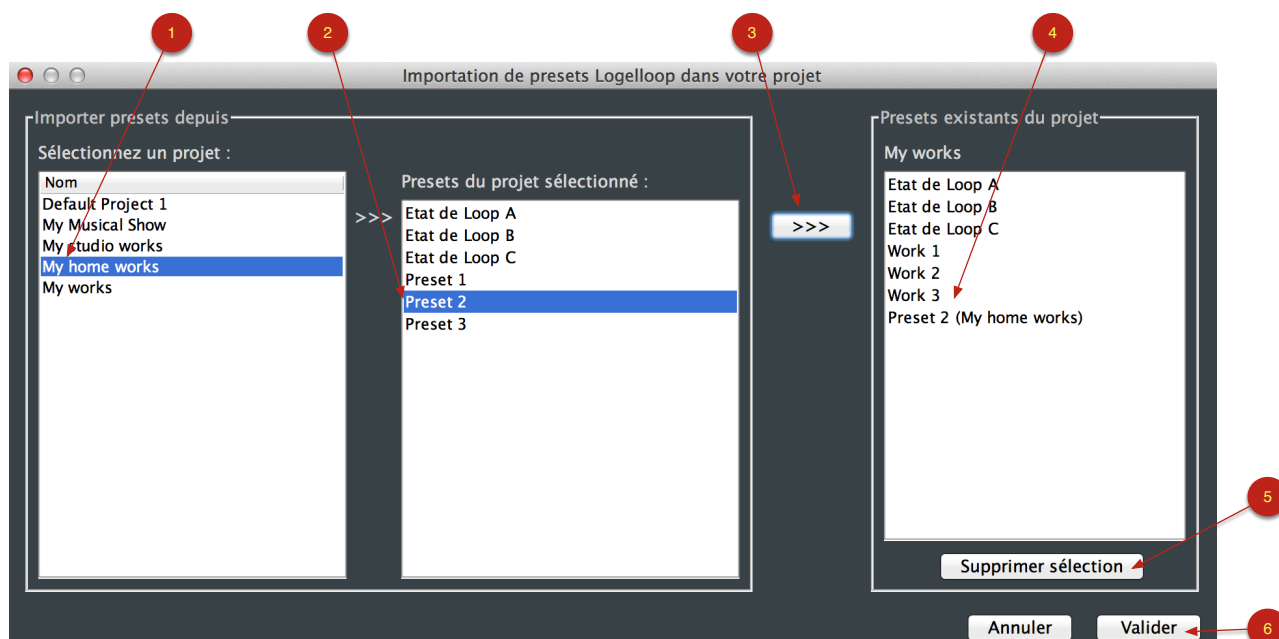
Il est possible d'importer des mémoires de scènes d'un projet à l'autre en cliquant sur le bouton Import. Une fenêtre s'ouvre, elle vous donne accès aux mémoires de scènes des projets existants connus de Logelloop. Afin que Logelloop connaisse l'existence d'un projet, il faut l'avoir créé ou importé.



Pour importer des mémoires d'un projet, sélectionnez le projet dans la colonne de gauche(1), sélectionnez ensuite les mémoires (shift+click pour les sélections multiples) (2), puis cliquez sur le bouton central «>>>»(3). Les mémoires que vous vous apprêtez à importer apparaissent dans la liste de droite(4). Cliquez ensuite sur «Valider» pour importer ces mémoires ajoutées à la liste(6).

Vous pouvez ajouter plusieurs fois la même mémoire si vous souhaitez la dupliquer, il vous sera alors demandé de lui donner un nouveau nom. Comme il est possible d'importer depuis le projet actuellement chargé, il vous est possible d'utiliser cette interface pour dupliquer plusieurs mémoires de scènes à l'intérieur même de votre projet.

Un bouton «Supprimer» vous permet également de supprimer des mémoires du projet actuel. **Attention, cette opération est irréversible.**



4 | Les commandes du Looper

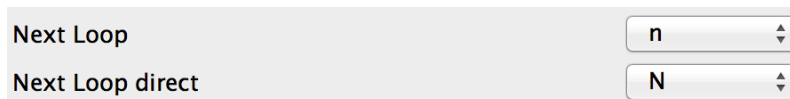
Les commandes principales se trouvent dans la fenêtre Transport

Dans Logelloop, chaque commande principale peut avoir jusqu'à 3 fonctions différentes.

Par exemple, le bouton Nextloop, cliqué une fois, provoquera un changement de boucle à la fin de la boucle actuelle, pressé deux fois, le changement de boucle sera immédiat.

Mais vous pouvez accéder directement à la seconde ou la troisième fonction en allant dans l'éditeur de projet et en affectant un bouton de votre clavier (ou une commande MIDI par exemple) à cette fonction.

Dans l'exemple ci-dessous, nous avons affecté au changement de boucle direct (équivalent à 2 clics sur Nextloop) à la lettre N majuscule.



Notez que dans Logelloop tout est permis!

Vous pouvez demander Record, jouer un peu de musique, presser Overdub (ce qui aura pour effet de stopper l'enregistrement de la première piste et de passer directement à la seconde), presser Multiply (ce qui aura pour effet de stopper Overdub et de commencer directement une multiplication) et après quelques tours de multiplication, vous pouvez presser Nextloop pour aller à la boucle suivante...

Record (Enregistrement)

Lorsque vous pressez pour la première fois Record (la barre d'espace par défaut), Logelloop se met à enregistrer. Vous pouvez alors jouer votre musique et lorsque vous avez fini, pressez une nouvelle fois Record, l'enregistrement s'arrêtera et vous entendrez, en boucle, la musique que vous venez de jouer.

La longueur de la boucle que vous venez de faire est définie par le temps écoulé entre le premier et le second clic sur Record.

En faisant un appui long sur Record vous pouvez effacer la boucle actuelle (cela est également possible pendant l'enregistrement).

Si le Métronome est en route et en mode Master, l'enregistrement commencera au premier temps (voir [chap. 5](#)).

Effacement des boucles (Erase)

Si vous appuyez sur Record pendant une seconde, toutes les pistes de votre boucle seront effacées.

Si ensuite, vous appuyez sur Copy, le contenu des autres boucles sera également effacé, cela permet de vider l'ensemble du looper en 2 clicks.

Si vous appuyez plus d'une seconde sur Undo, les pistes de 2 à 10 de la boucle actuelle seront effacées, mais la piste 1 restera intacte.

Si vous cliquez sur Erase, toutes les pistes de votre boucle seront effacées.

Overdub

Lorsque vous avez enregistré la première piste, il vous est possible de faire un overdub en pressant le bouton Overdub (la touche o de votre clavier par défaut).

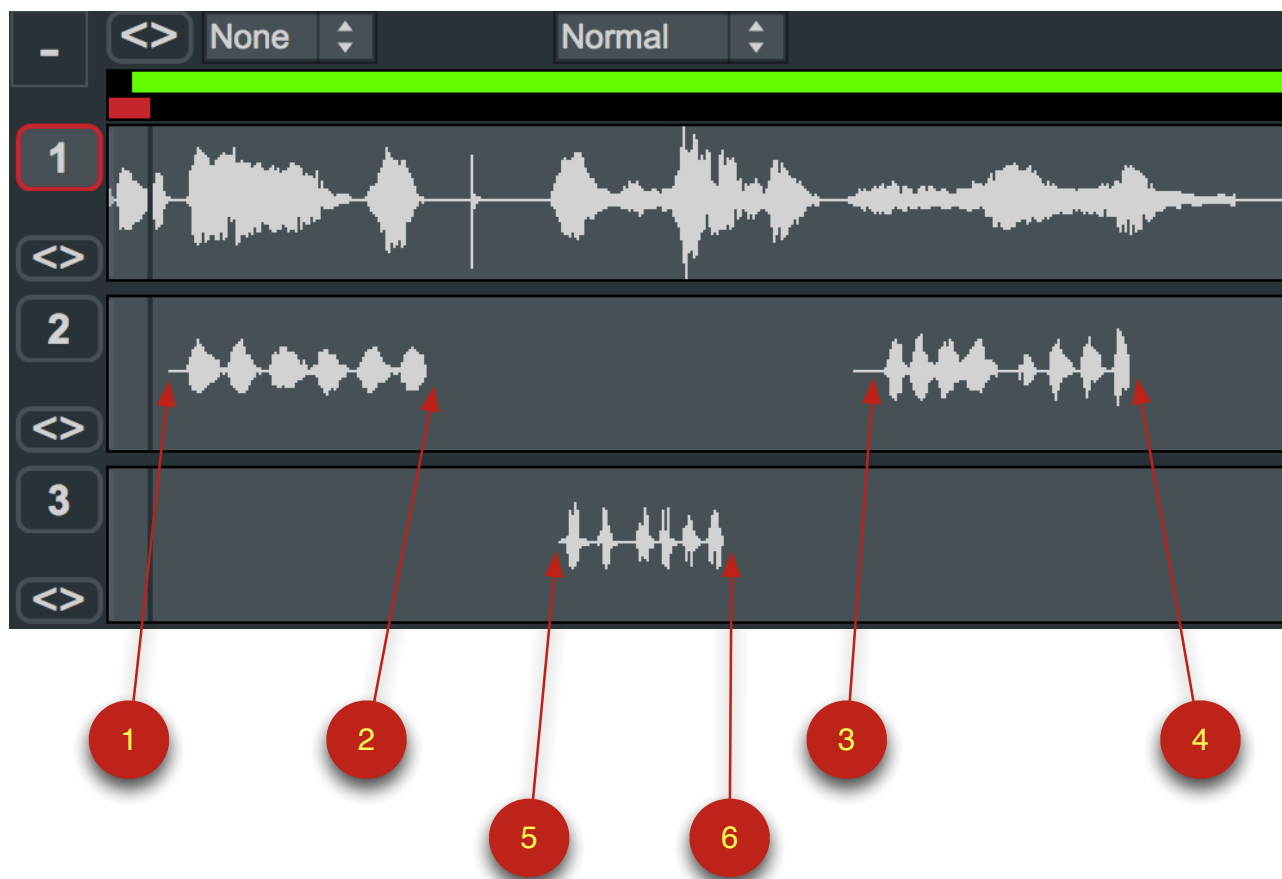
Un overdub commencera alors sur la seconde piste

Overdub est une action immédiate. De ce fait, l'enregistrement commence immédiatement après avoir appuyé sur le bouton. Si vous désirez que l'enregistrement commence seulement à la fin de la boucle, vous pouvez utiliser Multiply.

L'overdub ne s'arrêtera que lorsque vous appuierez à nouveau sur le bouton. Tant

que vous ne l'aurez fait, l'enregistrement continuera et changera de piste à la fin de chaque boucle.

Si vous faites un Overdub, que vous l'arrêtez et que vous en faites un autre avant la fin de la boucle, le second overdub sera fait sur la même piste. Pour changer ce comportement, vous pouvez aller dans l'Éditeur de Projet, choisir l'onglet Comportement et dans les [options du looper](#), cocher «Un seul Overdub par piste».



Ci-dessus, l'Overdub a commencé au point 1 et a fini au point 2. Le second Overdub a commencé avant la fin de la boucle (3)(4), il a donc été enregistré sur la même piste.

Le troisième Overdub, qui a commencé après la fin de boucle, se trouve automatiquement enregistré sur la piste suivante (5) (6).

Overdub en Mixed Mode et Replace Mode

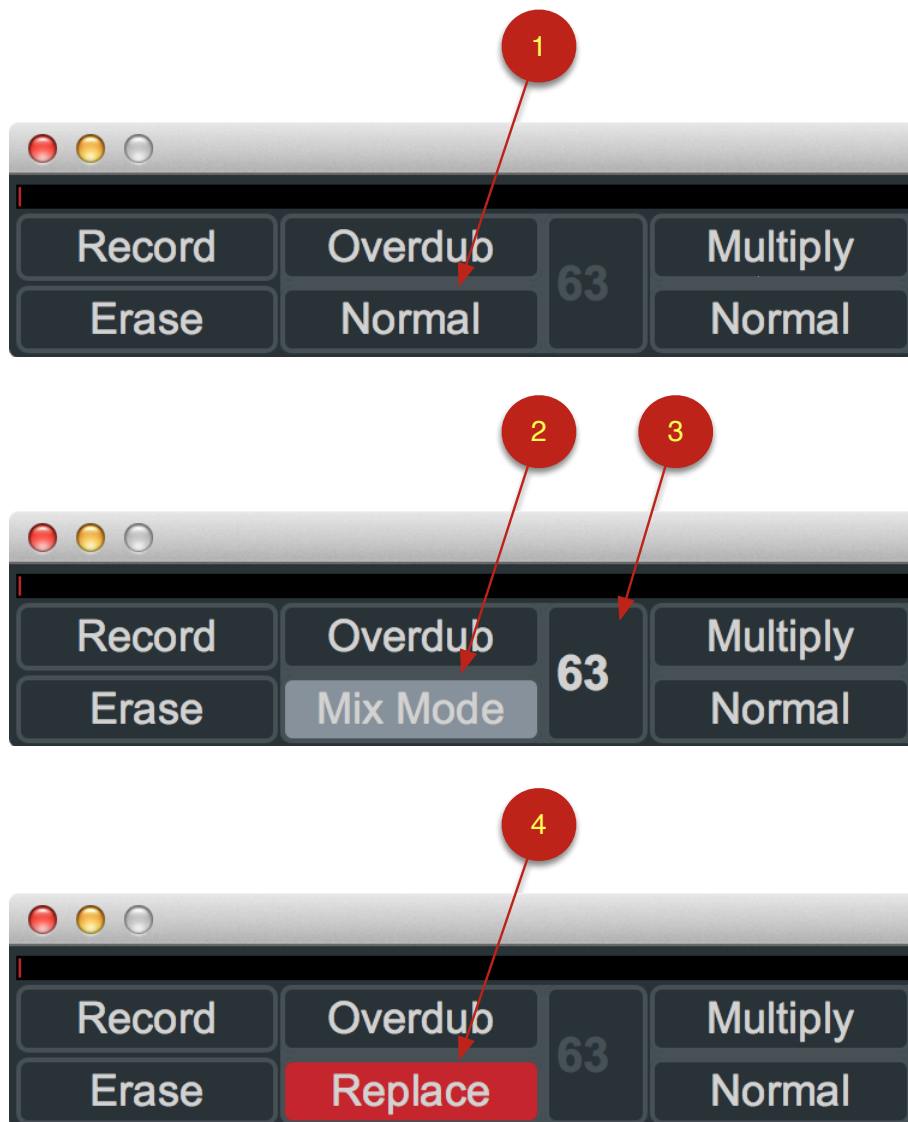
La fonction Mixed Mode pourrait aussi s'appeler "feedback mode".

Cela permet de réaliser des overdub sur une seule piste. Lorsque l'enregistrement atteint la fin de la piste, il reprend au début sur la même et tout ce qui a déjà été

enregistré sur cette piste est effacé à un pourcentage défini.

Pour utiliser Overdub en Mixed Mode, cliquez sur NORMAL (1) à la droite de la fenêtre Transport. NORMAL devient alors Mix Mode (2). Après, cliquer sur le chiffre qui se trouve en dessous de Mix Mode pour modifier le pourcentage d'effacement (3). Pour plus de Feedback, choisissez un faible taux d'effacement. Si ce taux est à 0, rien ne sera jamais effacé, à 100% tout sera effacé et remplacé par le nouvel enregistrement.

En cliquant une troisième fois sur le bouton Normal, il devient Replace. Dans cette position, Overdub fonctionne comme un magnétophone de studio d'enregistrement et permet de remplacer ce qui était déjà enregistré à cet endroit.



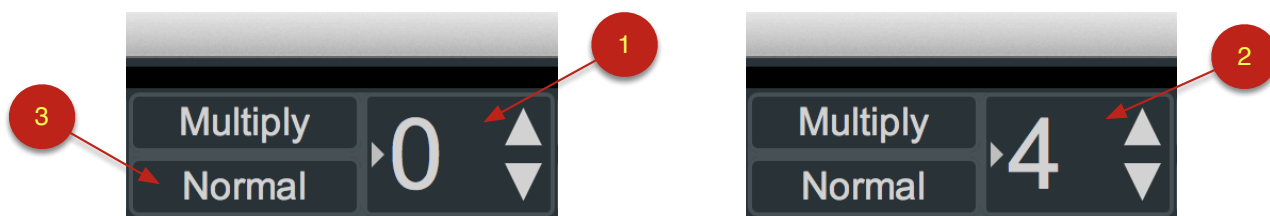
Multiply (Multiplication)

Vous pouvez aussi faire une boucle courte au départ et ensuite faire Multiply pour en modifier la longueur. Lorsque vous pressez 'Multiply' ('X' par défaut), Logelloop attend le début de la boucle et commence un overdub. Si vous ne pressez pas Multiply une nouvelle fois avant la fin de la boucle, l'overdub continuera et les premiers enregistrements seront recopiés afin d'allonger la boucle. Cela se reproduira autant de fois que possible.

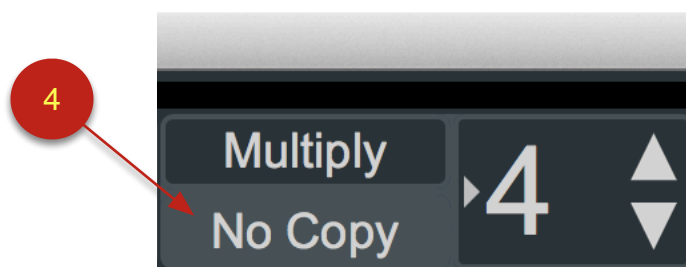
En pressant une seconde fois Multiply, la multiplication s'arrête et la dernière piste enregistrée commence à être lue dès le début de la boucle.

Vous pouvez demander la fin de multiplication à n'importe quel moment, Logelloop attendra la fin de boucle pour arrêter la multiplication.

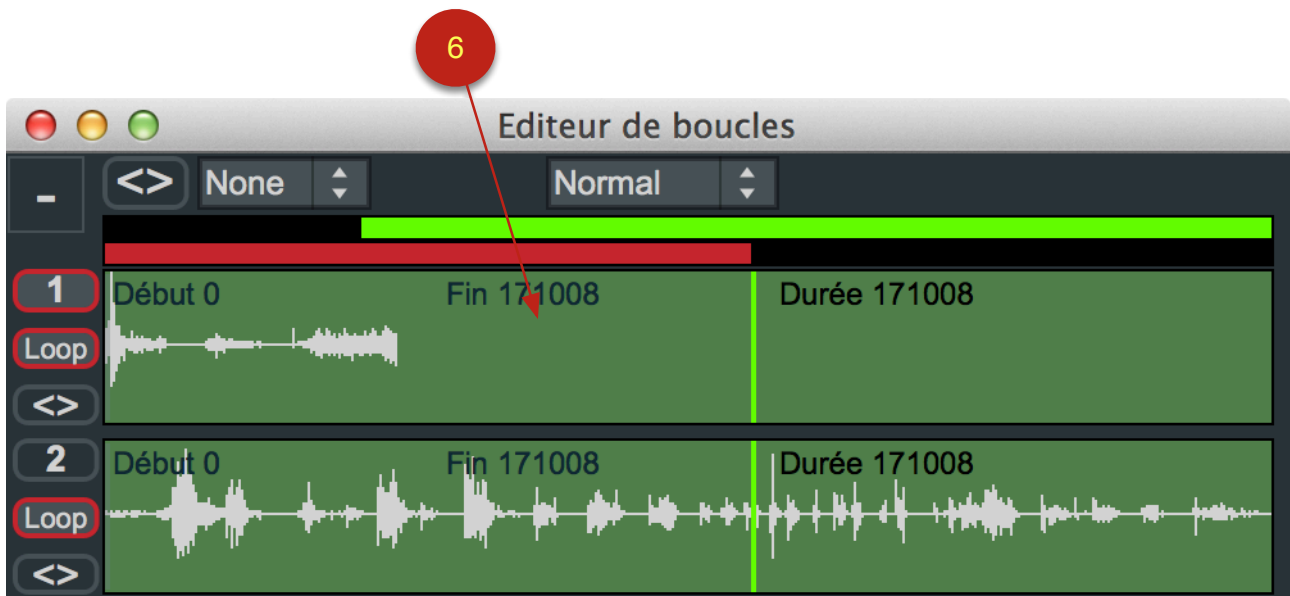
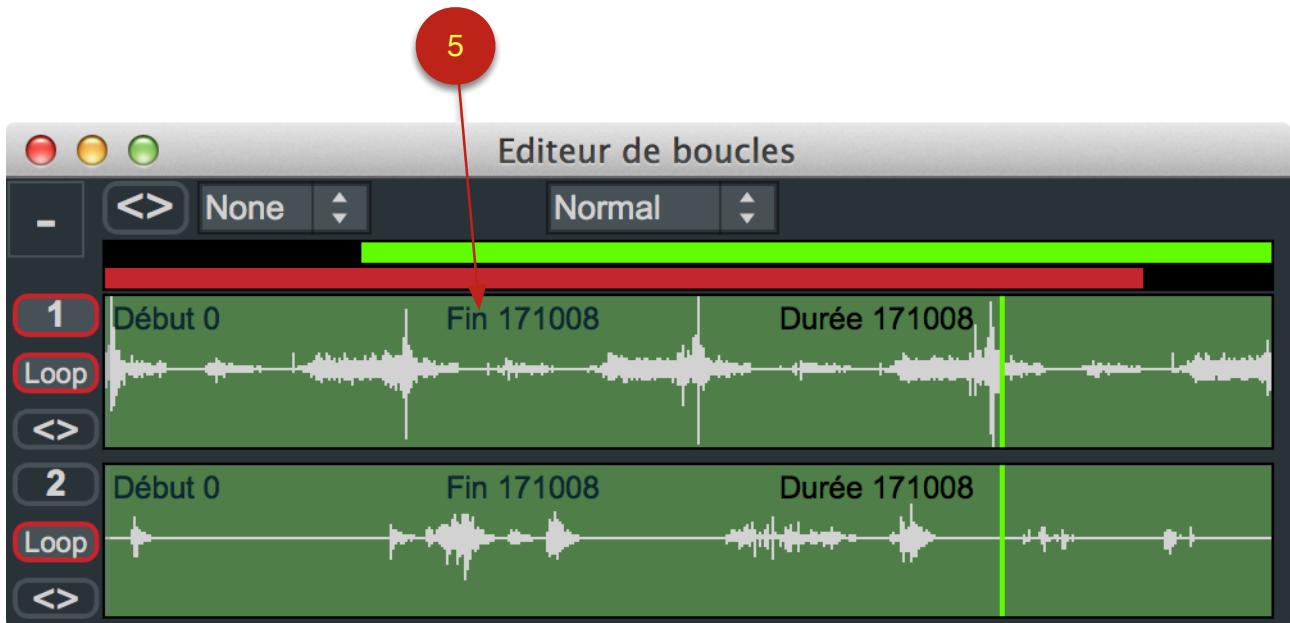
Par défaut le compteur (1) de multiplication est sur 0. Cela signifie que le nombre de multiplication est illimité. Si vous changez la valeur de ce compteur, en le mettant comme dans notre exemple, sur 4 (2), lorsque vous appellerez la Multiplication, Logelloop fera automatiquement 4 multiplications et stoppera le processus.



Dans l'exemple ci-dessus, la Multiplication se fait en mode normal (3). Si vous passez en mode «No Copy» (4), le contenu des pistes déjà enregistrées ne sera pas recopié lors de la Multiplication.



Dans l'exemple ci-dessous (5), la copie est normale, le contenu de la piste 1 a été recopié 3 fois lors de la Multiplication. En revanche, dans l'exemple (6), la Multiplication a bien eu lieu, mais sans recopier le contenu de la piste 1.



Undo (Annuler)

Si vous faites une erreur d'interprétation pendant un Overdub ou un Multiply, vous pouvez presser Undo ('U' par défaut). Undo effacera la dernière piste enregistrée. Vous pouvez effacer autant de pistes que vous voulez en pressant plusieurs fois Undo.

Si vous appuyez plus d'une seconde sur Undo, toutes les pistes, excepté la première, sont effacées.

Pour effacer toutes les pistes d'un coup, appuyez longtemps sur Record.

Si vous appelez Undo après Multiply, la dernière piste enregistrée est effacée et la multiplication est annulée.

Restart (Redémarrer)

Restart ('R' par défaut) redémarre la boucle en cours depuis le début.

Si la boucle est actuellement mutée, Restart la démute et la joue depuis le début. Cela équivaut dans ce cas de figure à presser Mute.

Si vous faites Restart pendant une multiplication, la multiplication est arrêtée à la fin de boucle comme si vous aviez demandé la fin de multiplication.

Si le métronome est en marche, Restart aura lieu au premier temps (voir [chap. 5](#)). Le Restart n'aura donc alors d'effet réel qu'après une multiplication. Par défaut Logelloop démarre le métronome, le comportement de Restart est donc celui-ci.

Nextloop (Boucle suivante)

Nextloop ('n' par défaut) fait passer Logelloop à la boucle suivante.

Si vous pressez une fois sur Nextloop, Logelloop attend la fin de la boucle pour changer de boucle. Si vous pressez une seconde fois Nextloop, Logelloop se rend immédiatement sur la boucle suivante.

Par défaut, la boucle suivante est B si vous êtes en A et A si vous êtes en B (si

vous voulez aller en C, vous devez presser C), mais si vous choisissez l'option «Nextloop en cycle A B C A...» dans l'Éditeur de Projet/Comportement/[Options du Looper](#), Nextloop ira en B si vous êtes en A, C si vous êtes en B et A si vous êtes en C.

A, B et C

Les lettres A, B et C représentent les trois banques sonores de Logelloop. Vous pouvez enregistrer des boucles indépendantes dans chacune de ces banques. Les boutons A, B et C vous permettent d'aller directement d'une boucle à l'autre. Si vous êtes en B ou C, pour revenir à la boucle A, pressez A ('a' par défaut).

Un click : Logelloop attend la fin de la boucle actuelle pour se rendre en A.
Deux clicks sur A : Logelloop joue immédiatement A.

Si vous êtes déjà en A, il ne se passera rien.

Mute (Silencieux)

Si vous voulez arrêter la boucle en cours, pressez Mute ('m' par défaut).

Une première pression mutera la boucle à la fin de celle-ci, une seconde pression mutera immédiatement la boucle.

Quand Logelloop est muté, une nouvelle pression sur Mute rejoue la boucle depuis le début.

Vous pouvez aussi démuter Logelloop en demandant une fonction telle que Overdub, Multiply, Autofade ou Nextloop.

Si le métronome est en marche, et que Logelloop est muté, une pression sur Mute démutera Logelloop sur le premier temps (voir [chap. 5](#)).

Autofade (Fondu entrant et fondu sortant)

Si vous pressez sur Autofade une fois ('f' par défaut), Logelloop attend la fin de la boucle et commence un fondu sortant qui durera la durée de la boucle de telle sorte que le silence sera effectif à la fin de la boucle. À la fin du fondu sortant, Logelloop est muté.

Deux pressions sur Autofade, provoqueront un fondu sortant immédiat de telle sorte que la boucle sera mutée à la fin. Le fondu est alors plus rapide.

Quand Logelloop est muté, si vous demandez Autofade, Logelloop commence un fondu entrant qui aura la durée exacte de la boucle, de telle sorte qu'à la fin du premier tour elle est à son niveau optimal. Après un fondu sortant, vous pouvez également presser Mute pour recommencer à jouer la boucle.

Si le métronome est en route et que vous voulez commencer à jouer la boucle en faisant un fondu entrant, l'Autofade commencera au premier temps (voir [chap. 5](#)).

Par défaut la durée d'un Autofade est de 1 durée de boucle en cas de simple click (1), mais si vous changez la valeur du compteur lié à Autofade, cela aura pour effet de changer la durée du fade. Dans le cas de droite (2), l'autofade durera trois tours de boucles.



Copy (copie)

Copy ('y' par défaut), copie le contenu de la boucle en cours dans la boucle suivante.

Si la boucle en cours est A, A est copiée en B, si la boucle en cours est B, B est copié en A.

Si vous voulez copier la boucle en cours en C, vous devez d'abord presser Copy et tout de suite après C ('c' par défaut).

Si vous avez choisi l'option «Nextloop en cycle A B C A...» dans L'éditeur de Projet/Comportement, lorsque vous êtes en B, B est copié en C.

Si vous pressez deux fois Copy avant le début de la copie, vous obtiendrez un Copyafter (voir ci-dessous).

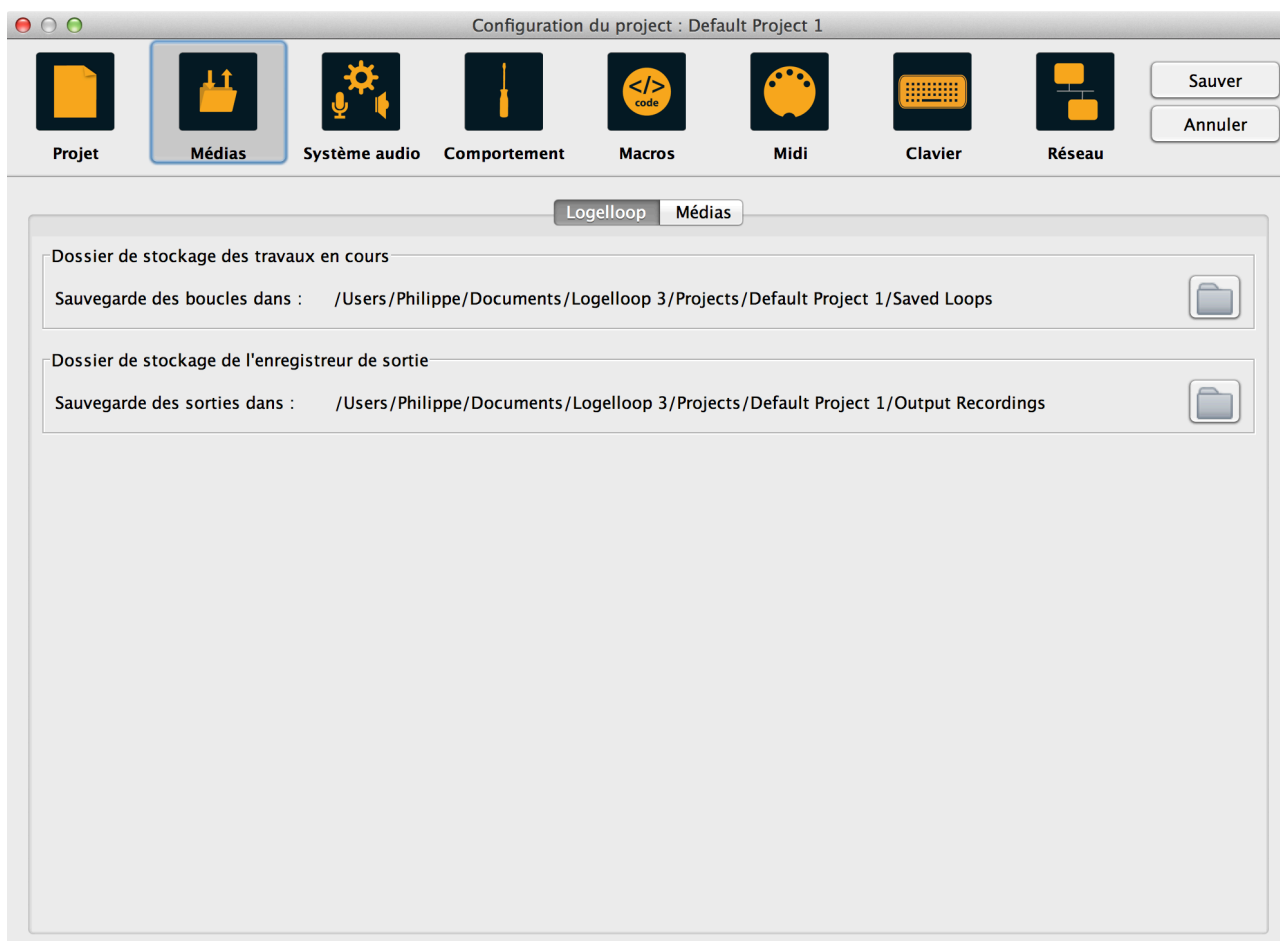
CopyAfter

Copyafter, que l'on obtient en faisant (par défaut) deux clicks successifs sur la touche «y» copie le contenu de la boucle courante dans une autre boucle qui est choisi avec les mêmes conditions que Copy. La différence est ici que le contenu ne remplace pas le contenu dans l'autre boucle, mais est copié après celui existant dans cette boucle s'il en existe un. En utilisant cette fonction, il est possible d'agglomérer des boucles.

Copy To File

Un appui long sur Copy copiera le contenu de la boucle courante sur le disque dur.

Afin de copier les fichiers sonores au bon endroit, Logelloop doit connaître l'adresse du dossier dans lequel vous souhaitez les enregistrer. Par défaut, lorsque vous crée un nouveau projet, un dossier appelé Saved Loops est créée dans le dossier du Projet et est choisi pour l'enregistrement de vos boucles. Vous pouvez, si vous le souhaitez en choisir un autre en choisissant le chemin vers un autre dossier dans Médias/Logelloop (cf ci-dessous).



Si vous utilisez le bouton Copy To File qui se trouve dans la fenêtre «Boucles sauvées», une fenêtre s'ouvre à la fin de la copy pour vous proposer de donner un nom immédiatement à votre boucle nouvellement sauvée.

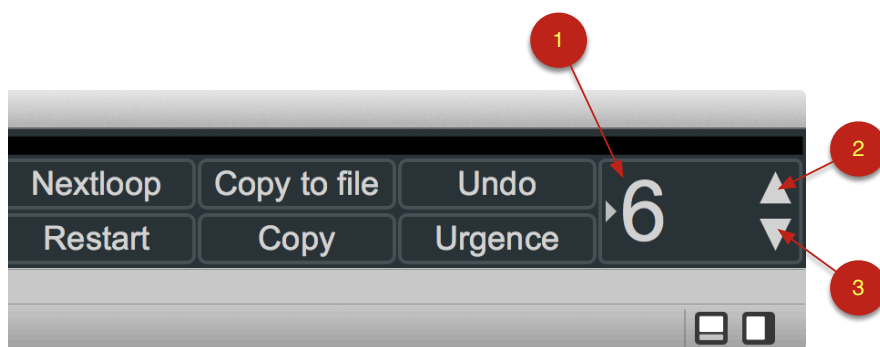
Urgence

Si par erreur vous demandez une fonction comme Mute, Autofade, Multiply, Nextloop, vous pouvez annuler cette demande en pressant Urgence ('e' par défaut).

Cela n'aura aucun effet sur Record et Overdub qui sont activés immédiatement.

Compteur, Inc, Dec (incrément et décrément)

Un compteur apparaît à droite de la fenêtre de commandes, la valeur de ce compteur est modifiable de différentes manières : en sélectionnant et tapant des nombres, en cliquant/glissant sur la valeur du compteur, ou avec les deux boutons Inc(2) et Dec(3) qui permettent de modifier la valeur compteur. Cette valeur indique l'état de la variable \$counter\$ qui est très utile dans les macros.

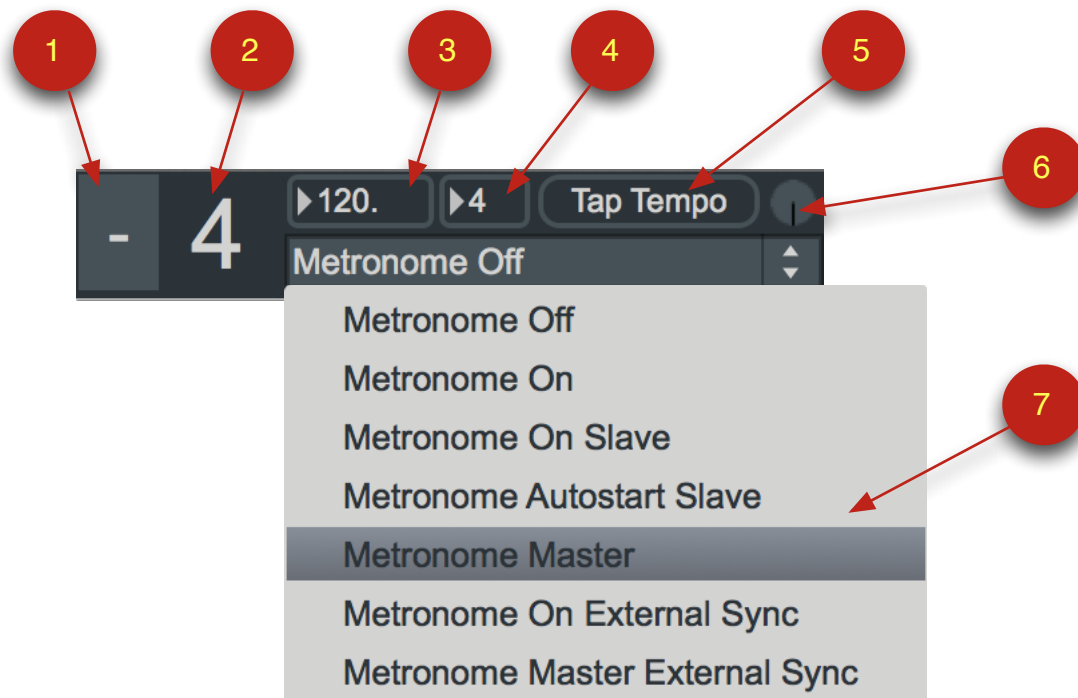


Notez bien que la variable \$counter\$ peut être utilisée dans plusieurs macros à la fois.

la valeur du Compteur est également modifiable par commande MIDI ou clavier.

La macro «TrackSpeed from Counter» donne un exemple d'utilisation du Compteur.

5 | Le Métronome



Le **Compteur de Temps (2)** indique sur quel temps se trouve le Métronome.

Si le Métronome est sur ON ou en mode MASTER, vous pourrez changer le nombre de battements par secondes en modifiant le nombre affiché dans la case **BPM (3)**.

En mode SLAVE ou EXTERNAL SYNC, il montre le nombre de battements par secondes, mais vous ne pourrez pas le changer.

En mode Master, vous pouvez choisir le nombre temps par mesures (4).

En mode Slave, le tempo de la boucle que vous venez de faire est calculé en fonction du nombre de temps par mesure.

En cliquant 3 fois sur le bouton **Tap Tempo (5)**, un nouveau tempo est calculé en fonction de la vitesse de vos clicks. Cela ne fonctionnera que si le Métronome est sur ON ou en mode MASTER.

Métronome On / Off

Si le Métronome est sur Off, il ne se passe rien et il n'y a pas de calcul de tempo lorsque vous faites une nouvelle boucle. Si le Métronome est simplement sur ON, il n'affecte pas vos boucles, mais peut servir à piloter Granulaterre, d'autres effets nécessitant un métronome ou être utilisé par les Macros.

Métronome On Slave

Si le Métronome est en mode Slave (esclave), cela signifie que Logelloop est maître du métronome. Dans ce mode, lorsque vous enregistrez une boucle dans Logelloop, le BPM est automatiquement calculé en fonction du nombre de temps par mesure.

Si le métronome est sur On et si vous utilisez Granulaterre en mode Synced Slave ou en mode Synced Master, Granulaterre prendra le tempo du métronome comme référence.

Métronome Autostart Slave

Ce mode est comparable au mode Slave à la différence que le Métronome démarrera automatiquement lorsque vous terminez une nouvelle boucle. Si vous effacez la boucle en cours, le métronome s'arrête.

Ce mode est très pratique pour une utilisation conjointe avec Granulaterre en mode Synced ou lorsque vous faites appel au Métronome dans vos Macros.

Métronome en mode Master

Si le métronome est en mode Master, et qu'il fonctionne, lorsque vous enregistrez une nouvelle boucle, Logelloop attendra le premier temps pour mettre en route l'enregistrement. Lorsque vous pressez sur Record pour arrêter l'enregistrement, Logelloop attendra la fin du dernier temps de la mesure en cours pour arrêter l'enregistrement. De ce fait, votre boucle sera synchronisée avec le métronome.

Ce mode est très intéressant si vous souhaitez que Logelloop soit synchrone avec des rythmes externes ou avec Granulaterre.

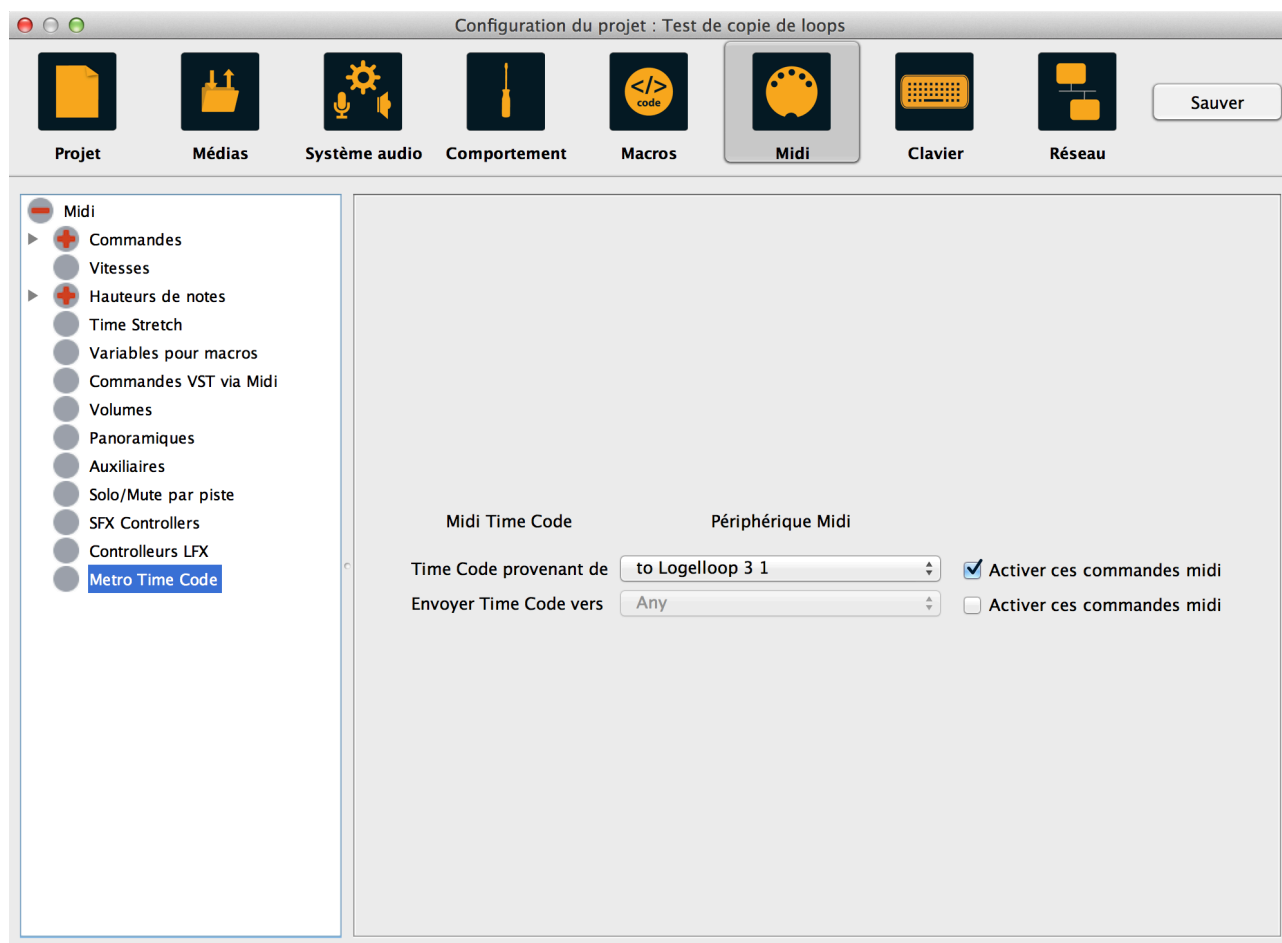
Dans ce dernier cas, Granulaterre doit être dans le mode Synced Slave ou dans le mode Synced Master.

Lorsque vous voulez enregistrer des boucles dans ce mode, vous pouvez vous baser sur Granulaterre pour jouer au bon tempo ou régler le volume du métronome de telle sorte que vous puissiez l'entendre en jouant.

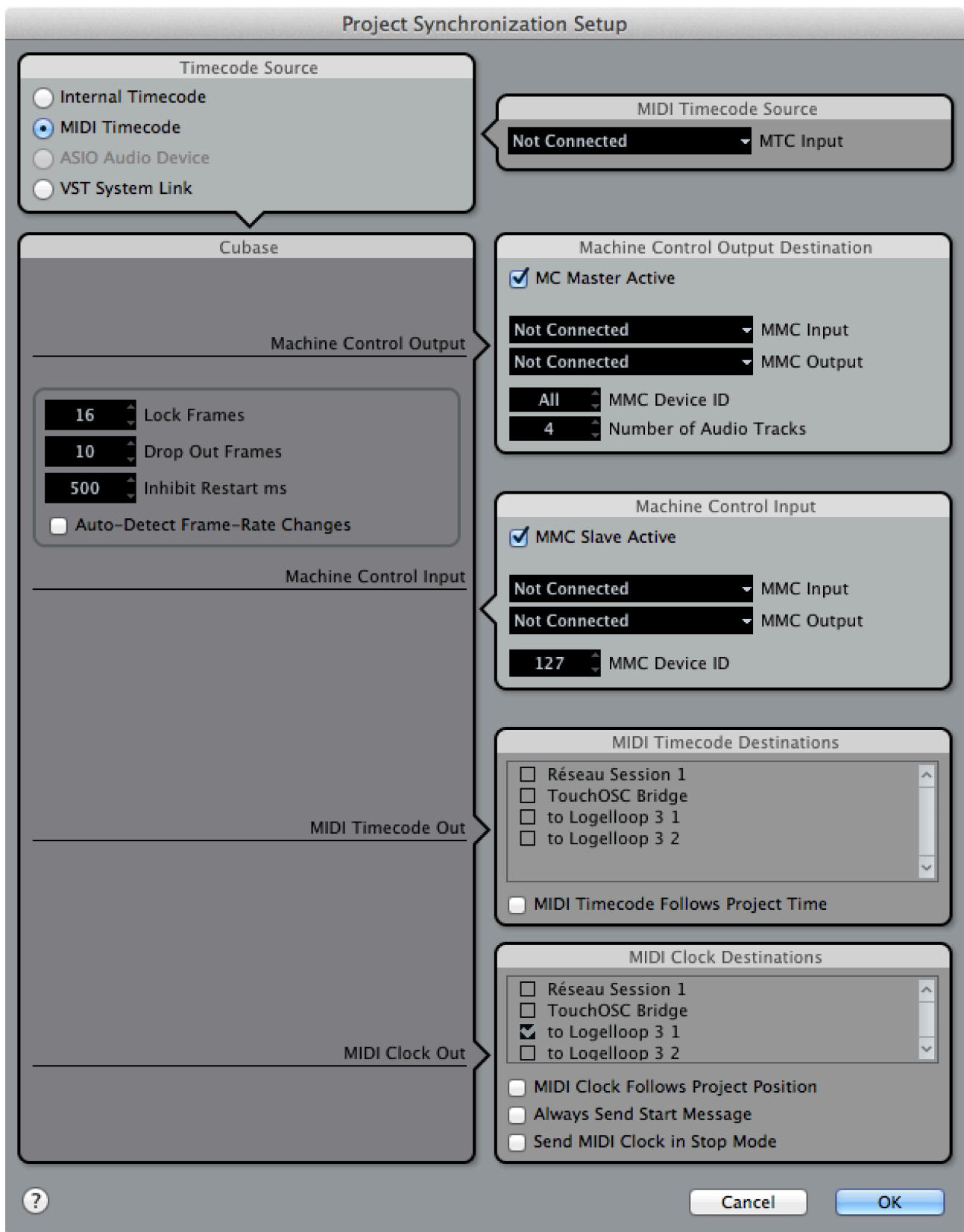
Métronome dans le mode External Sync

Ce mode permet de synchroniser le métronome de Logelloop avec celui d'une autre application.

Pour configurer la synchronisation externe, aller dans l'éditeur de projet/Midi/Metro Time Code. Cochez «activer ces commandes Midi» et choisissez «Time code provenant de» Logelloop 3 1 (cf copie d'écran ci-dessous).



Dans l'application externe, Cubase 7 dans notre exemple (le principe sera le même une autre application), dans le menu Transport/Project Synchronisation Setup... Choisissez Logelloop 3 1 dans Midi Clock Out puis cliquez ok (cf copie d'écran ci-dessous).



Lancez ensuite la lecture dans Cubase, le métronome de Logelloop devrait se régler sur celui de Cubase.

Métronome en mode Master External Sync

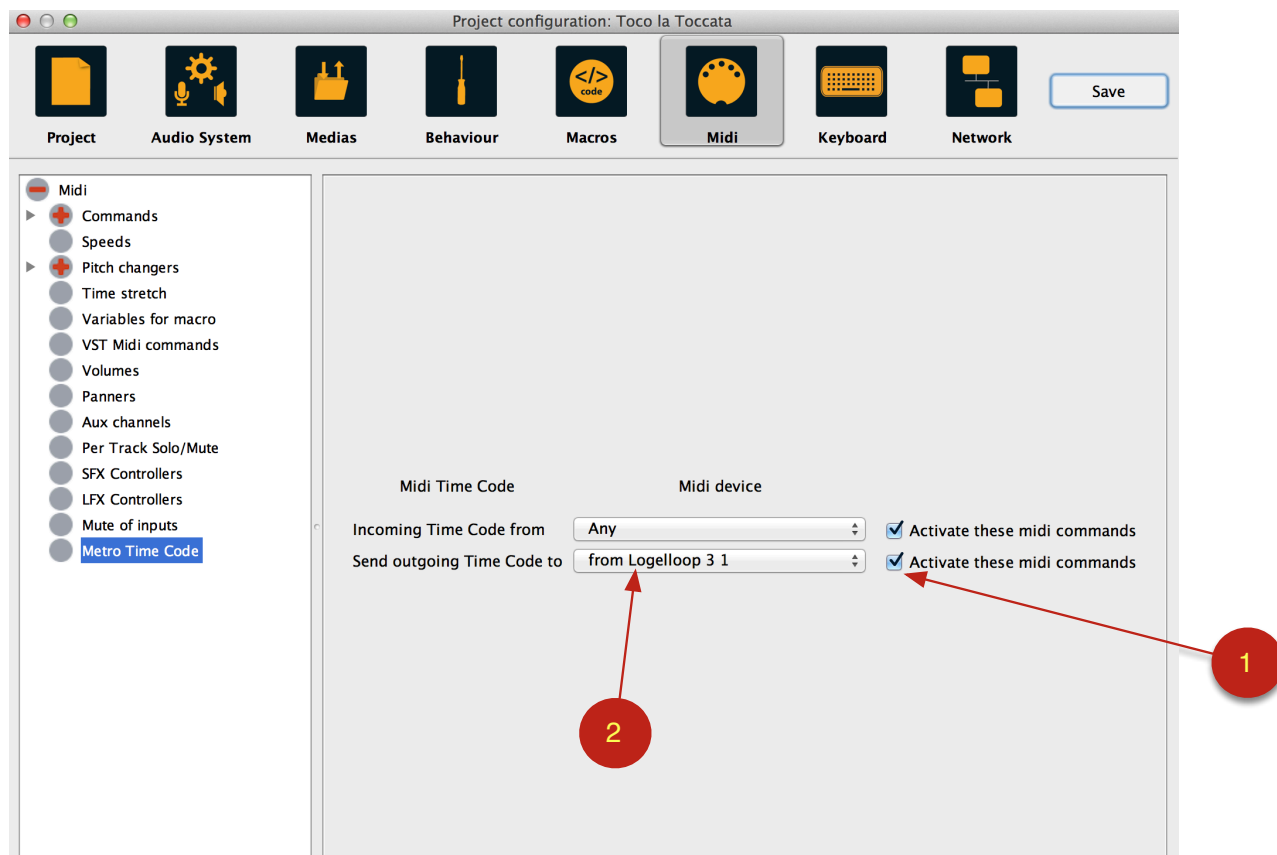
Ce mode est identique au mode **External Sync** mais les commandes de Logelloop sont asservies au métronome (comme pour le mode **Master**). Les opérations d'enregistrements par exemple attendront donc le début de la mesure suivante pour devenir opérationnelles.

Vous trouverez plus de précision dans le paragraphe consacré au mode **Master**.

Synchroniser une application externe au métronome de Logelloop

Il peut s'avérer intéressant, lorsque Logelloop est en mode **Autostart Slave** de transmettre le tempo de la dernière boucle créée à une application externe. Si par exemple, nous voulons synchroniser l'application Ableton Live à Logelloop nous devons procéder de la sorte :

Dans Logelloop, activez la transmission du time code midi(1) dans l'éditeur de Projet puis choisissez «From Logelloop 3 1»(2).



Dans les préférences de Live, procédez comme ci-dessous :



La partie qui nous intéresse est la partie encadrée en rouge. Choisissez bien «From Logelloop 3 1» dans input puis cochez Track, Sync et Remote. Fermez les préférences, puis dans la fenêtre principale, cochez Ext comme ci-dessous(1) :

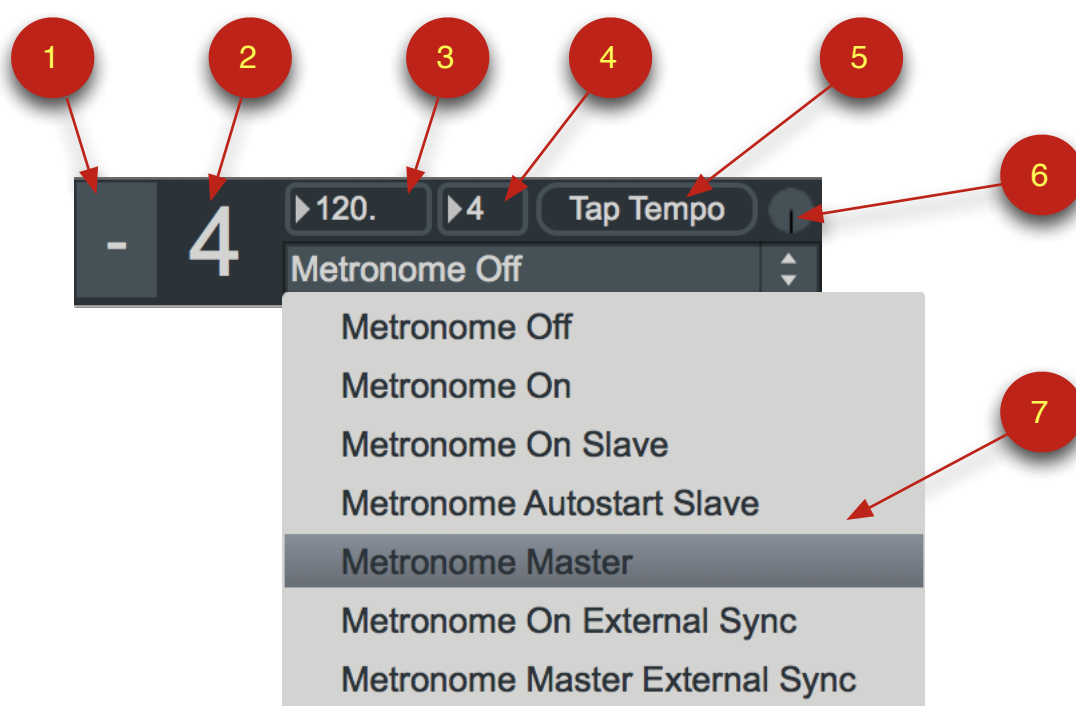


Revenez dans Logelloop puis enregistrez une boucle en vous assurant bien que vous avez choisi le mode **Autostart Slave**, à la fin de la boucle, Logelloop commence à lire cette boucle et Live commence également la lecture.

Mémoriser les réglages du Métronome

Si le bouton **Recall enable (1)** est gris, lorsque vous sauvez une mémoire de réglages, les réglages du métronome ne sont pas pris en compte. Si vous cliquez dessus, le bouton devient rouge et affiche la lettre 'R', tous les réglages de métronomes seront alors enregistrés dans les Mémoires de scènes et rétablis lorsque vous en chargerez une.

Si le mode **Recall enable (1)** n'est pas activé, lorsque vous changez de boucle, le métronome ne change pas de réglages. Pour qu'il puisse changer de réglages en fonction du changement de boucle, vous devez mettre le bouton **Recall Enable (1)** sur ON.



Niveau audio du métronome et choix du canal de sortie

Dans la fenêtre du métronome, il y a un bouton de niveau sonore (6).

Lorsque le Métronome est sur On, un click audio peut-être diffusé par une sortie de votre carte son. Pour choisir cette sortie, allez dans l'éditeur de Projet/Audio/[Sorties](#).

À gauche, en bas de la fenêtre, se trouve un menu permettant de sélectionner la sortie audio du Métronome.



Valeurs de temps relatif au métronome

Les valeurs de temps relatif sont des symboles qui abrègent les valeurs de temps de notes de musique, par exemple 4n indique une noire (quart de la ronde). Dans Logelloop, on les trouve dans les listes qui servent à régler le tempo (LFO, LFX).

Voici la liste des valeurs associées à la durée des notes musicales.

1nd - Ronde pointée

1n - Ronde

1nt - Ronde triolet

2nd - Blanche pointée

2n - Blanche

2nt - Blanche triolet

4nd - Noire pointée

4n - Noire

4nt - Noire triolet

8nd - Croche pointée

8n - Croche

8nt - Croche triolet

16nd - Double croche pointée

16n - Double croche

16nt - Double croche triolet

32nd - Triple croche pointée

32n - Triple croche

32nt - Triple croche triolet

64nd - Quadruple croche pointée

64n - Quadruple croche

128n - Quintuple croche

6 | Effects (VST - LFX - SFX)

Choix de système de plug-ins VST / LFX

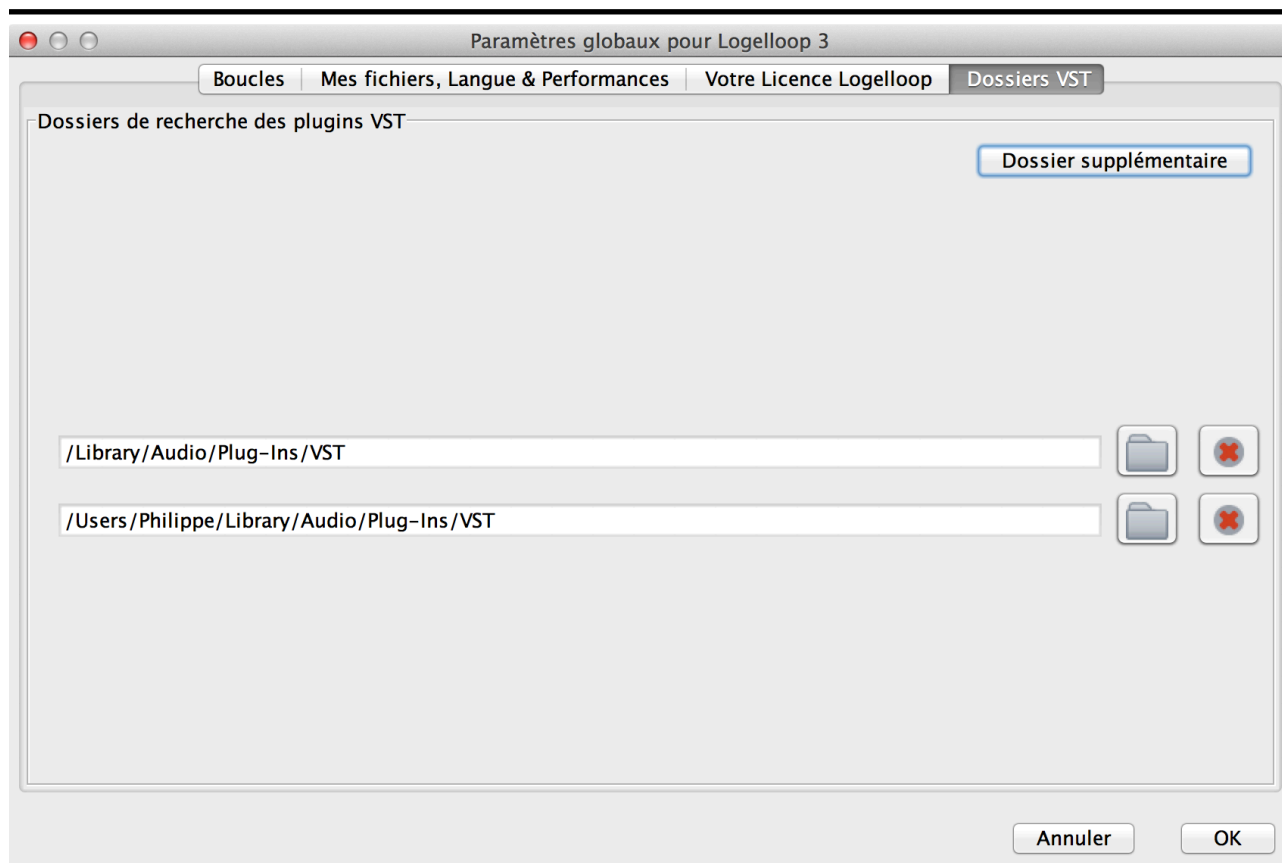
L'utilisateur peut choisir s'il préfère charger des VST ou les plug-in natifs de Logelloop.

Ces plug-ins natifs s'appellent LFX. Comme les SFX, ils peuvent être fabriqués à l'aide de Max/MSP.

Pour chaque slot de chargement de plug-in, l'utilisateur peut choisir s'il souhaite utiliser un VST ou un LFX. Ce choix se fait dans l'Editeur de Projet.



Dossier de recherche des plug-ins VST



Dans les «Paramètres Globaux», à l'onglet «Dossiers VST», vous pouvez choisir le ou les dossiers qui seront scrutés en vue de charger des plug-ins VST dans Logelloop. Dès que vous aurez choisi un ou plusieurs dossiers, les plug-ins VST qui s'y trouvent seront disponibles dans les menus de la fenêtre Plug-ins (2 sur l'illustration ci-dessous).

Compatibilité des plug-ins VST (32 bits/64bits)

Notez bien que si vous ouvrez Logelloop en 64 bits (mode par défaut), vous devrez utiliser des plug-ins VST compatibles. Si vos plug-ins sont en 32 bits, la fenêtre d'édition de ces plug-ins ne s'ouvrira pas et le traitement de son ne sera pas effectif.

S'il vous est impossible d'obtenir les mises à jour de vos plug-ins VST en 64 bits, vous pouvez démarrer Logelloop en 32 bits en faisant la manipulation suivante :

Sélectionner le fichier de l'application dans le dossier Application

Faire cmd + i

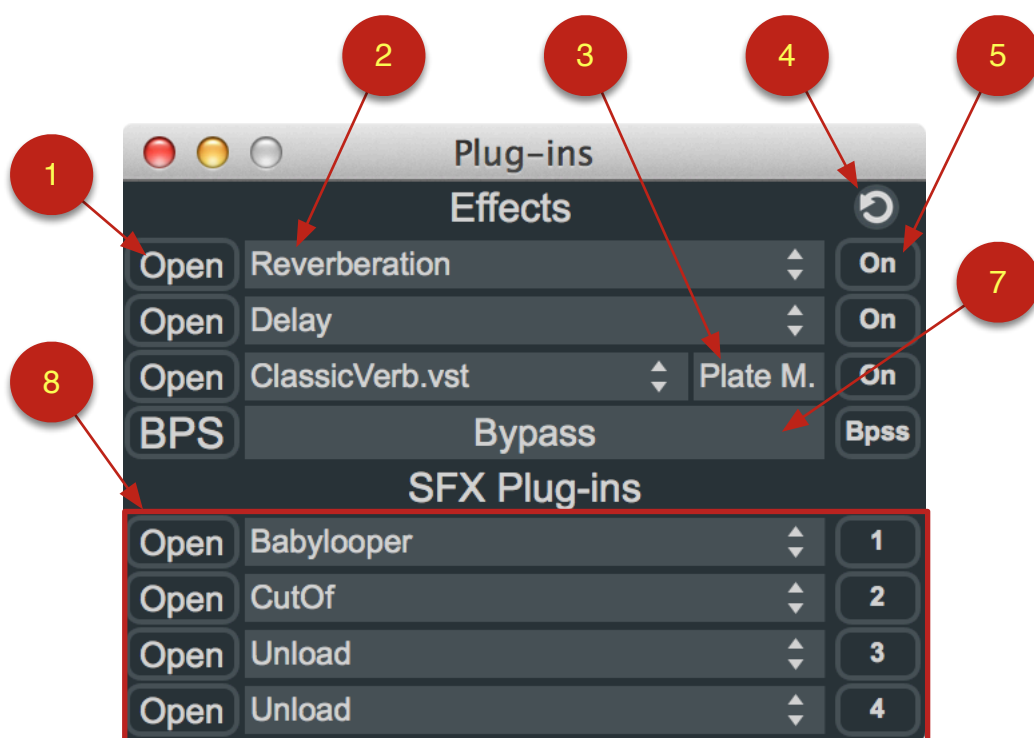
Cocher «Ouvrir en mode 32 bits»

Cependant, nous conseillons fortement d'utiliser Logelloop en mode 64 bits car ce mode optimise l'utilisation de la mémoire.

Utilisation des plug-ins

Choisissez un plug-in dans l'un des menus (2). Suivant votre [configuration](#), vous pourrez charger des LFX (plug-in natif), des VSTs ou des SFX (8). Dès que vous avez sélectionné un plug-in, il se charge (le temps de chargement varie en fonction des plug-ins) et s'ouvre. Dès que le plug-in est ouvert, il est pleinement fonctionnel. S'il s'agit d'un VST et qu'il possède des pré-réglages d'usines, vous pouvez les charger à partir du menu dédié (3).

Vous pouvez également modifier les réglages de plug-ins vous-même en ouvrant la fenêtre du plug-in (1). Vous pourrez sauver vos choix de plug-ins et vos réglages personnels en enregistrant des [mémoires de scène](#) de la fenêtre principale de Logelloop.



LFX (Plug-ins natifs à Logelloop)

Les LFX fonctionnent exactement comme des VST, à la différence qu'ils sont soit livrés avec Logelloop, soit fabriqués par l'utilisateur (à l'aide de Max/MSP www.cycling74.com), soit téléchargés sur le réseau.

À la différence des SFX, les LFX reçoivent le son par les circuits auxiliaires.

Comment fabriquer vos propres LFXs

Pour fabriquer vos LFX, vous aurez besoin du logiciel Max 7 (cycling74).

N'importe quel patch Max/MSP peut être chargé en tant que LFX dans Logelloop seulement en ajoutant l'extension .Logelloop_LFX avant l'extension .maxpat et en mettant le patch dans le dossier "Externals LFX" qui se trouve dans Bibliothèque/ Application Support/Logelloop

Lorsque votre patch équipé de la bonne extension (cmd+i pour le vérifier si nécessaire) se trouve dans le bon dossier, cliquez sur le bouton «Refresh» de la fenêtre de plug-ins et votre patch sera présent dans le menu des LFXs.

Dans le dossier Externals LFX se trouve un LFX appelé LFX-Example. Dans ce LFX vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour créer un LFX qui s'insère correctement dans Logelloop.

Quelques exemples de patchs de LFXs se trouvent également sur notre site www.logelloop.com. Le forum du site peut également être très utile pour s'échanger des connaissances relatives à l'écriture de LFX.

SFX (Inserts natifs à Logelloop)

Logelloop possède son propre système de plug-ins d'insert. Ces plugs sont nommés SFX, soit : «effets spéciaux». Selon leur nature, ils peuvent être utilisés comme des effets auxiliaires ou comme des générateurs de son... Il existe au moins 2 bonnes raisons d'utiliser des SFX : la principale est que lorsqu'ils sont insérés, ils n'induisent pas de latence sur le signal (à la différence des effets VST) et la seconde est que chaque utilisateur de Logelloop peut aisément fabriquer ses propres SFXs à l'aide du logiciel Max/MSP (www.cycling74.com).

Comment fabriquer vos propres SFXs

Pour fabriquer vos SFX, vous aurez besoin du logiciel Max 7 (cycling74).

N'importe quel patch Max/MSP peut être chargé en tant que SFX dans Logelloop seulement en ajoutant l'extension .Logelloop_SFX avant l'extension .maxpat et en mettant le patch dans le dossier "Externals SFX" qui se trouve dans Bibliothèque/ Application Support/Logelloop

Lorsque votre patch équipé de la bonne extension (cmd+i pour le vérifier si nécessaire) se trouve dans le bon dossier, cliquez sur le bouton «Refresh» de la fenêtre de plug-ins et votre patch sera présent dans le menu des SFXs (5).

Dans le dossier Externals SFX se trouve un SFX appelé SFX_Example. Dans ce SFX vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour créer un SFX qui s'insère correctement dans Logelloop.

Quelques exemples de patchs de SFXs se trouvent sur notre site www.logelloop.com

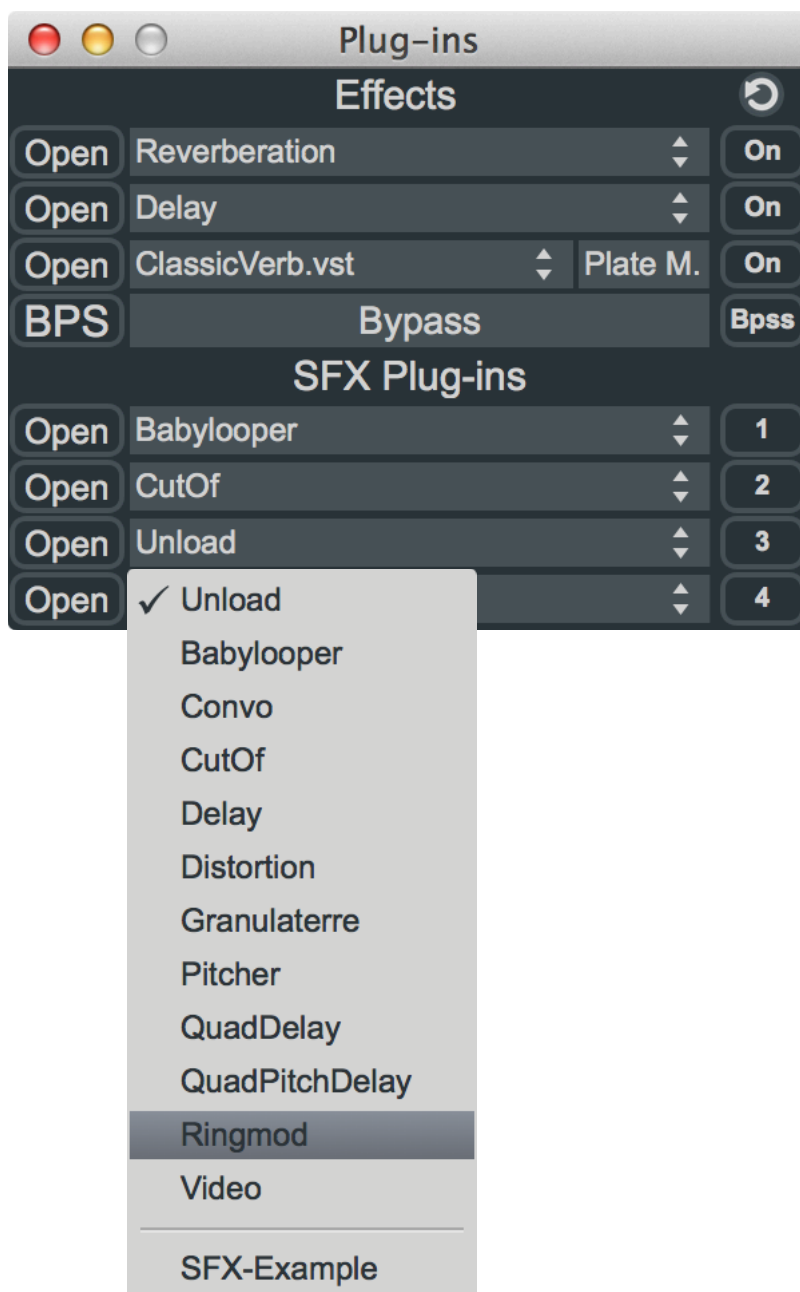
Toutefois, si vous souhaitez plus d'informations pour construire vos propres SFXs, contactez-nous à l'adresse suivante logelloop@logellou.com

Comment charger un SFX

Pour charger un SFX, vous devez simplement choisir son nom dans le menu qui se trouve en bas de la fenêtre des Plug-ins.

Logelloop comporte les SFXs internes suivants : Babylooper, Convo CutOf, Delay, Distortion, Granulaterre, Pitcher, QuadDelay, QuadPitchDelay, Ringmod et Video. Si vous en avez ajouté d'autres, de tierces parties, ils viendront s'ajouter en bas de la liste, en dessous de la barre de séparation. C'est le cas d'SFX-Example qui constitue le mode d'emploi de construction de SFX.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des explications concernant chacun des SFXs internes.



7 | Les inserts

Les inserts vous permettent comme leur nom l'indique d'insérer des LFX sur le chemin du signal audio. Sur les entrées de Logelloop, vous pouvez insérer jusqu'à deux LFX et sur les pistes et effets, vous pouvez en insérer jusqu'à 4.

Configurer les inserts

Pour configurer les inserts, allez dans «Édition du Projet» (cmd+p) puis choisissez Système audio/Emplacements inserts. Dans le panneau qui s'affiche, vous pourrez opter pour un nombre de rangs d'insert pour les entrées et pistes.

Vous pourrez mettre en fonctionnement les inserts sur les voies que vous souhaitez. Lorsqu'une case est cochée(2), vous pourrez charger un LFX dans le slot concerné, si la case n'est pas cochée(3), le slot concerné ne pourra charger de LFX. Attention, les slots qui peuvent recevoir des LFX consomment de la ressource en permanence lors de l'utilisation de Logelloop. Si peu d'inserts vous suffisent, ne mettez que ceux-là en fonctionnement et laissez les autres sur Off.

Pistes 1 à 10

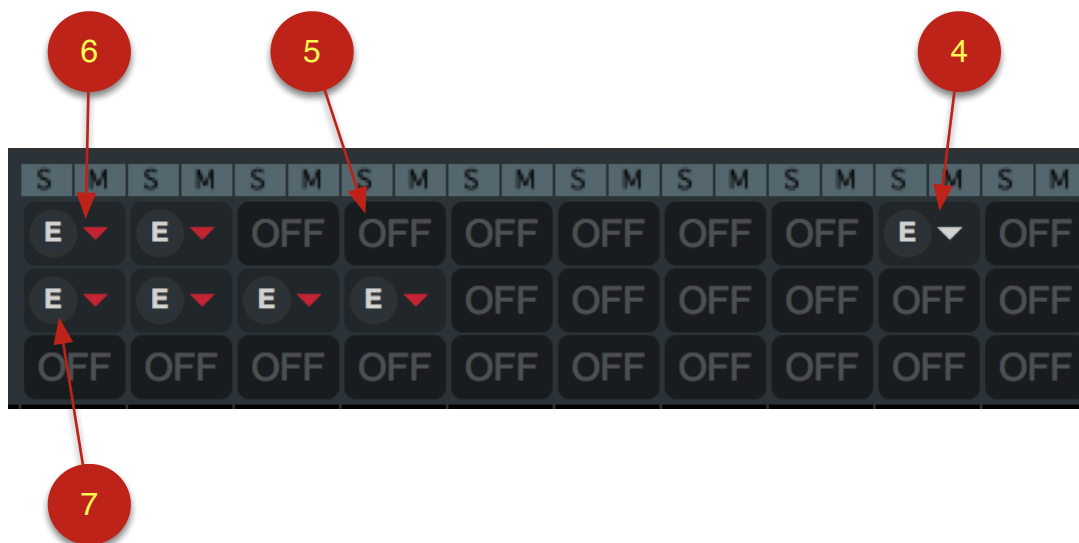
Nombre de rangs d'inserts: 3

Cochez les emplacements d'insert à activer :

Piste	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rang 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rang 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rang 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rang 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Insérer et éditer un effet

La configuration qui se trouve ci-dessus donne le résultat suivant dans Logelloop :



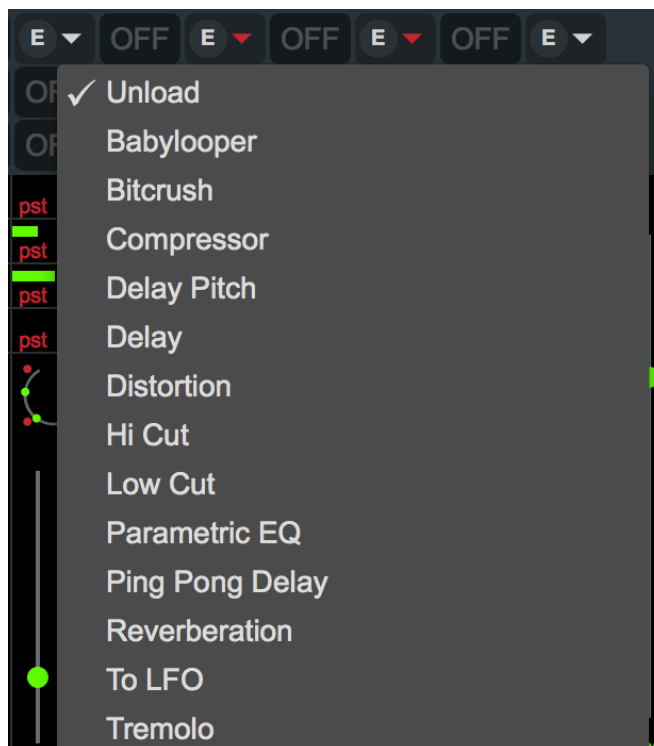
Les cases cochées dans les préférences affichent une flèche et un bouton E dans le slot concerné(4), celles qui ne sont pas cochées restent sur Off(5).

Lorsque vous cliquez sur la flèche blanche d'un slot, un menu se déroule et affiche les LFX que vous pouvez charger dans le slot.

Choisissez un nom dans la liste et le LFX se chargera dans le slot prévu. Lorsqu'un slot contient un LFX, la flèche devient rouge(6) et l'interface du LFX s'ouvre dans une fenêtre qui possède un nom comparable à cela :

Track 1 Insert 2 Parametric EQ

Ces indications vous permettent de savoir à quel slot correspond la fenêtre d'un LFX.

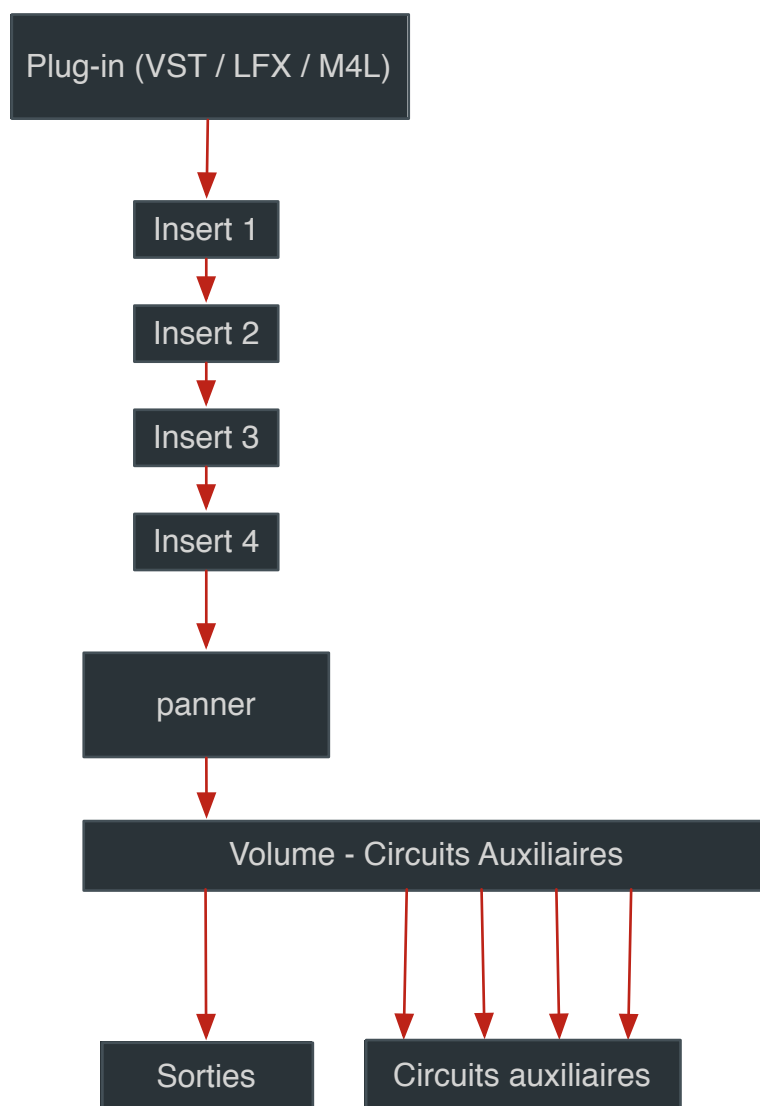


Les Inserts sur les pistes FX

Vous pouvez insérer des LFX dans les voies FX et composer ainsi, si vous en mettez plusieurs, une sorte de multi-effet qui modifiera le son que vous dirigez vers cette voie FX à l'aide du circuit auxiliaire concerné.

Dans les versions précédentes de Logelloop (de 1 à 3), les LFX se chargeaient dans la fenêtre de Plug-ins. Si vous souhaitez utiliser des VST ou des modules «Max 4 Live», vous devrez continuer à utiliser cette fenêtre pour charger vos plug-ins, mais dans le cas où les LFX vous suffisent, vous pourrez vous contenter d'utiliser les Slots d'Inserts pour charger vos effets.

Lorsque vous insérez des LFX sur le chemin du son dans une voie d'effet (FX), les différents modules sont organisés comme dans le synoptique ci-dessous.

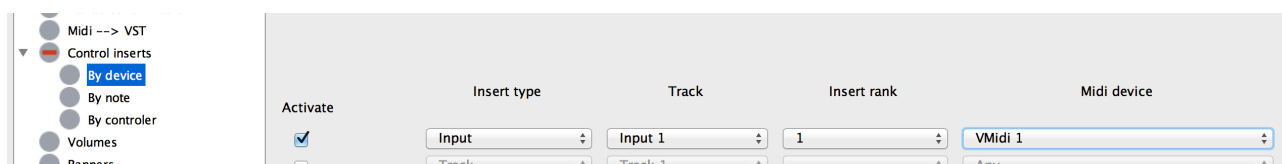


Commander un Insert à partir d'un appareil Midi

Si vous souhaitez commander un insert à l'aide d'un clavier ou d'un contrôleur MIDI, vous devez aller dans l'éditeur de Projet, puis dans l'onglet MIDI/Control inserts/By device, vous devez cocher «Activer ces commandes midi» ensuite, choisir un appareil midi pour l'insert choisi.

Dans le cas ci-dessous, l'appareil midi «Vmidi 1» est connecté à l'insert qui se trouve dans le rang 1 de l'entrée 1 de Logelloop. L'insert qui se trouvera à cet endroit recevra donc tous les signaux midi émis par cet appareil (midinotes, midi program change, etc.).

C'est ce système que vous devez utiliser lorsque vous souhaitez commander un insert comme Playlist à l'aide d'un appareil Midi.



Commander un Insert à partir de notes Midi

Si vous souhaitez qu'une note MIDI venant d'un ou plusieurs appareils midi puisse commander une fonction d'un insert, vous devez aller dans l'éditeur de Projet, puis dans l'onglet MIDI/Control inserts/By note, vous devez cocher «Activer ces commandes midi» ensuite, choisir un appareil et une note midi pour la commande choisie de l'insert choisi.

Dans le cas ci-dessous, la note midi D3 venant sur le canal 1 de n'importe quel appareil midi activera la commande 1 de l'insert qui se trouve dans le rang 1 de l'entrée 2 de Logelloop.

Contrôler un Insert à partir de Midi contrôleurs

Si vous souhaitez qu'un contrôleur MIDI venant d'un ou plusieurs appareils midi puisse commander un réglage d'un insert, vous devez aller dans l'éditeur de Projet, puis dans l'onglet MIDI/Control inserts/By contrôleur, vous devez cocher «Activer ces commandes midi» puis, choisir un appareil et un midi contrôleur pour l'un des contrôleurs de l'insert choisi.



Dans le cas ci-dessous, les contrôleurs midi 1 et 2 venant sur le canal 1 de n'importe quel appareil midi connecté à Logelloop activeront les contrôleurs 1 et 2 de l'insert qui se trouve dans le rang 1 de la piste 1 de Logelloop.



8 | Les LFX et SFX natifs

AU - Audio Unit Loader

AU est un plug-in très simple qui permet de charger des Plug-in Audio Unit dans Logelloop.

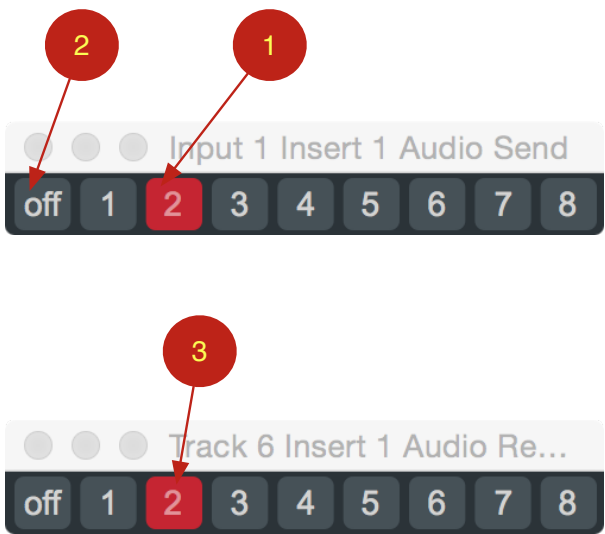
Comment commander AU à l'aide des macros :

AU Insert	Macro	
	InsertSendMessage	
Open the Plug-in Window	Open	
Close the Plug-in Window	Close	
Load a Plug-in	Load	plug-in-name
Set the Plug-in effect On	On	
Mute the Plug-in	Mute	
Bypass the Plug-in	Bypass	
SetParam	Set a plug-in parameter (1) to a value (0.34)	1 0.34
Load the factory preset	FactoryPreset	Stretch

Audio Send (LFX) / Audio Receive (LFX)

"Audio Send" est un plug-in pour diriger le signal vers un autre insert (Audio receive» de Logelloop. Vous pouvez router le son d'un "Audio Send" vers 8 destinations différentes qui seront choisies en cliquant sur le numéro de canal (1). Le signal sonore sera reçu par "Audio Receive" dans la mesure ou vous aurez choisi le même numéro de canal (3).

Pour qu'un «Audio Receive» ne reçoive aucun signal, mettez-le sur «Off» (2)



Ces deux plug-ins sont particulièrement utiles pour diriger le son des entrées vers des sorties en vue de le spatialiser par exemple, ou encore pour le son d'une boucle sur une autre piste, etc.

Audio Send / Receive	MIDI		LFO	Macro		Macro	
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage	
Select a channel						Select	Value 0 to 8
	Macro controller syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value						
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16						

Babylooper (SFX)

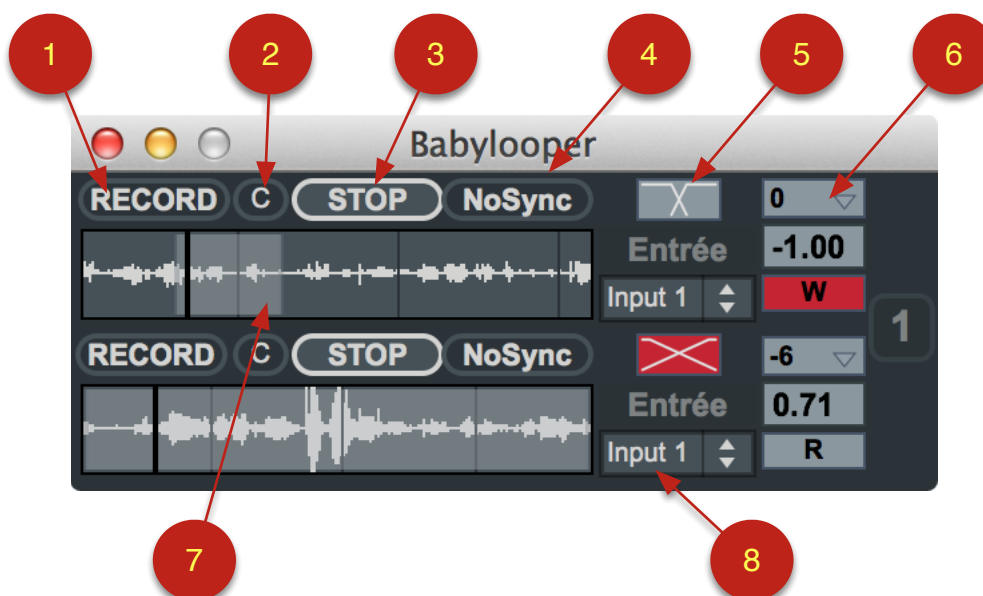
Babylooper est un petit module qui permet de faire des boucles asynchrones par rapport à celle de Logelloop. On peut y enregistrer 2 boucles qui seront totalement indépendantes l'une de l'autre. La durée maximale des boucles dans Babylooper est la même que celle de Logelloop. Babylooper est idéal pour faire des bourdons ou des bruitages.

Avec Babylooper vous pouvez faire Record / Play / Mute / Erase avec seulement un bouton de clavier ou pédalier! Notez toutefois que lorsque vous utilisez la souris, vous serez contraint d'utiliser le bouton Record(1) pour faire l'enregistrement et la lecture. Dans ce cas, le bouton Clear(2) vous servira à effacer la piste et le bouton Stop/Play(3) à Muter/Démuter la piste. Le bouton Sync(4) permet de synchroniser les arrêts et démarrages de Babylooper à la fonction Mute de Logelloop.

Lorsque vous souhaitez utiliser Babylooper pour boucler des bourdons, il peut arriver que des clicks se fassent entendre au point de bouclage. Vous aurez dans ce cas la possibilité d'utiliser un crossfade long(5). Le crossfade durera alors 3 secondes au lieu de 60 ms.

Comme dans Logelloop, vous pouvez changer la vitesse de lecture de vos boucles(6).

Ce changement de vitesse induira un changement de hauteur du son.



Comme il est possible de choisir l'entrée que vous utilisez pour nourrir Babylooper (8), il vous est également possible de «router» l'une des pistes de Logelloop vers ce loop.

Dans Babylooper il est possible de modifier les points de début et de fin de boucle après l'avoir enregistrée. Pour cela, il vous suffit de cliquer et glisser sur la forme d'onde.

Flèche Bypass :

Lorsque Babylooper est en insert, une flèche verte apparaît sur la droite de l'interface. Ce bouton permet d'activer ou de désactiver le Bypass. Par défaut, ce bouton est vert, cela signifie que le son qui entre dans l'insert est redirigé vers la sortie (9).



Dans le cas où la flèche est rouge (10), le son entrant dans l'insert ne ressort pas et en sortie, on n'entendra que le son produit par les boucles présentes dans le Babylooper.



Le mode bypass off (10) convient mieux lorsque Babylooper est inséré dans une tranche d'effet (FX) alors que le Bypass on (9) sera idéal lorsque Babylooper est inséré dans une piste de Logelloop car cela permet de continuer à entendre le son de cette piste.

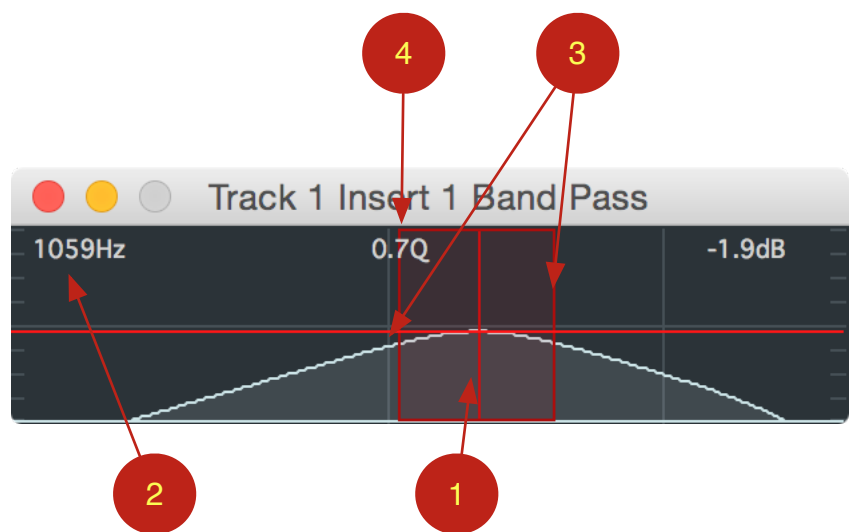
Comment commander Babylooper SFX / LFX :

Babylooper SFX / LFX	MIDI / Keyboard	Macro	Macro	Macro
	Command / Controller / Program change / Keyboard / Ethernet	InsertCommand	SFXSendMessage	
Record (Looper A)	1		BabylooperA Record	
Stop Record (Looper A)	1		BabylooperA Play	
Play (Looper A)	1		BabylooperA Start	
Stop (Looper A)	1		BabylooperA Stop	
Clear (Looper A)	1		BabylooperA Clear	
Sync Mode (Looper A)	3		BabylooperA Sync	
NoSync (Looper A)			BabylooperA NoSync	
Short Crossfade (Looper A)			BabylooperA ShortCrossFade	
Long Crossfade (Looper A)			BabylooperA LongCrossFade	
AutoFadeIn (Looper A)			BabylooperA AutoFadeIn	
AutoFadeOut (Looper A)			BabylooperA AutoFadeOut	
SpeedSemiTone (Looper A)			BabylooperA SpeedSemiTone	
SpeedFloat (Looper A)			BabylooperA SpeedFloat	
Record (Looper B)	2		BabylooperB Record	
Stop Record (Looper B)	2		BabylooperB Play	
Play (Looper B)	2		BabylooperB Start	
Stop (Looper B)	2		BabylooperB Stop	
Clear (Looper B)	2		BabylooperB Clear	
Sync Mode (Looper B)	4		BabylooperB Sync	
NoSync (Looper B)			BabylooperB NoSync	
Short Crossfade (Looper B)			BabylooperB ShortCrossFade	
Long Crossfade (Looper B)			BabylooperB LongCrossFade	
AutoFadeIn (Looper B)			BabylooperB AutoFadeIn	
AutoFadeOut (Looper B)			BabylooperB AutoFadeOut	
SpeedSemiTone (Looper B)			BabylooperB SpeedSemiTone	
SpeedFloat (Looper B)			BabylooperB SpeedFloat	
	Syntax to command Babylooper LFX : LFXSendMessage LFX_id BabylooperA Record LFXSendMessage LFX_id BabylooperA Play Etc.Syntax to command Babylooper Syntax to command Babylooper SFX : SFXSendMessage SFX_id BabylooperA Record SFXSendMessage SFX_id BabylooperA Play etc.			

Les commandes pour un Babylooper en Insert :

Babylooper LFX Insert	MIDI		LFO	Macro		Macro
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage
Record (Looper A)	1			1		BabylooperA Record
Stop Record (Looper A)	1			2		BabylooperA Play
Clear (Looper A)	1			3		BabylooperA Clear
Play (Looper A)	3					BabylooperA Start
Stop (Looper A)	3					BabylooperA Stop
Sync Mode (Looper A)	5					BabylooperA Sync
NoSync Mode (Looper A)						BabylooperA NoSync
AutofadeOut (Looper A)						BabylooperA AutofadeOut
AutoFadeln (Looper A)						BabylooperA AutoFadeln
Short Crossfade (Looper A)				4		BabylooperA ShortCrossFade
Long Crossfade (Looper A)				4		BabylooperA LongCrossFade
Speed (Looper A)			1 (0. to 1.)		1 (0. to 1.)	
SpeedSemiTone (Looper A)						BabylooperA SpeedSemiTone
SpeedFloat (Looper A)						BabylooperA SpeedFloat
Record (Looper B)	2			5		BabylooperB Record
Stop Record (Looper B)	2			6		BabylooperB Play
Clear (Looper B)	2			7		BabylooperB Clear
Play (Looper B)	4					BabylooperB Start
Stop (Looper B)	4					BabylooperB Stop
Sync Mode (Looper B)	6					BabylooperB Sync
NoSync Mode (Looper B)						BabylooperB NoSync
Short Crossfade (Looper B)				8		BabylooperB ShortCrossFade
Long Crossfade (Looper B)				8		BabylooperB LongCrossFade
Speed (Looper B)			2 (0. to 1.)		2 (0. to 1.)	
SpeedSemiTone (Looper B)						BabylooperB SpeedSemiTone
SpeedFloat (Looper B)						BabylooperB SpeedFloat
	Macro controller syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value Macro command syntax is : InsertCommand (type) (insert) (command number)					
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16 Command number = from 1 to 16					

Band Pass (Insert LFX)



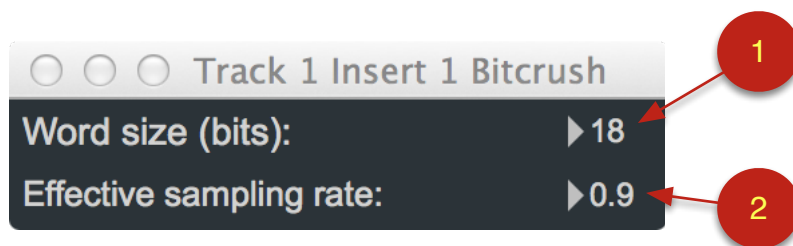
Band Pass permet comme son nom l'indique laisser passer seulement une certaine band de fréquences d'un signal qui le traverse. Lorsque l'on survole l'interface de Band Pass, une partie devient rouge(1), cette partie est la poignée qui permet de changer la fréquence centrale en cliquant et glissant vers la droite ou la gauche. La fréquence centrale du filtre s'affiche en haut à gauche (2).

En cliquant sur une barre verticale du bord du cadre rouge et en glissant vers le coté, on élargie ou rétrécie la bande passante(3). Le coefficient Q du filtre qui découle de ce réglage s'affiche en haut de la fenêtre(4).

Comment contrôler Band Pass :

Band Pass	MIDI		LFO	Macro		Macro
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage
Central frequency			1		1	Frequency
Gain			2		2	Gain
Q			3		3	Q
	Macro controllers syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value					
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16					

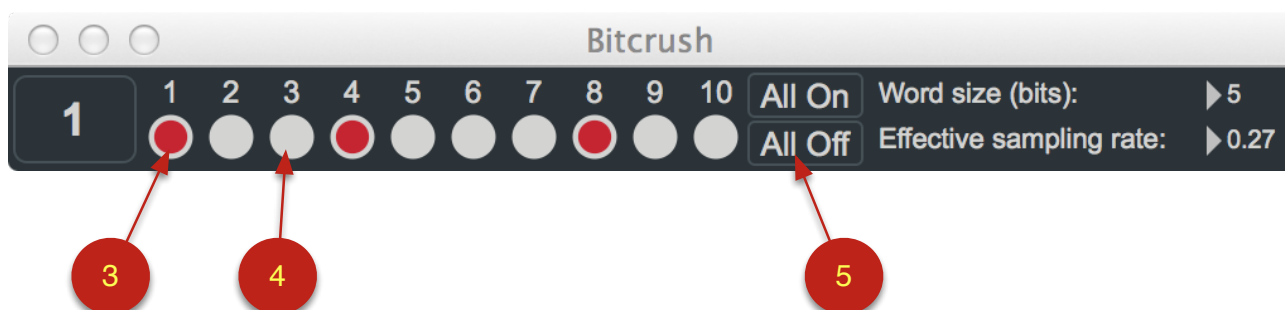
Bitcrush (LFX - SFX)



Butcrush réduit la quantification du son(1). La valeur par défaut est 24 bits. La diminution de la quantification s'entend vraiment à partir de 8 bits et plus on descend, plus elle s'entend. il est possible de descendre à 1 bit de quantification.

Bitcrush permet également de réduire la fréquence d'échantillonnage(2). Lorsque la fréquence d'échantillonnage est à 1., elle est à son maximum. Il est possible de descendre à 0.01, plus on descend, plus l'effet s'entend.

Il est possible d'insérer Bitcrush sur une tranche de Logelloop ou en utilisant le SFX sur toutes les tranches à la fois. La fenêtre se présente alors comme celle qui se trouve ci-dessous. Lorsqu'une gommette est rouge(3), l'effet est inséré sur la tranche concernée. Lorsqu'elle est blanche(4), l'effet est désactivé sur la tranche concernée. Il est possible d'insérer ou de désactiver l'effet sur toutes les tranches à la fois(5).



Comment contrôler Bitcrush :

Bitcrush (SFX)	MIDI		Macro	Macro	
	Command	controller	InsertCommand	SFXSendMessage	
All On				FX_all	ON
All Off				FX_all	OFF
Word Size in bits				word_size	int from 1 to 24
Effective sampling rate				sampling_rate	float from 0. to 1.
Insertion channel 1				1 ON / 1 OFF	
Insertion channel 2				2 ON / 2 OFF	
Insertion channel 3				3 ON / 3 OFF	
Insertion channel 4				4 ON / 4 OFF	
Insertion channel 5				5 ON / 5 OFF	
Insertion channel 6				6 ON / 6 OFF	
Insertion channel 7				7 ON / 7 OFF	
Insertion channel 8				8 ON / 8 OFF	
Insertion channel 9				9 ON / 9 OFF	
Insertion channel 10				10 ON / 10 OFF	
Bitcrush (LFX)	MIDI		Macro	Macro	
	Command	controller	InsertCommand	LFXSendMessage	
Word Size in bits				WordSize	int from 1 to 24
Effective sampling rate				SamplingRate	float from 0.01 to 1.
	Syntax to command Bitcrush SFX : SFXSendMessage SFX_id FX_all ON				
	Macro Messages to command Bitcrush LFXSendMessage (type) (insert) Message				
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs)				

Compressor (Insert LFX)

Track 1 Insert 1 Compressor

cmp

Lim

N. Gate

Stereo

Punchy

Bypass

Guitar

Preset

Side chain filter

Dual band

Attack

Release

Delay

Range

Ratio

Progressive Release

Threshold

Smooth Gain

Threshold gating

Level Detector freeze

133

111

23 ms

20 dB

100 ratio

50

-10 dB

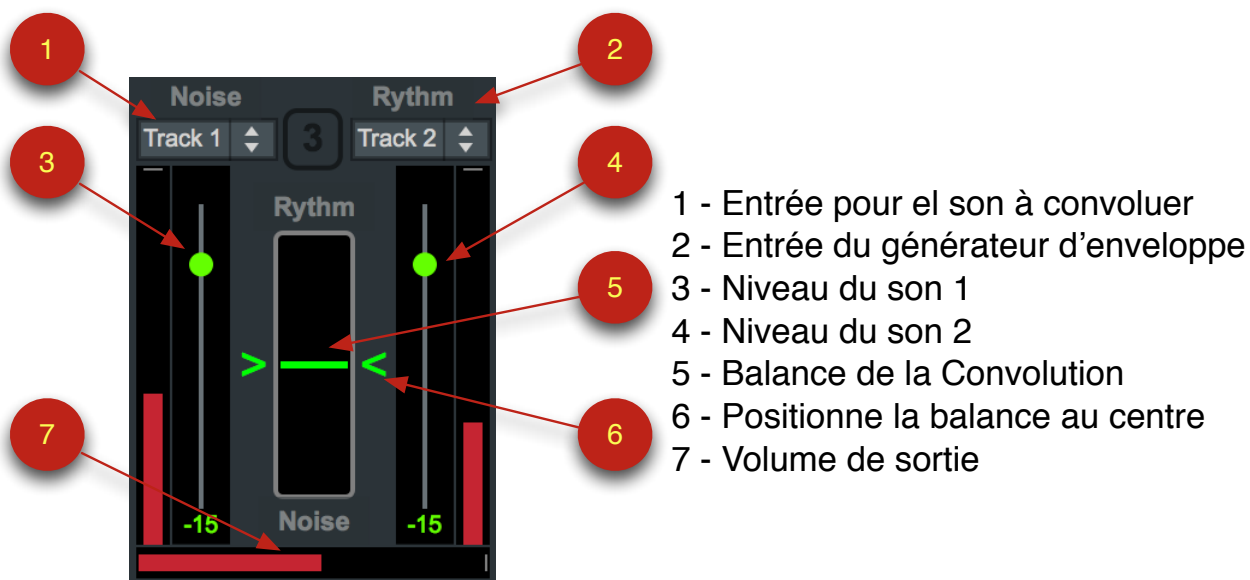
65

-45 dB

-36 dB

-54 dB

Convo (SFX)

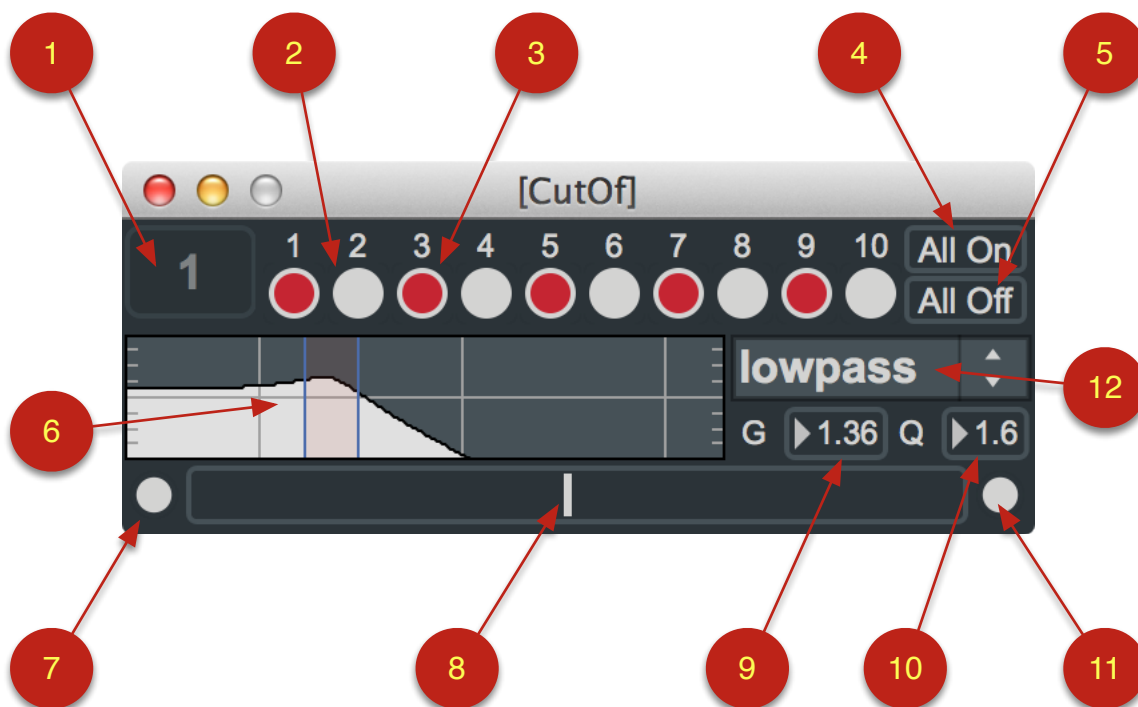


Le principe de la convolution est d'appliquer l'enveloppe d'un son à un autre son. Avec le module Convo, vous pouvez par exemple, moduler un bourdon à l'aide d'une percussion.

Pour cela, enregistrez un son de bourdon dans la piste 1 de Logelloop, enregistrez une percussion dans la piste 2 et ensuite choisissez la piste 1 dans la partie gauche (1 - noise) de Convo et la piste 2 dans la partie droite (2 - Rythm). La sortie audio sera la convolution de ces deux sons.

Convo (SFX)	MIDI / Keyboard		Macro		
	Command	Controller	SFXController	InsertCommand	
Noise Input Level		1	ctrl_1		
Rhythm Input Level		2	ctrl_2		
Convolution Balance		3	ctrl_3		

CutOf (SFX)



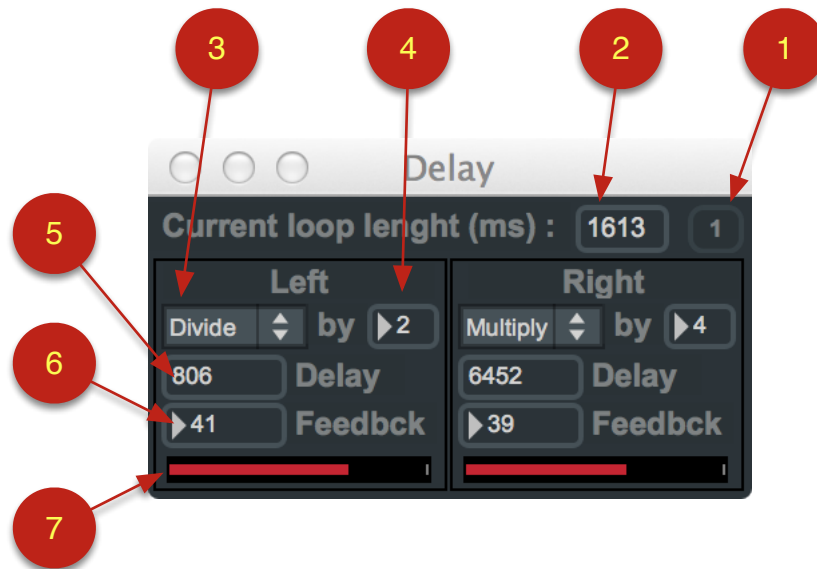
- 1 - Slot SFX dans lequel est inséré CutOf
- 2 - Bouton d'insertion par piste (Blanc = Off)
- 3 - Bouton d'insertion par piste (Rouge = On)
- 4 - Bouton «All On» insère CutOf sur toutes les pistes
- 5 - Bouton «All Off» ôte CutOf de toutes les pistes
- 6 - Affichage de la partie non coupée du signal
- 7 - Met le curseur à la position minimale
- 8 - Curseur permettant de déplacer la fréquence centrale du filtre
- 9 - Indication du gain de compensation du filtre
- 10 - Indication du coefficient Q de largeur du filtre
- 11 - Met le curseur à la position maximale
- 12 - Choix du filtre (lowpass, highpass, bandpass)

Ce module agit comme un filtre qui coupe une partie du spectre du signal entrant. Si l'on choisit «lowpass» dans le sélecteur de filtre (12), il ne laisse passer que la partie la plus basse du spectre audio. Si l'on choisit «highpass» il ne laisse passer que les aigus. Enfin, si l'on choisit «bandpass», il agit en tant que filtre passe-bande.

Pour l'utiliser, il vous faut insérer l'effet dans l'un des slots SFX puis de cliquer sur les boutons d'insertion (2-3). Pour insérer le filtre sur toutes les pistes en un click utiliser le bouton «All On» (5).

SFX CutOf	MIDI / Keyboard	Macro			
	Command / Controller / Program change / Keyboard / Ethernet	SFXSendMessage	InsertCommand	InsertController	
Insert / Stop on trk 1	1	1 ON / 1 OFF	1		
Insert / Stop on trk 2	2	2 ON / 2 OFF	2		
Insert / Stop on trk 3	3	3 ON / 3 OFF	3		
Insert / Stop on trk 4	4	4 ON / 4 OFF	4		
Insert / Stop on trk 5	5	5 ON / 5 OFF	5		
Insert / Stop on trk 6	6	6 ON / 6 OFF	6		
Insert / Stop on trk 7	7	7 ON / 7 OFF	7		
Insert / Stop on trk 8	8	8 ON / 8 OFF	8		
Insert / Stop on trk 9		9 ON / 9 OFF	9		
Insert / Stop on trk 10		10 ON / 10 OFF	10		
All trk ON		CutOff_all ON			
All trk OFF		CutOff_all OFF			
Central frequency				1	
Gain				2	from 0 to 127, 11 = Gain of 1.
Q				3	

Delay (LFX)



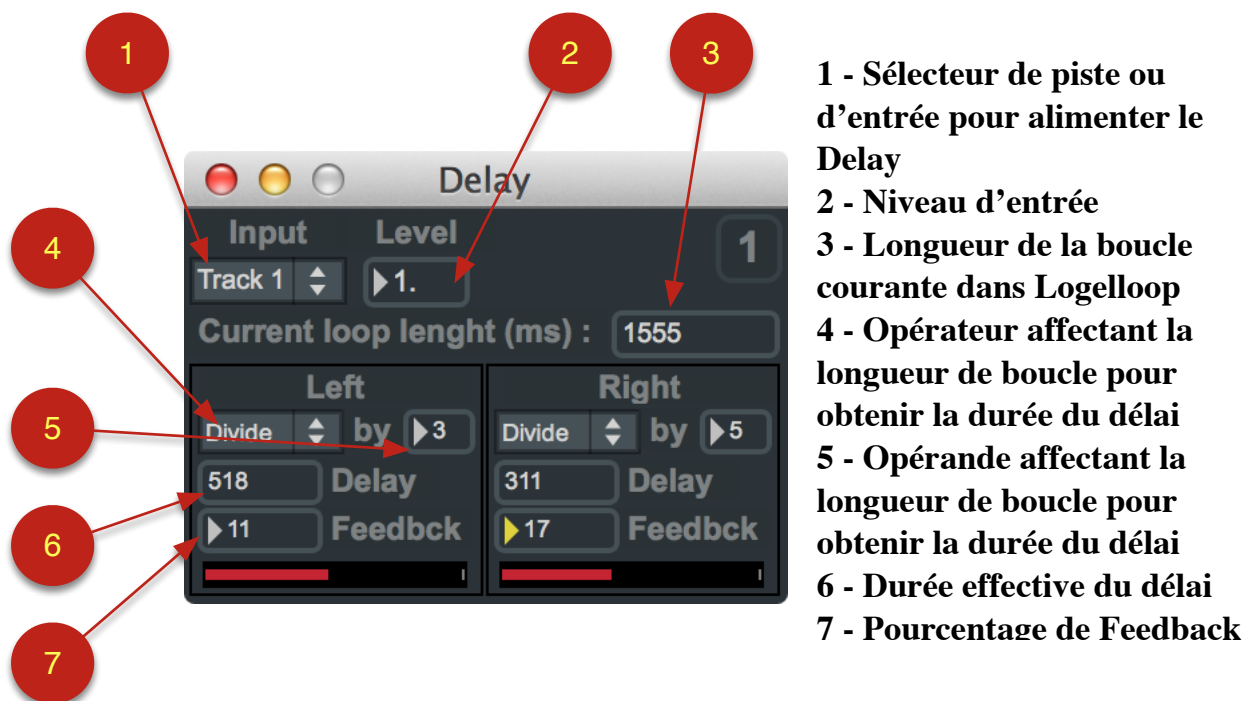
- 1 - Slot dans lequel est chargé ce plug-in
- 2 - Longueur de la boucle courante dans Logelloop
- 3 - Opérateur affectant la longueur de boucle pour obtenir la durée du délai
- 4 - Opérande affectant la longueur de boucle pour obtenir la durée du délai
- 5 - Durée effective du délai
- 6 - Pourcentage de Feedback
- 7 - Vumetre de sortie

La durée du délai est en relation avec la dernière boucle enregistrée dans Logelloop, enregistrez une nouvelle boucle ou si vous changez de boucle avec Nextloop, la longueur du délai sera automatiquement recalculée. Si vous faites une Multiplication, la longueur de la boucle change, mais la durée du délai ne change pas.

Lorsque vous basculez en enregistrement ou lorsque vous effacez la dernière boucle enregistrée, la longueur du délai ne passe pas à zéro. Delay attend qu'une nouvelle longueur de boucle lui soit communiquée pour changer de durée.

Delay (LFX)	MIDI / Keyboard		Macro		Macro
	Command	Controller	SFXController	SFXSendMessage	
Operator (Left)				OperatorLeft	Multiply / Divide
Operator Value (Left)				OperatorValueLeft	1 to 99
Feedback (Left)				FeedbackLeft	0 to 90
Operator (Right)				OperatorRight	Multiply / Divide
Operator Value (Right)				OperatorValueRight	1 to 99
Feedback (Right)				FeedbackRight	0 to 90

Delay (SFX)



La durée du délai est en relation avec la dernière boucle enregistrée dans Logelloop, enregistrez une nouvelle boucle ou si vous changez de boucle avec Nextloop, la longueur du délai sera automatiquement recalculée. Si vous faites une Multiplication, la longueur de la boucle change, mais la durée du délai ne change pas.

Lorsque vous basculez en enregistrement ou lorsque vous effacez la dernière boucle enregistrée, la longueur du délai ne passe pas à zéro. Delay attend qu'une nouvelle longueur de boucle lui soit communiquée pour changer de durée.

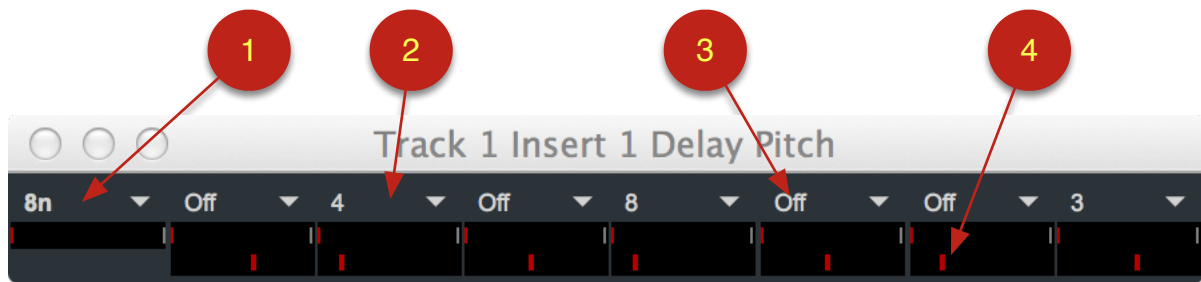
Les contrôleurs MIDI pour Delay sont :

Delay (SFX)	MIDI / Keyboard		Macro		Macro
	Command	Controller	SFXController	SFXSendMessage	
Input Level		1	1		0. to 2.
Feedback Left		2	2		0 to 90
Feedback Right		3	3		0 to 90

Vous pouvez affecter n'importe quel contrôleur MIDI à ces réglages dans Configuration du Projet/Midi/SFX Contrôleurs.

La sortie du Delay est dirigée vers la tranche SFX de Logelloop.

Delay Pitch (LFX insert)



Delay Pitch permet de retarder un son tout en lui appliquant un Pitch. Le Pitch(2) peut s'étendre de -24 demi-tons à 24 Demi-tons. Si une tranche est sur Off(3), aucun son ne sort.

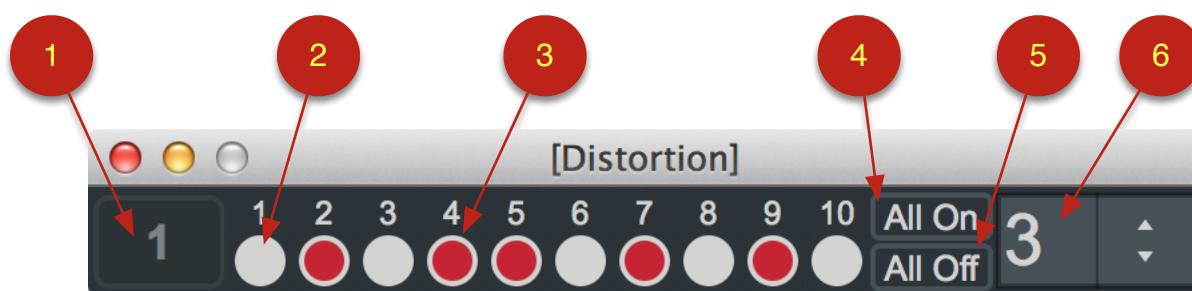
La durée du delay(1) s'exprime en temps relatif au tempo du métronome (voir [Valeurs de temps relatif au métronome](#)).

Un curseur permet de positionner le son dans l'image stéréo(4).

Messages macro pour commander Delay Pitch :

Delay Pitch (LFX)	MIDI / Keyboard		Macro		Macro
	Command	Controller	SFXController	SFXSendMessage	
Delay				Delay	1n, 1nd, 1nt, etc.
Pitch				Pitch (first value) (second value)	first value : 1 to 7, second value : -24 to 24
Pan				Pan (first value) (second value)	first value : 1 to 7, second value : 0. to 1.
Volume				Volume (first value) (second value)	first value : 1 to 7, second value : 0. to 1.

Distorsion (SFX)



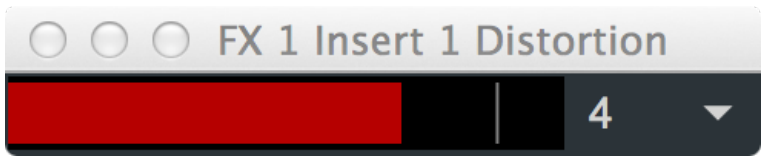
- 1 - Slot SFX dans lequel est inséré Distorsion
- 2 - Bouton d'insertion par piste (Blanc = Off)
- 3 - Bouton d'insertion par piste (Rouge = On)
- 4 - Bouton «All On» insère la Distorsion sur toutes les pistes
- 5 - Bouton «All Off» coupe la Distorsion sur toutes les pistes
- 6 - Niveau de distorsion (1 = minimum, 5 = Maximum, 3 par défaut)

Ce module permet d'ajouter facilement de la distorsion sur l'une ou l'autre des pistes de Logelloop. Il suffit de charger l'effet dans l'un des slot SFX puis de cliquer sur les boutons d'insertion (2-3). Pour insérer la distorsion sur toutes les pistes en un click utiliser le bouton «All On» (5). Le niveau de distorsion est modulable, de 1 à 5. Par défaut, au démarrage du SFX, la distorsion est égale à 3.

SFX Distortion	MIDI / Keyboard	Macro		
	Command / Controller / Program change / Keyboard / Ethernet	SFXSendMessage	InsertCommand	
Insert / Stop on trk 1	1	1 ON / 1 OFF	1	
Insert / Stop on trk 2	2	2 ON / 2 OFF	2	
Insert / Stop on trk 3	3	3 ON / 3 OFF	3	
Insert / Stop on trk 4	4	4 ON / 4 OFF	4	
Insert / Stop on trk 5	5	5 ON / 5 OFF	5	
Insert / Stop on trk 6	6	6 ON / 6 OFF	6	
Insert / Stop on trk 7	7	7 ON / 7 OFF	7	
Insert / Stop on trk 8	8	8 ON / 8 OFF	8	
Insert / Stop on trk 9	9	9 ON / 9 OFF	9	
Insert / Stop on trk 10	10	10 ON / 10 OFF	10	
All trk ON		Disto_all ON		
All trk OFF		Disto_all OFF		
Distortion level		Disto_level 1		value from 1 to 5

Distorsion (LFX - Insert)

Ce module permet d'ajouter facilement de la distorsion sur un circuit auxiliaire. Il suffit de charger l'effet dans l'un des slot LFX puis d'activer l'envoi de son par le canal auxiliaire concerné.

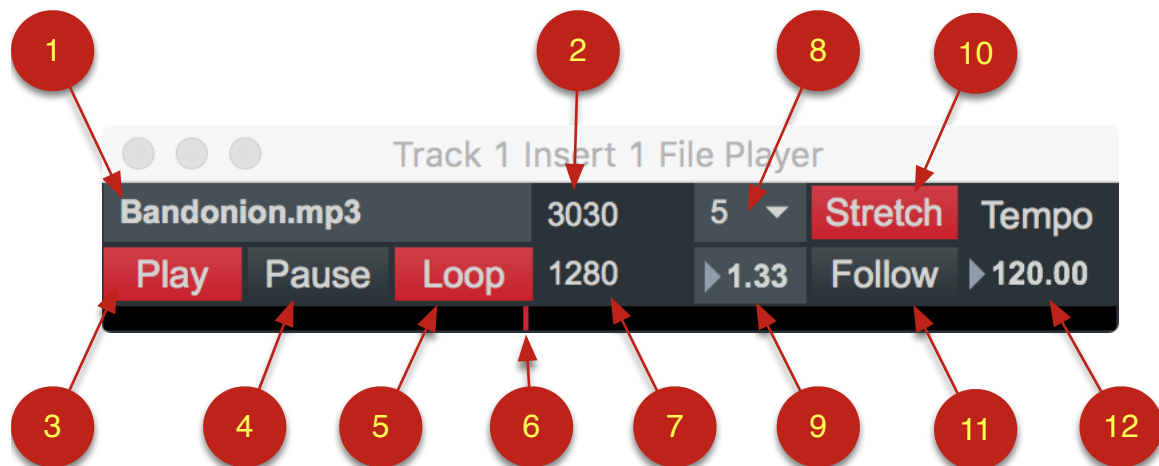


Le niveau de distorsion est modulable, de 1 à 5. Par défaut, au démarrage du LFX, la distorsion est égale à 3.

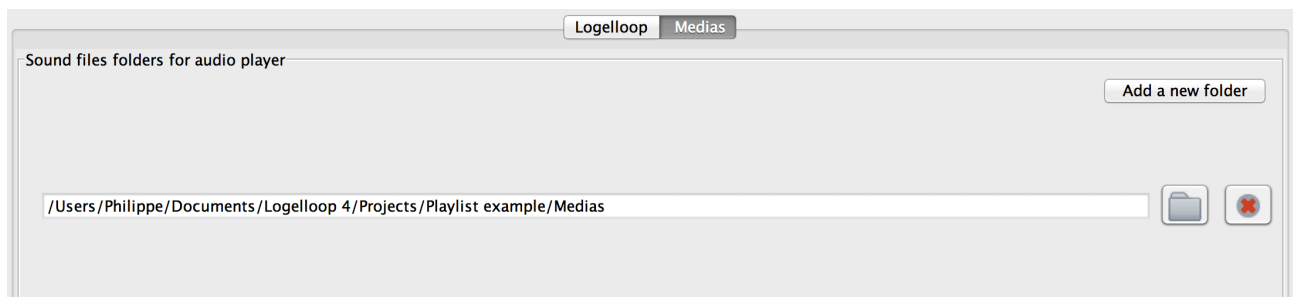
Messages Macro pour commander Distortion (Insert) :

Distortion (LFX)	MIDI		Macro		Macro	
	Command	controller	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage	
Level					Level	1 to 5

File Player (Insert LFX)



File Player est un outil de lecture de fichiers sonores (AIFF, Wave, MP3, AAC). Le menu(1) affiche les fichiers contenus dans les dossiers choisis dans Configuration du Projet/Medias/Medias.



Lorsqu'un fichier est sélectionné, sa durée s'affiche en ms à droite du menu(2). Il est possible lancer la lecture à l'aide du bouton Play (3) qui s'affiche en rouge lorsque la lecture est en cour. Un second appui sur ce bouton stoppe la lecture.

Le bouton Pause(4) stoppe la lecture en gardant la tête de lecture à l'endroit où elle se trouve. Un second appui sur Pause relance la lecture.

Lorsque le bouton Loop(5) est rouge, la lecture se fait en boucle.

Un curseur rouge(6) sert à la fois à afficher la position de la tête de lecture et de positionner celle-ci à l'aide de la souris. La position actuelle de la tête de lecture en millisecondes est affichée dans une fenêtre dédiée(7), en cliquant sur cette fenêtre, le temps restant est affiché.

Modification de la vitesse de lecture et time stretch :

Il est possible de modifier la vitesse de lecture soit en utilisant le menu par demi-tons(8), soit en utilisant la variation de vitesse en décimales(9). En activant le bouton Stretch(10), la vitesse change, sans changer la hauteur du son.

Synchronisation de la lecture de File Player au métronome de Logelloop :

Si vous avez indiqué le tempo original de votre fichier audio (120 BPM par défaut), en activant Follow(11) et Stretch(9), la vitesse de lecture du fichier audio sera adaptée à la vitesse du métronome de Logelloop. Dans ce cas, si le métronome est en mode «autostart slave» et que vous faites une boucle, la lecture des boucles jouées par File Player sera adaptée à celle du looper.

Insert de File Player sur une entrée de Logelloop :

Lorsque File Player est inséré dans une tranche d'entrée de Logelloop, on peut entendre ce qui en sort en activant le Monitoring. Pour que le son joué par File Player soit stéréo, il faut que la tranche d'entrée dans lequel il est inséré soit elle-même stéréo. Les fichiers sonores joués par File Player peuvent dans ce cas être enregistrés dans le looper.

Commandes pour File Player :

File Player	MIDI		Macro	Macro	
	Command	controller	InsertCommand	InsertSendMessage	
Play	1		1	Play or Start	value 1
Stop			2	Play or Stop	value 0
StartAt				StartAt	position in ms
Pause	2		3	Pause	1
Pause				Pause	
Resume			4	Pause	0
Resume			4	Resume	
Loop	3		5	Loop	value 0 or 1
Speed		1		SemitoneToSpeed	value (-24 to 24)
Time Stretch	4		6	TimeStretch	1 or 0
Time Stretch				Stretch	1 or 0
Original Tempo				OriginalTempo	value in bpm
Follow Global Tempo	5		7	FollowGlobalTempo	1 or 0
Follow Global Tempo				Follow	1 or 0
Set Head Position				HeadPosition	value in milliseconds
Set Head Position and Start				StartAt	value in milliseconds
LoadFile				LoadFile	file name
Refresh the menu				RefreshFileList	

Variables macro pour File Player :

\$FilePlayer_input1_rank1_file_length\$ indique la durée du fichier audio actuellement chargé (en millisecondes)

\$FilePlayer_input1_rank1_head_position\$ indique la position de la tête de lecture

\$FilePlayer_input1_rank1_loaded_file\$ indique le nom du fichier actuellement chargé

\$FilePlayer_input1_rank1_state\$ indique l'état du lecteur 0 indique l'arrêt, 1 indique la lecture, 2 indique que le lecteur est en pause.

Granulaterre (SFX)

Granulaterre est un arpégiateur basé sur la synthèse granulaire. Pour l'utiliser, vous devez d'abord soit enregistrer un échantillon de son, soit en charger un depuis votre disque dur. Pour enregistrer un échantillon de son, assurez-vous que le sélecteur d'entrée est sur une entrée connectée à une source sonore, puis cliquez le bouton Record (1) ou utilisez la commande 1 ou envoyez une commande depuis une macro.

Après cela, mettez Granulaterre sur ON(9), cliquez sur quelques boutons dans la grille afin d'obtenir une structure rythmique (10) et choisissez une longueur de grain (18) et une hauteur de son (19, 20 et 21).

Granulaterre et le Métronome

Si Granulaterre est dans le mode «Synced S» (15) cela signifie qu'il sera l'esclave du métronome de Logelloop et que vous ne pourrez agir sur les réglages de métronome que depuis Logelloop. Cela est particulièrement utile si vous souhaitez que Granulaterre fonctionne en synchronisation avec vos boucles.

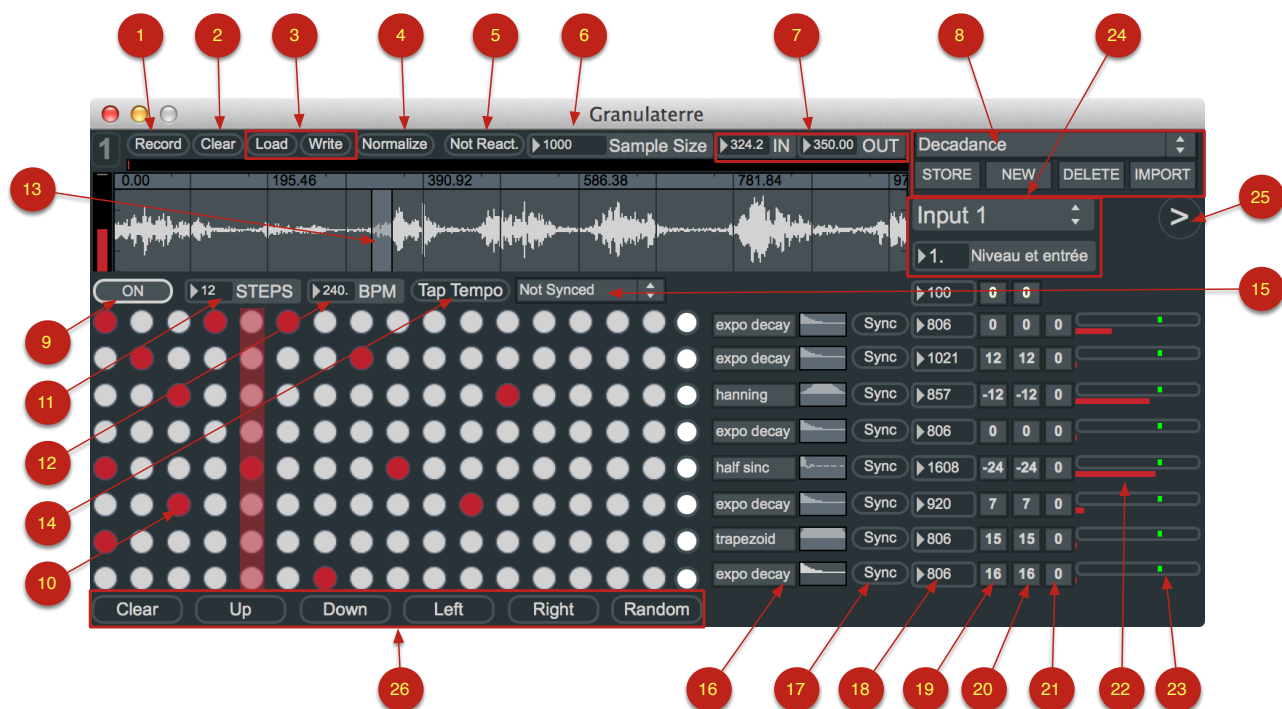
Si Granulaterre est en mode «Synced M» cela signifie que Granulaterre sera l'esclave du métronome de Logelloop mais que vous pourrez changer les réglages de Métronome depuis Granulaterre.

Si Granulaterre est en mode «Beat synced S» cela signifie que Granulaterre sera l'esclave du métronome de Logelloop seulement pour la pulsation et que vous pourrez choisir une mesure différente pour Granulaterre.

Si Granulaterre est en mode «Not Synced», cela signifie que Granulaterre fonctionne sur son propre Métronome et est totalement indépendant.

Sorties audio :

Granulaterre possède 8 canaux qui sont routés vers les 8 dernières tranches de Logelloop lorsque Logelloop est en Mono. Si Logelloop est en Stereo, le son de Granulaterre sera routé vers les tranches 7 à 10 de Logelloop. Un bouton de volume (23) permet de changer le niveau de sortie de chaque tranche Granulaterre, un vu mètre l'accompagne et permet de contrôler le niveau de sortie (22)



- 1 - Enregistrement de l'échantillon
- 2 - Effacement de l'échantillon
- 3 - Charger/Sauver un son mono sur le disque dur
- 4 - Normalisation de l'échantillon
- 5 - En «Reactive mode», le déplacement de la sélection de son rejoue l'échantillon
- 6 - Changer la taille des échantillons (défaut = 1 seconde)
- 7 - Début et Fin de la sélection actuelle
- 8 - Section d'enregistrement de réglages
- 9 - Démarre l'arpégiateur
- 10 - Dans cette grille, un son sera joué pour chaque point coché
- 11 - Nombre de pas du métronome interne (de 1 à 16)
- 12 - Vitesse du métronome
- 13 - Zone de sélection et vu sur l'échantillon

- 14 - Tap tempo
- 15 - Choix de l'asservissement du métronome (par rapport au métronome de Logelloop)
- 16 - Forme des grains
- 17 - Synchroniser la taille des grains à la sélection
- 18 - Longueur des grains
- 19 - Hauteur du grain en début de note
- 20 - Hauteur du grain en fin de note
- 21 - Hauteur du grain
- 22 - Vumètre (trait rouge plein)
- 23 - Potentiomètre de volume
- 24 - Entrée son et niveau (à 1 par défaut)
- 25 - Ouverture de l'arrangeur
- 26 - Modification globale les gommettes

Pour affecter une commande MIDI à Granulaterre, allez dans le panneau de configuration du Projet (Midi/Commandes/Plug-ins SFX) affectez une note MIDI, un «control change» ou encore un «Program Change» aux commandes de Granulaterre.

Les contrôleurs Midi et Macro pour le Granulaterre sont :

Granulaterre (SFX)	MIDI / Keyboard	Macro
	Command / Controller / Program change / Keyboard / Ethernet	SFXController
Record a sample	1	
ON / OFF	2	
Tap tempo	3	
Clear	4	
Normalize	5	
Input level		1
Output level (all)		2
Selection in		3
Selection out		4

Pour les commandes au clavier, vous pouvez procéder de la même manière en vous rendant aux endroits dédiés dans le panneau de Configuration du projet:

Commandes au clavier/Plug-ins SFX

Midi Commandes/Plug-ins SFX

Vous pouvez aussi commander Granulaterre à partir des Macros en envoyant des messages du type : *sfx_cmd_1*, *sfx_cmd_2*, *etc.* D'autres commandes plus spécifiques sont également possibles pour Granulaterre, merci de vous reporter à l'aide des macros, section Granulaterre pour en savoir plus.

Enregistrement des réglages dans Granulaterre

Granulaterre nécessite beaucoup de réglages, il est donc intéressant de pouvoir enregistrer ces réglages séparément de ceux de Logelloop. Cette section possède le même fonctionnement que la section «Mémoires de scènes» de Logelloop.

Si vous voulez qu'une mémoire de réglages de Logelloop mémorise les réglages de Granulaterre, vous devez d'abord faire une mémoire de scène dans Granulaterre, et ensuite enregistrer les réglages de Logelloop.

Une mémoire de scènes de Granulaterre peut être chargée à partir d'une Macro grâce à la syntaxe suivante :

SFXPresetRecall 1 nomdemonpreset

Le chiffre représente le slot dans lequel est chargé Granulaterre (1 à 4).

Si le nom de la mémoire de scène contient des espaces, il vous faudra mettre des guillemets :

SFXPresetRecall 1 "nom de mon preset"

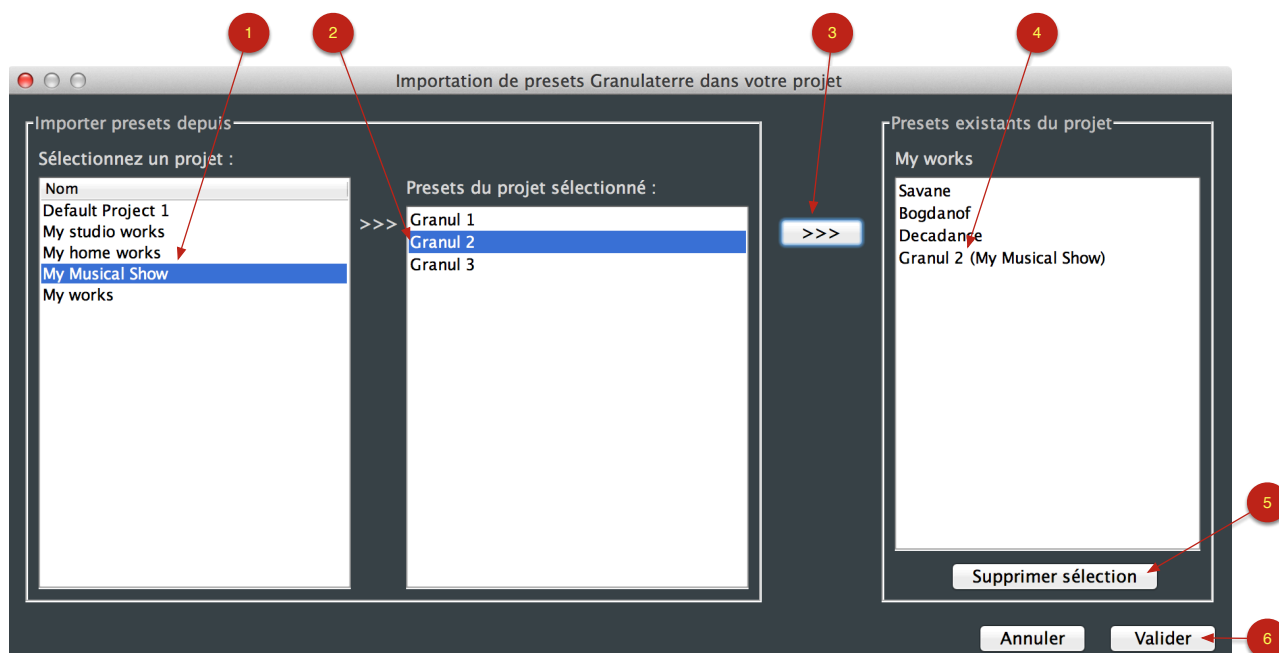
Import de mémoires de scènes de Granulaterre

Il est possible d'importer des mémoires de Granulaterre d'un projet à l'autre en cliquant sur le bouton Import de la section mémoire de Granulaterre. Une fenêtre s'ouvre, elle vous donne accès aux mémoires de Granulaterre des projets existants connus par Logelloop.

Pour importer des mémoires d'un projet, sélectionnez le projet dans la colonne de gauche(1), sélectionnez ensuite les mémoires (shift+click pour les sélections multiples) (2), puis cliquez sur le bouton central «>>>»(3). Les mémoires que vous vous apprêtez à importer apparaissent dans la liste de droite(4). Cliquez ensuite sur «Valider» pour importer ces mémoires ajoutées à la liste(6).

Vous pouvez ajouter plusieurs fois la même mémoire si vous souhaitez la dupliquer, il vous sera alors demandé de lui donner un nouveau nom. Comme il est possible d'importer depuis le projet actuellement chargé, il vous est possible d'utiliser cette interface pour dupliquer plusieurs mémoires de Granulaterre à l'intérieur même de votre projet.

Un bouton «Supprimer» vous permet également de supprimer des mémoires du projet actuel. **Attention, cette opération ne peut être annulée.**



Arrangeur dans Granulaterre

Lorsque vous avez mémorisé des mémoires dans Granulaterre, vous pouvez les organiser et les appeler ou les séquencer avec l'arrangeur qui se trouve dans Granulaterre.

Pour afficher l'arrangeur, cliquez sur le bouton prévu à cet effet en bas à droite de la fenêtre de Granulaterre (1). Un tiroir s'ouvre présentant l'arrangeur.

Vous pouvez alors entrer des noms de mémoires de Granulaterre ou des mots clés dans les slots (2). Les mots clés acceptés sont :

Start : Démarre Granulaterre et passe au slot suivant

Goto slot : saute directement au slot indiqué (le nombre de fois est indiqué en 3).

Stop : Arrête Granulaterre

Si vous indiquez un nom de mémoire dans un slot, vous pouvez indiquer le nombre de fois que sera jouée cette mémoire avant de passer au slot suivant (3). Exemple : Si la mémoire concernée comporte 8 temps dans Granulaterre, et que vous indiquez 8, cette mémoire sera exécutée pendant 64 temps, soit 8 mesures de 8 temps. Lors de l'exécution de cette partie de la séquence, la mesure actuellement jouée est indiquée en (4) et la barre d'avancement (5) vous permet d'en avoir une idée sur un simple coup d'œil.

Si le chiffre indiqué en (3) est 0, la mémoire concernée sera jouée indéfiniment. Il faudra alors une intervention de l'utilisateur pour passer au suivant.

En ne mettant pas le mot clé Stop à la fin de la séquence et en cliquant sur «Stop at End» (9), la séquence sera jouée indéfiniment jusqu'à ce que l'utilisateur intervienne pour l'arrêter.

Vous pouvez appeler une mémoire directement en cliquant le bouton du slot concerné(6) ou passer de l'une à l'autre avec les boutons de navigation(7).

Pour ajouter un slot cliquez sur le + (8). La touche alt change le + en -, en le cliquant, vous pourrez alors effacer le slot concerné.

Lorsque la séquence obtenue vous convient, vous pouvez la mémoriser et la rappeler à tout moment.

Commandes macro de l'arrangeur de Granulaterre

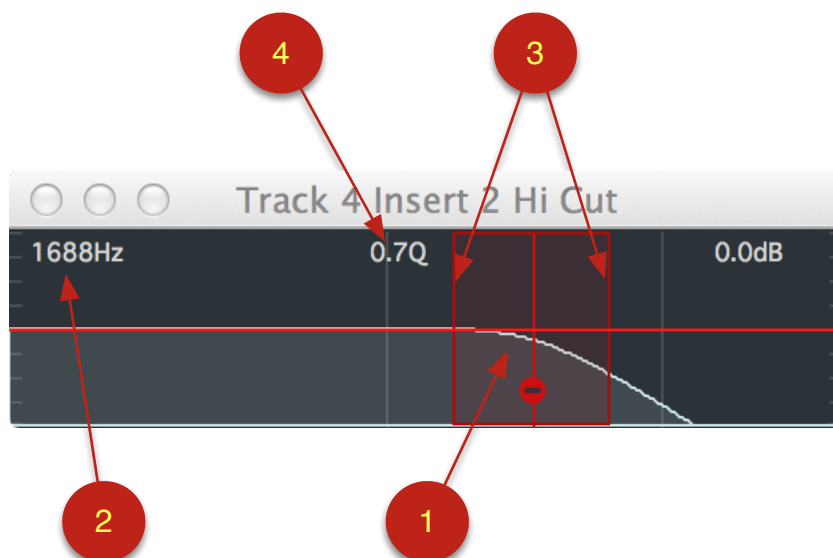
GranulaterrePresetArrangerLoadList preset list name : Charge une mémoire dans l'arrangeur.

GranulaterrePresetArranger preset index : Active un slot

GranulaterrePresetArrangerNext : passe au slot suivant

GranulaterrePresetArrangerPrevious : passe au slot précédent

Hi Cut (Insert LFX)



Hi cut permet comme son nom l'indique de couper la partie aiguë d'un signal qui le traverse. Lorsque l'on survole l'interface de Hi Cut, une partie devient rouge(1), cette partie est la poignée qui permet de changer la fréquence de coupure.

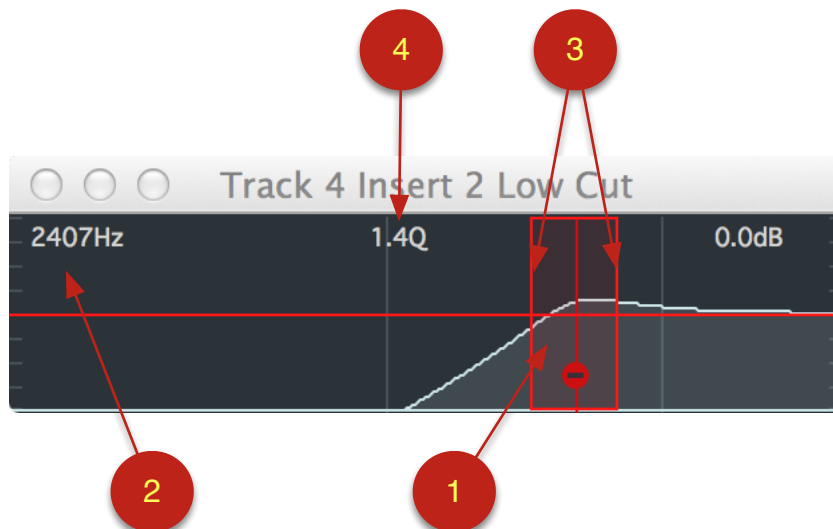
En cliquant dans le cadre rouge et en glissant vers la gauche, on coupe plus d'aiguës. En glissant vers la droite, on enlève moins d'aiguës. La fréquence de coupure est indiquée en haut, à gauche(2).

En cliquant sur la parois verticale gauche ou droite du cadre rouge(3), et en glissant vers la droite ou la gauche, on peut modifier la pente du filtre. Le coefficient Q du filtre s'affiche en haut de la fenêtre(4).

Comment contrôler Hi Cut :

Hi Cut	MIDI		LFO	Macro		Macro
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage
Cut frequency			1		1	Frequency
Gain			2		2	Gain
Q			3		3	Q
	Macro controllers syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value					
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16					

Low Cut (Insert LFX)



Low cut permet comme son nom l'indique de couper la partie grave d'un signal qui le traverse. Lorsque l'on survole l'interface de Low Cut, une partie devient rouge(1), cette partie est la poignée qui permet de changer la fréquence de coupure.

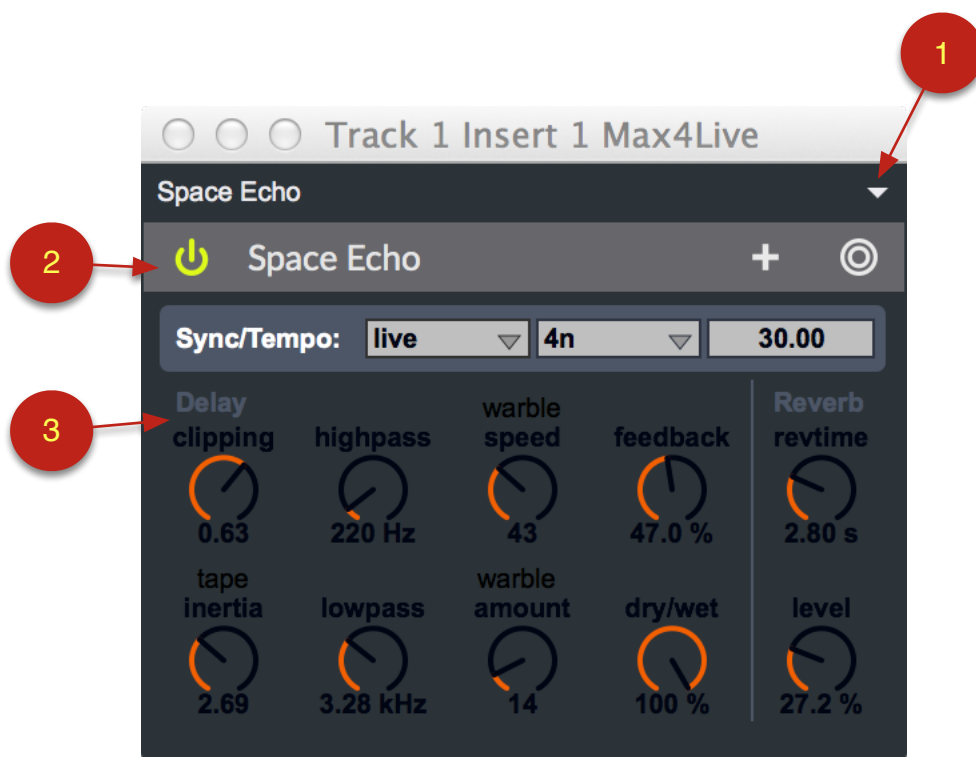
En cliquant dans le cadre rouge et en glissant vers la gauche, on coupe moins de grave. En glissant vers la droite, on enlève plus de grave. La fréquence de coupure est indiquée en haut, à gauche(2).

En cliquant sur la parois verticale gauche ou droite du cadre rouge(3), et en glissant vers la droite ou la gauche, on peut modifier la pente du filtre. Le coefficient Q du filtre s'affiche en haut de la fenêtre(4).

Comment contrôler Low Cut :

Low Cut	MIDI		LFO	Macro		Macro
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage
Cut frequency			1		1	Frequency
Gain			2		2	Gain
Q			3		3	Q
	Macro controllers syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value					
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16					

Max4Live (Insert LFX)

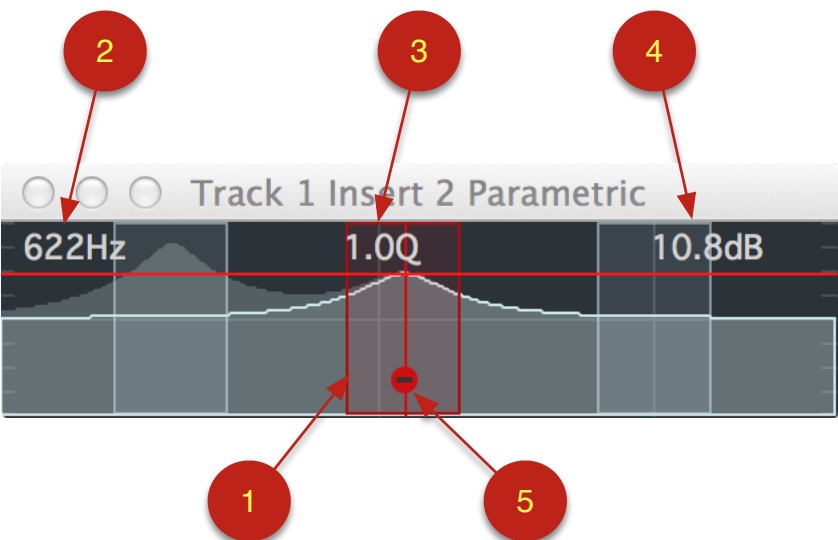


Max4Live est un insert qui permet de charger des device Max For Live dans Logelloop. Pour que des devices max For Live apparaissent dans la liste (1), il faut au préalable que vous les ayez mis dans le dossier «Externals Max for Live Devices» qui se trouve dans le dossier du projet ou dans celui qui se trouve dans le dossier «User Global Files». Une fois choisit un device dans la liste, celui-ci est chargé dans l'insert et son nom est indiqué à côté du bouton qui permet d'activer son fonctionnement (2). L'interface utilisateur du device s'affiche alors telle qu'elle s'afficherait dans Ableton Live.

Un device peut être un effet de traitement du son (reverb, delay, compresseur, etc.) ou un générateur de son (synthétiseur, sampler, etc.).

Si vous souhaitez commander votre device à l'aide d'un **appareil midi**, vous devez vous rendre dans l'éditeur de projet et connecter cet appareil midi à votre insert. La démarche précise est expliquée dans le paragraphe suivant : [Commander un insert en Midi](#)

Parametric EQ (Insert LFX)



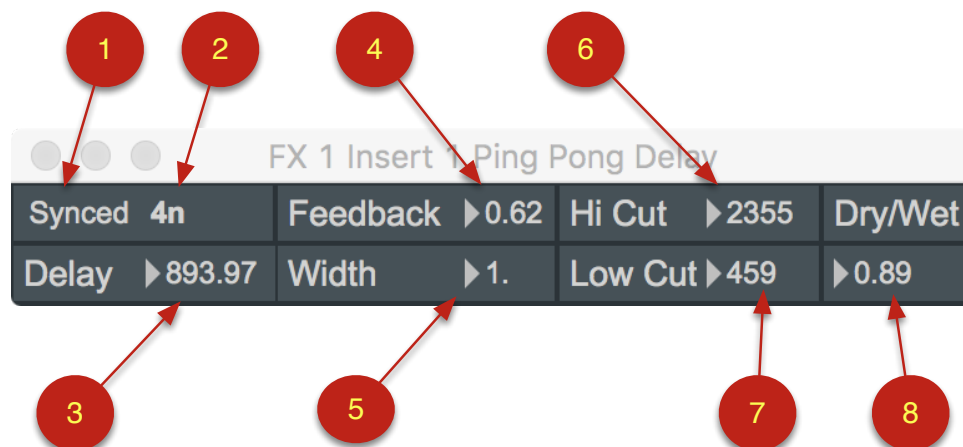
Parametric EQ est un égaliseur paramétrique à trois bandes. Il vous permet de modifier le timbre de l’entrée ou de la piste en choisi une fréquence(2), une largeur de bande Q(3), et un Gain(4) correspondant au niveau d’affaiblissement ou d’amplification à cette fréquence centrale.

Les réglages peuvent se faire indifféremment sur trois bandes. Si vous souhaitez initialiser les réglages pour une bande donnée, cliqué sur le - affiché sur la barre centrale de la poignée de réglage de ce filtre(5).

Le contrôle de l’égaliseur peut se faire par LFO ou macro en suivant le guide ci-dessous :

Parametric EQ	MIDI		LFO	Macro		Macro
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage
Central frequency (1)			1		1	Frequency1
Gain (1)			2		2	Gain1
Q (1)			3		3	Q1
Central frequency (2)			4		4	Frequency2
Gain (2)			5		5	Gain2
Q (2)			6		6	Q2
Central frequency (3)			7		7	Frequency3
Gain (3)			8		8	Gain3
Q (3)					9	Q3
	Macro controllers syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value					
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16					

Ping Pong Delay (Insert LFX)



Ping Pong Delay est un délai stéréo qui provoque un effet de rebond entre le côté droit et le côté gauche. La durée du délai peut être synchronisée au métronome de Logelloop ou asynchrone (le choix se fait en cliquant sur le bouton 1). Dans le cas où Ping Pong est synchrone, la durée du délai est fixée par la division temporelle(2) si Ping Pong est asynchrone, le choix se fait alors en changeant la durée du délai(3) en millisecondes.

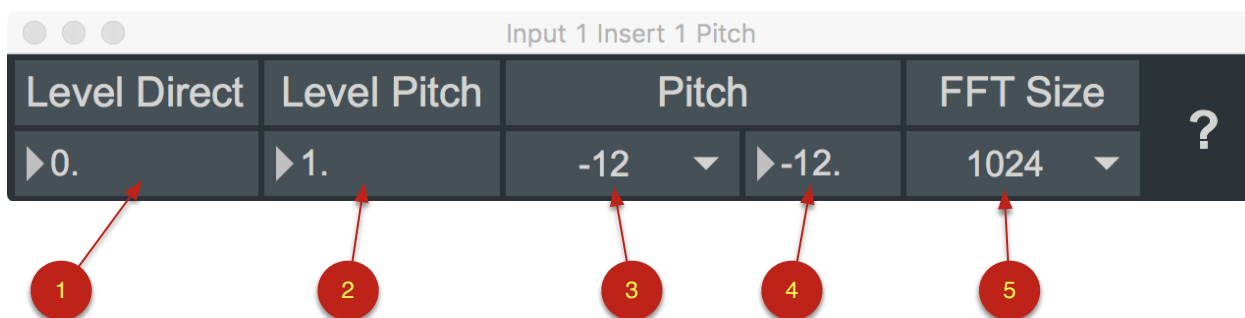
Il est possible de doser le taux de Feedback(4) et la largeur stéréo du Ping Pong(5). Notez bien que pour avoir un effet pertinent, Ping Pong Delay doit être inséré dans une voie stéréo.

Il est possible de couper les fréquences graves(7) ou aiguës(6) et de doser le rapport son direct / son décalé(8).

Messages macro pour commander Ping Pong Delay :

Ping Pong Delay (LFX)	MIDI		LFO	Macro		Macro	
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage	
Dry/Wet						Dry/Wet	0. / 1.
SyncedDelay						SyncedDelay	1n, 1nd, 1nt, etc.
Delay						Delay	0. to ∞
Feedback						Feedback	0. to 0.99
Width						Width	0. to 1.
HiCut						HiCut	0 to 20000
LowCut						LowCut	0 to 20000
Synced						Synced	0 or 1
	Macro controllers syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value						
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16						

Pitch (LFX)



Le plug-in Pitch permet de changer la hauteur des sons de -24 demi-tons à +24 demi-tons(3).

Il est possible de régler le niveau de son direct(1) et le niveau du son pitché(2).

La valeur de pitch peut également être changée en valeur décimale(4).

Le paramètre FFT Size permet de changer la dimension de la fenêtre FFT d'analyse et de transformation du son. Plus la dimension de cette fenêtre est grande (1024, 2048), plus le son restitué par le plug-in est meilleur, mais plus grande est la latence. Si vous souhaitez avoir une latence plus petite, il vous faudra faire un compromis sur la qualité de son en dimensionnant la fenêtre FFT à 512 ou 256.

Contrôleurs MIDI et messages macro pour commander Pitch :

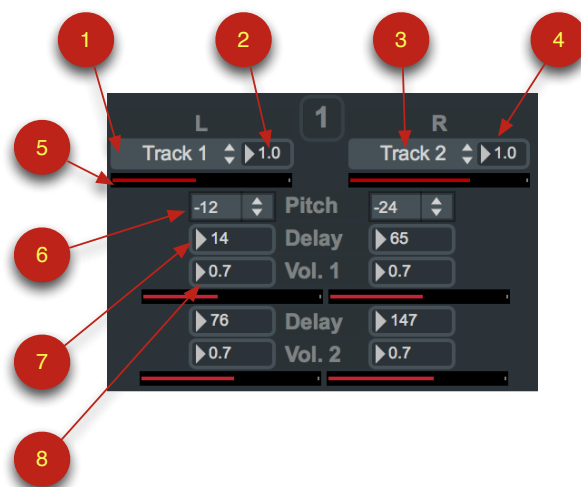
Pitch (LFX)	MIDI / Keyboard		Macro		Macro
	Command	Controller	SFXController	SFXSendMessage	
Direct Level		1		DirectLevel	0. to 2.
Pitch Level		2		PitchLevel	0. to 2.
Pitch Semitones				PitchSemitones	-24 to 24 (default = 0)
Pitch Value (float)		3		PitchValue	-24. to 24. (default = 0.)
FFT Size				FFTSize	256, 512, 1024 or 2048

Pitcher (SFX - LFX)

Pitcher permet de changer la hauteur des sons entrants.

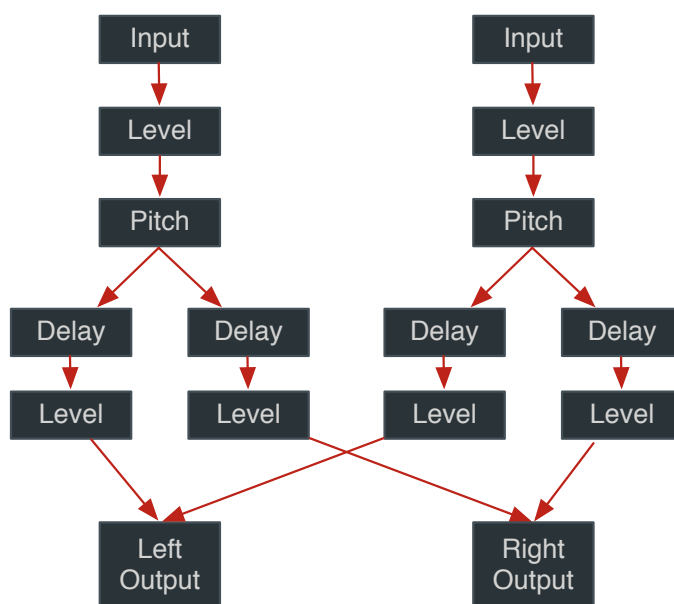
Si vous utilisez Pitcher sous la forme d'un SFX, vous pouvez choisir dans quelle piste Pitcher est inséré (1) (3). Vous pouvez également choisir de modifier le niveau de son entrant (2) (4).

Si vous l'utilisez sous la forme d'un LFX, vous pourrez doser le son de plusieurs pistes vers ce LFX par l'intermédiaire des boutons d'[envois auxiliaires](#).

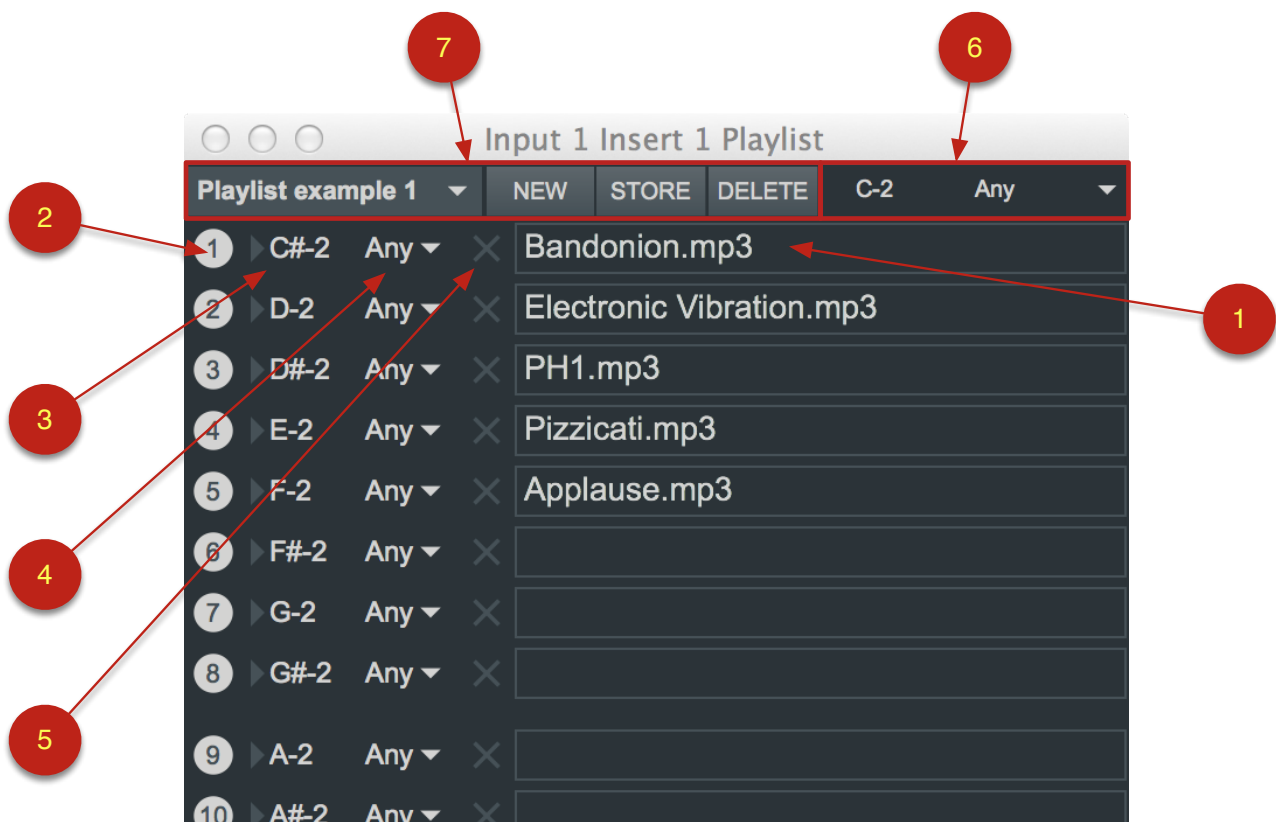


Il est possible de choisir de baisser ou de monter de 2 octaves par demi-tons (6). Vous pouvez le faire indépendamment pour les 2 canaux d'entrées. Ensuite, chaque canal est lui-même routé vers 2 délais (7) différents, eux-mêmes suivis d'un niveau de sortie.

Les sons pitchés et délayés sont ensuite dirigés vers les sorties audio comme indiqué dans le synoptique ci-dessous.



Playlist (LFX)



Playlist est un LFX destiné à la création et lecture de liste de fichiers sonores. Pour créer une liste de lecture, il vous suffit de glisser-déposer des fichiers audio dans les cadres prévus à cet effet(1). Les fichiers AIFF, Waves et MP3 sont acceptés.

Chaque ligne correspond à un slot de la liste de lecture. Le bouton à gauche(2) permet de lancer la lecture. Lorsque la lecture est en cours, le bouton est rouge. Un second appui sur le bouton stoppe la lecture.

Commander Playlist à l'aide d'un appareil Midi

Si vous souhaitez lancer les sons de la Playlist à l'aide d'un clavier MIDI, rendez-vous dans l'éditeur de projet pour configurer la réception d'événements MIDI par l'insert concerné, cela se fait comme indiqué dans «[Commander un Insert en MIDI](#)»

Les valeurs des notes midi reçu par le plug-in sont affichées en haut à droite(6). Vous pouvez affecter la valeur de la note qui s'affiche dans ce cadre à un slot(3) pour que celui-ci soit commandé par cette note de l'appareil connecté. Vous pouvez préciser le canal midi en (4).

Si la croix(5) est cochée, le son n'est joué que lorsque la touche midi est enfoncée. Lorsque la touche est relâchée, la lecture s'arrête.

Mémorisation des listes de lecture

Lorsque votre playlist est prête, vous pouvez la mémoriser dans un fichier en utilisant les fonctions qui se trouvent dans le cadre prévu à cet effet(7).

Les listes de lectures ainsi mémorisées sont accessibles par plusieurs plug-ins Playlist à la fois.

Les commandes et messages Macro sont :

Playlist (LFX)	MIDI		LFO	Macro		Macro
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	InsertSendMessage
Start / Stop slot 1	1			1		
Start / Stop slot 2	2			2		
//				//		
Start / Stop slot 16	16			16		
PlaylistLoad «name»						PlaylistLoad «symbol»
	Macro controllers syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value					
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16					

Les variables macro pour Playlist :

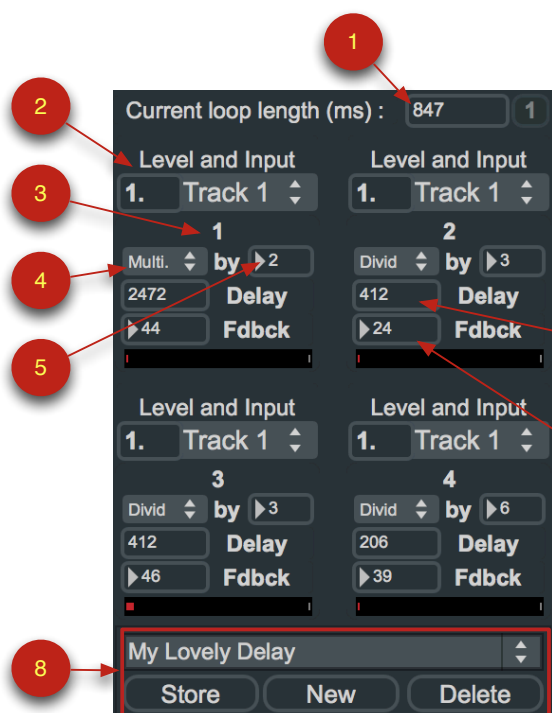
\$playlist_slot1_in1_rank1_state\$ indique l'état du Slot 1 du Playlist qui est chargé dans l'insert de rang 1 de l'entrée 1.

\$playlist_slot2_in1_rank1_state\$ indiquera l'état du slot 2 du même Insert.

0 indique que le slot est à l'arrêt.

1 indique que le slot est en cour de lecture.

QuadDelay (SFX)



QuadDelay est très pratique pour obtenir rapidement des délais calés sur le tempo de vos boucles. Pour cela, le principe est simple : la durée de votre boucle actuelle est connue par QuadDelay (1) et quatre délais sont automatiquement calculés en fonction de la durée de la boucle et des paramètres que vous avez définis pour ces calculs (4) (5). Le délai résultant pour chaque partie de QuadDelay est alors affiché (6). Il ne vous reste plus qu'à régler le Feedback (7). Vous pouvez, indépendamment des mémoires de scène de Logelloop,

enregistrer des réglages dans QuadDelay (8). Cela vous permettra de retrouver rapidement vos réglages les plus courants.

Les quatre canaux de sorties de QuadDelay sont dirigés vers les pistes 7, 8, 9 et 10 de Logelloop.

Les contrôleurs Macro pour Delay sont :

QuadDelay (SFX)	MIDI / Keyboard		Macro		Macro
	Command	Controller	SFXController	SFXSendMessage	
Input Level Channel 1		1	1		0. to 10.
Input Level Channel 2		2	2		0. to 10.
Input Level Channel 3		3	3		0. to 10.
Input Level Channel 4		4	4		0. to 10.
Feedback 1		5	5		0 to 90
Feedback 2		6	6		0 to 90
Feedback 3		7	7		0 to 90
Feedback 4		8	8		0 to 90

QuadPitchDelay (SFX)

1 QuadPitchDelay est très proche de QuadDelay si ce n'est qu'il comporte, en plus des possibilités de délais, la possibilité de changer la hauteur du signal vers le bas ou le haut.

2 Synced to Loop length

3 Current loop length (ms) : 981

4 Track 1

5 Divide by 2

6 Del. Fd Bk Pitch

7 92 0 6

8 92 0 7

9 92 20 -4

10 My pitched delay

11 Store

12 New

13 Delete

Il permet aussi de choisir si l'on utilise la taille de boucle actuelle comme gabarit de délai (1) ou en cliquant sur «Synced to loop length» (2), on passe en mode «Not Synced delay» (11) et l'on choisit soi-même la durée du délai (12).

On peut choisir la piste ou l'entrée sur laquelle on insère le délai (4), le niveau (5). Le mode de calcul du délai se fait, comme pour QuadDelay en faisant une multiplication ou division sur la durée de la boucle actuelle (6) pour obtenir la durée du délai de chaque canal.

La durée du délai obtenu s'affiche en (9). On peut si on le souhaite ajouter du feedback (8) puis, le Pitch qui permet de modifier la hauteur, par demi-tons, de -24 à +24 (7).

Comme pour QuadDelay, nous avons ici un système de mémorisation des réglages qui permet d'avoir ses propres réglages utilisateurs (10).

11 Not Synced delay

12 Delay length (ms) : 1157

Contrôleurs Macro et Midi :

QuadPitchDelay (SFX)	MIDI / Keyboard		Macro		
	Command	Controller	SFXController	SFXSendMessage	
Input Level Channel 1		1	1		0. to 10.
Input Level Channel 2		2	2		0. to 10.
Input Level Channel 3		3	3		0. to 10.
Input Level Channel 4		4	4		0. to 10.
Pitch for channel 1				Pitch1	-24 to 24
Pitch for channel 2				Pitch2	-24 to 24
Pitch for channel 3				Pitch3	-24 to 24
Pitch for channel 4				Pitch4	-24 to 24

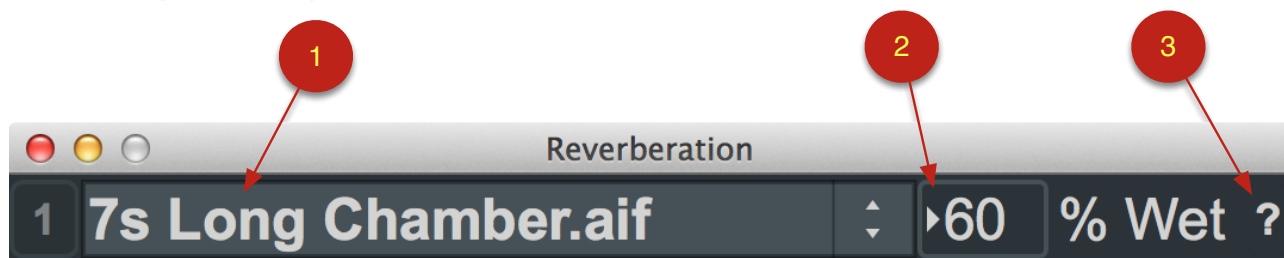
Réverbération (LFX)

Réverbération est un module de réverbération à convolution très simple.

Cette réverbération ne comporte que 2 types de réglages, d'une part le choix de l'impulsion sonore (1) nécessaire à la convolution et d'autre part le pourcentage de son réverbéré (2) par rapport au son direct présent à la sortie.

L'avantage de ce principe de réverbération est la très grande qualité de réverbération que l'on peut obtenir si l'on utilise des impulsions de qualité. Lors de son installation, Logelloop met des impulsions dans le dossier Impulses qui se trouve dans /Bibliothèque/Application Support/Logelloop

Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter dans ce dossier, vos propres impulsions ou des impulsions que vous aurez trouvé sur le net.

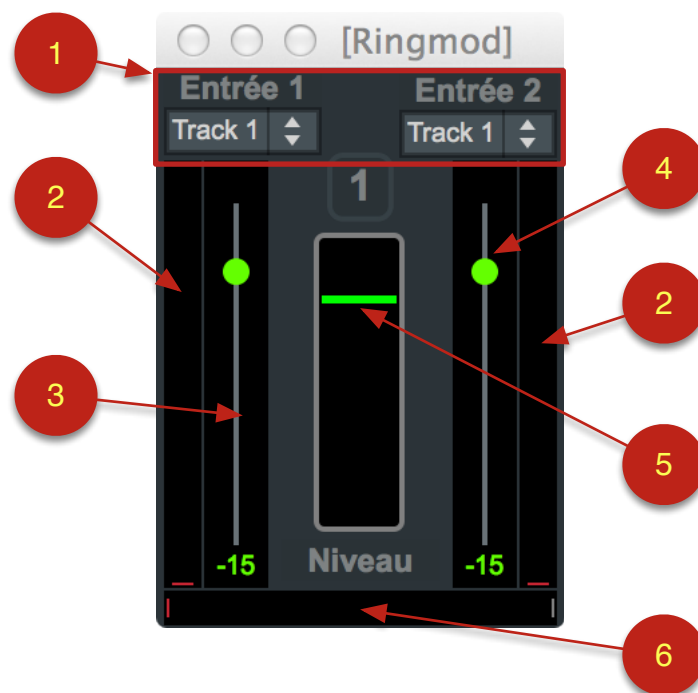


Le noyau de ce LFX a été conçu par Alex Harker et Pierre Alexandre Tremblay (3). Il est possible de trouver des informations concernant leur travail sur <http://thehiss.org>

Messages Midi et Macro :

Reverberation (LFX)	MIDI		LFO	Macro		Macro
	Command	controller	Parameter	InsertSendMessage	Controller	
Impulse				Impulse « symbol »		symbol is the name of an impulse file present in the menu
Dry/Wet		1		Dry/Wet float		0. to 1.
	Macro controllers syntax is : InsertController (type) (insert) (controller number) (= ou + ou -) value					
	Type = trk1 to trk10 or in1 to in10, or fx1 to fx4, or SFX Insert = insert slot from 1 to 4 (for Tracks), 1 to 2 (for Inputs) Controller number = from 1 to 16					

RingMod (Modulation en anneau - SFX)



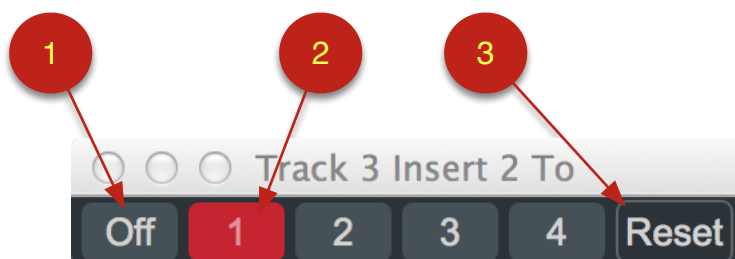
Le module de modulation en anneau multiplie les signaux audio, il en résulte un troisième signal très différent. Les 2 signaux originaux proviennent des pistes de Logelloop ou des entrées audio (1). Leur dosage se fait par les boutons (3) et (4). L'affichage des niveaux d'entrée se fait en (2). Le signal résultat est dosé à l'aide du bouton central (5) et le niveau s'affiche en (6).

Les contrôleurs Midi pour le RingMod sont :

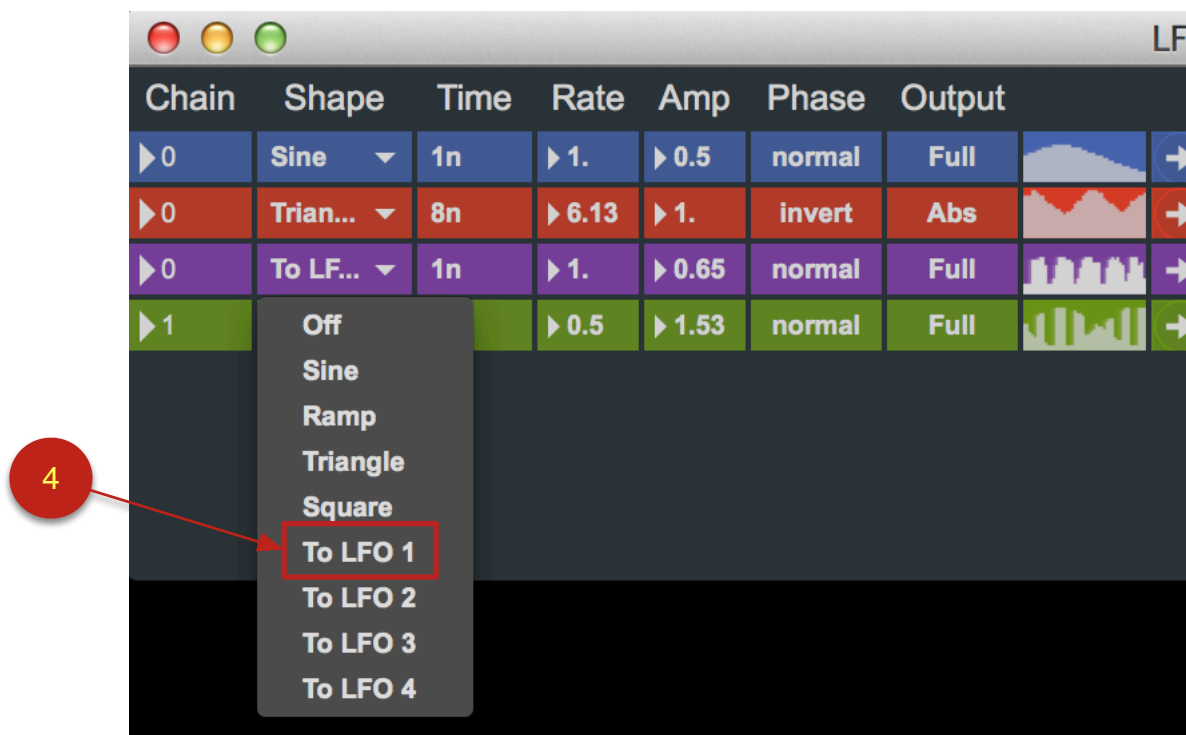
RingMod (SFX)	MIDI / Keyboard		Macro		
	Command	Controller	SFXController	InsertCommand	
Input 1 Level		1	ctrl_1		
Input 2 Level		2	ctrl_2		
Output Level		3	ctrl_3		

Vous pouvez affecter n'importe quel contrôleur MIDI à ces réglages dans configuration du Projet/Midi/SFX Controllers.

To LFO (LFX - Insert)



«To LFO» transforme le signal audio de la tranche dans laquelle il est inséré en enveloppe qui est transmise au LFO afin de pouvoir l'utiliser pour commander une interface utilisateur de Logelloop. Sur Off (1), aucun signal n'est transformé et émis au LFO. Sur 1, 2, 3 ou 4, le signal audio est transformé et émis au LFO sur le canal correspondant. Dans le cas correspondant à l'image ci-dessus, il faudra dans LFO choisir «To LFO 1» (4) pour recevoir les signaux émis par l'insert «To LFO» (cf image ci-dessous).



Le signal de sortie de «To LFO» est normalisé avant d'être dirigé vers le LFO. la normalisation est automatique et se fait en temps réel. Dans le cas où le signal audio que reçoit le LFX est plus faible que le signal précédemment reçu, il est conseillé de réinitialiser le Système de normalisation en faisant Reset (3).

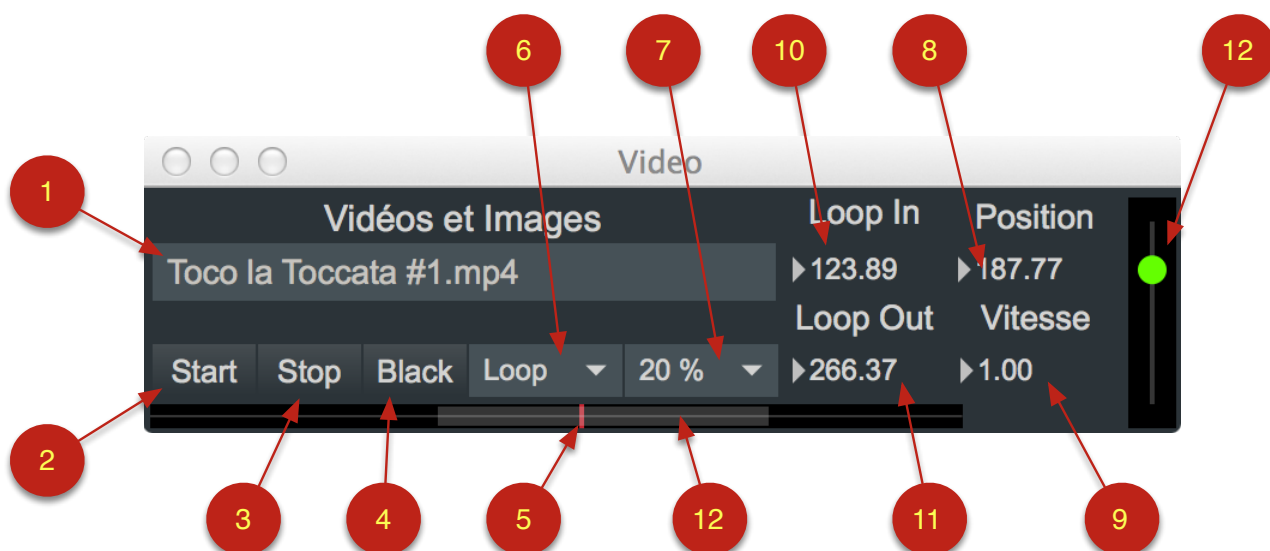
To LFO (LFX)	MIDI		Macro		Macro	
	Command	controller	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage	
Select					Select	0 to 4
Reset					Reset	

Tremolo (Insert)

Le trémolo est un effet qui change rapidement le volume du signal créant un effet de vibration sur le son.

Tremolo (LFX)	MIDI		LFO	Macro		Macro	
	Command	controller	Parameter	InsertCommand	Controller	SFXSendMessage	
Frequency						Frequency	0. to 20000.
SyncedDelay						SyncedDelay	1n, 1nd, 1nt, etc.
Amp.						Amp	0. to 1.
Phase						Phase	0. to 1.
DC						DC	0. to 20.
Synced						Synced	0

Vidéo (SFX)



Si un dossier est choisi dans la section «Dossier de recherche pour les vidéos» ou «Dossier de recherche pour les images» dans les Configuration du projet/Médias/Médias, le contenu de ce dossier sera affiché dans le menu du SFX Video(1).

Le bouton Start(2) démarre la vidéo, Stop(3) arrête la lecture ou mets en pause. Si vous êtes en pause ou que vous avez chargé une image fixe, vous pouvez obtenir un écran noir en cliquant sur Black(4).

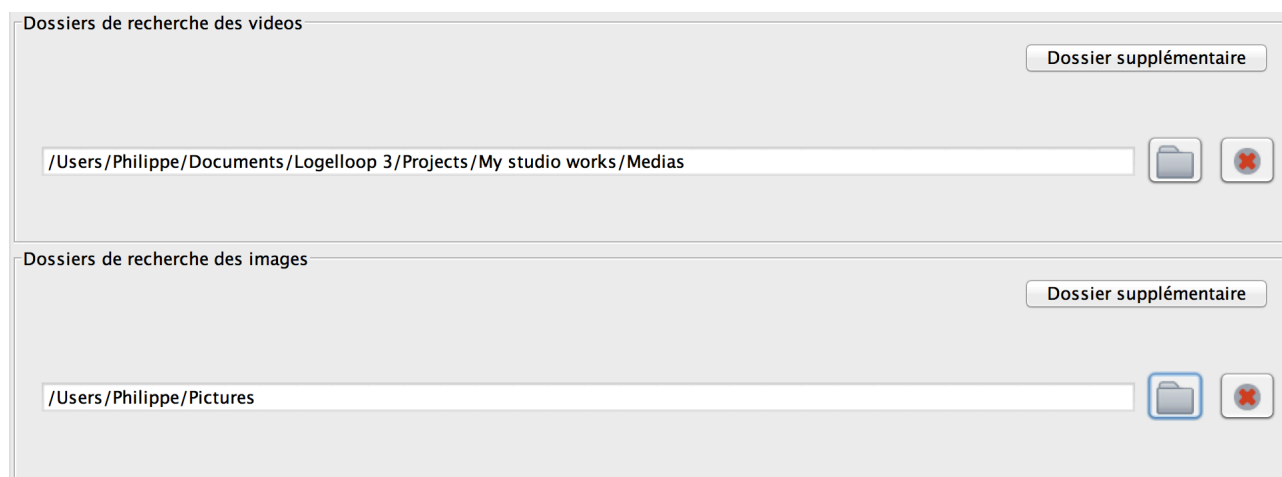
Le menu (5) vous permet de choisir le mode de mise en boucle. Sur Off, la lecture s'arrête après avoir parcouru l'ensemble de la vidéo. Sur Loop, la lecture se fait en boucle entre les points définis par Loop in(10) et Loop Out(11). Vous pouvez aussi définir ces points en cliquant et glissant dans la zone où se trouve la barre de lecture(5), la partie grisée affiche la boucle(12). Si vous choisissez palindrome dans le menu de boucle, la lecture se fera en va et vient entre les points définis par Loop

in(10) et Loop Out(11). Enfin, si vous choisissez Playback limits, la lecture aura lieu une fois entre les points définis par Loop in(10) et Loop Out(11).

Le menu de choix de taille(7), permet d'opter pour une taille en %. par défaut, la taille est de 20%. Vous pouvez choisir Original (affiche la vidéo en grandeur originale) ou Full Screen qui affichera en plein écran. Pour quitter le mode plein écran, fait esc sur votre clavier. Si vous utilisez une macro, vous pourrez choisir une taille personnalisée comme 34% ou 57%. Vous pourrez également, choisir une position précise, voire déplacer la fenêtre de projection durant la lecture.

Vitesse(9) permet de changer la vitesse de lecture de la vidéo. La barre de lecture(3) affiche la position de lecture dans le fichier et permet de changer la position de la tête de lecture

Si la vidéo contient des sons, ces sons seront lus au travers du Core Audio du Mac et non pas par la carte son. Le son sera modulable à l'aide du fader(10).



Les Messages affichant du texte

Vous pouvez utiliser les macros pour insérer des Titres ou Sous-titres dans la fenêtre de vidéo.

Si vous souhaitez afficher un texte contenant plusieurs lignes, il sera nécessaire d'enregistrer ce texte sous la forme d'un fichier .txt et de le charger en utilisant la syntaxe suivante :

```
SFXSendMessage Index_du_SFX Text Read {$current_project_medias_path$ + "Sous-Titrages.txt"}
```

\$current_project_medias_path\$ indique le chemin pour trouver le fichier s'il se trouve dans le dossier Medias du projet. Il est bien sûr possible de charger un fichier qui se trouverait à n'importe quel endroit du disque dur, il vous faudra alors donner l'emplacement précis lors de la commande Read.

Liste des commandes et controllers pour le SFX VIDEO

Pour commander le SFX Vidéo par une macro, en Midi ou en utilisant le clavier, vous pouvez utiliser les mots clés suivants :

VIDEO SFX	MIDI / Keyboard	Macro		
	Command / Controller / Program change / Keyboard / Ethernet	SFXCommand	SFXSendMessage	
Start	1	1	Command Start	
Stop	2	2	Command Stop	
Black	3	3	Command Black	
Loop Mode	4	4	Loop	value 0, 1, 2, 3
Loop In and Out			LoopInOut	begin + end (value in seconds)
Fullscreen	5	5	Command Fullscreen	
Window Open			Window Open	
Window Close			Window Close	
Window size			Size	value in percent (5. to 300.)
Window Border			Window Border	Value 0, 1
Window Floating			Floating	Value 0, 1
Window position			Window_pos	value in pixel x, y
Window horizontal pos.			Window_pos_x	value in pixel x
Window vertical pos.			Window_pos_Y	value in pixel y
Select a video file			Select	Name of the file
Set the head position			Set_video_position	Value seconds
Set the sound level			Sound_level	value (0 to 1.)
Playing Speed			Speed	value (0. to 5.)
Subtitle			Text	«text», value (duration in seconds)
Subtitle			text	«text» (the text will stay until the text clear message)
Clear subtitle			Text Clear	Erase the printed text
Subtitles size			Text Size	value 0. to infinity
Subtitles vertical pos.			Text VerticalPosition	value -1. to 1.
Load Multiline subtitles			Text Read	filepath of the .txt
Show Multiline subtitles			Text Multilines	show the content of a multilines text
Show Multiline subtitles line by line			Text Line	value (number of the line to print on the screen)
Set the color of the text			Text Color 1. 1. 1. 1	values are rgb alpha (0. to 1.)

Les variables natives de SFX Video

Les variables \$1_video_position\$ à \$4_video_position\$ permettent de connaître la position de la tête de lecture vidéo des SFX vidéo présents dans les slots 1 à 4.

Les variables \$1_video_loaded_file\$ à \$4_video_loaded_file\$ indiquent le nom du fichier actuellement chargé.

VST

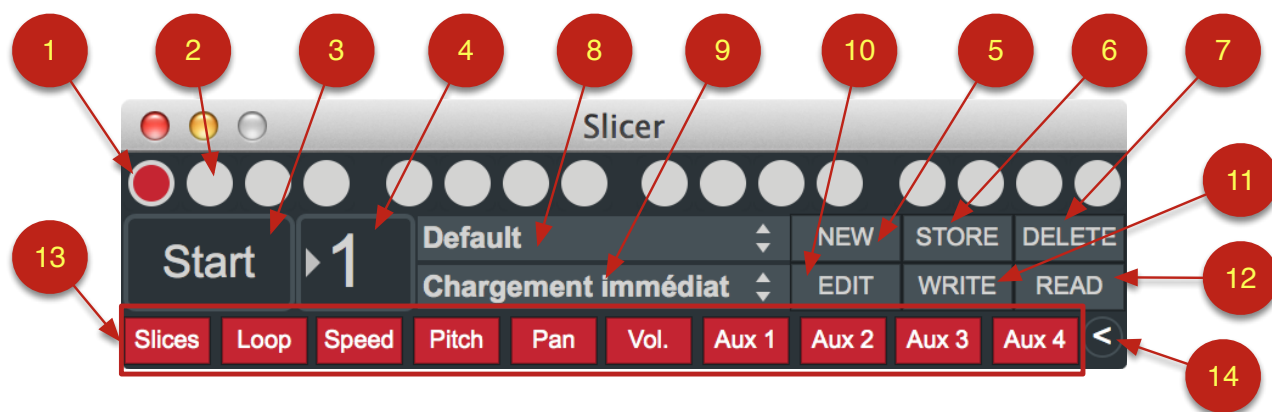
VST est un plug-in très simple qui permet de charger des Plug-in VST dans Logelloop.

Comment commander VST à l'aide des macros :

VST Insert	Macro	
	InsertSendMessage	
Open the Plug-in Window	Open	
Close the Plug-in Window	Close	
Load a Plug-in	Load	plug-in-name
Set the Plug-in effect On	On	
Mute the Plug-in	Mute	
Bypass the Plug-in	Bypass	
SetParam	Set a plug-in parameter (1) to a value (0.34)	1 0.34
Load the factory preset	FactoryPreset	Stretch

9 | Slicer

Slicer est un système permettant de déconstruire vos boucles très facilement en les découpant en morceaux qui pourront être joués en boucle ou non. Slicer mémorise également le mode de lecture (Loop ou Once), la vitesse, la hauteur, le sens de lecture, les panoramiques, le volume des pistes, et les niveaux de départ auxiliaires. Une fois mémorisés les états, vous pourrez soit les appeler un par un manuellement (ou à l'aide d'une macro), ou les appeler systématiquement en fonction du temps sur lequel se trouve le métronome.



Mémorisation des Pas

1 - Dans Logelloop, alors qu'une boucle est enregistrée, sélectionnez un point d'entrée de boucle et de sortie de boucle dans l'éditeur de boucles, choisissez une vitesse d'exécution, choisissez une hauteur d'exécution, puis éventuellement, si la répétition a lieu, ou si la lecture n'est lue qu'une seule fois.

2 - Cliquez sur alt, puis cliquez sur le bouton (1), le bouton passe momentanément au vert, vous venez de mémoriser le premier.

3 - Changez les réglages à nouveau, puis passez en 2 pour mémoriser le pas suivant (2)

4 - répétez l'opération pour mémoriser autant de pas que vous le souhaitez.

Une fois cela fait, vous pouvez créer une mémoire de ce que vous venez d'enregistrer en cliquant sur New. Donner un nom à votre nouvelle mémoire, validez. Votre mémoire vient d'être ajoutée au menu (8).

Vous pouvez passer d'un pas à l'autre en cliquant sur les boutons rouges (1) (2), observez alors que la vitesse de lecture, la hauteur, les points d'entrée et de sorties de boucle sont rappelés. En cliquant sur Start (3), vous asservissez ces changements de mémoire au métronome de Logelloop.

Si vous souhaitez bloquer momentanément l'action de Slicer sur l'un ou l'autre des paramètres, vous pouvez utiliser les boutons prévus à cet effet (13). Lorsque le bouton est rouge, les commandes passent.

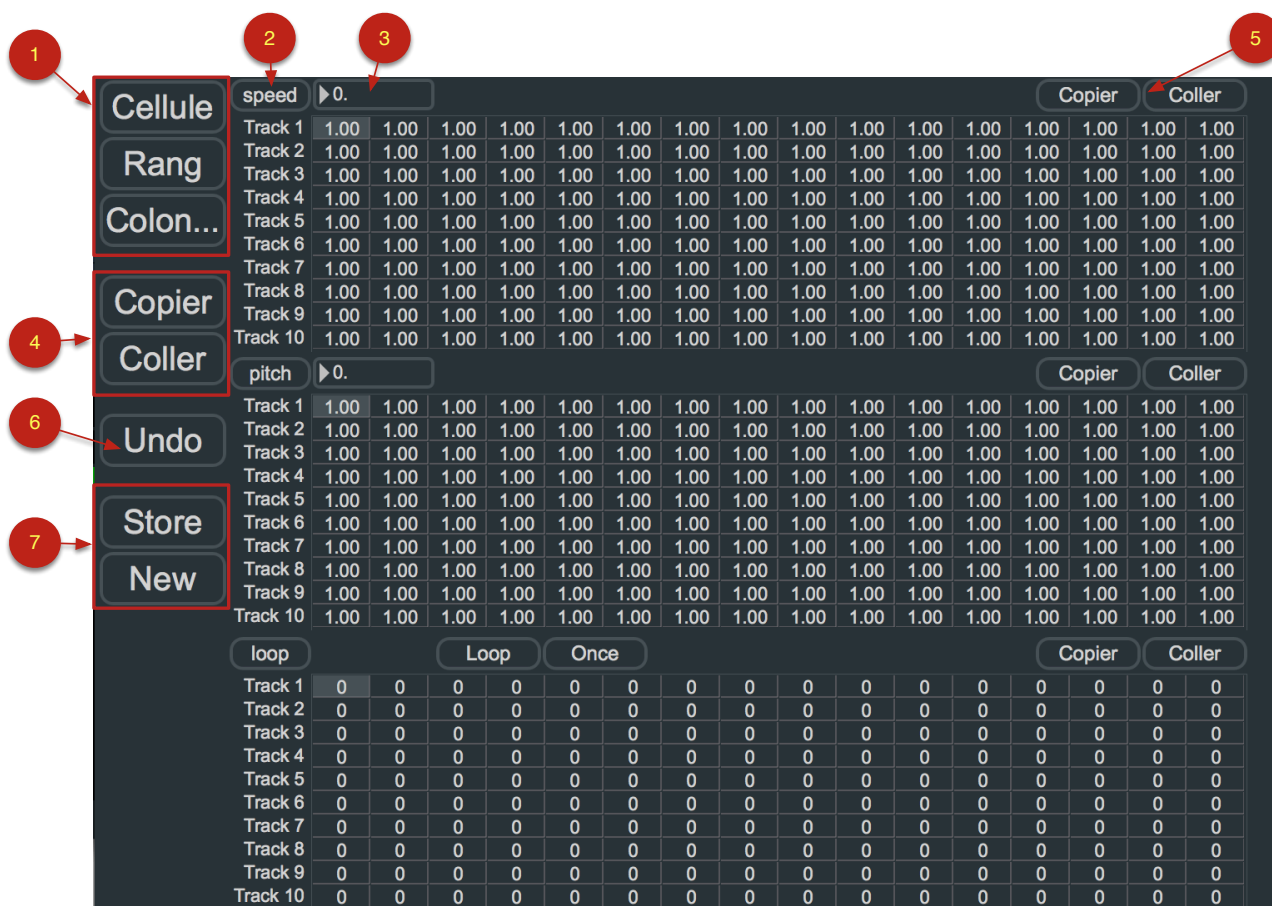
Pour modifier un pas, vous pouvez simplement le rappeler en cliquant sur un bouton rouge, puis modifier les réglages de Logelloop, puis faire alt+click sur le bouton du pas concerné, puis cliquer sur Store (6) si vous souhaitez conserver cette modification dans votre mémoire de Slicer.

Si vous souhaitez effacer une mémoire du menu de Slicer, sélectionnez là et cliquez sur Delete (7).

Édition en tableau

Lorsque vous cliquez sur le bouton «Edit» (10), vous ouvrez une page contenant des tableaux comparables à ceux qui se trouvent ci-dessous. Tout les réglages mémorisés par Slicer s'y trouvent et sont éditables en mode texte : speed, pitch, loop, slices, etc.

Pour chaque catégorie, les pistes sont disposées les unes au-dessus des autres et les 16 pas sont en rang.



Pour éditer les valeurs qui se trouvent dans le tableau, optez pour un mode de sélection (1) : cellule, rangée ou colonne. Une fois cela fait, choisissez la catégorie dans laquelle vous souhaitez modifier quelque chose, et sélectionnez une cellule, rangée ou colonne... le contenu s'en trouve grisé, vous pouvez alors le modifier en entrant une valeur dans le champ d'édition de valeur qui se trouve près du nom de la catégorie (3). Vous pouvez aussi copier et coller soit en utilisant les boutons globaux (3) ou le raccourci clavier (cmd + c, cmd + v). Pour copier le contenu de rangées, il vous faudra utiliser les boutons copier/coller des catégories (5).

Si vous souhaitez annuler une opération, utilisez le bouton Undo (6).

Pour valider les opérations effectuées, utilisez les boutons Store et New (7). Store modifie la mémoire qui est actuellement chargée dans Slicer alors que New aura pour effet de créer une nouvelle mémoire.

Sauver ou recharger une mémoire

Il est possible à l'aide du bouton WRITE(11) de sauver une mémoire de Slicer sur votre disque dur. Une fenêtre vous permettra de choisir un endroit et un nom. Cette fonction vous permettra d'échanger des réglages de Slicer avec d'autres personnes.

Le bouton READ(12) permet de recharger une mémoire à partir d'un fichier.

Arrangeur dans Slicer

Un bouton(14) permet d'ouvrir un tiroir qui affiche l'arranger du Slicer.

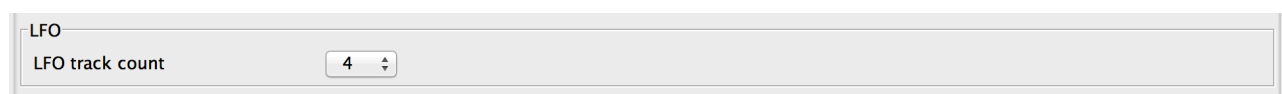
L'arranger de Slicer fonctionne de la même manière que celui de Granulaterre, vous pouvez donc vous référer aux [explications](#) concernant Granulaterre pour en appréhender le fonctionnement.

10 | Les LFO

Un **Low Frequency Oscillator** (LFO) est un oscillateur très basse fréquence, ce qui permet de faire des modulations de signal sans que la fréquence modulante soit audible (fréquence infrasonique). Le signal de modulation est généralement appliqué à l'amplitude du signal modulé, créant un effet de "vibrato en amplitude". Dans Logelloop, les LFO peuvent servir à moduler plusieurs commandes telles que les Volumes, les panoramiques, les auxiliaires, etc. Vous pourrez donc utiliser le LFO pour automatiser certaines modifications du son de vos boucles.

Configurer les LFO

Il est possible de mettre jusqu'à 8 LFO en fonctionnement. Ces LFO peuvent ensuite être distribués en 8 directions chacun. Pour mettre en route ces LFO, rendez-vous dans l'éditeur de Projet à la page Audio System/ Audio Driver et dans le panneau ci-dessous, choisissez un nombre de LFO :



Dans le cas présent nous avons choisi de mettre 4 LFO en fonctionnement. Chaque LFO nécessite un peu de ressource, il est donc conseillé de ne mettre en fonctionnement que le nombre de LFO nécessaire.

Réglages d'un LFO



Sur la gauche de la fenêtre se trouvent les générateurs de LFO. Pour commencer à régler un LFO, choisissez une forme d'onde (1, Shape). Vous avez le choix entre Sinusoïde, ramp, triangle, square et «To LFO 1» à «To LFO 4». Les 4 premiers choix correspondent à des formes d'ondes courantes. Les derniers ne génèrent pas de forme d'onde, mais ils reçoivent le signal de l'insert «To LFO» qui extrait l'enveloppe d'un signal audio et permet de l'appliquer à une commande de Logelloop.

En (2), vous pouvez choisir la division temporelle qui va donner le tempo de votre LFO. Les valeurs s'expriment en temps relatif au tempo du métronome (voir [Valeurs de temps relatif au métronome](#)).

Si les valeurs de temps relatif ne vous suffisent pas pour fixer une vitesse convenable à votre LFO, vous pouvez appliquer un coefficient de vitesse (3, Rate). Une valeur de 0.5 divise la vitesse par 2, une valeur de 4 la multiplie par 4.

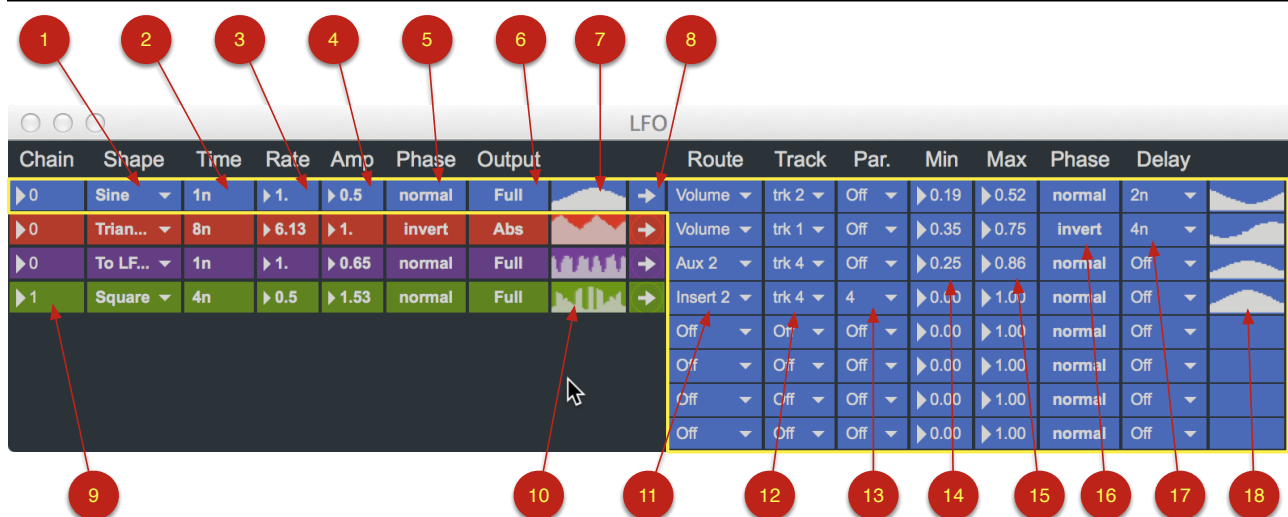
La courbe générée par le LFO possède une amplitude de 1. par défaut. Vous pouvez changer cette amplitude à l'aide du curseur prévu à cet effet (4, Amp). Lorsque vous convertissez un signal sonore en LFO à l'aide du LFX «To LFO», le curseur Amp agit en quelque sorte comme un compresseur / expandeur.

Vous pouvez inverser la phase de votre LFO (5), Invert indique une inversion de Phase, Normal indique que le LFO est en Phase.

La sortie du LFO peut se faire en pleine amplitude (Full), qui dans ce cas va de -1 à 1. Mais dans certains cas, il est intéressant de n'utiliser que la valeur absolue du signal, pour cela, cochez le bouton Output (6) qui se met en position Abs.

Le signal de sortie de votre LFO s'affiche dans la petite fenêtre prévue à cet effet (7), c'est ce signal que vous allez diriger vers les éléments d'interface utilisateur de Logelloop et qui pilotera automatiquement ces interfaces.

Chainer des LFO



Le curseur le plus à gauche (9) permet de chaîner les LFO. Si vous sélectionnez 1 comme dans notre exemple, cela signifie que le LFO numéro 1 va moduler le LFO du canal 4. Sur le plan numérique, un signal multiplie l'autre. Dans la fenêtre (10), on peut vérifier que l'enveloppe du LFO 1 est appliquée au signal Carré du LFO 4. Ce système permet de créer des formes d'ondes d'autant plus complexes qu'il est possible de chaîner plusieurs LFO, attention toutefois à ne pas créer une boucle!

Routing des LFO

Dès lors que vous modifiez le réglage d'un LFO, ou que vous cliquez sur la flèche (8), vous affichez les routeurs associés à ce LFO. Le LFO 1 par exemple est bleu et les 8 routeurs qui lui sont associés sont également bleus. Ce système de couleur devrait vous permettre de ne pas faire d'erreur lorsque vous affectez vos LFO à des commandes de Logelloop.

Le menu Route(11) vous permet de choisir quel fader sera modulé par le LFO (Volume, pan, Spatialiseur, Aux, etc.). Notez que les panner stéréo ne sont pas concernés.

Le menu Track(12) donne le choix entre les pistes de Logelloop. Le menu Par. (13) permet de choisir l'un des 8 paramètres d'un insert (ce menu ne concerne que les inserts).

Les curseurs Min(14) et Max(15) fixent un seuil et un niveau maximal de modulation.

Le bouton Phase(16) permet une inversion de Phase pour créer facilement un décalage entre de commandes modulées par un LFO. Si cette inversion de phase

ne vous suffit pas, vous pourrez appliquer un Delay(17) en temps relatif au Métronome de Logelloop (voir [Valeurs de temps relatif au métronome](#)).

Les fenêtres les plus à droites (18) affichent l'onde résultante qui est appliquée à la commande de Logelloop.

LFO vers Macros

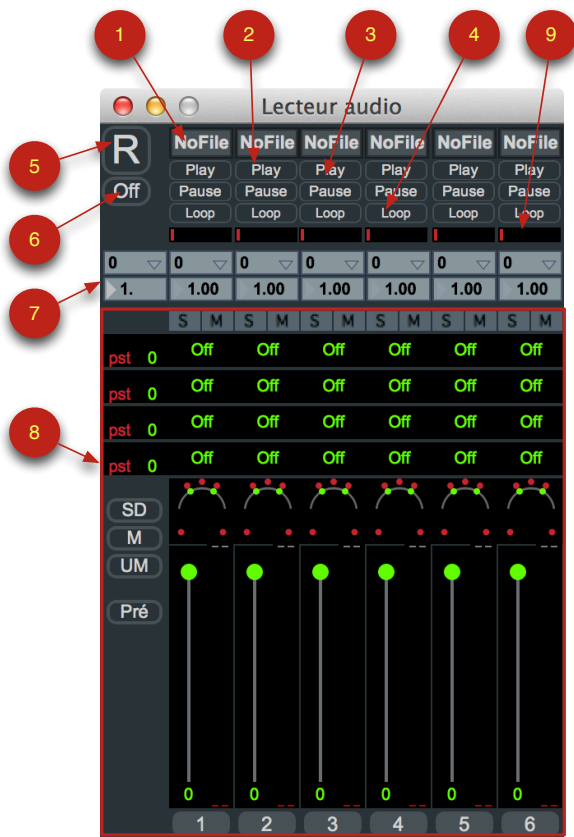
Les 8 générateurs de LFO communiquent leur état à des variables macros qui sont nommées comme ceci :

LFO_1, LFO_2, LFO_3, LFO_4, LFO_5, LFO_6, LFO_7 et LFO_8.

Pour écouter ces états de LFO dans les macros vous pouvez comme ceci :

```
//Début de la macro
DoRepeat
Message $LFO_1$
Sleep 20
While {true}
//Fin de la macro
```

11 | Lecteur de fichiers sonores



Note importante :

Le lecteur de fichiers sonores n'est plus actif par défaut et il est appelé à disparaître dans une version ultérieure de Logelloop. Nous vous conseillons vivement d'utiliser le «File player» qui se charge en insert sur les tranches.

Les lecteurs de fichiers sonores permettent de lire des sons présents sur le disque dur de votre ordinateur. Vous pouvez lire jusqu'à 8 fichiers stéréos en même temps. Par défaut, le lecteur ne comporte qu'une tranche permettant de lire un fichier stéréo à la fois. Pour ajouter des tranches, il vous faudra modifier la [configuration du projet](#).

Pour l'utiliser, vous devez d'abord sélectionner un dossier contenant des fichiers sonores dans Configuration du projet/Médias/Médias.

Ensuite, vous pourrez sélectionner un fichier dans le menu (1) et le jouer en faisant Play/Stop (2), Pause / Resume (3).

La lecture peut se faire en boucle en activant le mode Loop (4).

Le réglage de vitesse de lecture (7) permet de changer la vitesse de lecture par demi-ton, ou en valeurs décimales, comme c'est le cas dans la partie principale de Logelloop. Par défaut, il n'y a pas de possibilité de Pitch ou Time Stretch en temps réel dans le lecteur de fichiers, pour l'activer, il vous faudra modifier les [options](#) du projet.

L'ensemble des réglages de la console du lecteur (8), tel que l'envoi de son dans les circuits auxiliaires, les panoramiques, les niveaux sont identiques à ceux que vous pouvez trouver dans la [console principale](#) de Logelloop, aussi, nous ne revenons pas en détail sur ces réglages.

Mémoires de scènes du lecteur de fichiers sonores

Bien entendu, il est possible de sauver les réglages du lecteur de fichiers sonores. Avant d'enregistrer la mémoire, il vous faudra cocher le bouton «Recall» (5) qui autorise le rappel des réglages de la partie Lecteur lors d'un rappel de preset dans la [fenêtre principale](#) ou à partir de [l'Arrangeur](#).

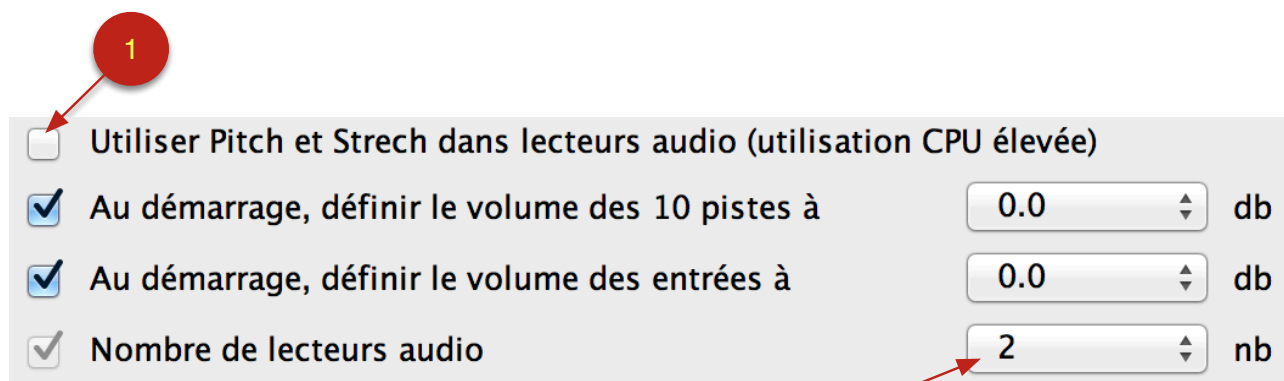
Si vous ne souhaitez pas que Logelloop rappelle les mémoires du lecteur, sans pour autant modifier vos presets, vous pouvez activer le bouton «Bloque le rappel des presets On/Off» (6).

Ajouter des tranches au lecteur de fichiers

Vous pouvez, si vous le souhaitez, ajouter des lecteurs de fichiers stéréo à Logelloop en allant dans le panneau de Configuration du projet/Comportement/Options de l'interface.

Par défaut, l'option permet l'utilisation d'un player, le maximum est 8(2).

Bien entendu, plus vous ajoutez des lecteurs, plus la consommation CPU de Logelloop sera importante, il est donc fortement conseillé de n'utiliser que le nombre de lecteurs nécessaire.



☐ Utiliser Pitch et Strech dans lecteurs audio (utilisation CPU élevée)

☒ Au démarrage, définir le volume des 10 pistes à db

☒ Au démarrage, définir le volume des entrées à db

☒ Nombre de lecteurs audio nb

Ajouter des Pitches et le Time Stretch aux lecteurs de fichiers

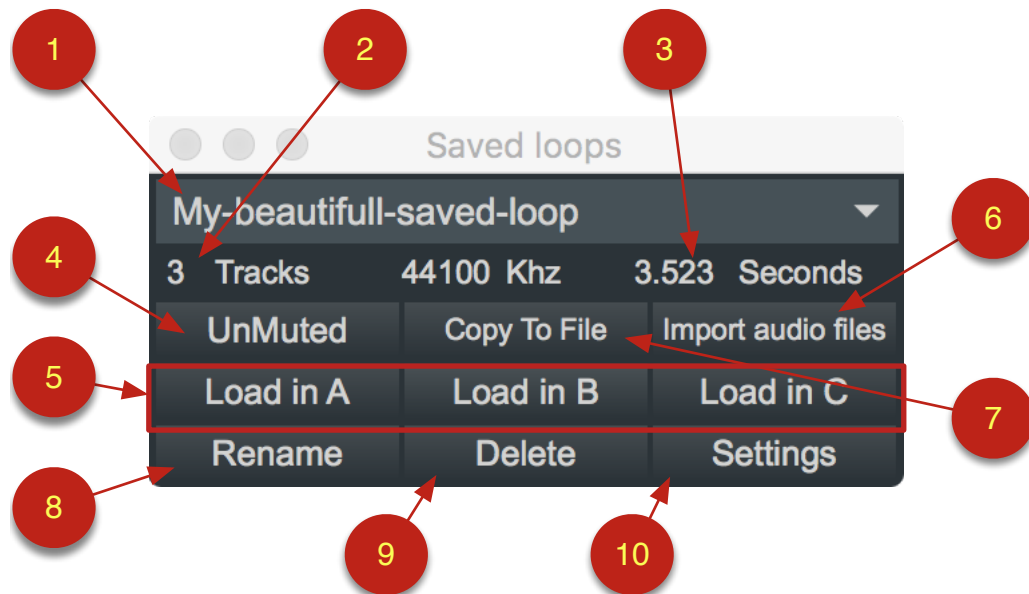
Le Pitch et le Time Stretch sont désactivés par défaut.

Il vous est tout à fait possible de les activer en cochant la case dans Configuration du projet/Comportement/Options de l'interface (cf copie d'écran ci-dessus (1)).

Notez que cela aura un effet très important sur la consommation CPU de Logelloop et peut dans certains cas altérer ses performances. Nous vous conseillons donc de préparer vos fichiers de telle sorte que vous n'aurez pas besoin d'activer le Pitch ou le Time Stretch des lecteurs.

12 | Sauvegarde de boucles

La fenêtre «Boucles sauvées»



La fenêtre «Boucles sauvées» vous permet de recharger des boucles précédemment enregistrées sur le disque dur à partir de Logelloop.

Lorsque vous faites CopyToFile (7 ou par la fonction qui se trouve dans le panneau Commandes), le contenu de la boucle actuelle est enregistré dans le dossier que vous avez choisi dans Configuration du projet/Média/Logelloop. Pour recharger une boucle, procédez de la sorte :

- Ouvrez la fenêtre « Boucles sauvées»

Sélectionnez un item dans le menu qui se trouve en haut de la fenêtre

Choisir de charger la boucle silencieusement (4)

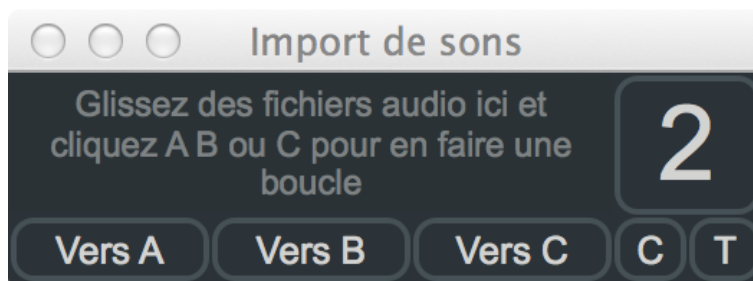
Chargez dans la boucle que vous souhaitez avec : Charger en A, Charger en B ou Charger en C

Vous pouvez aussi choisir «Effacer»(9) ou «Renommer»(8) la boucle sélectionnée.

- Lorsque vous copiez une boucle sur votre disque dur, l'état global de Logelloop est également enregistré. Pour remettre Logelloop dans cet état après avoir chargé une boucle, vous pouvez cliquer sur «Mémoire»(10). Le rappel de «Mémoire» ne fonctionnera que sur la boucle courante.

Dans cette fenêtre vous pouvez prendre connaissance de la longueur de la boucle sauvée (3) et du nombre de pistes qui la constituent (2).

Construire des boucles à partir de fichiers sonores du disque dur



Pour construire des boucles à partir de fichiers sonores présents sur le disque dur, il vous faut ouvrir la fenêtre «Import de sons».

Une fois cette fenêtre ouverte, il ne vous reste plus qu'à glisser et déposer vos fichiers dans la zone dédiée. Vous pouvez charger jusqu'à 10 fichiers à la fois. Ensuite, il vous faudra cliquer sur l'un des boutons suivants : «Vers A», « Vers B» ou « Vers C» et vos fichiers seront chargés dans la boucle choisie. Si vous avez glissé des fichiers de longueurs différentes, c'est le plus long d'entre eux qui fixera la longueur de la boucle résultante.

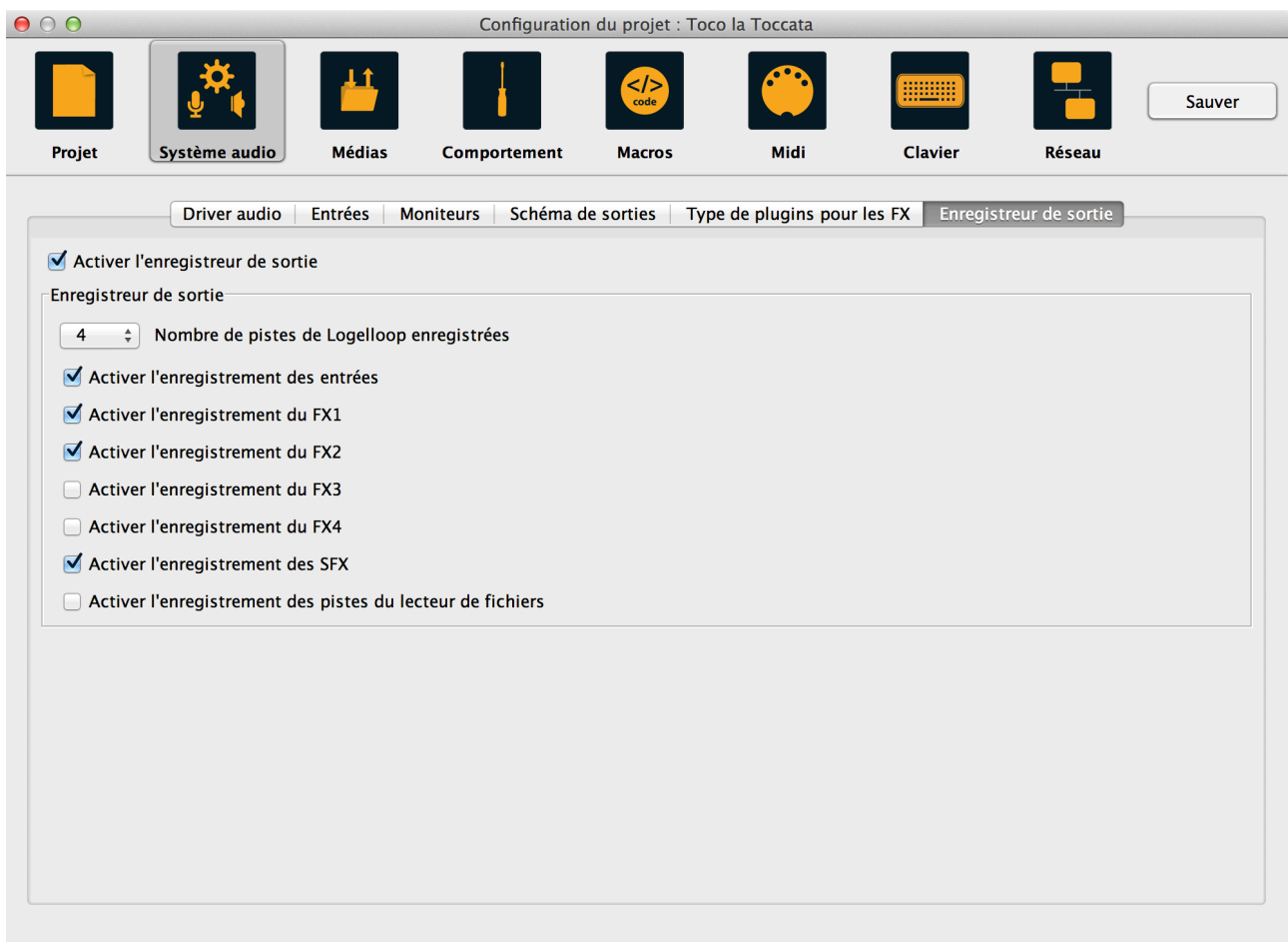
Le bouton «C» effacera des fichiers glissés par erreur dans le la fenêtre «Import de sons».

Le bouton «T» permet d'activer le calcul de tempo d'une boucle lors d'un import. Ce calcul se fera en tenant compte de la mesure indiquée dans Métronome.

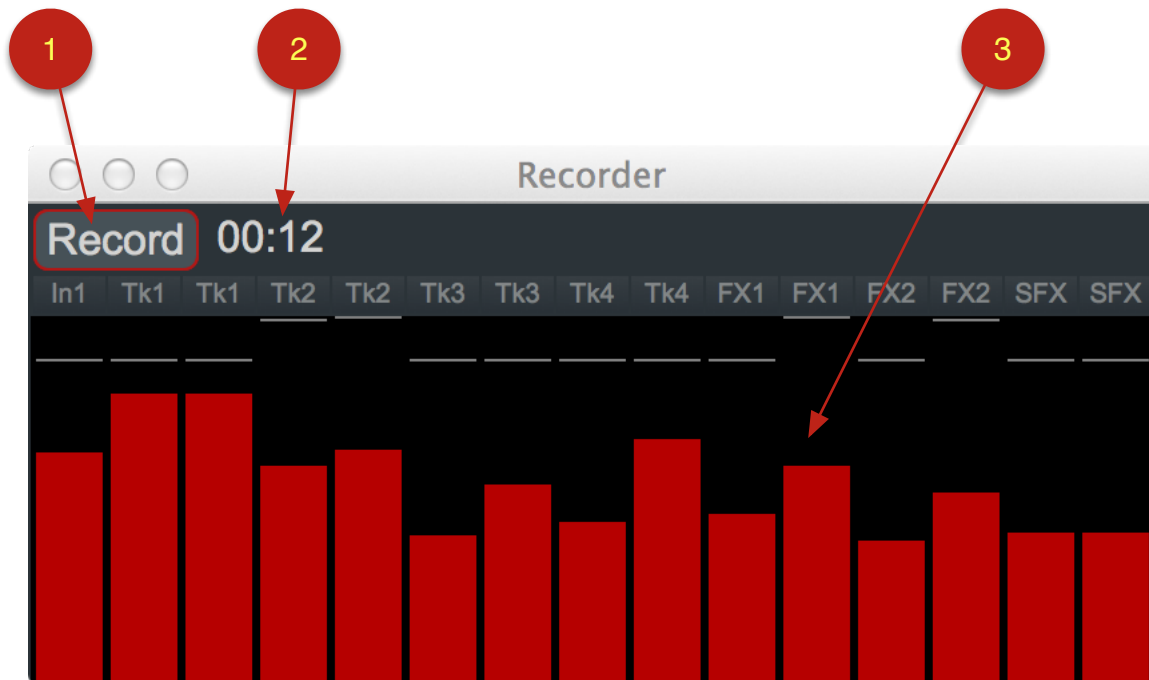
L'Enregistreur de sorties

L'enregistreur vous permet d'enregistrer des fichiers contenant tous les sons passés par Logelloop durant la session en cours. Pour configurer l'enregistreur, vous devez vous rendre dans l'éditeur de projet/Système audio/Enregistreur et activer l'enregistreur. Ensuite, choisissez le nombre de pistes de Logelloop qui seront enregistrées et si les entrées et les effets sont prise en compte par l'enregistreur.

Une fois cela fait, sauver la configuration du projet.



Dans Logelloop, la fenêtre de l'enregistreur ressemble à cela :



Pour enregistrer, il vous suffira de presser le bouton Record(1) qui lancera et stoppera l'enregistrement. Un compteur vous indique la durée de l'enregistrement en cours(2). Ce compteur affiche 00:00 lorsqu'il n'y a pas d'enregistrement en cours. Pour afficher la durée du dernier enregistrement, vous devez cliquer sur cet afficheur. Les vumètres vous permettront de contrôler les niveaux de votre enregistrement(3).

Les fichiers créés par l'enregistreur sont stockés par défaut dans le dossier «Output Recording» de votre projet. Si vous souhaitez enregistrer dans un autre dossier, vous pouvez le configurer dans l'éditeur de Projet/Médias/Logelloop et dans l'onglet «Dossier de stockage de l'enregistreur de sorties»

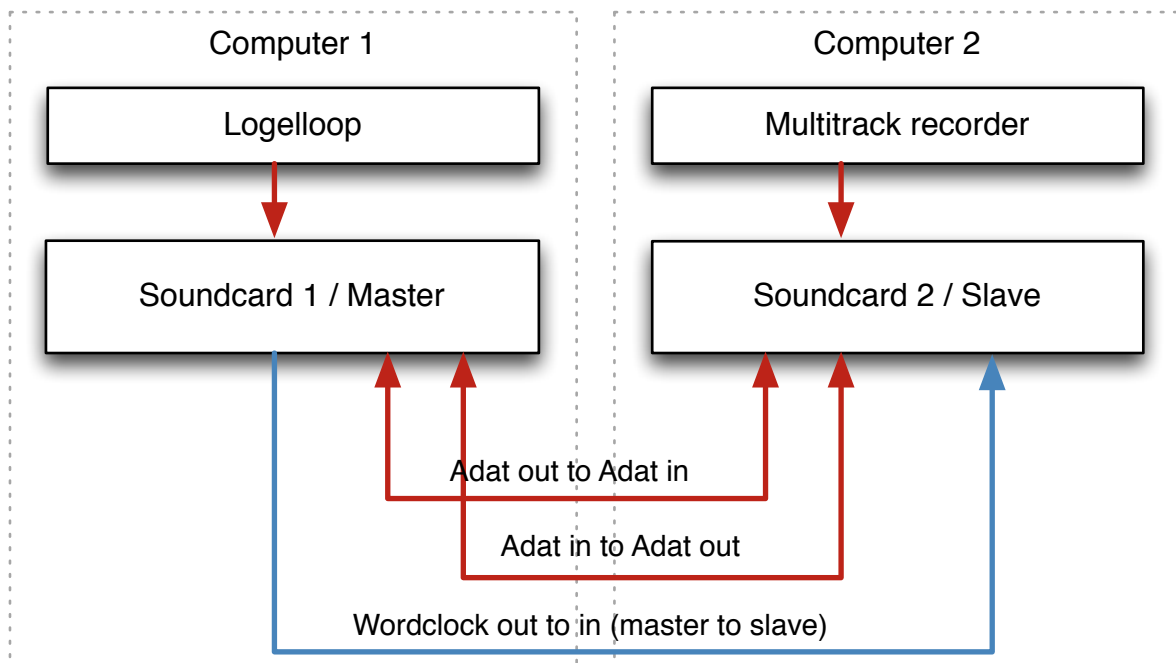
Ces fichiers sont au format .AIF, 24 bits et comportent autant de canaux que de pistes enregistrées. Ce fichiers pourra être ouvert dans n'importe lequel logiciel de montage/mixage audio.

Si vous souhaitez enregistrer beaucoup de pistes en même temps, il est conseillé de le faire en utilisant un disque dur rapide ou un SSD.

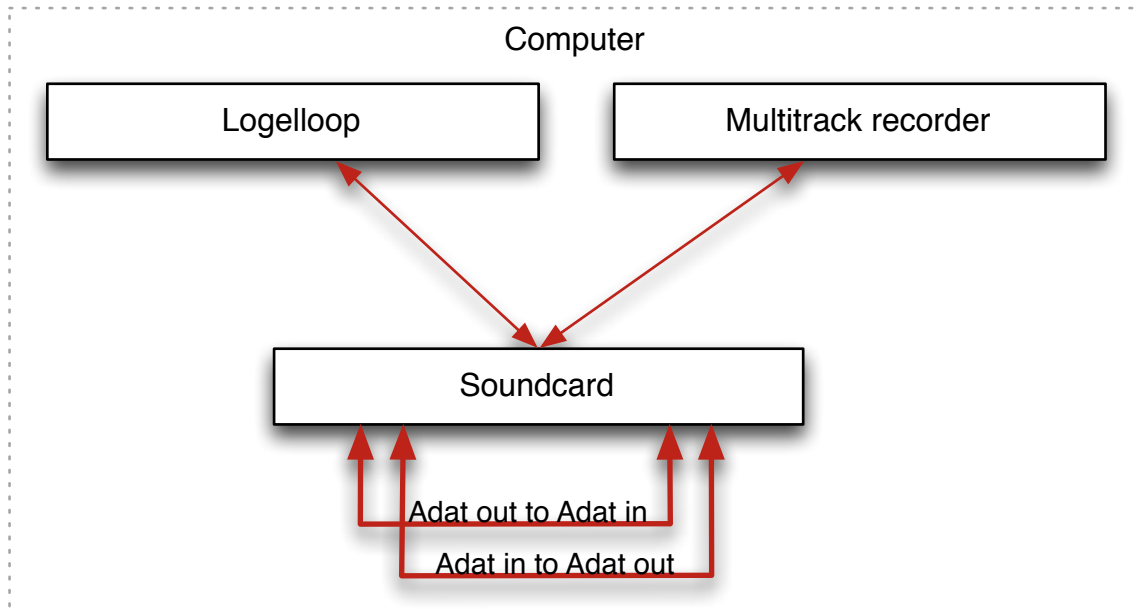
Utiliser Logelloop avec un Enregistreur Multipistes externe

Vous pouvez également si vous le souhaitez, connecter Logelloop à un enregistreur multipiste externe. La plus simple des solutions est alors d'utiliser 2 ordinateurs différents, chacun relié à une carte son externe. Logelloop tournera alors sur l'un des ordinateurs et l'enregistreur sur l'autre. Vous pourrez alors interconnecter les cartes son en utilisant dans la mesure du possible les entrées et sorties numériques. N'oubliez pas de régler les horloges des deux logiciels de la même manière et de mettre l'horloge de l'une des cartes en esclave. Il vous faudra également relier la sortie d'horloge de la carte maître vers celle qui sera esclave (cf synoptique ci-dessous).

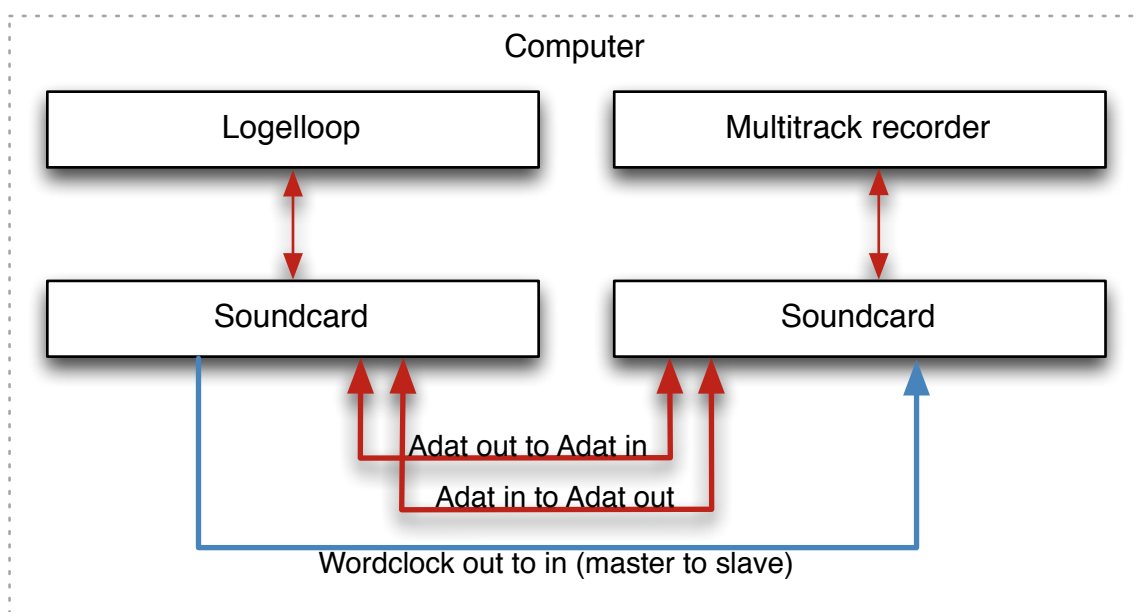
Pour profiter des séparations de pistes de Logelloop, n'oubliez pas de le configurer en [multipiste](#) dans le panneau de configuration du projet.



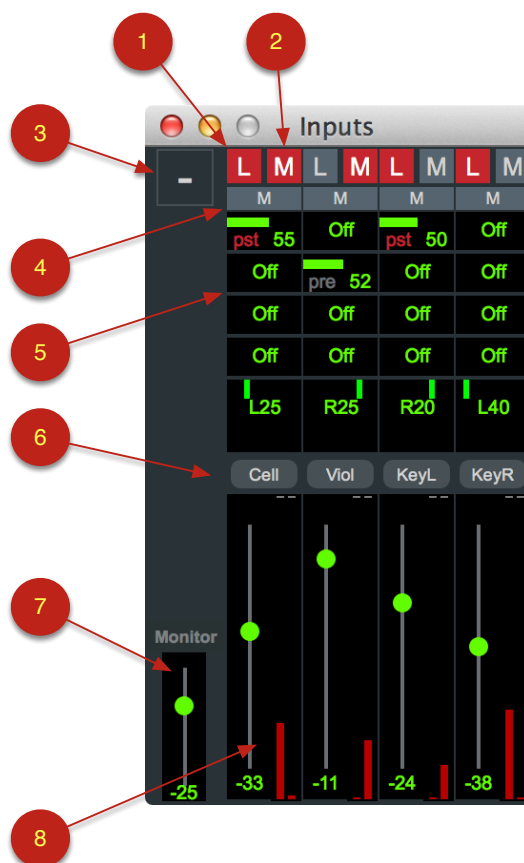
Il est également possible d'utiliser un seul ordinateur et une seule carte son. Dans ce cas, vous pouvez interconnecter les entrées et sorties numériques de votre carte son, et ensuite, diriger les sons de vos logiciels vers ces sorties, comme s'il s'agissait de deux cartes différentes.



Enfin, la dernière possibilité est de connecter 2 cartes son au même ordinateur, d'affecter chacune de ces cartes à un logiciel différent et de relier les sorties de l'une aux entrées de l'autre. Ce procédé facilite grandement les réglages de logiciels et donne plus de souplesse pour les routings.



13 | La fenêtre d'entrées



- 1 - Dirige cette entrée vers le looper
- 2 - Dirige cette entrée vers le monitoring
- 4 - Recall enable - Autorise l'enregistrement des réglages dans les Mémoires de scènes
- 4 - Mute cette entrée
- 5 - Départs vers les circuits auxiliaires et Panoramiques
- 6 - Nom de l'entrée
- 7 - Niveau du monitoring
- 8 - Niveaux d'entrées et Vumetres

Panoramiques d'entrées

Les panoramiques ont un effet sur la position du son dans les envois vers le monitor, mais si le looper est en mono cela n'aura pas d'influence sur l'enregistrement des boucles (Paramètres globaux/Boucles). Si le looper est en stéréo dans les [Paramètres Globaux](#), la position des sons d'une entrée tiendra compte du panoramique et vous pourrez obtenir des boucles stéréophoniques.

Potentiomètres d'entrée et circuits auxiliaires

Le potentiomètre change le niveau de chaque entrée, pour les SFXs et aussi pour les boucles.

Les circuits auxiliaires permettent de diriger le son des entrées vers les effets VST ou si ces derniers sont réglés sur Bypass, directement sur une sortie de votre carte son. Les circuits auxiliaires peuvent être réglés sur PRE ou POST ce qui signifie que le potentiomètre changera aussi le niveau d'envoi dans les circuits auxiliaires ou pas.

Son entrant vers le circuit de monitoring (M)

Chaque entrée peut être dirigée vers le circuit de monitoring. Pour cela, rendez-vous dans la Configuration du projet/Système audio/Entrées, sélectionnez «Vers Moniteur». Dans ce cas M sera rouge pour la tranche concernée de la fenêtre d'entrée et vous pourrez entendre le son de celle-ci dans le circuit de monitoring dont le volume doit être à un niveau différent de zéro. N'oubliez pas non plus de choisir les canaux de sorties pour le monitoring dans Configuration du projet/Système audio/Moniteur).

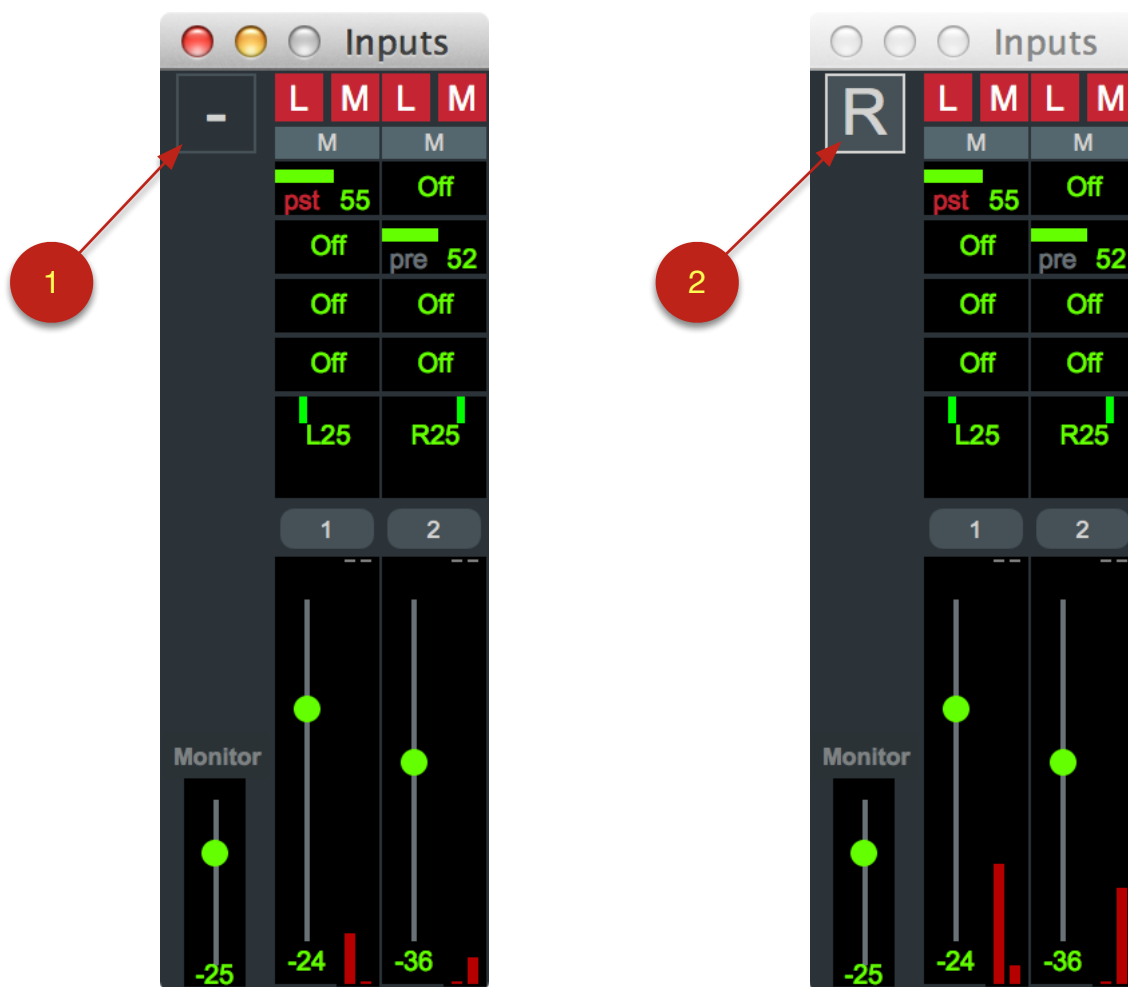
Son entrant vers le looper (L)

Chaque entrée peut être ou non dirigée vers le looper. Si elle n'est pas dirigée vers le looper, le son qui y entre ne sera pas enregistré dans le looper. Cela peut être intéressant si vous souhaitez avoir plusieurs instruments connectés à Logelloop, mais que vous souhaitez seulement enregistrer certains d'entre eux. Les autres pourront alors être dirigés vers le monitoring, les SFXs ou les circuits d'auxiliaires.

Pour choisir si un canal d'entrée est dirigé vers le looper, allez dans Configuration du projet/Système audio/Entrées et sélectionnez Vers Looper pour l'entrée concernée.

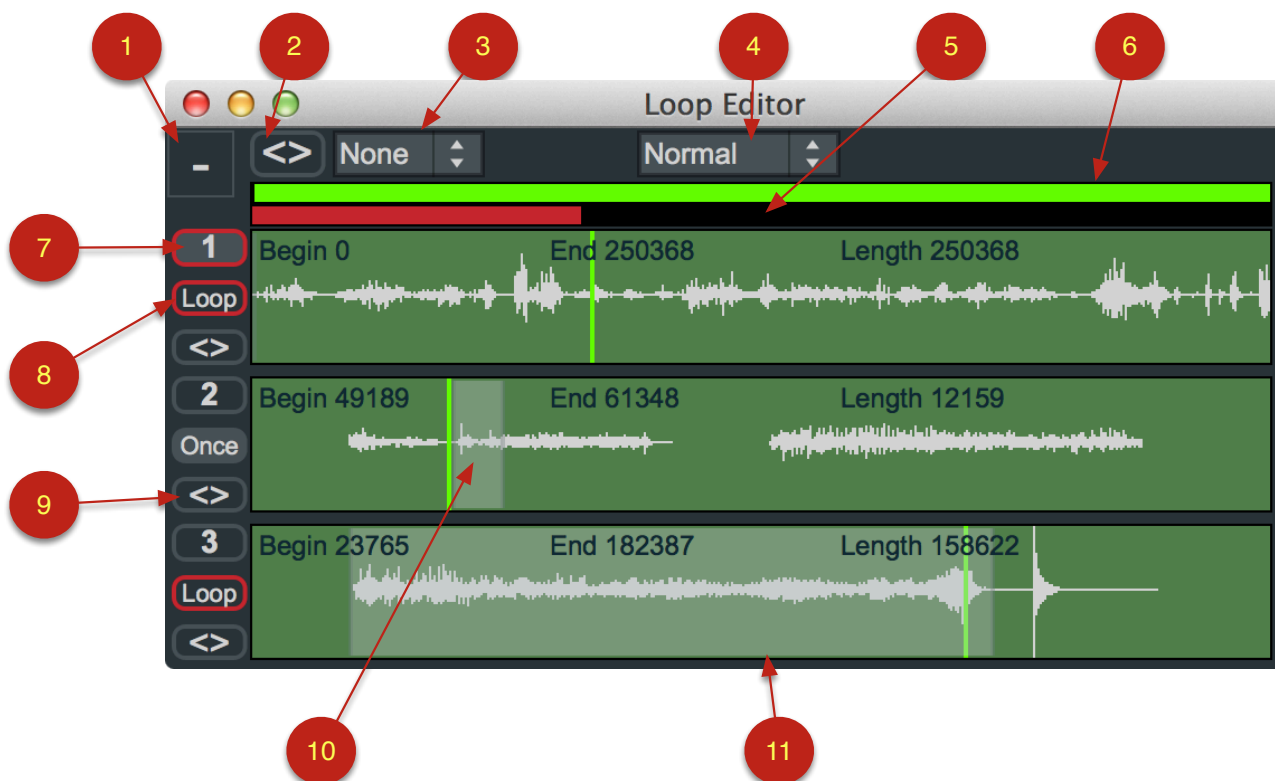
Mémorisation des réglages de la fenêtre d'entrée

Pour que les réglages de la fenêtre d'entrée soient mémorisables, cliquez sur le bouton «-» (1) qui se trouve sur le côté droit de la fenêtre. Le bouton affichera alors un «R» (pour «recall enabled») et lorsque vous rechargerez une mémoire de réglage les réglages de la fenêtre d'entrée seront remis tels qu'ils étaient lorsque cette mémoire a été sauvée. L'état du bouton «-»/R est global au projet et est donc remis à l'ouverture de projet tel qu'il était à la fermeture de ce dernier.



14 | L'édition des boucles

Fonctions détaillées



L'éditeur de boucles a pour principale fonction l'affichage de vos boucles. Il permet de voir l'enregistrement se réaliser et d'avoir connaissance de l'état de chargement du looper.

La barre verte(6) indique le taux de remplissage de la mémoire (en fonction de la longueur de boucles que vous avez définie dans les [Paramètres Globaux](#)).

La barre rouge(5) est la référence temporelle de Logelloop. Elle représente à la fois la position de la tête d'enregistrement et la tête de lecture des pistes qui sont synchrones à l'enregistreur. Si vous changez la vitesse de lecture d'une piste, ou si vous changez le point de début et/ou de fin de lecture(10), la tête de lecture de cette piste sera désynchronisée(11) par rapport à la barre de synchronisation.

Si vous avez édité les points d'entrée et de sortie d'une piste, vous pouvez effacer ces points d'édition et resynchroniser la piste en cliquant sur le bouton prévu à cet effet (9). Si vous souhaitez resynchroniser toutes les pistes à la fois, vous pouvez utiliser le bouton de resynchronisation générale(2).

Par défaut, l'éditeur fait un zoom automatique sur la portion de boucle qui vous intéresse. Si vous voulez dézoomer complètement, cela est possible en passant de «normal» à «Buffer size»(4)

Edition simultanée de toutes les pistes

En pressant la touche ctrl et en cliquant/glissant sur la fenêtre d'édition de boucle, vous pouvez sélectionner une zone commune à toutes les pistes de Logelloop.

Lecture en boucle ou lecture unique

Vous pouvez si vous le souhaitez désactiver la lecture de boucle de vos sons dans Logelloop. Un bouton est dédié à cela(8), en le cliquant il affiche «Once» et dès lors, vos sons ne seront plus joués qu'une fois. Cette possibilité est particulièrement pratique avec le [Slicer](#).

Gabarit de sélection de portions de boucles

Vous pouvez choisir un gabarit(3) pour l'édition des points d'entrée et de sortie de lecture. Par défaut (None), la sélection est libre. Mais vous pouvez choisir les gabarits 1 (boucle entière), 1/2 (demi-boucle), 1/3 (tiers), 1/4, 1/5, 1/6, 1/7, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/64.

En utilisant les réglages 1/5 et 1/7, vous pouvez éditer des boucles asymétriques.

Ces réglages sont indépendants du [métronome](#).

Mémorisation des réglages de l'éditeur de boucle

L'état des points de début et fin de boucles que vous aurez éditées, ainsi que celui du bouton Loop(8) peuvent être sauvés dans les mémoires de scène, mais pour cela, il vous faudra en premier lieu cliquer sur le bouton permettant leur sauvegarde et rappel (1) avant d'enregistrer une mémoire.

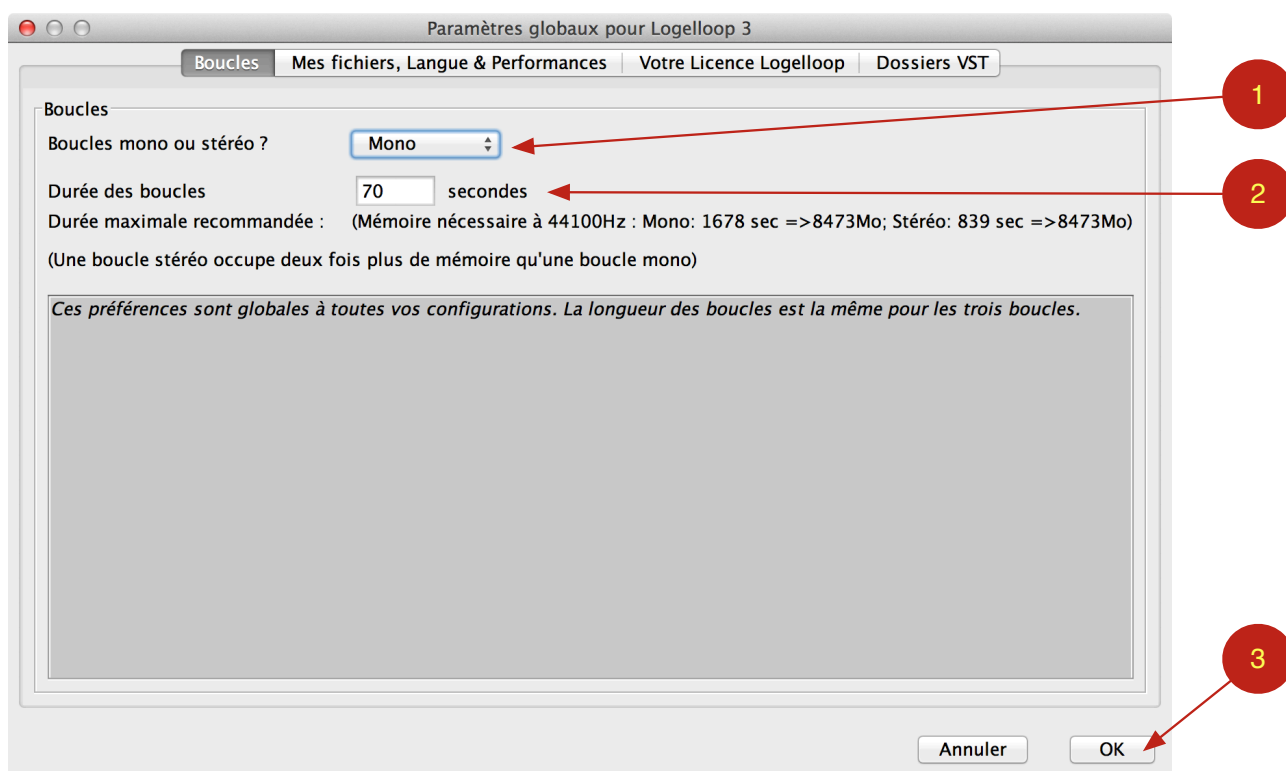
15 | Paramètres globaux

La fenêtre des paramètres globaux permet des réglages de préférences indépendants de ceux relatifs au projet. Ces réglages sont donc communs à tous les projets. Cette fenêtre comporte 4 onglets.

Durée maximale des boucles, nombres de canaux

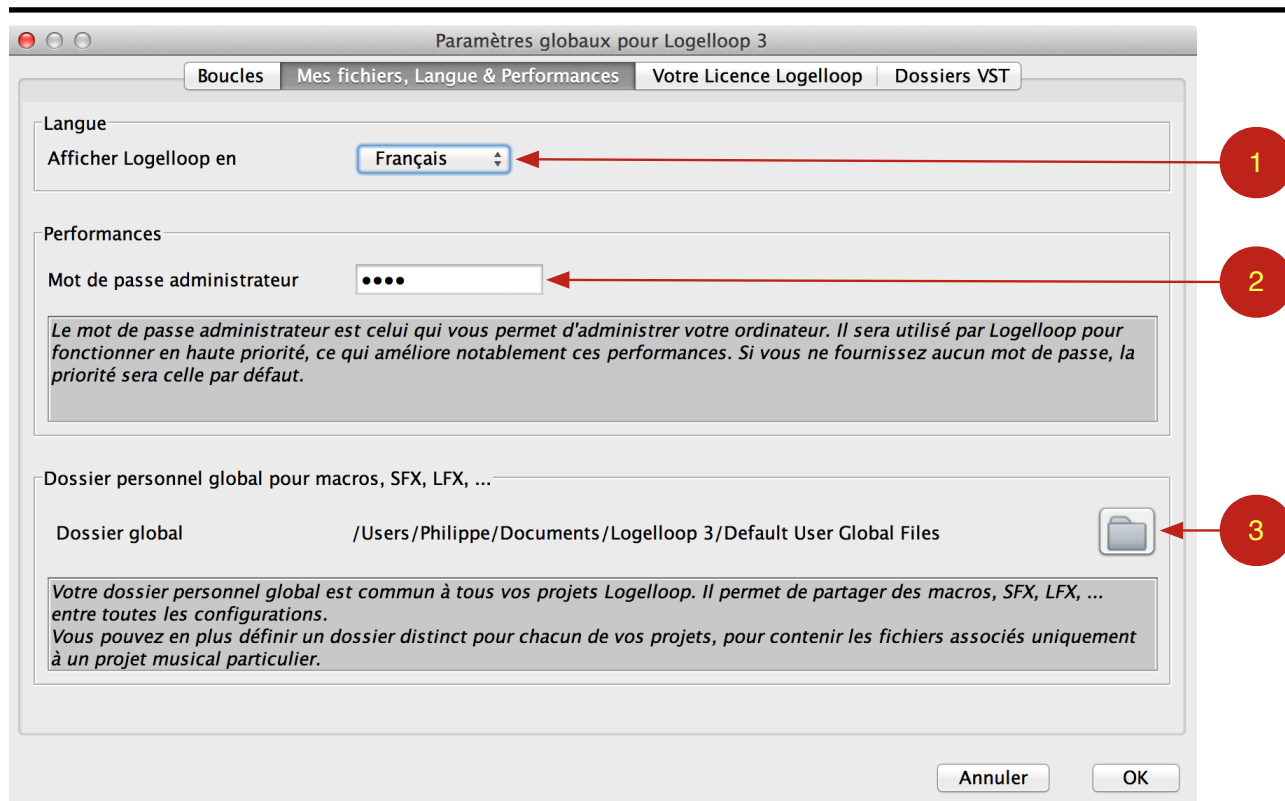
Dans le premier panneau, vous pouvez choisir si Logelloop enregistre les boucles en mono ou en stéréo (1). Par défaut, Logelloop est mono. La position stéréo est intéressante pour les musiciens qui jouent des instruments que l'on sonorise généralement à l'aide de deux microphones : Accordéon, piano, clavier, etc. Il ne faudra pas oublier de bien positionner les boutons de panoramiques sur les voies d'entrées. Ce sont ces boutons qui permettent de doser le contenu des canaux gauches et droits dans vos boucles.

C'est aussi ici que vous pouvez modifier la longueur de vos boucles (2). Comme les boucles sont enregistrées en mémoire vive (RAM) et non pas sur le disque dur, il est recommandé de ne pas abuser et de choisir une longueur de boucle en rapport à la mémoire disponible sur votre ordinateur. Par défaut, la longueur de boucles s'élève à 20 secondes, dans la version non autorisée de Logelloop, il n'est pas possible d'utiliser une longueur supérieure.



La validation des paramètres globaux est générale et concerne les quatre onglets. Vous pouvez valider en cliquant «OK» ou annuler vos changements avec le bouton «Annuler» (3). **Pour que ces options soient effectives, vous devez redémarrer Logelloop.**

Langue, Performances, dossier de réglages Globaux



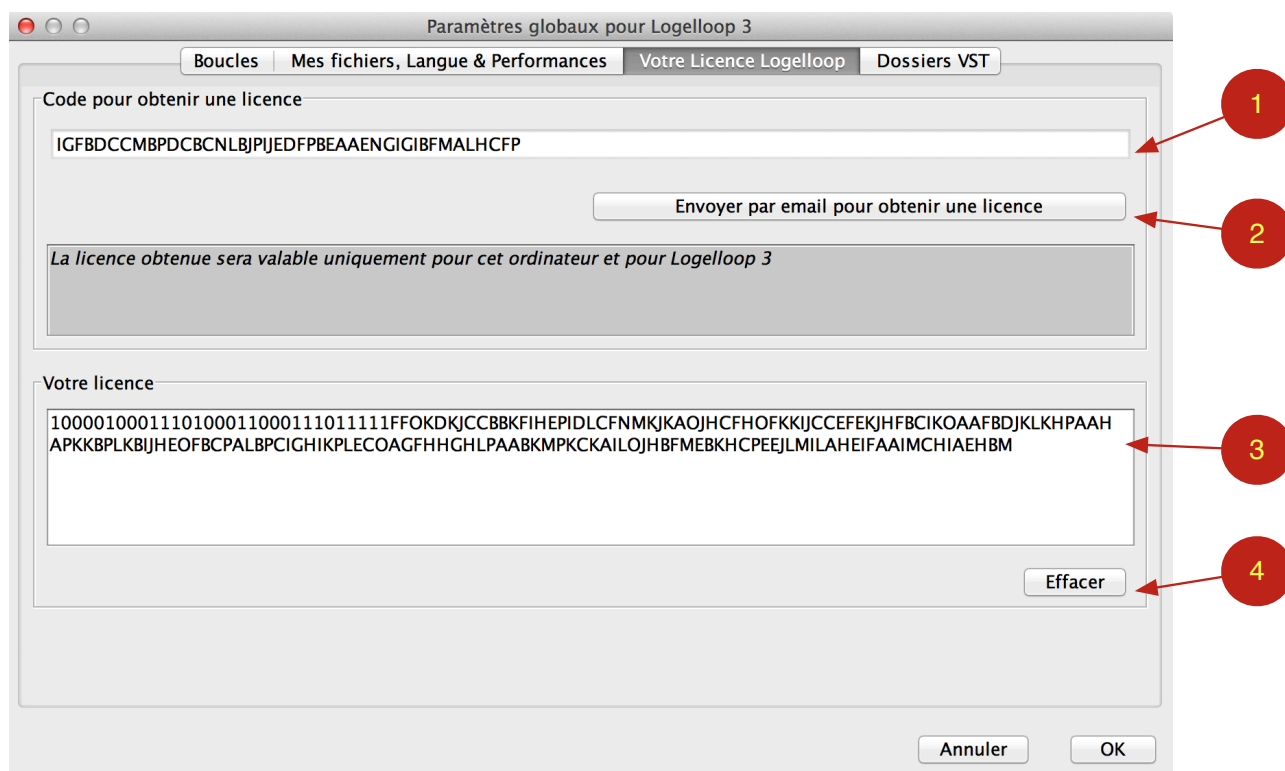
Dans le deuxième onglet, vous pourrez choisir la langue de communication de Logelloop (1). Les choix existants sont actuellement l'anglais et le français. Si vous souhaitez que nous ajoutons une langue et que vous êtes prêt à nous aider à le faire, contactez-nous à logelloop@logelloop.com.

Vous pouvez également ici indiquer à Logelloop votre mot de passe d'administration de l'ordinateur (2). Ce mot de passe est celui que vous utilisez pour installer une nouvelle application ou pour ouvrir votre session utilisateur. Cela donnera la possibilité à Logelloop de s'exécuter en haute priorité et d'être donc prioritaire par rapport à d'autres applications ou services et d'être ainsi plus performants.

C'est également dans ce panneau que vous pourrez choisir l'endroit où Logelloop ira stocker et chercher les éléments globaux. Par défaut c'est le dossier «Default User Global Files» qui est utilisé, mais si vous le souhaitez, vous pouvez le déplacer ou en créer un autre à un autre endroit.

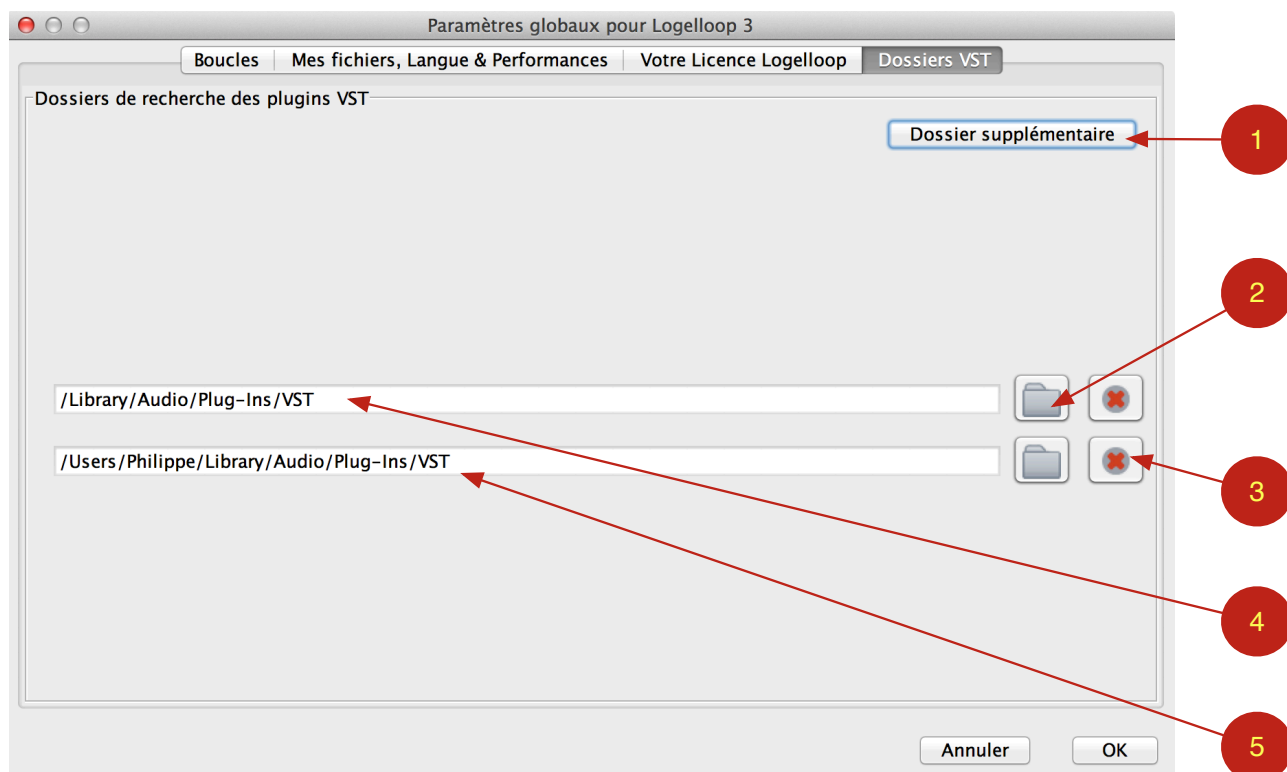
Autorisation de Logelloop

Le troisième onglet servira à autoriser Logelloop. Il s'y affiche le challenge que vous devrez nous fournir pour obtenir l'autorisation de votre ordinateur (1). Un bouton permettant de nous envoyer un courriel pré-rempli, contenant ce challenge (2). L'espace pour copier l'autorisation spécifique à votre ordinateur (3). L'autorisation peut se faire à cet endroit ou lors du démarrage de Logelloop, les 2 manières sont équivalentes. Vous pouvez aussi, si vous souhaitez retirer l'autorisation de Logelloop sur cet ordinateur cliquer sur «Clear»(4).



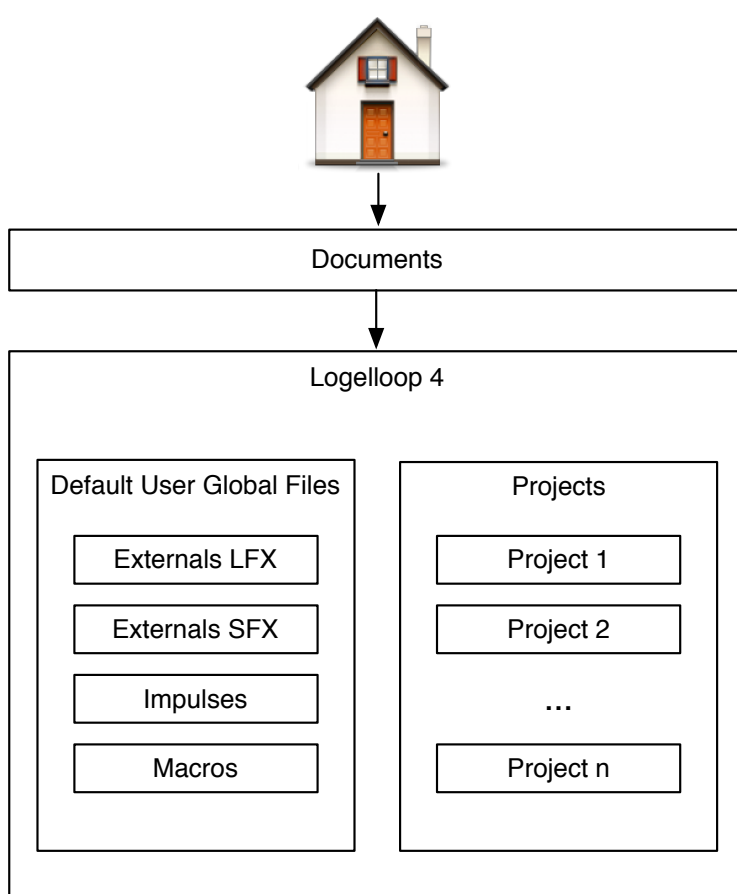
Dossier de stockage des plug-ins VST

Enfin, le quatrième onglet renseignera Logelloop de l'endroit où se trouvent vos plug-in VST. Par défaut, les dossiers de plug-in VST se trouvant à la racine de votre ordinateur, ou celui qui se trouve dans votre bibliothèque personnelle sont sélectionnés. Vous pouvez changer ce chemin en cliquant sur l'icône de dossier (2). Vous pouvez aussi effacer un chemin en cliquant sur l'icône prévue à cet effet (3) ou encore ajouter un chemin supplémentaire grâce au bouton prévu à cet effet (4).



16 | Les Projets et leur gestion

Lorsque vous utilisez Logelloop, vos données sont partagées en 2 catégories : celles qui sont globales à tous les projets et celles qui sont relatives au projet actuellement ouvert. Vous pouvez le plus souvent, choisir si vos données sont Globales ou si elles ne concernent que votre Projet courant. Dans le schéma ci-dessous, vous pouvez visualiser la structuration des Dossiers Globaux et de Projet.



Comme vous pouvez le constater, par défaut, un dossier «Logelloop 4» est créé dans le dossier Documents qui se trouve dans le dossier utilisateur de votre ordinateur. Dans ce dossier se trouve le Dossier «Default user Global Files», c'est là que vous pourrez placer les fichiers (macros, LFX, SFX, Impulses, etc.) que vous souhaitez être accessibles à tous vos projets. Certains fichiers, par exemple les macros globales, seront directement sauvegardés dans ce dossier par Logelloop.

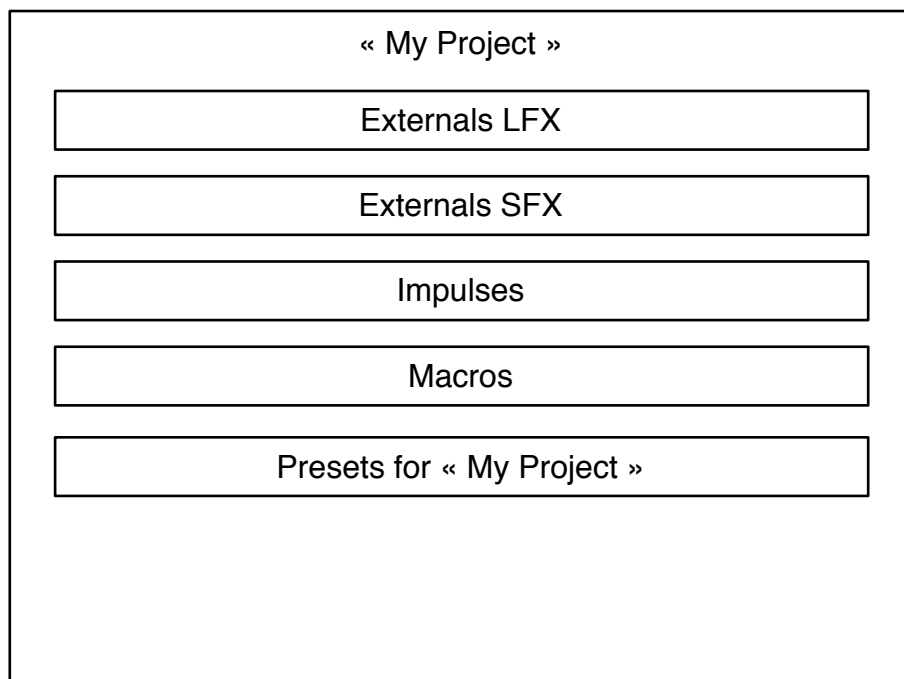
À côté de ce dossier, vous trouverez un dossier «Projects» dans lequel Logelloop enregistrera par défaut vos projets. Si vous le souhaitez, vous pouvez bien entendu

enregistrer vos projets dans un autre endroit de votre ordinateur, mais notez que si tous vos projets se trouvent au même endroit, cela facilitera leur sauvegarde et partage entre différentes machines.

Contenu du Projet dans Logelloop

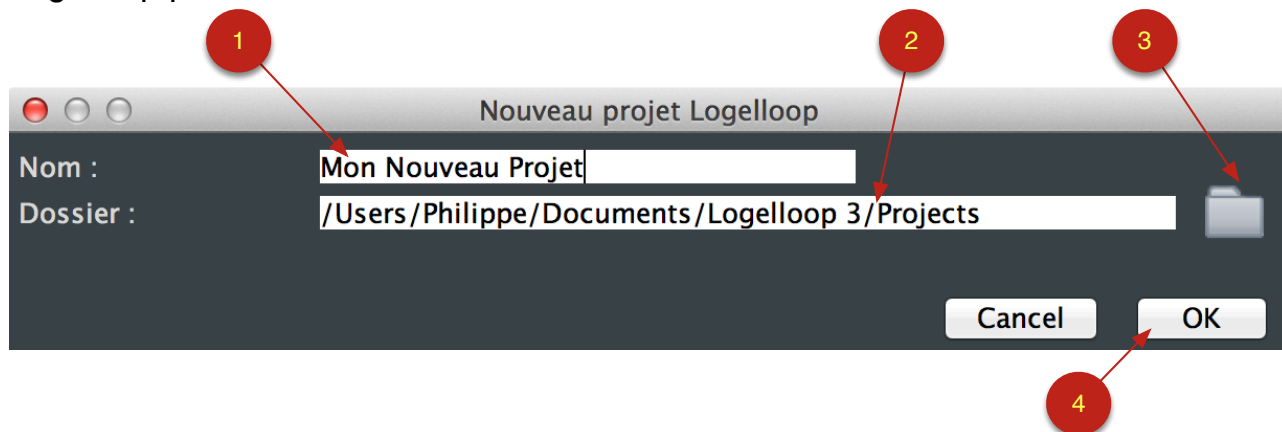
Ci-dessous se trouve un schéma indiquant le contenu d'un dossier de projet. Dans l'exemple l'avons appelé «My Projet», vous pouvez donner n'importe quel nom à votre projet, généralement on utilisera le nom du spectacle ou de l'enregistrement pour lequel il est créé.

Dans ce dossier «My Projet», se trouvent 5 dossiers : Externals SFX, Externals LFX, Impulses, Macros, Preset for «My Projet». Vous y disposerez et y retrouverez respectivement vos SFX ou LFX, ceux que vous aurez téléchargés sur notre site ou reçu d'un autre utilisateur, des Impulsions qui seront utilisées par notre LFX de [Reverberation](#), les macros utilisées par ce projet et enfin, les mémoires de scènes sauvées par Logelloop lorsque ce Projet sera en fonctionnement.



Créer un nouveau projet

Avant de commencer à faire les réglages qui vous permettront d'utiliser Logelloop pour un travail particulier, nous vous conseillons de créer un nouveau projet. C'est dans les réglages du projet que vous pourrez choisir les options d'utilisation de Logelloop pour votre travail en cours.

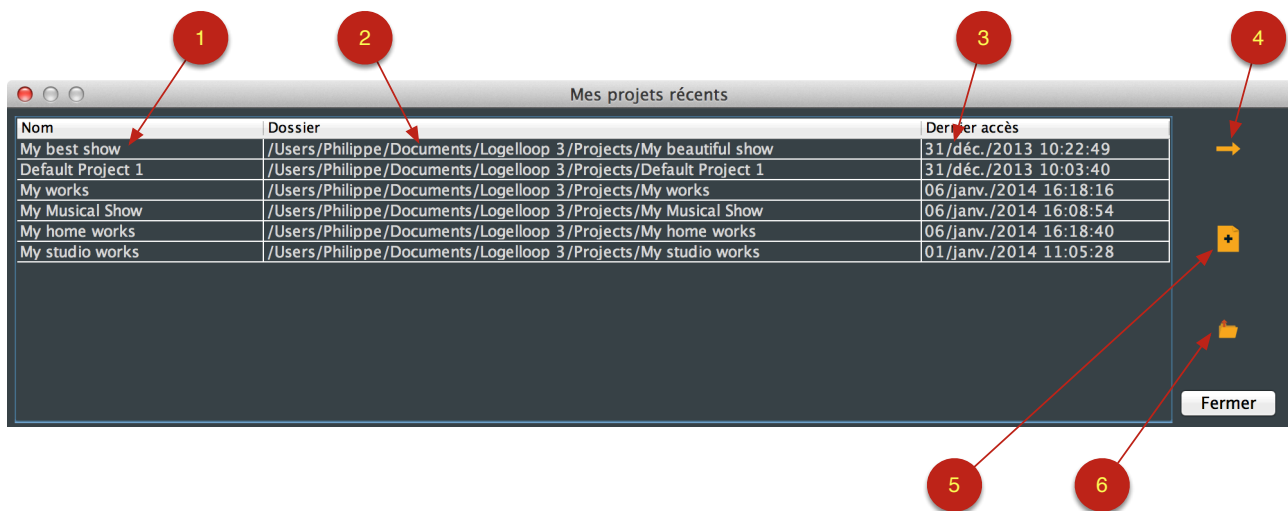


Pour créer un nouveau projet, il vous faut ouvrir la fenêtre de création de projets (New dans le menu File ou cmd+N). Dans cette fenêtre, vous pourrez choisir un nom pour votre projet (1), l'endroit où votre projet sera positionné par défaut est le dossier Projets qui se trouve dans Logelloop 3, dans Documents (2). Si vous souhaitez placer le projet à un autre endroit, cliquez sur l'icône de dossier (3), vous aurez alors le choix de choisir un dossier. Pour finir, vous pourrez annuler l'opération (Cancel, 4) ou valider en cliquant OK(4).

Votre nouveau projet existe maintenant, les dossiers sont créés sur votre disque dur et vous pouvez commencer à l'éditer en ouvrant l'éditeur de projet.

Ouvrir un projet existant

Lorsque vous ouvrez Logelloop, le dernier projet utilisé s'ouvre automatiquement et vous pouvez immédiatement commencer à l'utiliser. Si vous souhaitez changer de projet, vous pouvez ouvrir la fenêtre « Projets récents » (Open dans le menu File, ou cmd+O).



Dans cette fenêtre sont affichés les noms des projets existants (1), leur situation sur le disque dur (2), la date de leur dernière utilisation (3).

Vous pouvez ouvrir un projet en double cliquant sur son nom, ou en sélectionnant son nom et en cliquant sur l'icône d'ouverture (4). Vous pouvez également ici appeler la fenêtre de création de projets pour ajouter un nouveau projet en cliquant sur le bouton dédié (5).

Dupliquer le projet courant

Vous pouvez dupliquer le projet actuellement ouvert en faisant «Save As...» (shift+cmd+s).

Dans ce cas, une fenêtre s'ouvre vous demandant de donner un nom à votre nouveau projet.

Un dossier est créé sur votre disque dur, dans le dossier où sont sauves vos projets. L'ensemble des contenus et réglages de votre projet actuel y sont copié.

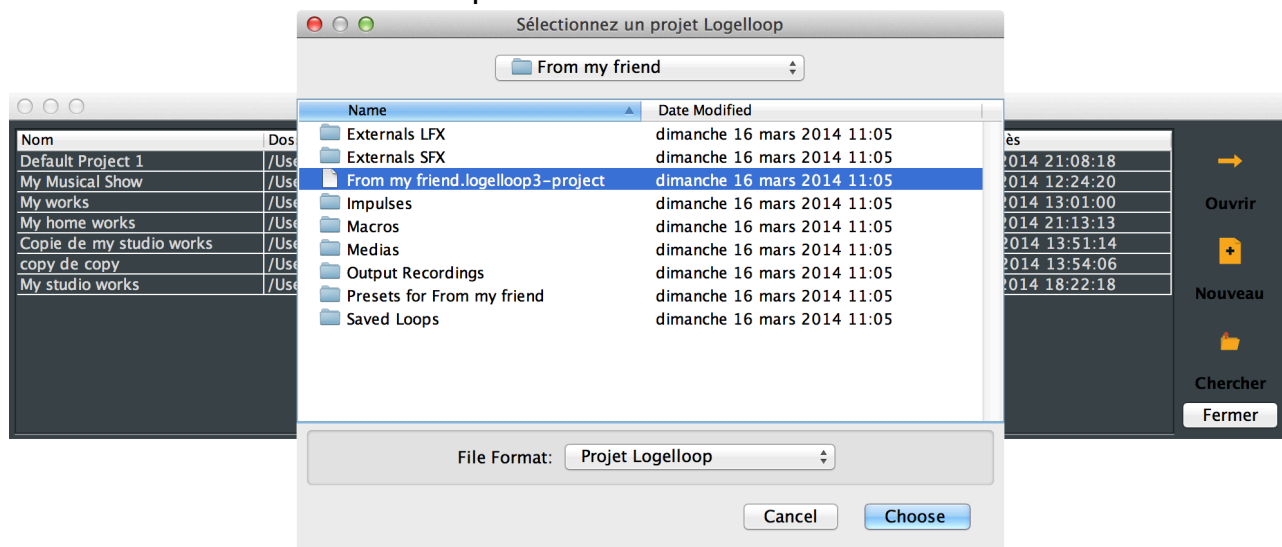
Le contenu du dossier «Output Recordings» n'est toutefois pas copié durant cette opération.

Il vous est bien entendu possible de dupliquer un projet en dupliquant le dossier dans le Finder du Mac. Mais dans ce cas, vous devrez ensuite faire «importer» dans la fenêtre «Projets récents».

Importer un projet

Dans la fenêtre «Mes projets récents», un bouton permet l'importation(6) de projets

dans Logelloop. Cliquez ce bouton, puis chercher le projet que vous souhaitez importer sur votre disque dur. Ce projet sera alors chargé dans Logelloop et visible dans la fenêtre projets récents. Cette fonction ne déplace pas le projet, placez-le donc au bon endroit avant l'importation.



Effacer un projet

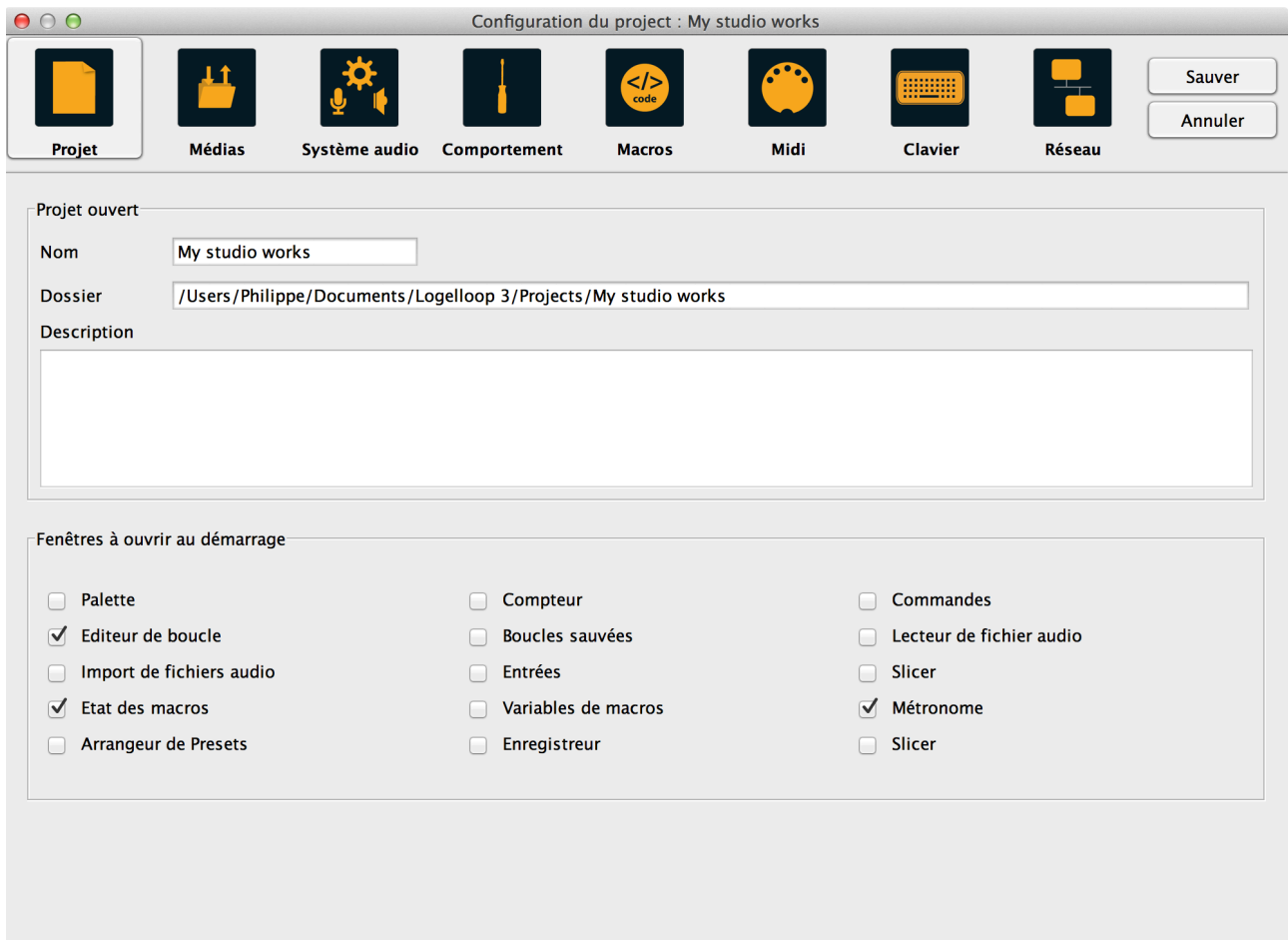
Pour effacer un projet de votre ordinateur, il vous suffit de vous rendre dans le dossier contenant vos projets, de sélectionner le dossier de ce projet et de le glisser dans la corbeille de l'ordinateur.

Si vous souhaitez simplement rendre ce projet invisible de Logelloop, vous pouvez le ranger dans un dossier autre que le dossier dans lequel Logelloop charge ses Projets.

Lorsque vous ouvrirez Logelloop après avoir fait cette action, le projet n'apparaîtra plus dans la liste de vos projets récents.

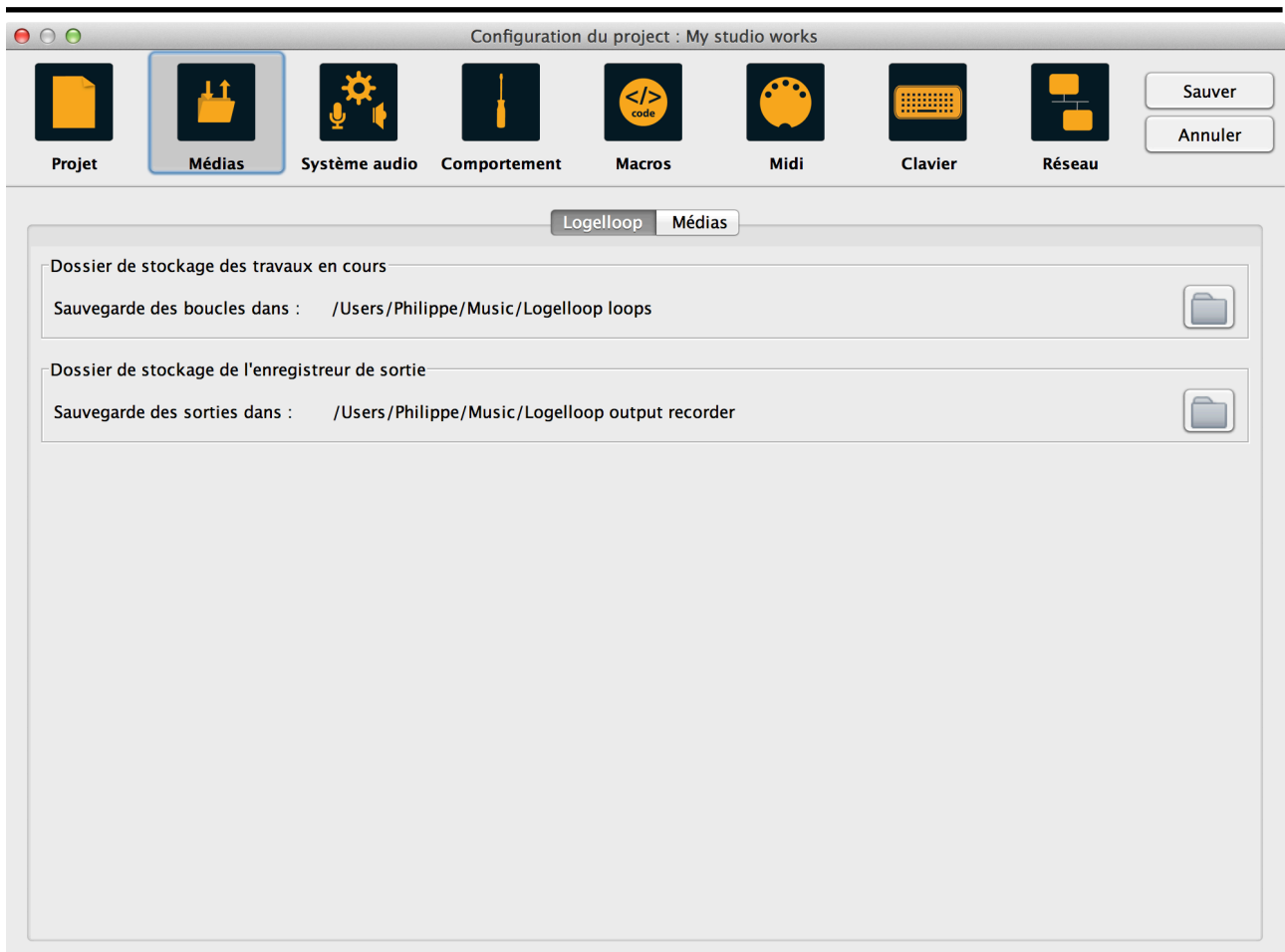
17 | Configuration du Projet

Une fois le projet créé ou ouvert, vous pourrez en modifier les réglages. Pour cela, il vous faudra ouvrir la fenêtre de configuration de Projet.



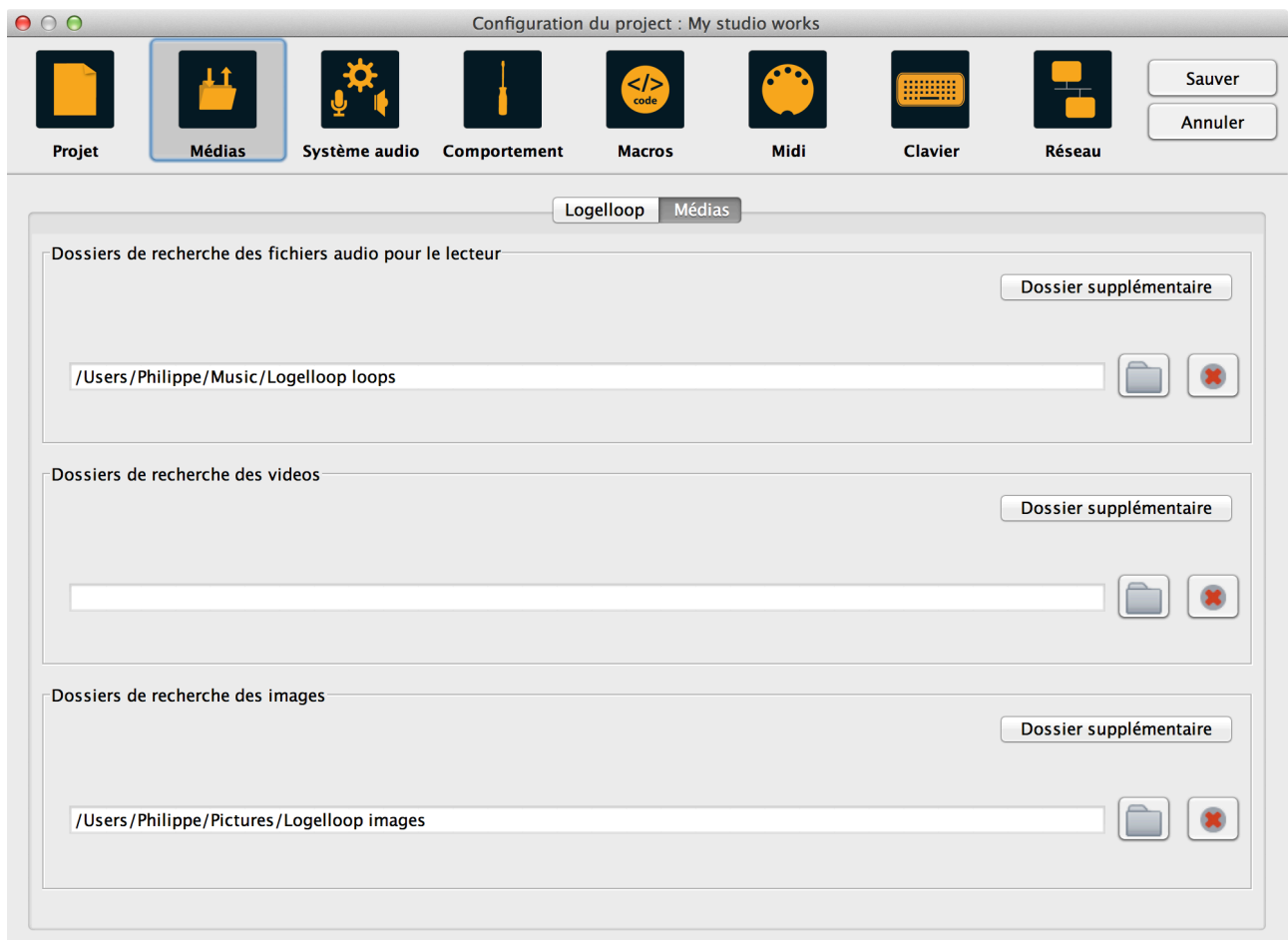
Cette fenêtre comporte un certain nombre d'onglets, en haut, ces onglets vous permettent d'accéder à différents tableaux de réglages. Une fois vos réglages, faits, vous pourrez les sauver en cliquant «Sauver».

Medias



Dans «Dossier de stockage des travaux en cours» vous choisissez l'endroit où Logelloop écrit les boucles que vous sauvez à l'aide de la commande CopyToFile (voir [Copy to File](#)). C'est également l'endroit dans lequel Logelloop cherchera les boucles que vous rappellerez dans la fenêtre "Boucles sauvées".

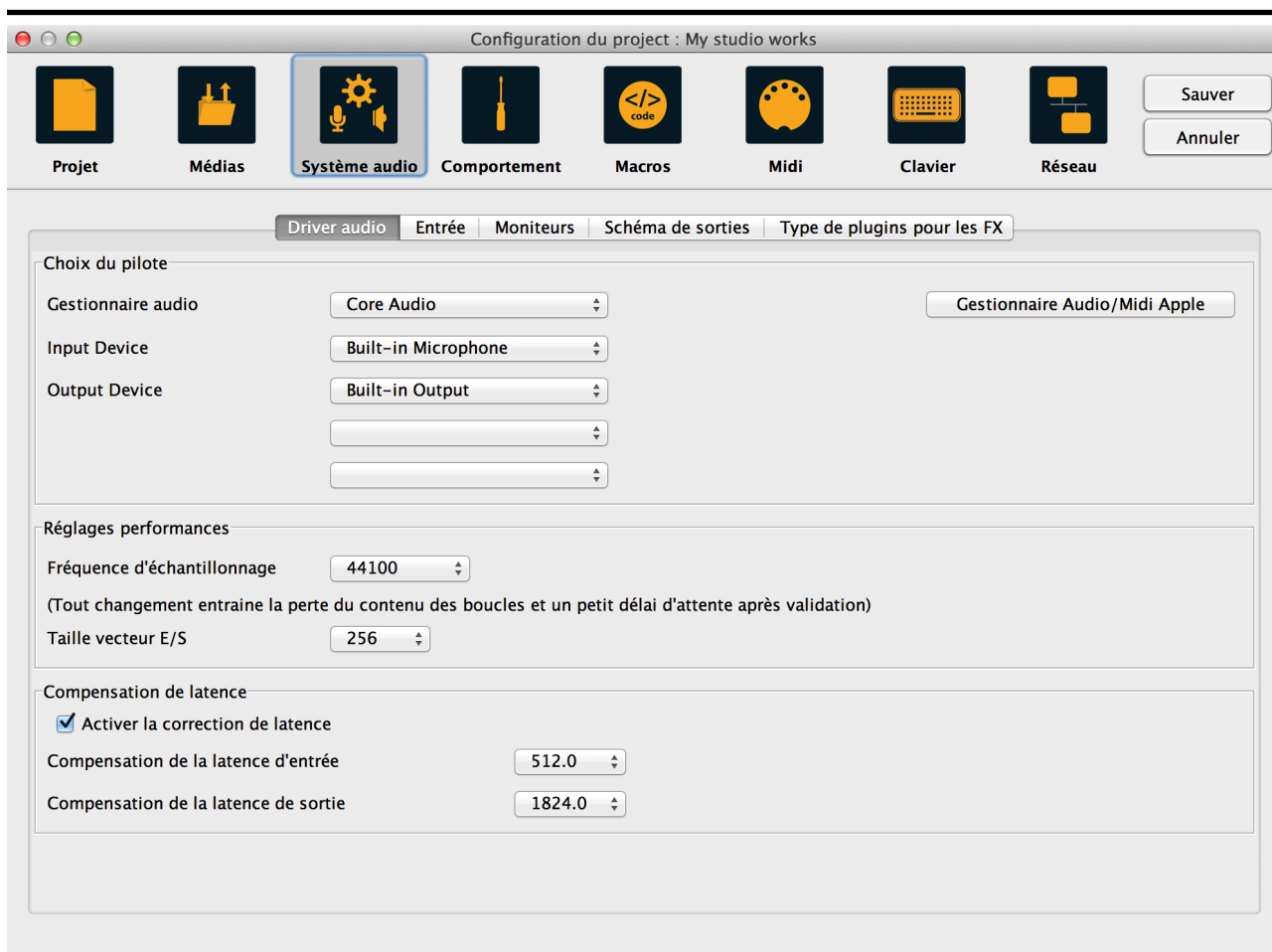
Le «Dossier de stockage de l'enregistreur de sorties» vous permet de choisir le dossier de destination utilisé par [l'Enregistreur](#).



Dans Média se trouve un cadre qui s'appelle : «Dossier de recherche des fichiers audio pour le lecteur». Dans ce cadre vous choisissez où Logelloop cherche les fichiers sonores qui seront affichés dans le menu du “Lecteur audio”. Seulement les fichiers AIFF et Wave seront reconnus. Les MP3 ne sont pas reconnus. Vous pouvez choisir plusieurs dossiers si vous le souhaitez.

«Dossiers de recherche des images» et «Dossiers de recherche des vidéos» concernent le SFX Vidéo.

Le panneau de sélection du Driver Audio



C'est ici que vous choisissez la carte son que vous voulez utiliser.

C'est également dans ce panneau que vous pourrez [régler la compensation de latence](#).

Le panneau de réglages de performances

Réglages performances

Fréquence d'échantillonnage

(Tout changement entraine la perte du contenu des boucles et un petit délai d'attente après validation)

Taille vecteur E/S Valeur recommandée : 256

Traitement interne (La performance dépend de la taille de vecteur signal choisie)

La **fréquence d'échantillonnage** définit le nombre d'échantillons par seconde lors de la numérisation du son entrant dans votre carte son. Il est conseillé d'utiliser toujours la même fréquence d'échantillonnage, car il n'est pas possible de recharger dans Logelloop une boucle sauvee sur le disque dur si elle a été enregistrée à une autre fréquence d'échantillonnage que celle du projet actuel.

Taille vecteur E/S : dans Logelloop, le son est traité par paquet. Ce réglage est la taille des paquets audio échangés entre Logelloop et la carte son. Plus la taille de vecteur E/S est importante, plus la latence est grande et donc, plus sa compensation aura une incidence, il est donc conseillé de garder une taille de paquet raisonnable (256 semble convenir dans beaucoup de cas). Plus la taille de vecteur i/o est petite, plus le CPU de votre ordinateur est sollicité.

Traitement interne : lorsque vous bouclez la chaîne audio dans Logelloop (diriger la sortie d'un fx vers l'entrée d'un autre fx à l'aide d'un circuit auxiliaire, mettre du feedback sur un delay, utiliser l'insert pour envoyer le son d'une tranche vers une entrée, etc.), il peut arriver qu'un paquet de décalage soit présent pour éviter un effet de Larsen. Plus le traitement interne est rapide et plus ce paquet est petit et donc le décalage induit est court.

Un traitement interne plus rapide augmente aussi la fréquence d'échange des messages dans Logelloop, et donc augmente la vitesse de réaction du Logiciel dans différents cas. **Pour une plus grande précision, il est donc conseillé de choisir un traitement interne plus rapide.**

Plus le traitement interne est rapide, plus le CPU de votre ordinateur est sollicité, il est donc conseillé de ne pas choisir un traitement interne trop rapide si cela ne vous semble pas nécessaire.

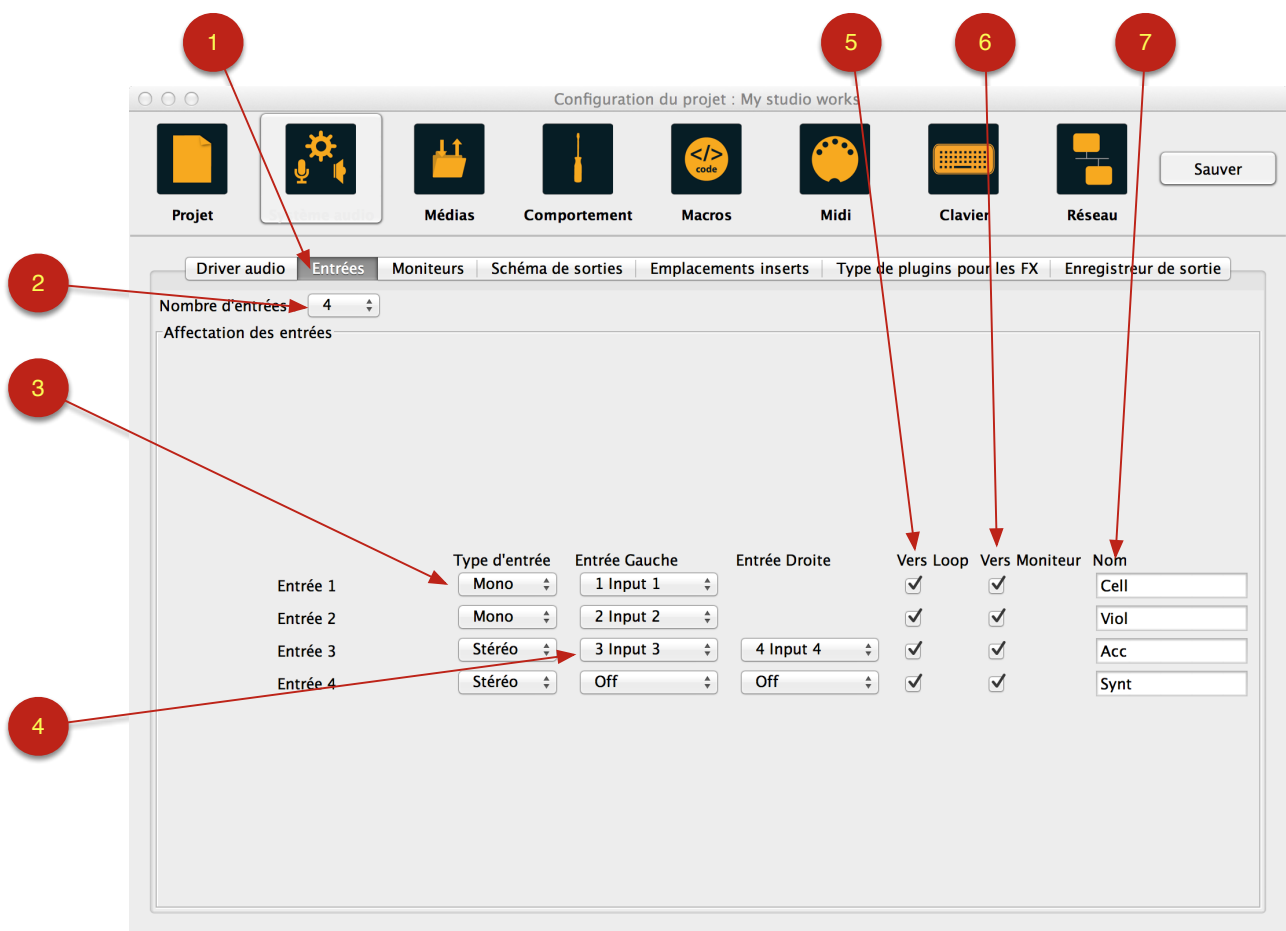
Si la fréquence d'échantillonnage est plus élevée, la durée d'un vecteur est plus courte (à taille de vecteur constante), cela aura une incidence sur la latence et la précision de Logelloop.

Le panneau de réglage : Entrées

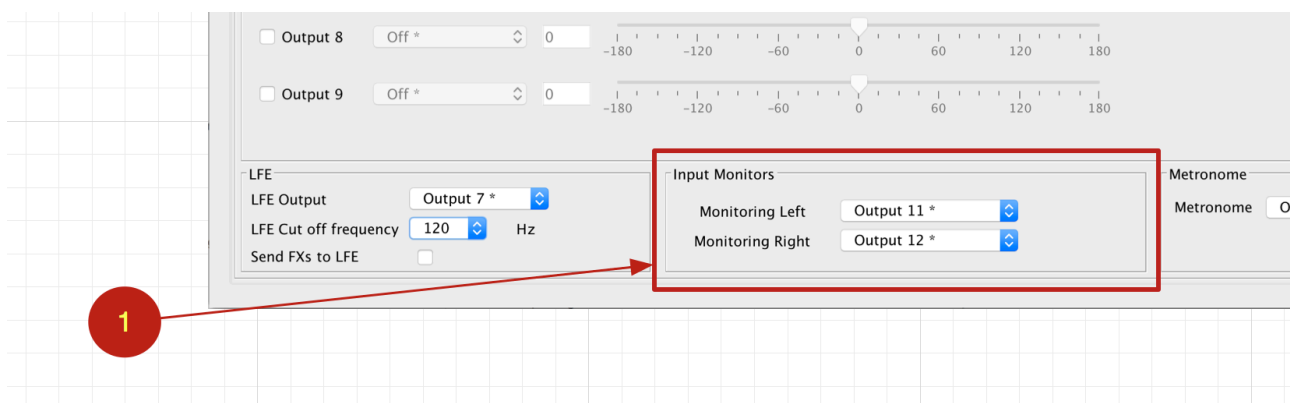
Vous pouvez dans le panneau de réglage des entrées (1) choisir le nombre de canaux d'entrées que vous souhaitez utiliser (2). Le maximum d'entrée s'élève à 10. Il est possible de choisir si l'entrée est mono ou stéréo (3). Vous pourrez aussi choisir à quelle entrée physique de votre carte son correspond chaque entrée (4).

En cochant «Vers Loop» (5), vous décidez si le son provenant de cette entrée est enregistré dans vos boucles. En cochant «Vers Moniteur» (6), vous décidez si le son provenant de cette entrée est dirigé vers le [Monitoring](#).

Dans la case prévue à cet effet (7), vous pouvez choisir un nom pour chaque entrée.



Monitoring d'entrées

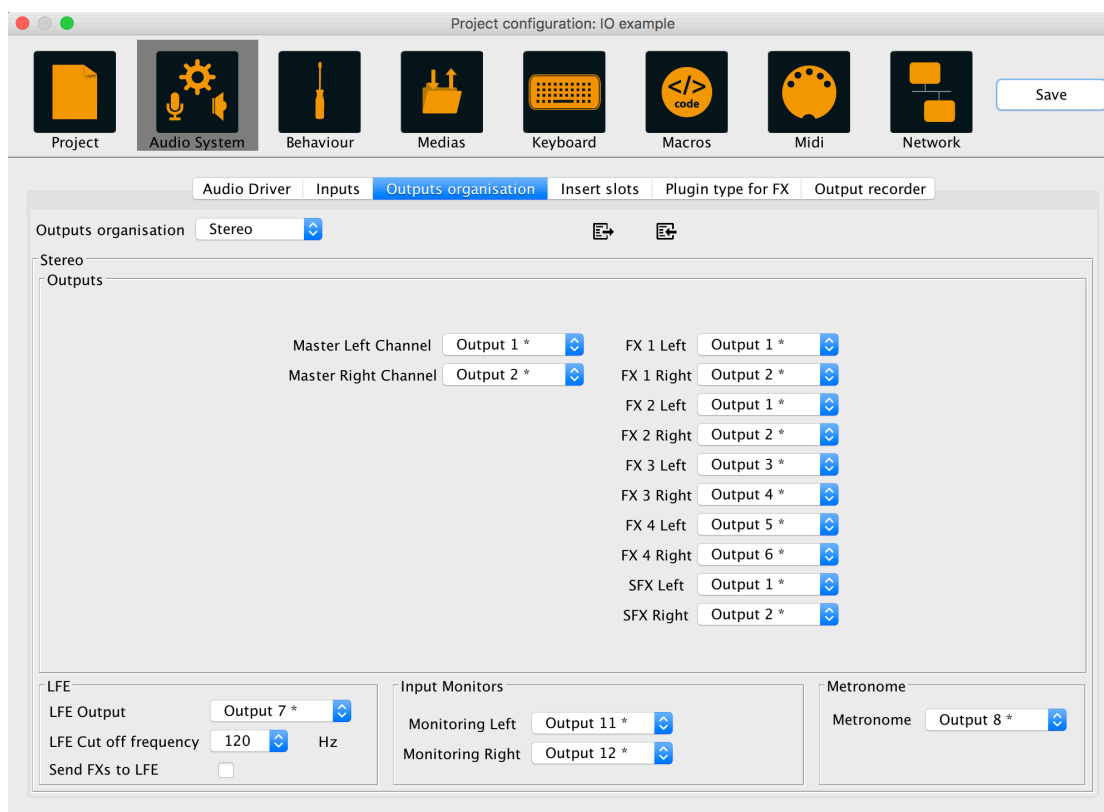


Il est possible de router les entrées de Logelloop vers des sorties de votre carte son. Cela vous permettra d'appliquer des effets sur ces sons entrant à l'aide des inserts de Logelloop.

Le panneau permettant de régler des routings se trouve en bas des panneaux de routing de sorties.

Il peut dans ce cas, y avoir de la latence induite sur le son, en fonction de vos réglages de taille de vecteurs (voir [le panneau de sélection du driver audio](#)). Malgré cette latence, le monitoring peut s'avérer très utile si vous avez besoin de diriger le son des entrées vers le système son de façade ou de retour. Le niveau global du monitoring est réglable dans la fenêtre d'entrées et est enregistré dans les Mémoires de scènes.

Les sorties



Dans ce panneau vous pouvez choisir que les configurations de sortie du son. Vous aurez le choix entre les cas suivants : Stéréo, Multipiste ou Spatialisé.

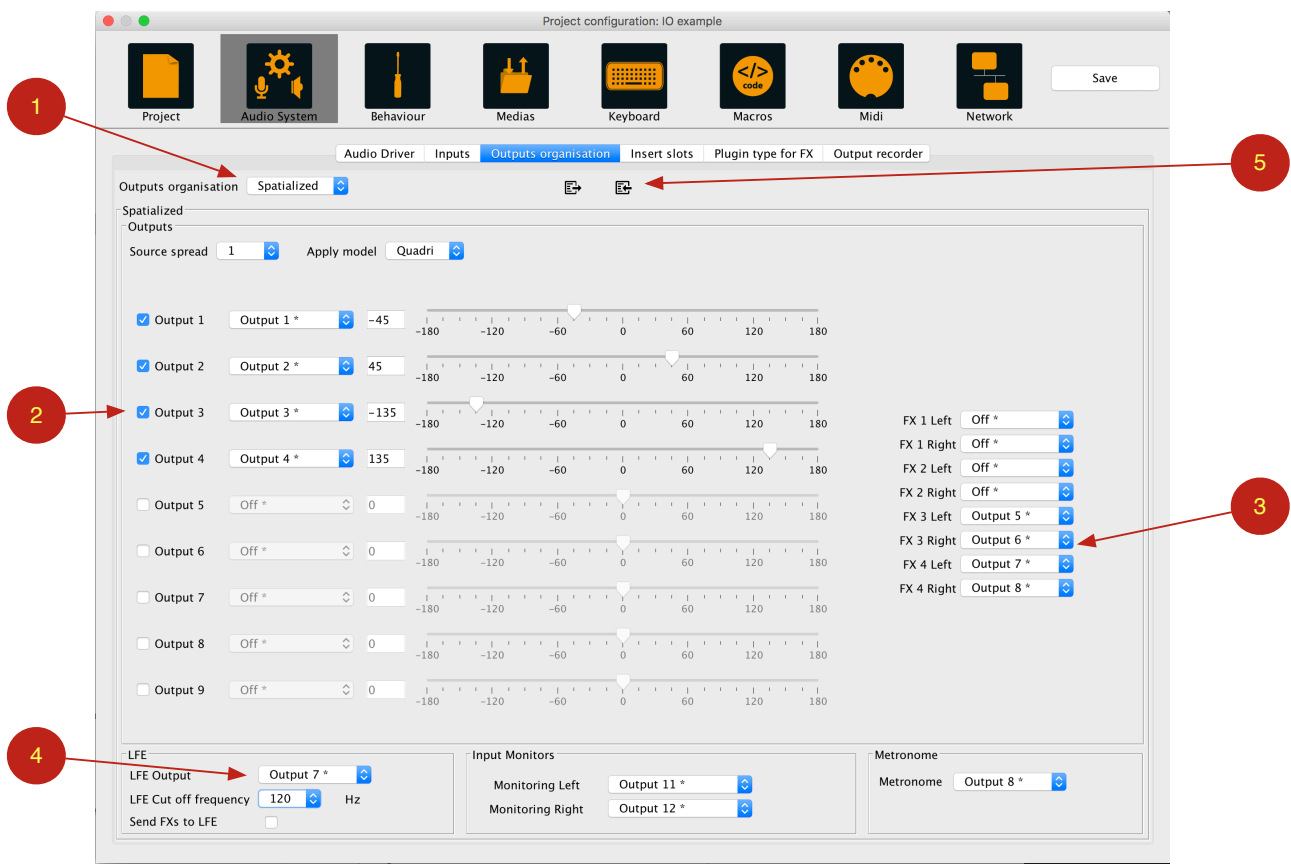
Stéréo : Les sorties sonores de Logelloop sont mixées et dirigées vers 2 sorties de votre carte son.

Dans ce mode, vous pouvez diriger les sorties d'effets vers d'autres sorties de votre carte son. Si vous n'insérez pas d'effets, ces canaux se comportent alors comme des sorties auxiliaires d'une table de mixage. Notez toutefois que dans ce cas de figure, les panoramiques ne sont pas actifs et que l'envoi dans le circuit auxiliaire est mono

Multipiste : Cette configuration sert à diriger chaque piste de Logelloop séparément vers une console de mixage ou vers un enregistreur externe. C'est le choix idéal si vous souhaitez mixer vos boucles dans un logiciel de mixage.

Spatialisé : Dans ce mode, vous indiquez où se trouvent les Haut-parleurs sur un cercle imaginaire (en degré) et ensuite, dans la fenêtre de mixage, le panoramique deviendra un bouton rotatif permettant de disposer le son à n'importe quel endroit de ce cercle (voir la section [Panoramique](#)).

Configuration des Sorties spatialisées



Si vous choisissez le mode sorties spatialisées(1), vous pouvez définir une position pour les haut-parleurs sur un cercle imaginaire. Le nombre de haut-parleurs peut aller jusqu'à 9 et leur position s'exprime en degré(2).

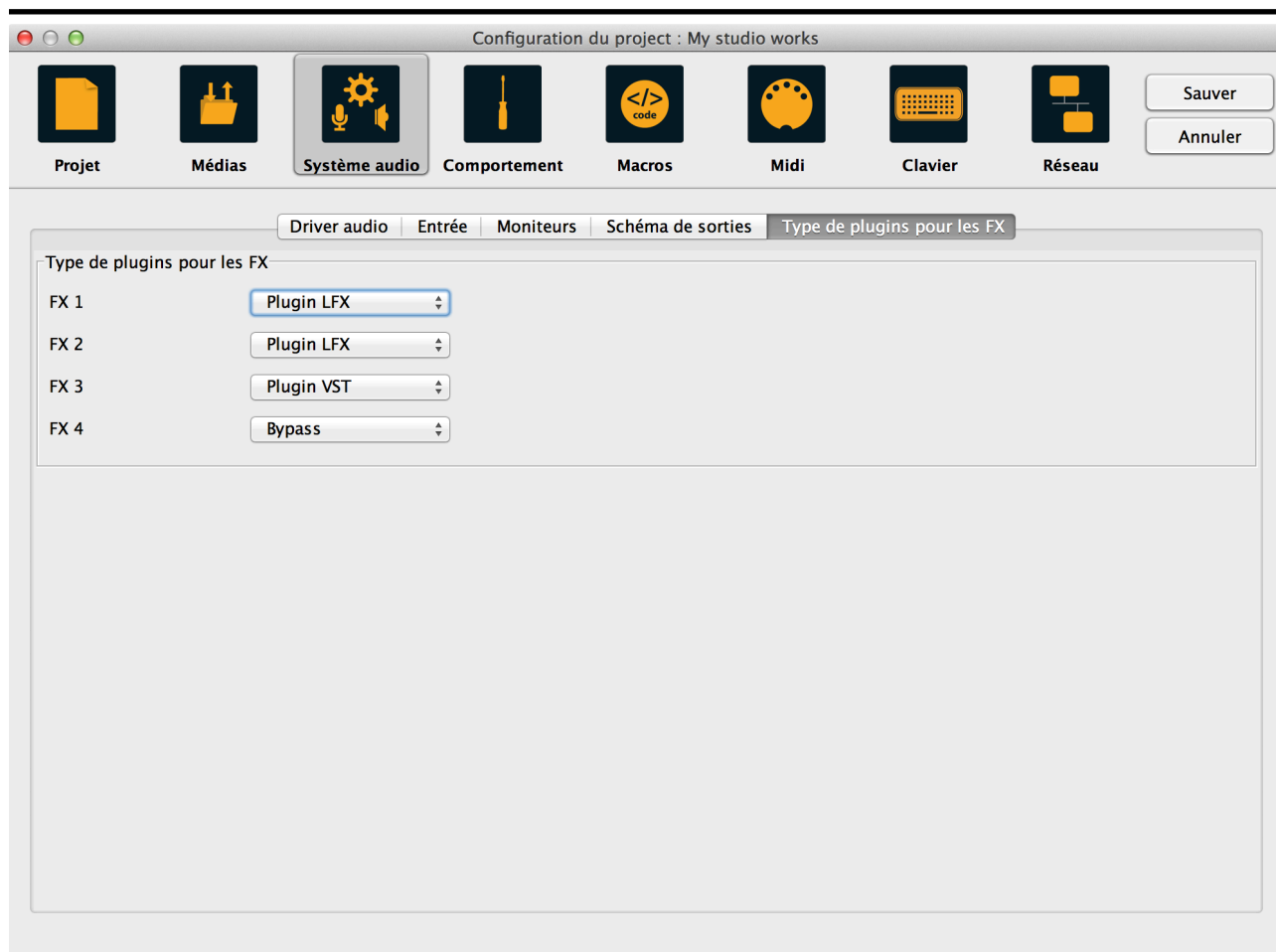
Lorsque vous avez choisi le nombre et les positions de haut-parleurs, il s'affiche dans la console de Logelloop sous la forme de [points rouges](#).

Si vous le souhaitez, vous pouvez exclure certaines sorties d'effets de la spatialisation de telle sorte à ce que ces canaux soient dirigés vers des sorties différentes de votre carte son(3). Cela permet d'utiliser un envoi auxiliaire pour entendre vos boucles dans les retours de scène.

Vous pouvez également diriger le signal le plus grave (LFE) vers une sortie indépendante(4). Dans ce cas, il est possible de choisir la fréquence de coupure de ces signaux graves. Par défaut, les effets ne sont pas dirigés vers la sortie LFE, mais si vous le souhaitez, c'est possible en cochant la case «Envoyer FXs vers LFE».

Deux boutons(5) permettent de copier et coller les configurations de sorties d'un projet à l'autre (ou dans une application externe).

Type de plug-ins



C'est ici que vous pouvez choisir le type de plug-ins que vous allez utiliser dans chaque slot. Par défaut, les deux premiers slots permettent de charger des LFX, le troisième permet de charger des VST.

Le quatrième slot de FX est sur Bypass par défaut. Il se comporte donc comme le circuit auxiliaire d'une console de mixage, permettant d'orienter le son vers un retour de scène ou un casque.

Options du looper

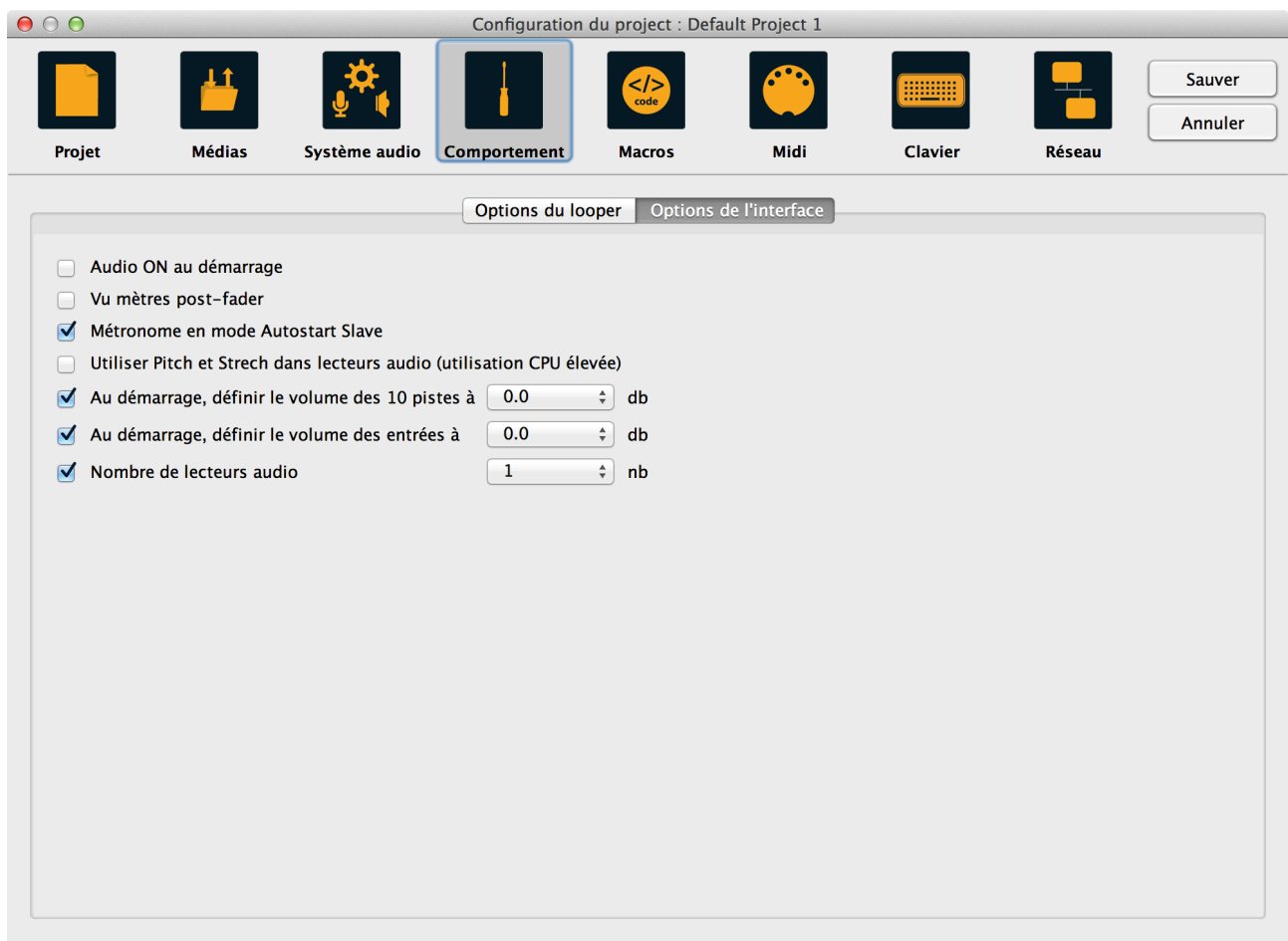


C'est dans ce panneau que vous pouvez régler les options de la section looper de Logelloop.

Fadein / Fadeout : Il s'agit de fade appliqué à chaque boucle lors de son enregistrement dans Logelloop. Vous pouvez choisir une longueur ou une courbe différente de celle choisie par défaut si vous le souhaitez.

Anacrouse : Si vous actionnez l'enregistrement dans Logelloop juste avant la fin de la boucle. Au lieu d'enregistrer un petit morceau de son en fin de piste et de passer à la piste suivante, Logelloop attend le début de la piste suivante pour se mettre en enregistrement.

Options de l'interface



18 | Macros

Une macro est un petit programme qui permet de faire plusieurs choses en un seul click.

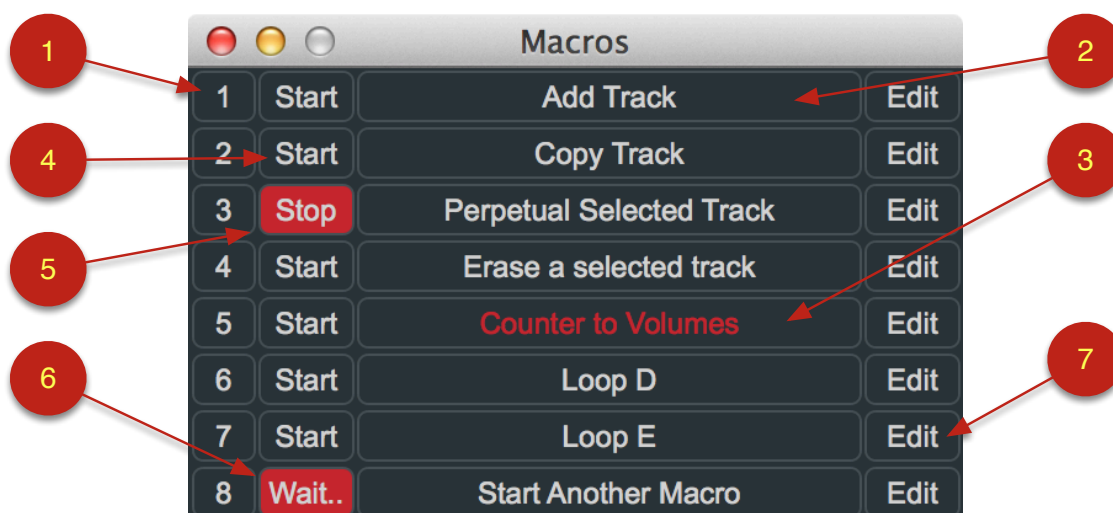
Vous pouvez écrire vos propres macros ou en choisir dans la liste de celle fournie avec Logelloop. Vous pouvez encore en télécharger sur notre site ou en échanger avec d'autres utilisateurs.

La fenêtre de macros

La fenêtre de macros affiche les macros actuellement disponibles dans votre projet. Pour rendre une macro disponible, il vous faut ouvrir l'éditeur de projet, vous rendre à l'onglet macros et «affectation des macros». Là vous pourrez affecter des macros existantes à des slots. Le nombre maximum de slots s'élève à 30.

Lorsque vous fermerez l'éditeur de projet, la fenêtre de macros ressemblera à la copie d'écran ci-dessous. Le numéro du slot dans lequel se trouve la macro est en première colonne (1), le nom de chaque macro valide s'affiche normalement (2), si votre macro comporte une erreur de syntaxe, son nom s'affiche en rouge (3).

Vous pouvez lancer une macro en cliquant sur le bouton Start (4). Si la macro est prévue exécuter seulement une tâche ou plusieurs (mais sans attentes entre ces tâches) elle s'arrête immédiatement après l'exécution des tâches. Si la macro comporte plusieurs tâches séparées par des commandes d'attente du type `WaitUserAction`, elle arrête et attend d'être relancée, le bouton Start devient alors Wait(6). Si la macro contient des boucles ou se termine par `RestartMacro`, le bouton affiche Stop(5) et permettra l'interruption de l'exécution cette macro.



En actionnant le bouton Edit(7), vous ouvrez l'éditeur de cette macro. S'il s'agit d'une macro du Projet, ou Globale, vous pourrez la modifier. S'il s'agit d'une macro interne à Logelloop, vous pourrez consulter ou copier le code, mais il ne vous sera pas possible de le transformer.

Forcer l'arrêt d'une macro

Lorsqu'une macro est sur «Wait», en appuyant sur la touche alt, le bouton affiche «Stop», il est alors possible de cliquer ce bouton pour forcer l'arrêt de la macro.

Si l'on souhaite arrêter plusieurs macros en un seul click, il faut cliquer sur cmd et alt, le bouton de commande de toutes les macros affiche alors Stopall, en cliquant l'un d'entre eux, toutes les macros s'arrêtent.

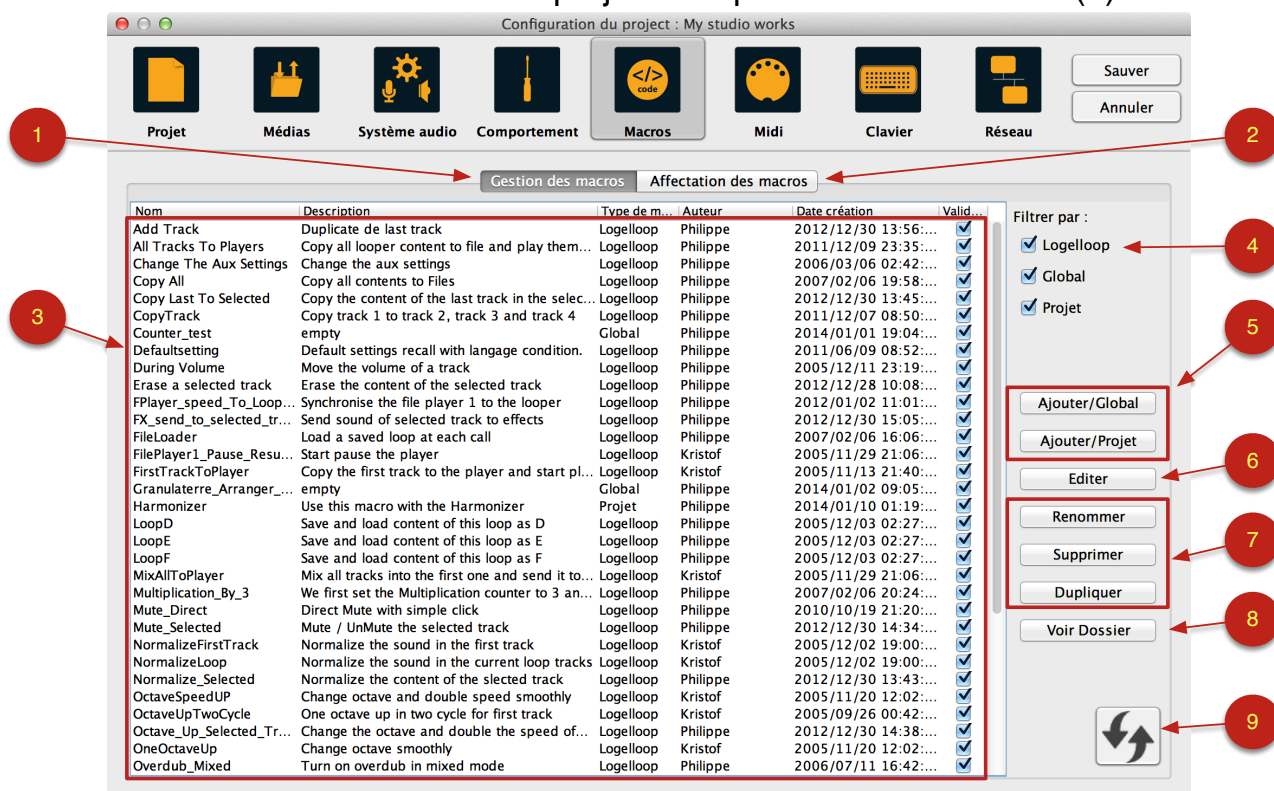
Les Macros dans l'éditeur de Projet

Dans l'éditeur de projet, à l'onglet macros, vous pouvez accéder à la gestion des macros (1) et l'affectation des macros (2). Les macros disponibles s'affichent au centre de la fenêtre (3). Tout ce qui concerne la macro y est visible : Nom, Description, Type (Interne, Globale et/ou de projet), Auteur, Date de création, Validité (une macro est valide si elle ne comporte pas d'erreurs de syntaxes).

Si vous voulez n'afficher que certaines macros, par exemple les vôtres, vous pouvez cocher les filtres qui se trouvent dans la colonne de droite (4).

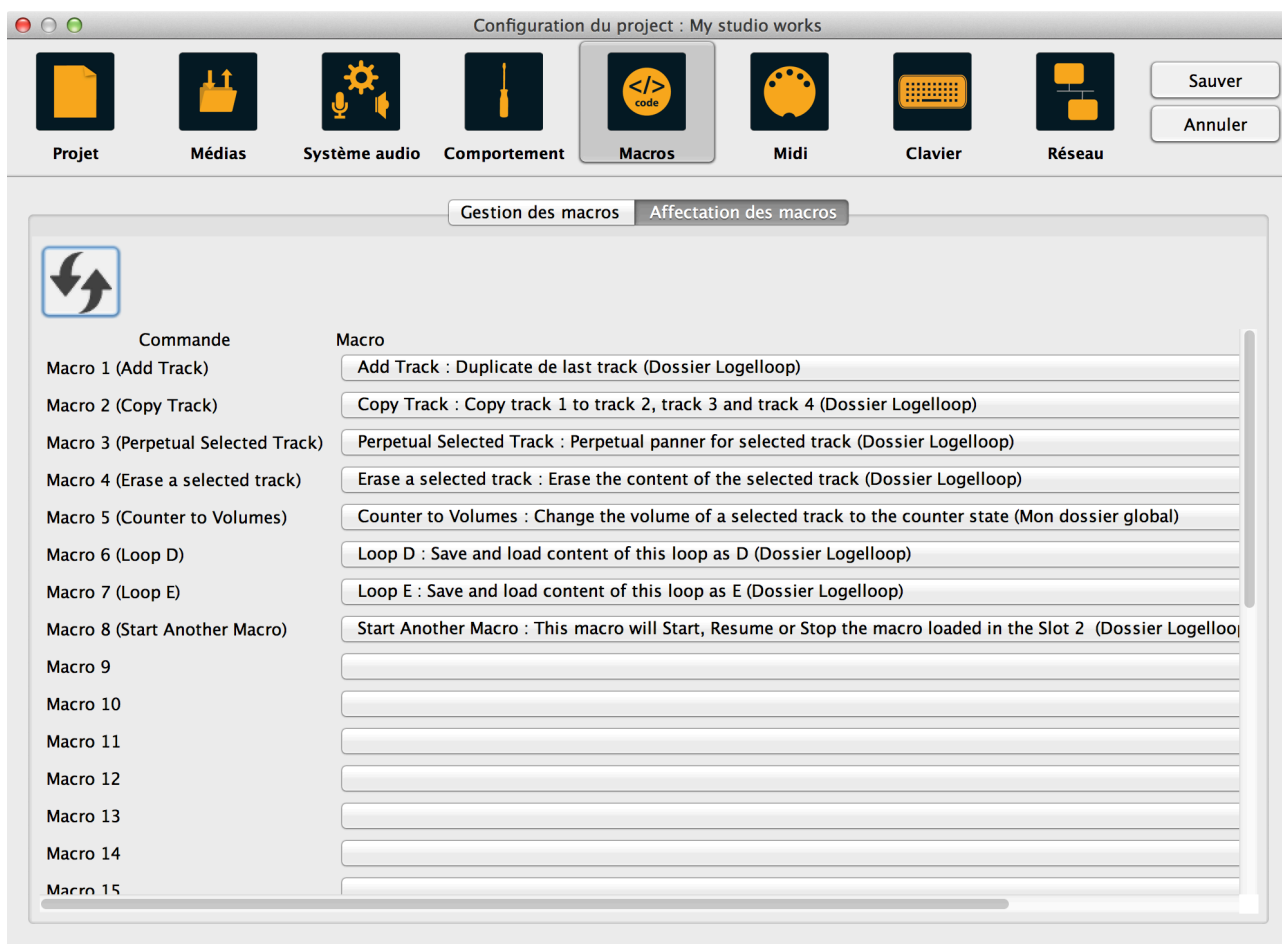
Si vous voulez créer une macro, vous pouvez décider de la placer directement dans le dossier Global (elle sera disponible dans tous vos projets) ou dans le dossier de ce projet en cliquant sur le bouton dédié (5). Un bouton est disponible pour l'édition de vos macro (6), il est également possible de double cliquer sur le nom de la macro pour l'éditer.

Vous pourrez également Renommer, Supprimer ou Dupliquer (7) vos macros dans cette fenêtre. Un bouton vous permet d'afficher le dossier contenant la macro sélectionnée (8). Pour importer une macro dans Logelloop, vous pouvez placer le fichier de cette macro dans le dossier macros dans le dossier global ou dans le dossier Macros du dossier de votre projet et cliquer le bouton Refresh(9).



Insérer une macro dans un slot

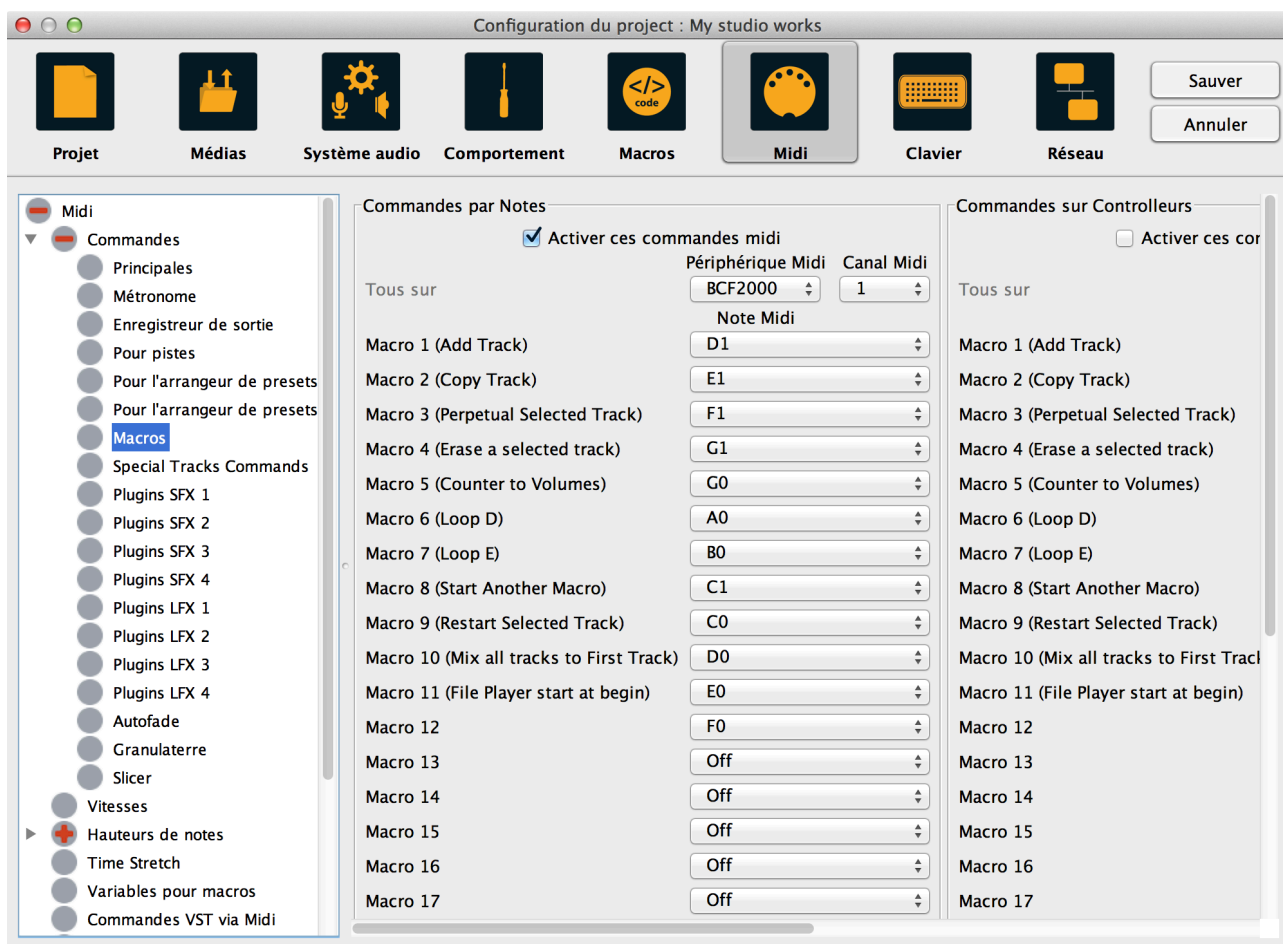
Pour utiliser des macros, vous devez les insérer votre macro dans les slots qui se trouvent dans la page «affectation des macros» et valider. Ces macros s'afficheront ensuite dans la fenêtre de Macros de Logelloop.



Commander une Macro en Midi

Dans l'éditeur de Project, allez dans MIDI/Commandes/Macros, activez les écouteurs, sélectionnez un slot son contour devient bleu, tapez alors sur la touche de votre appareil midi. La note est prise en compte automatiquement pas Logelloop.

Dans la même page, vous trouverez l'affectation des contrôleurs MIDI et des Program Change à des macros.



Utilisation des variables dans les Macros

Vous pouvez utiliser des variables dans les macros.

Ces variables représentent un moyen de relier les macros au «monde extérieur».

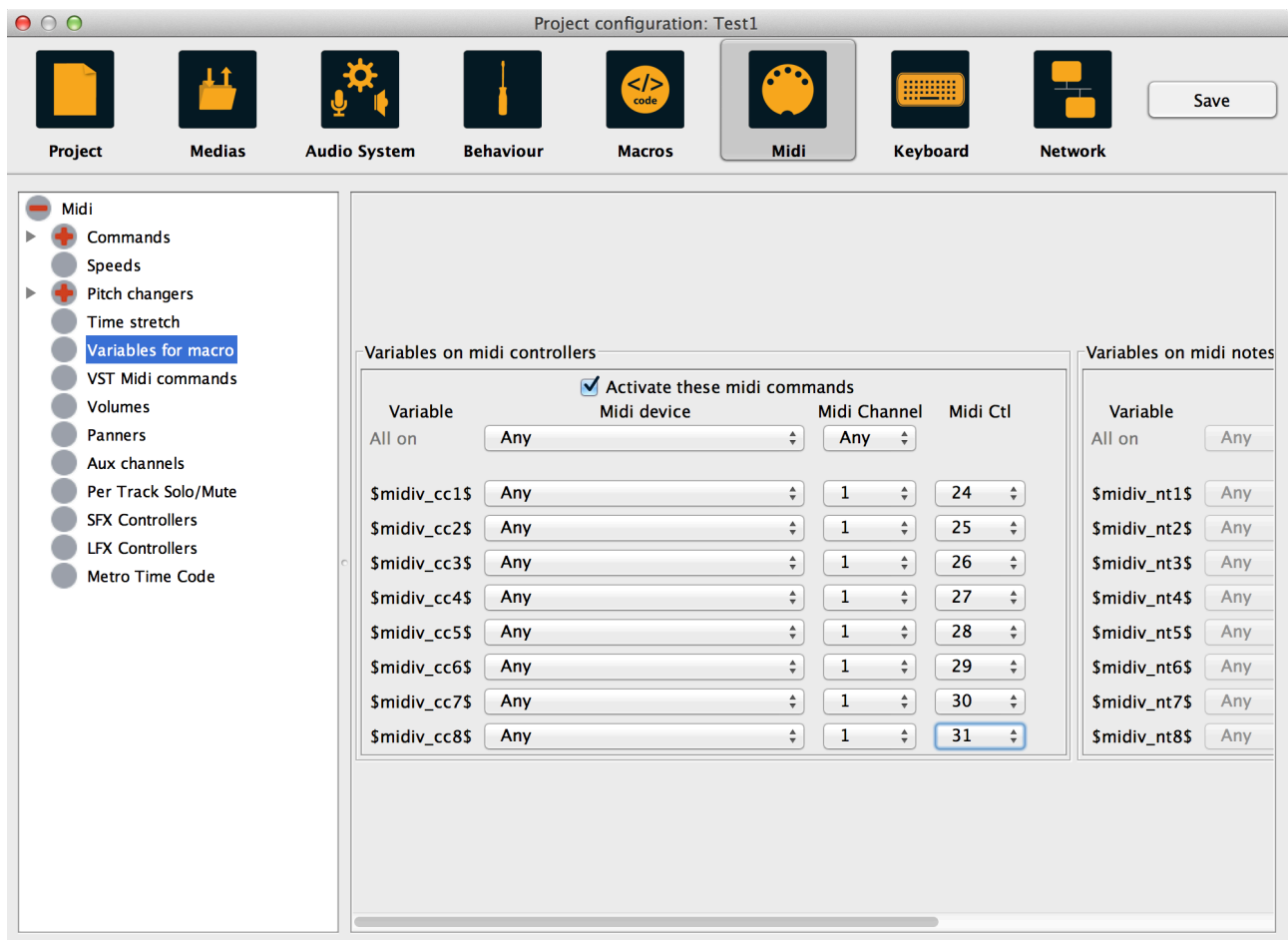
La variable principale est \$counter\$. Cette variable changera de valeur lorsque vous appuierez sur [Inc](#) ou [Dec](#) dans la fenêtre Transport (ou par un autre contrôleur modifiant l'état de Inc ou Dec).

Beaucoup d'autres variables permettent de connaître l'état de Logelloop (\$current_loop_duration_samples\$, \$metro_loop_current_bar\$, etc).

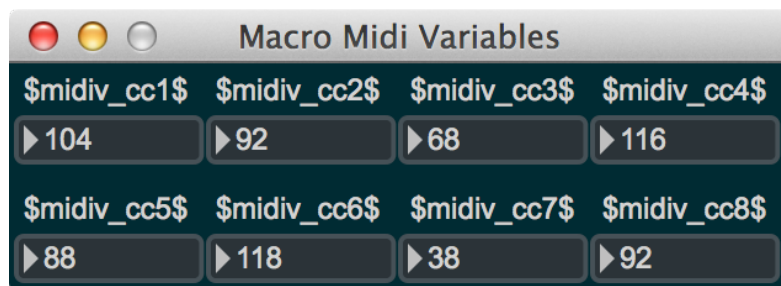
Contrôleurs Midi vitesse vers les macros

Vous pouvez aussi utiliser des variables qui «écoutent» des périphériques Midi. Pour les utiliser, allez dans Configuration du projet/Midi/Variables pour macros/ Variables sur MIDI contrôleurs» (ou midi notes). Dès qu'un périphérique est configuré pour une variable, la variable concernée changera de valeur dans les macros qui l'utiliseront.

Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 variables connectées à un contrôleur MIDI dont les noms dans les macros seront \$midiv_cc1\$ / \$midiv_cc2\$ / ... / \$midiv_cc8\$.



Vous pouvez visualiser, ou modifier l'état de ces variables dans la fenêtre «Midi variables for Logelloop» :



Si vous utiliser des Notes MIDI, alors les variables se nommeront comme ceci : \$midiv_nt1\$ / \$midiv_nt2\$ / ... / \$midiv_nt8\$ qui aura pour valeur la dernière note MIDI émise par l'appareil connecté à cette variable. La vélocité de ces notes sera également accessible par les variables suivantes : \$midiv_ntv1\$ / \$midiv_ntv2\$ / ... / \$midiv_ntv8\$.

Listes des valeurs des variables en cours d'utilisation

Si vous voulez connaître toutes les variables disponibles ainsi que leurs valeurs actuelles.

Ouvrez la fenêtre Macro et cliquez sur 'ViewVariables'. Si vous voulez créer vos propres variables dans des macros, vous pouvez le faire en utilisant les fonctions «Declare», Redeclare ou Set dans une macro.

Pour plus d'information sur la programmation des macros, rendez-vous dans «Macro reference guide» ou dans le «Quick help» de l'éditeur de macros.

Autocomplétion lors de l'écriture des macros

Si vous le souhaitez, vous pouvez écrire plus rapidement vos macros en utilisant l'autocomplétion.

Si vous souhaitez écrire WaitUserAction, vous pouvez procéder comme suit : Écrivez WaitU puis tapez alt + espace sur le clavier, l'éditeur complétera alors le mot afin d'écrire WaitUserAction.

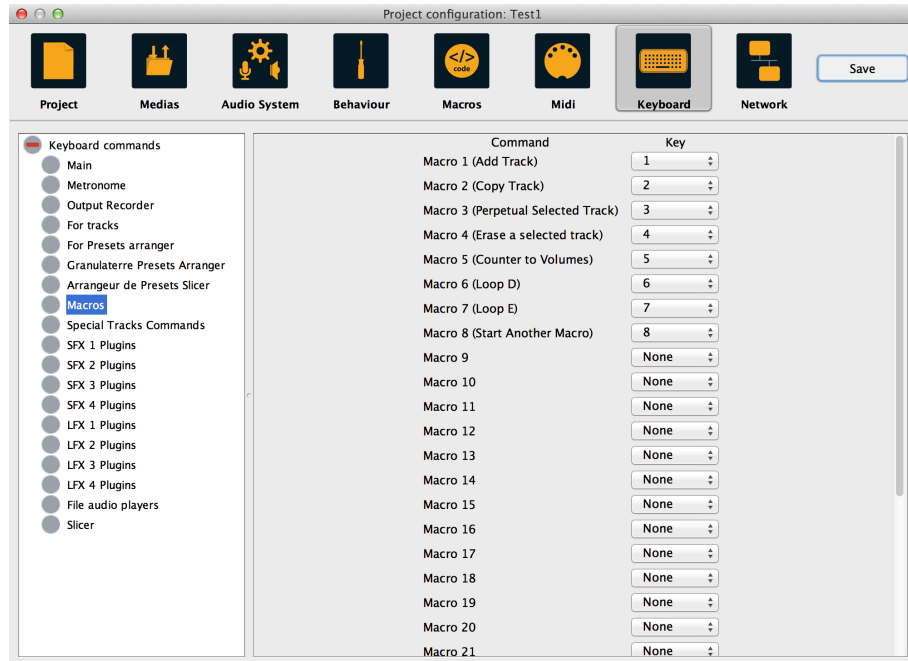
Si vous écrivez Wait avant de taper alt + espace, il existe plusieurs possibilités, un tableau s'affichera donc pour vous donner le choix entre toutes ces possibilités. Cliquez sur le nom de la commande que vous souhaitez écrire et ce panneau se fermera après que le mot ait été complété.

◀ WaitBeginLoop	Wait until the begin of the loop is reached in the current loop or in the ne
◀ WaitEndCopyToFile	Wait until the buffer is saved to disk. This command must be used only a
◀ WaitEndDurings	Wait until the end of all this macro During actions
◀ WaitEndDurings	Wait until the end of all this macro During actions
◀ WaitEndLoop	Wait until the end of the loop is reached in the current loop
◀ WaitEndOfFilePlayer	Wait until the given player has reach the end (or the begining in reverse s
◀ WaitEndOfFilePlayer	Wait until the given player has reach the end (or the begining in reverse s
◀ WaitMetroBeat	Wait until the given metro beat happends (Valid only if metro events have
◀ WaitMetroNextBarStart	Wait until the begining of the next metronome bar. Before waiting, the list
◀ WaitMetroSomeBeats	Wait until the given number of metro beats has passed (Valid only if metr
◀ WaitSignalNotification	Wait until the given notification signal is received. It can be send with Noti
◀ WaitUserAction	Wait until the user call again the command of the macro (key, button, ...)

Close

Comment commander une Macro avec le clavier du Mac

Pour piloter une macro avec le clavier de l'ordinateur, allez dans Configuration du projet/commandes au clavier/Macros et sélectionnez une touche dans la liste qui se trouve en face du slot dans lequel se trouve cette macro.



19 | **Claviers et télécommandes**

Comment communiquer avec Logelloop

Vous pouvez donner des commandes à Logelloop par différents moyens. Le premier est le clavier du Mac, mais vous pouvez également commander Logelloop par des appareils MIDI (pédaliers ou claviers).

Clavier standard du Mac

Par défaut, plusieurs touches du clavier de votre Mac sont affectées à des fonctions de Logelloop. Elles sont répertoriées dans [le coup d'oeil rapide](#) qui se trouve au début de ce manuel.

Si vous voulez ajouter des raccourcis clavier ou modifier les réglages par défaut, allez dans Configuration du projet/Commandes au clavier et choisissez la page concernant ce que vous voulez commander dans Logelloop.

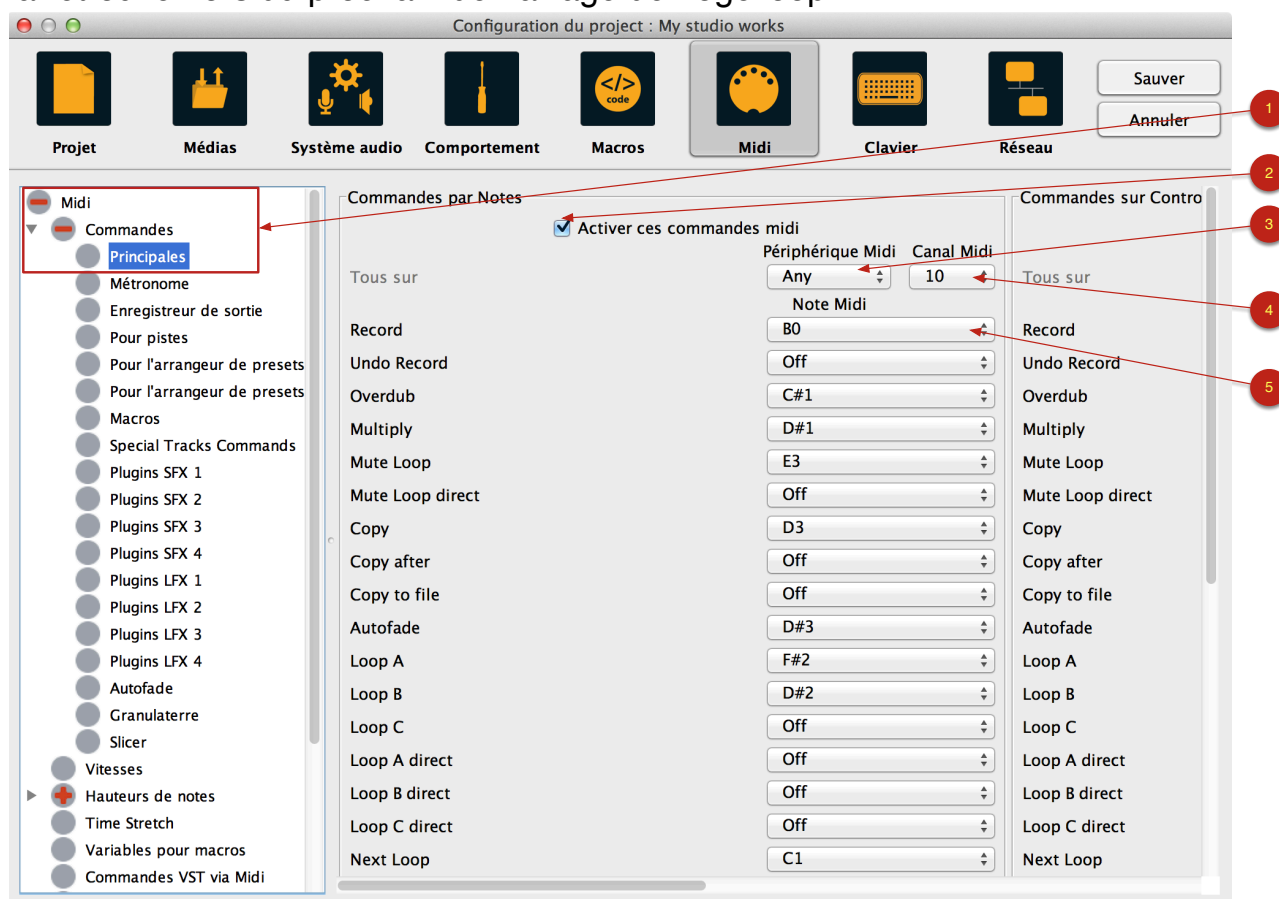
Cliquez sur APPLIQUER pour enregistrer vos nouveaux réglages.

Utiliser des appareils ou logiciels MIDI pour piloter Logelloop

Vous pouvez commander Logelloop avec n'importe quel Hardware ou Software qui produit des signaux MIDI. Pour cela, vous devez, si c'est un appareil externe, connecter sa sortie MIDI à l'entrée MIDI de la carte son qui est utilisée avec Logelloop. Si l'appareil MIDI permet la connexion en USB, reliez-le directement à un port USB de l'ordinateur.

Utiliser des commandes MIDI pour piloter Logelloop

Une fois l'appareil correctement connecté (voir ci-dessus), allez dans Configuration de Projet/Midi/Commandes/Principale (1) pour configurer son utilisation. Activez les commandes MIDI concernées par votre appareil, ici ce sont des notes Midi (2). Si vous voulez utiliser plusieurs appareils MIDI, vous pouvez les différencier en choisissant un périphérique MIDI particulier pour un type de commandes (3), sur Any, tous les appareils produisant les mêmes commandes sur le même canal auront le même effet. Choisissez le canal MIDI pour ces commandes (4). Enfin lorsque ces réglages de base sont faits, sélectionnez les menus de notes MIDI (5), appuyez sur une touche de votre appareil, la note doit automatiquement être appliquée dans ce menu (5). Procédez de la sorte pour l'ensemble des commandes MIDI puis sauvez votre configuration de Projet pour la rendre active et la retrouver lors du prochain démarrage de Logelloop.



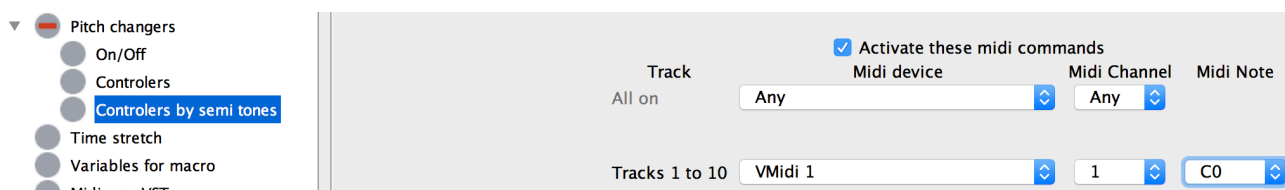
Utilisation de contrôleurs MIDI pour contrôler certains réglages de Logelloop

Le processus est sensiblement le même que lorsque vous utilisez des notes MIDI pour commander Logelloop. Mais dans le cas présent, vous utiliserez des contrôleurs MIDI pour contrôler des réglages et non plus lancer des actions. Ces réglages peuvent par exemple être la vitesse, le volume, le panoramique d'une piste...

Cas spécifique du contrôle du contrôle de Pitch par Notes MIDI

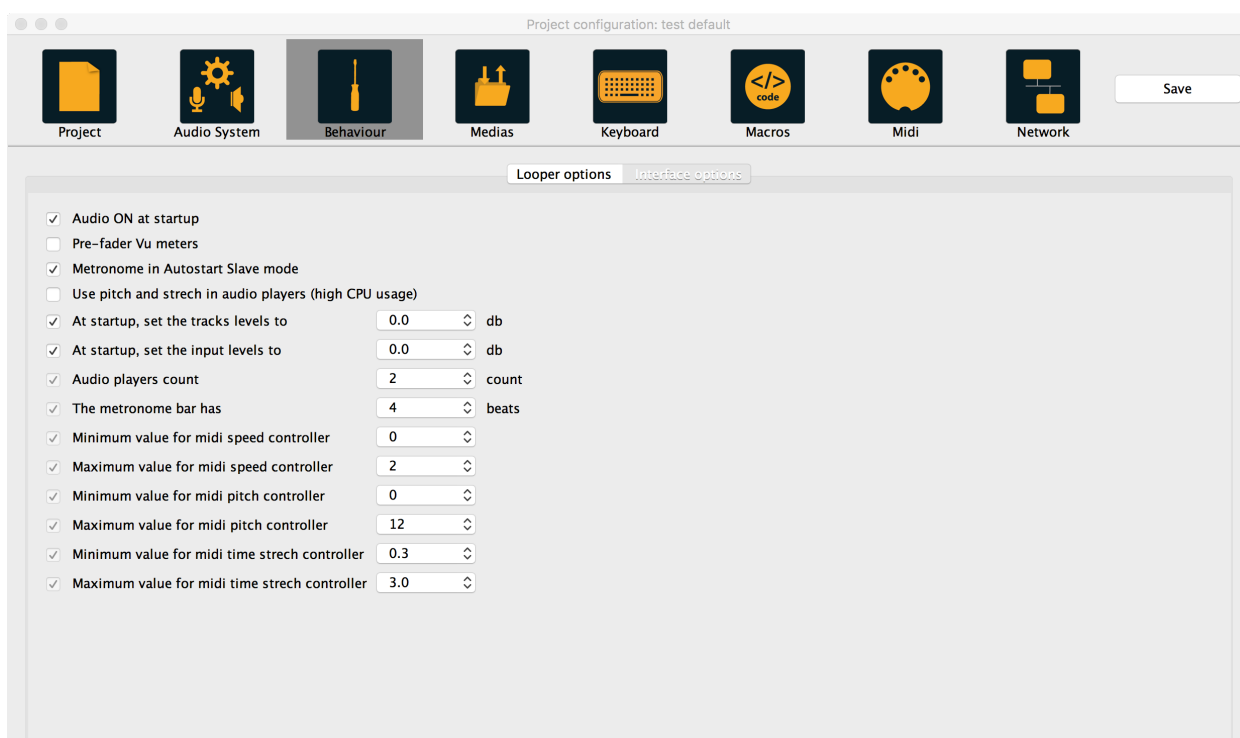
Le comportement des commandes de pitch par Midi notes est différent de tous les autres cas de commandes Midi dans Logelloop. Dans ce cas, la note Midi choisie est la référence de hauteur pour un réglage de pitch égal à 0. Lorsque vous jouerez une autre note que cette note de référence sur votre clavier Midi, le réglage de Pitch de la piste sera équivalent à l'écart en demi-tons entre la note de référence et celle que vous venez de jouer.

Dans le cas du réglage ci-dessous, lorsque vous jouerez une note Midi de C0 sur le clavier connecté, le pitch de toutes les pistes de Logelloop sera réglé à 0. Si vous jouez un A-1, le pitch de toutes les pistes sera de -3 demi-tons. Et ainsi de suite.



Cas spécifique du contrôle MIDI de la vitesse, du pitch et du time stretch

Lorsque le contrôleur MIDI envoie une valeur de 0 à 127 à Logelloop, cette valeur est convertie de manière à correspondre à des valeurs convenables pour le réglage concerné. Pour ajuster cette conversion, vous pouvez aller sur le panneau Comportement/Options de l'interface.



Concernant le contrôle de la vitesse par MIDI, pour une valeur entrante de 0 à 127, la vitesse sera de 0 à 2. Vous pouvez modifier ce réglage de manière à obtenir un changement de vitesse adapté à vos besoins lors d'un contrôle MIDI.

<input checked="" type="checkbox"/>	Minimum value for midi speed controller	0	⬆️⬆️
<input checked="" type="checkbox"/>	Maximum value for midi speed controller	2	⬆️⬆️

Lorsque vous utilisez un contrôleur MIDI pour le Pitch, une valeur MIDI de 0 à 127 permettra un réglage de la hauteur de 0 à 12 demi-tons. Ce réglage par défaut est modifiable pour correspondre à vos besoins spécifiques.

Lorsque vous utilisez un contrôleur MIDI pour le Time Stretch, une valeur Midi de 0 à 127 permettra un réglage allant de 0.3 à 3. Ce réglage par défaut est modifiable pour correspondre à vos besoins spécifiques.

Notez que ce réglage de conversion a également une incidence lorsque vous utilisez des signaux OSC pour contrôler la vitesse et le Pitch.

En cas de souci avec la configuration d'un appareil MIDI

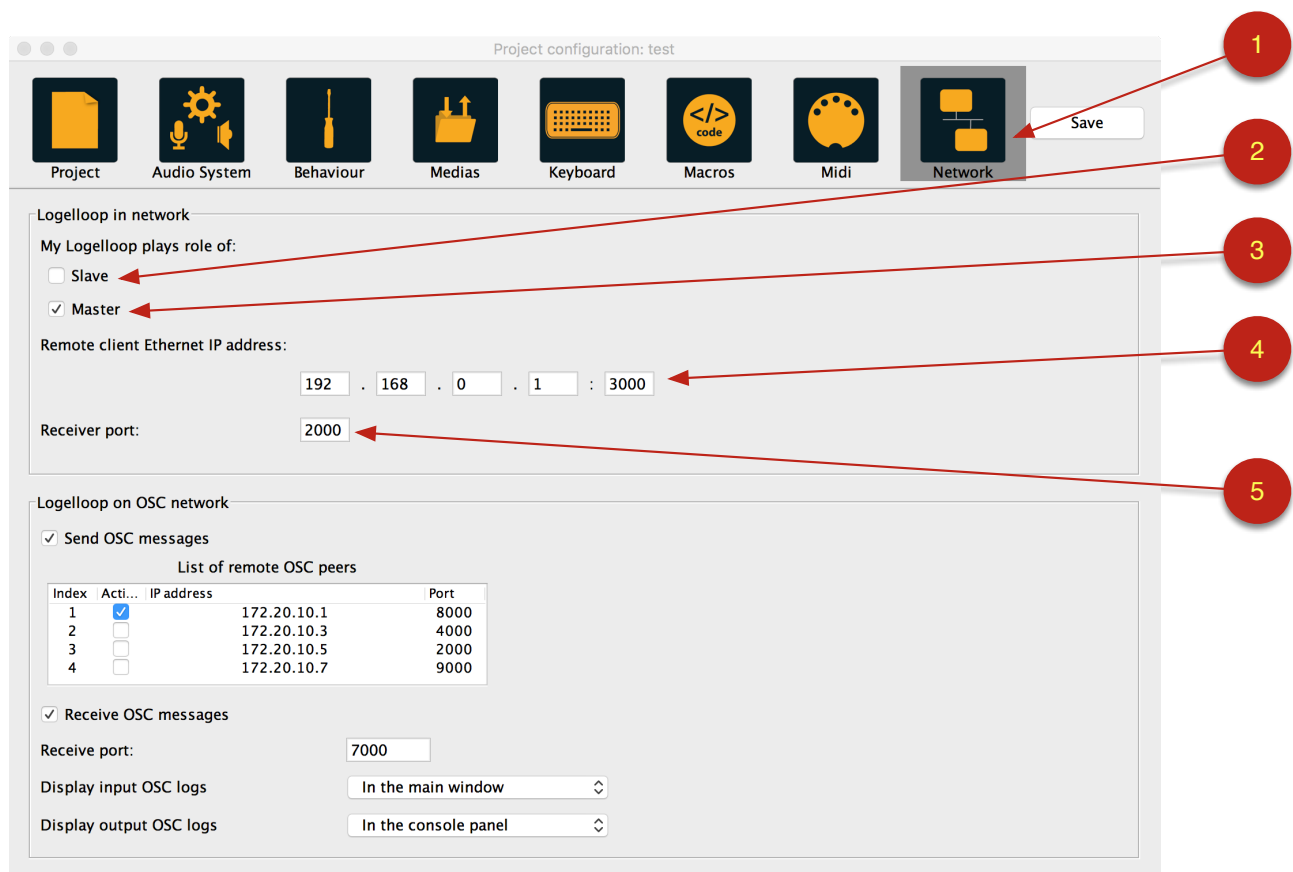
Assurez-vous que vous voyez votre appareil MIDI dans liste.

S'il ne s'y trouve pas, c'est que Logelloop ne le voit pas, vérifiez la connexion et au besoin redémarrez Logelloop.

Si le nom de l'appareil est suivi de "?", cela signifie que cet appareil MIDI a déjà été utilisé sur cet ordinateur, mais qu'il est actuellement non connecté ou indisponible.

20 | Logelloop en Réseau

Réseau Ethernet



Logelloop peut communiquer sur le réseau les opérations en cours. Il peut également recevoir, depuis le réseau, des commandes provenant soit d'un autre Logelloop, soit d'un autre logiciel capable d'envoyer des informations sur le réseau (Logelloop Remote (gratuit, sur notre site), Max/MSP, Pure Data, etc.). Pour configurer l'interaction de Logelloop sur le réseau, ouvrez l'éditeur de Projet à la page Réseau (1). Si vous souhaitez rendre possible la réception de commandes à partir du réseau : activez le mode esclave (2) et renseignez le port sur lequel vous souhaitez que Logelloop reçoive ces commandes (5).

Pour activer l'envoi de messages : activez Master (3) et renseignez l'adresse IP de l'ordinateur distant (4) ainsi que le port sur lequel vous souhaitez que cet ordinateur reçoive les informations de Logelloop.

Si vous voulez que Logelloop envoie ses informations en local, vous pouvez entrer l'adresse : 127.0.0.1

Les commandes sont les mêmes dans les deux sens et sont les suivantes :

Fonction	Description	Envoyé / Reçu
record	Enregistre et lit la première piste. (doit être suivi de record_up)	
record_up	Doit suivre record pour connaître la durée de l'appui	
erase	Efface toutes les pistes	
overdub	Enregistre un Overdub	
multiply	Passe en Multiplication à la fin de la boucle courante	
multiply_up		
emergency		
mute	Mute à la fin de la boucle courante (démute si l'on est déjà en Mute)	
mute_direct	Mute immédiatement	
undo		
undo_up		
nextloop		
nextloop_up		
loop_a		
loop_b		
loop_c		
autofade	démarre un fade out à la fin de la boucle courante	
autofade_up		
copy		
copy_up		
copytofile		
loop_a_direct		
loop_b_direct		
loop_c_direct		
restart		
mixmode_level		
counter	communiquie l'état du compteur à l'esclave	
inc		
dec		
inc-multiply	+1 au compteur de Multiplication	
dec-multiply	-1 au compteur de Multiplication	
inc-autofade	+1 au compteur de Autofade	
dec-autofade	-1 au compteur de Autofade	
normal	Overdub Normal Mode	
mixed	Overdub Mixed Mode	
replace	Overdub Replace Mode	
mixrepnor	Switch Normal - Mixed - Replace	
counter_reset		Seulement reçue par Logelloop
preset_recall (+ a name)		Seulement reçue par Logelloop
macro (+ an int)		Seulement reçue par Logelloop

load-in-A (+saved loop name)		Seulement reçue par Logelloop
load-in-B (+saved loop name)		Seulement reçue par Logelloop
load-in-C (+saved loop name)		Seulement reçue par Logelloop
SFX	«sfx 1 cmd1-down» «sfx 1 cmd1-up»	Seulement reçue par Logelloop
macro + un numéro	lance ou arrête la macro chargée dans ce slot	Seulement reçue par Logelloop

Un Patch Max est disponible sur notre site internet. Ce patch explique l'utilisation des commandes UDP vers Logelloop.

Communication en OSC

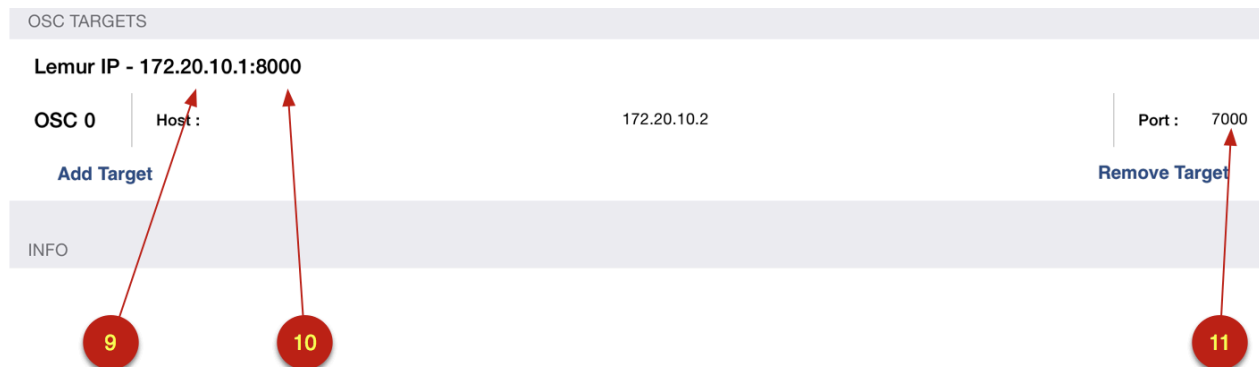
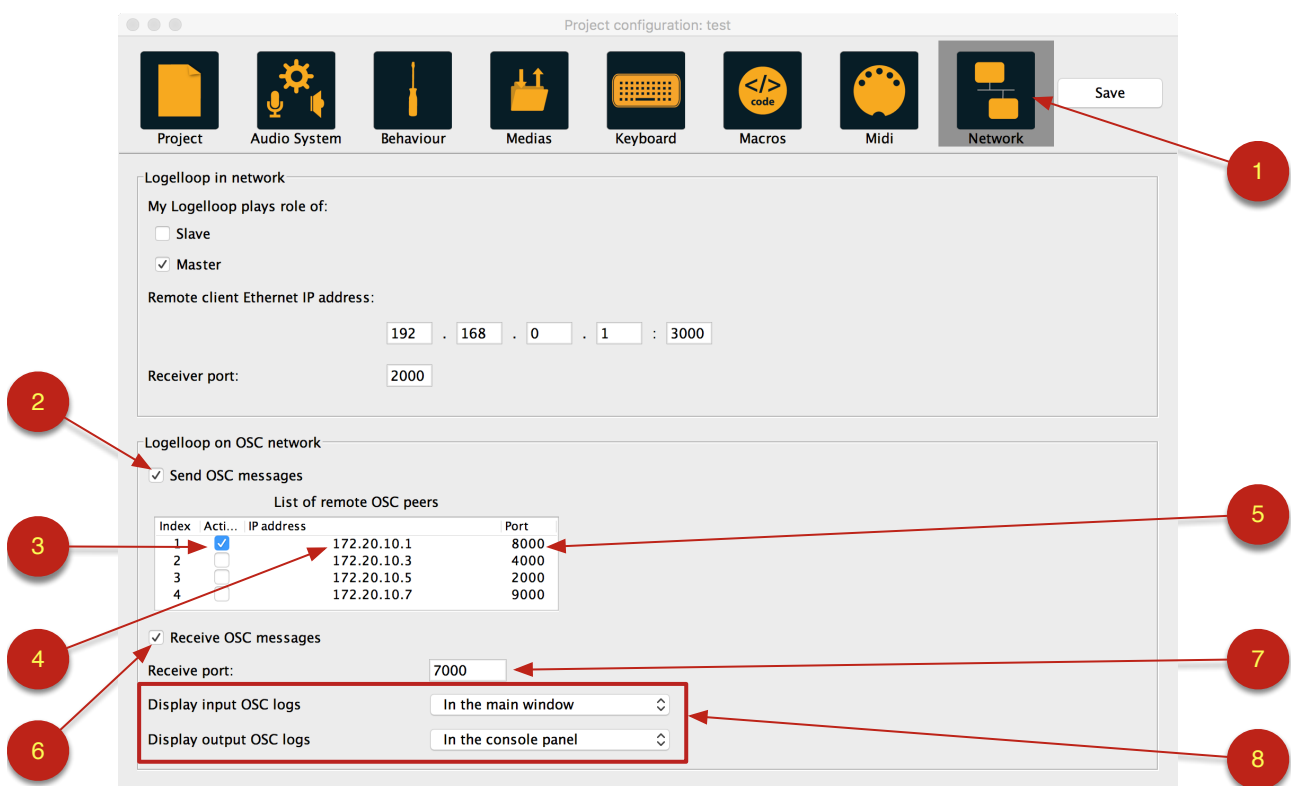
Il est possible de commander Logelloop en utilisant le protocole OSC (Open Sound Control). La communication fonctionnant dans les deux sens, Logelloop transmet également son état sur le réseau en utilisant le protocole OSC. Dans le cas de l'émission, vous pouvez configurer 4 cibles, permettant d'utiliser 4 appareils distants.

Comment configurer OSC pour l'application Lemur pour Ipad

Dans la configuration du projet, rendez-vous à l'onglet «Réseau»(1) puis dans le panneau appelé «Logelloop sur le réseau OSC», cochez «Envoyer des messages OSC»(2) puis «Recevoir les messages OSC» (6).

Activez l'une des cibles OSC (3), indiquez l'adresse IP pour cette cible (4), puis le port (5) d'émission. Ces informations sont indiquées dans le panneau «osc Targets» de votre Lemur (9 et 10).

Indiquez ensuite, le port de réception (5), en choisissant le même port que celui choisi en émission dans Lemur (11).



Comment configurer OSC vers d'autres applications

Si vous souhaitez utiliser une autre application pour commander Logelloop en OSC, il vous suffit d'appliquer les mêmes réglages qu'avec Lemur. En n'oubliant pas de mettre d'abord votre ordinateur en réseau avec l'appareil concerné.

Si vous souhaitez utiliser une application sur le même Ordinateur, soit en local, indiquez alors l'adresse IP 127.0.0.1

OSC : Commandes principales pour le Looper OSC

Fonctions principales du Looper	Description	Utilisation
/record	Enregistre et lit la première piste.	Valeur 1 suivie de 0, la durée de l'état haut est critique, elle permet de savoir s'il s'agit de Record ou Erase.
/overdub	Enregistre un Overdub	Valeur 1 lance l'Overdub
/multiply	Passe en Multiplication à la fin de la boucle courante	Valeur 1 lance la Multiplication
/mute	Mute à la fin de la boucle courante (démute si l'on est déjà en Mute)	Valeur 1 appelle Mute
/undo	Efface la dernière piste	Valeur 1 fait Undo
/nextloop	Change de boucle	Valeur 1 appelle Nextloop
/A	Demande à Logelloop de jouer la boucle A	Valeur 1 appelle A
/B	Demande à Logelloop de jouer la boucle B	Valeur 1 appelle B
/C	Demande à Logelloop de jouer la boucle C	Valeur 1 appelle C
/autofade	Appelle Autofade	Valeur 1 appelle Autofade
/copy	Lance Copy, CopyAfter (double click), Copy To File (appui long).	Valeur 1 suivie de 0, la durée de l'état haut est critique, elle permet de savoir s'il s'agit de Copy ou Copy To File
/copytofile	Lance Copy To File directement	Valeur 1 appelle Copy To File
/restart	Redémarre la boucle	Valeur 1 appelle Restart
/emergency	Annule une demande en attente d'exécution	Valeur 1 appelle Emergency

Pour utiliser ces commandes, vous devez envoyer à Logelloop un message OSC du type :

«/record 1» suivi de «/record 0»

Le temps qui sépare la valeur 1 et la valeur 0 permet à Logelloop de connaître le temps d'appui du bouton sur l'interface OSC externe et ainsi de savoir s'il faut enregistrer ou effacer.

Certaines commandes comme Mute ne nécessite pas la mesure du temps d'appui sur la touche, il vous suffit alors d'envoyer «/mute 1» sur le réseau OSC et Logelloop se mutera à la fin de la boucle courante.

Les indications ci-dessous vous permettent de connaître l'état de Logelloop dans votre terminal OSC.

<i>Indications venant de Logelloop</i>	<i>Description</i>	<i>Émission/réception</i>
/record_state	Indique un enregistrement en cour.	
/overdub_state	Indique un Overdub en cour	
/multiply_state	Indique un Multiply en cour	
/mute_state	Indique que Logelloop est Muté	
/multiply_key_state	Indique les états intermédiaires de Multiply (0 = arrêt, 1 = Multiply at end, 2 = Multiply, 3 = End Multiply at End	
/current_loop	Indique quelle est la boucle courante	
/current_full_tracks	Indique le nombre de pistes enregistrées	
/trk/1/solo	Fait un solo sur cette piste si la valeur est 1. Retire le Solo si la valeur est 0.	X
/trk/all/solo	Unsolo toutes les pistes si la valeur est 1.	
/trk/1/mute	Mute sur cette piste si la valeur est 1. unmute cette piste si la valeur est 0.	X
/trk/all/mute	Mute toutes les pistes si la valeur est 1. Unmute toutes les pistes si la valeur est 0	
/messages_from_logelloop	Renvoie les messages affichés par Logelloop	
/messages_from_macros	Renvoie les messages affichés par les macros	
/audio_on	Indique si le moteur audio est On(1) ou Off(0)	X
/loop_length_samples	Indique la longueur de la boucle courante en samples	
/loop_length_ms	Indique la longueur de la boucle courante en ms	
/loop_end	Envoie un bang à la fin de la boucle	
/loop_begin	Envoie un bang au début de la boucle	
/trk/1/loop_editor_selection	Indique le début et la fin de la sélection dans la fenêtre d'édition de forme d'onde pour la piste 1.	X
/current_loaded_preset	Indique la mémoire de scène actuellement chargée	X

Macros, Speed, Pitch, etc.	Description	Émission/réception
/macro/1	la valeur 1 lance ou stoppe la macro qui se trouve dans le slot 1	
/macro/2	la valeur 1 lance ou stoppe la macro qui se trouve dans le slot 2	
/macro/x	la valeur 1 lance ou stoppe la macro qui se trouve dans le slot x	
/osc_v1 // /osc_v8	Donne à Logelloop la valeur des variables osc_v1 à osc_v8 qui seront utilisables dans les macros	
/trk/1/pan	Donne/Reçoit la position (de 0. à 1.) du pan de la piste 1	X
/trk/1/speed	Donne /Reçoit la vitesse (de 0. à 1.) de la piste 1. La valeur de 0 à 1 est convertie en utilisant le rapport indiqué dans les options de contrôle MIDI de la vitesse.	X
/trk/1/pitch	Donne /Reçoit la valeur (de 0. à 1.) du Pitch de la piste 1. La valeur de 0 à 1 est convertie en utilisant le rapport indiqué dans les options de contrôle MIDI de Pitch.	X
/trk/1/stretch	Donne /Reçoit la valeur (de 0. à 1.) du Stretch de la piste 1. La valeur de 0 à 1 est convertie en utilisant le rapport indiqué dans les options de contrôle MIDI de Time Stretch.	X
/trk/1/fader	Donne /Reçoit la position (de 0. à 1.) du fader de la piste 1	X
/master	Donne /Reçoit la position (de 0. à 1.) du Master	X
/trk/1/aux	Suivi de 4 valeurs en liste, de 0. à 1. pour Donner/Recevoir les positions de chaque auxiliaire de la piste 1	X
/trk/1/aux/1 // /trk/1/aux/4	Suivi d'une valeur de 0. à 1. met l'aux concerné de la piste concernée à la valeur donnée.	X
/trk/1/aux/		
/trk/1/aux/		
/trk/1/insert/1	Suivi du nom d'un insert se trouvant dans la liste indique quel insert vient d'être chargé ou charge un insert dans un slot.	X
/BPM_value		

21 | Informations générales

L'équipe de développement

L'équipe de développement de Logelloop se compose de :

Philippe Ollivier : Développement, Communication

Christophe Baratay : Développement

Nolwenn Blouin (www.tryptyk.fr) : Site internet

Depuis le développement de Logelloop 3, Emmanuel Jourdan (www.e--j.com) s'est joint à nous pour le développement d'une partie de l'interface utilisateur ainsi que pour du conseil.

Nous contacter

Pour nous contacter, vous pouvez utiliser le forum du site www.logelloop.com, nous répondons le plus rapidement possible à toutes vos questions ou rapports de bugs.

Vous pouvez également nous écrire directement à logelloop@logelloop.com, mais notez que nous préférons, dans la mesure où le message comporte des échanges d'informations qui sont susceptibles d'intéresser d'autres utilisateurs, que vous les postiez directement sur le forum.

Faire une mise à jour / installer une nouvelle version de Logelloop

Nous avons tout notre possible pour que les mises à jour de Logelloop soient les plus simples possible à faire et pour que vous ne preniez pas le risque de perdre des données lors de ces mises à jour.

Après téléchargement, l'application se trouve dans un disque virtuel qui apparaît sur votre bureau. Il vous suffit de glisser Logelloop de ce disque virtuel vers le dossier Application de votre ordinateur. Une fenêtre s'ouvrira et vous proposera de remplacer l'application existante si Logelloop était déjà installé sur votre ordinateur. Il vous suffit alors d'accepter et l'ancienne version de Logelloop sera remplacée par la nouvelle.

Notez qu'en faisant cette opération, vous n'avez pas touché à vos données personnelles qui se trouvent par défaut dans le dossier «Logelloop 4», se trouvant lui-même dans le dossier Documents de votre ordinateur. C'est là que se trouvent

vos projets et les éléments du dossier Global.

Vous n'avez pas non plus modifié le dossier des préférences utilisateur qui se trouve dans Bibliothèque/Application Support/Logelloop. À l'intérieur de ce dossier se trouve le dossier «Logelloop 4» qui contient les préférences de l'application Logelloop 4 et notamment les informations concernant l'autorisation du logiciel.

Toutefois, avant chaque mise à jour et de manière générale, nous vous conseillons de faire une sauvegarde de votre ordinateur. Sur Mac, le moyen le plus simple est l'utilisation de Time Machine, mais si vous souhaitez conserver seulement la sauvegarde des éléments nécessaires à Logelloop, il vous suffit de copier l'application, le dossier «Logelloop 4» se trouvant dans Documents, le Dossier «Logelloop 4» se trouvant des les préférences.

Comment faire un rapport de bug

Vous pouvez le faire sur le forum de notre site, ou par email pour des cas très particuliers. Soyez poli et sympathique. Expliquez-nous le plus précisément possible le problème que vous rencontrez. Indiquez le plus de détails, cela nous aidera à vous répondre précisément. Un rapport de crash, sans explications du contexte, ne sert à rien et restera lettre morte...

Indications nécessaires :

- Quelle version de Logelloop vous utilisez (assurez-vous qu'il s'agit bien de la dernière version).
- Quel système vous utilisez.
- Assurez-vous que Java est à jour sur votre ordinateur.
- Si le bug est reproductible à l'aide d'une macro, insérez cette macro dans le projet qui pose problème.
- Exportez votre Projet en utilisant la méthode décrite dans ce mode d'emploi.
- Envoyez-nous le projet zippé avec les explications détaillées concernant le bug.