

Field Modulation Processor — Démarrage rapide

MODELEUR DE MOUVEMENT ADAPTATIF • VST3 • AU • AAX • MACOS & WINDOWS

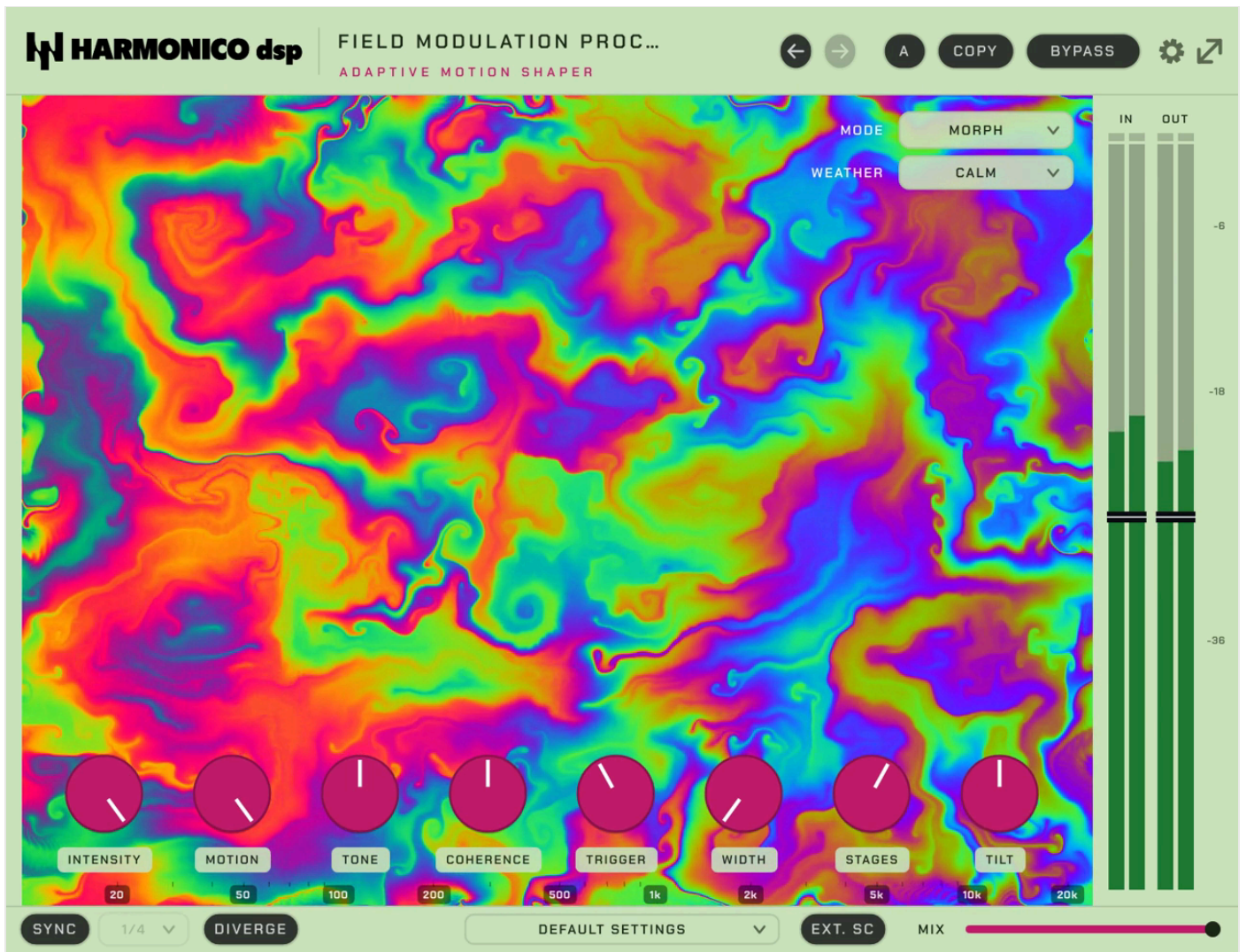
Le concept

La plupart des modulations reposent sur un LFO — une forme figée à une vitesse figée. Field Modulation Processor, non. Il **analyse le signal entrant** en temps réel (énergie par bande, centroïde spectral, cohérence) et construit un **champ de modulation** qui positionne un réseau de filtres all-pass. Le mouvement naît donc **de la musique elle-même** : fluide et coulant sur les tenues, saccadé sur les transitoires. Dix modes emmènent ce champ du phasing classique au barberpole et au Doppler.

Installation et activation

1. Lancez l'installeur (macOS `.pkg` / Windows). Il installe le VST3, l'AU (mac) et l'AAX. 2. Ouvrez le plugin dans votre DAW — il est **entièrement fonctionnel pendant 14 jours**. 3. Pour activer : cliquez sur l'**icône engrenage** → **Importer la licence...** → sélectionnez le fichier `.license` reçu dans votre e-mail d'achat. Déverrouillage instantané, hors ligne.

L'interface



- Sélecteur **Mode** — le type de mouvement (10 modes, voir ci-dessous).
- **Potentiomètres principaux** — Intensity, Motion, Coherence, Tone, plus Tilt et Trigger.
- **Vue du champ** — le visuel central. Son **axe X représente la fréquence** (un kick illumine la gauche, les charleys la droite), de sorte que vous voyez ce qui bouge. Avec **Diverge** activé, deux **probes (L/R)** déplaçables apparaissent — les points où chaque canal lit le champ.

la gauche, les charleys la droite), de sorte que vous voyez ce qui bouge. Avec **Diverge** activé, deux **probes (L/R)** déplaçables apparaissent — les points où chaque canal lit le champ.

- **Utilitaires** — presets Weather, synchro au tempo, sidechain externe, Width, Mix, Input/Output.

Réglages

RÉGLAGE	EFFET
Mode	Le type de mouvement — 10 modes (voir ci-dessous).

RÉGLAGE	EFFET
Intensity	Profondeur / quantité de l'effet (compensation de niveau automatique — le pousser ne vous coûte pas de niveau).
Motion	Vitesse / réactivité du champ (la rapidité avec laquelle il répond et balaie), pas la quantité.
Coherence	À quel point le mouvement est unifié ou dispersé à travers le spectre (serré ↔ diffus). <i>Réaffecté dans certains modes — voir ci-dessous.</i>
Trigger	Asservit le mouvement aux transitoires — montez-le pour que les frappes pilotent le mouvement (0 par défaut).
Tilt	Pondère <i>où</i> les perturbations se posent le long du spectre (grave ↔ aigu) ; le centre est neutre. Pilote aussi la Vue du champ.
Tone	Orientation spectrale de tout le champ ($\pm$ tilt), plus l'amortissement de la réinjection.
Stages	Étages all-pass, 2–12 (8 par défaut) — plus il y en a, plus le phasing est dense. <i>Réaffecté : VOICES en Chorus/Resonator, BANDS en Formant ; inactif dans certains modes.</i>
Weather	Presets macro pour le caractère du champ : Calm • Breeze • Storm • Vortex .
Sync / Sync Div	Verrouille le mouvement sur le tempo et choisit la division (1/1 ... 1/16, pointées & triolets inclus).
Diverge	Active la lecture divergente : L/R lisent le <i>même</i> champ en deux points indépendants (les probes). Le champ reste mono-compatible ; seule la lecture diverge.
Stereo probes (L/R)	Points déplaçables (affichés quand Diverge est actif) qui positionnent chaque canal dans le champ ; ils deviennent les « têtes » d'écoute en Doppler.
Ext SC	Pilote le champ depuis un sidechain externe. (Avec Ext SC activé et rien de connecté, le champ devient statique.)

RÉGLAGE	EFFET
Width	Désaccorde les fréquences de notch gauche/droite pour un élargissement stéréo mouvant (subtil par conception ; inactif en Vibrato, TZ Flange et Doppler). 0 par défaut.
Input / Output	Ajustement de gain entrée/sortie (± 24 dB).
Mix	Dry/wet (100 % wet par défaut).

Prise vs mixage : le réglage **Latency** (menu engrenage) propose **Low latency (0)** pour la prise et **Aligned (256 samples, reporté à votre DAW)** pour un mixage à phase serrée. *TZ Flange utilise toujours 256 samples.*

Les 10 modes

- **Morph** — le mélange adaptatif signature.
- **Phaser · Flanger · Chorus** — les classiques, pilotés par le champ.
- **Vibrato** — l'exception : un LFO audible dédié (3–9 Hz), oscillation de hauteur 100 % wet (non piloté par le signal).
- **Resonator · Formant** — coloration accordée / façon voyelle.
- **TZ Flange** — flanging through-zero (balayages de jet) ; ici le créneau *Coherence* devient **Depth**.
- **Barberpole** — décalage montant/descendant sans fin.
- **Doppler** — mouvement de hauteur/espace comme si la source passait en trombe (probes = têtes d'écoute ; Coherence inactif).

Recettes rapides

- **Nappe vivante** — Mode *Morph*, Motion moyen, Coherence haut, Weather *Breeze*, Mix ~50 %.
- **Phaser rythmique sur claviers/gtr** — Mode *Phaser*, Sync activé (1/8), Trigger monté pour que les frappes poussent le balayage.
- **Chaos sound-design** — Mode *TZ Flange* avec **Depth haut**, Weather *Vortex*, **Diverge activé** et les probes écartées. (Ou *Doppler* avec Diverge activé — laissez Coherence de côté, il est

inactif ici.)

Astuces

- **Weather** est la voie d'entrée la plus rapide — choisissez une ambiance, puis affinez avec Motion/Intensity.
 - Montez **Trigger** sur batteries/percussions pour que le mouvement *joue* avec le groove.
 - Activez **Diverge** et écartez les probes pour une largeur qui *bouge*, plutôt qu'un élargisseur statique.
-

Spécifications et support

VST3 · AU · AAX — macOS & Windows. Essai complet de 14 jours. Des questions ? Consultez la **page contact** sur harmonicodsp.com.