

# **SynthFont**

**un synthétiseur/échantillonneur  
virtuel**

E.Beltrando,  
Pôle de Compétence d'Éducation Musicale,  
Rouen, 2006

## Table des matières

Définition .....	3
Préparation : .....	3
Les types de fichiers musicaux .....	4
La préparation du fichier Midi .....	4
La mise en route.....	5
La barre de lecture .....	6
La mise en forme de l'orchestration .....	6
La barre d'outils des pistes .....	7
Les paramètres de l'espace des pistes.....	7
Les colonnes de l'espace des pistes.....	7
L'ajustement du tempo .....	8
Fonctions de la colonne Mixer : .....	8
Le commandes de volume .....	9
Enregistrer le morceau en fichier sonore.....	10
Les effets VST .....	11
Pour déclarer des effets VST .....	11
L'usage des effets.....	11
Les instruments virtuels VSTi .....	12
Les boucles .....	14
Pour aller plus loin .....	14
Les autres onglets du bouton SetUp .....	14
IO Ports .....	14
Options.....	14
Synth Engine .....	14
Les différentes fenêtres .....	15
1 Files.....	15
2 PianoRoll.....	15
3 Midi Events .....	15
4 Tracks .....	15
5 Preset layers .....	15
6 Splits in layers .....	15
7 Wave Editor.....	15
Conclusion.....	15
Annexe 1 : The Classic Free Serie.....	16
Annexe 2: The Voxengo Free serie.....	17

## Définition

SynthFont est un synthétiseur virtuel de la classe des échantillonneurs. Il utilise aussi bien des sons uniques qu'il extrapole, que des fontes sonores de type SoundFont II (\*.sf2), identiques à celles utilisées par les cartes à base de processeur E-Mu (Typiquement SoundBlaster de Creative Labs), ou encore Timidity, autre synthétiseur gratuit de la même classe. Il accepte les plug-in VST et VSTi de type Steinberg / Windows.

Il est livré avec l'éditeur de fonte SF2 Viena (avec un seul « n »), semblable au Vienna de Creative labs, et avec un fichier DLL permettant de l'utiliser comme plug-in VST dans les logiciels acceptant ce format.

Une petite fonte SYNTHGMS.SF2 d'un Mo, au format General Midi, permet de faire fonctionner le programme sur une machine peu puissante.

SynthFont et Viena sont en anglais.

## Préparation :

L'installation du logiciel consiste simplement à le décompresser dans un répertoire. Il est possible aussi d'employer le fichier d'installation prévu par l'auteur, mais cela sous-entend que l'on est administrateur de la machine.

Si l'on désire une sonorité un peu moins maigre que celle de SynthGms, il convient de prévoir une fonte plus drue. Celle fournie avec *Timidity*, TimGM6.sf2, d'un peu moins de 6Mo, donne des résultats tout à fait corrects. Ce fichier sera rangé dans un répertoire du dossier Synthfont. Ce n'est pas une obligation, et l'on peut même imaginer que le fichier se trouve sur un cd par exemple, mais cela complique le travail ultérieur inutilement. SynthFont sait lire les fichiers compressés à l'aide de sfArk, mais il les décompacte dans un dossier temporaire avant de les utiliser : l'économie de place n'est pas forcément effective ...

Il est évidemment possible d'utiliser plusieurs fontes simultanément dans un même morceau, de même que des instruments virtuels VSTi, ou des sons Wav.

Aucun plug-in n'est livré. Il existe de très nombreux plug-in gratuits sur Internet, de qualité très inégale. Tout comme en lutherie, dans ce domaine, la nouveauté n'est pas forcément synonyme de meilleure qualité. Aussi des extensions anciennes peuvent-elles donner d'excellents résultats. J'ai choisi la suite *Classic* de Kjaerhus Audio, aujourd'hui discontinuée et offerte par cet organisme en gratuitiel (<http://www.kjaerhusaudio.com/classic-series.php>), et celle de chez Voxengo, elle aussi libre.

L'installation consiste simplement à créer un répertoire Plug-In en dessous de celui de Synthfont (ou bien n'importe où d'accessible, mais il est préférable de tout regrouper dans le même dossier), et d'y déposer les fichiers DLL adéquats. Ils seront ensuite installés définitivement dans le programme. Il est recommandé de ne pas dépasser huit extensions par dossier, quitte à créer autant de dossiers que nécessaire, sinon SynthFont ne reconnaît qu'une partie des DLL. Nous utiliserons dans cette démonstration la *Reverb*, le *Chorus*, le *Master Limiter* et l'égaliseur *EQ*.

Nous utiliserons aussi le *Stereo Touc* de Voxengo, dans l'excellente série proposée gratuitement à <http://www.voxengo.com/downloads/>.

## Les types de fichiers musicaux

---

SynthFont connaît deux types de fichiers musicaux : le format Midi (.mid) et un format propriétaire Arrangement (.arr).

Le fichier de type Midi est bien connu, et contient les commandes de synthèse associées à l'exécution d'une musique. Il est habituellement en format dit General Midi, c'est à dire conforme à la numérotation normalisée GM. Ce n'est pas une obligation, mais cela simplifie beaucoup l'apprentissage de l'orchestration.

Les fichiers Arrangement contiennent outre la référence au fichier Midi concerné, tous les paramètres que l'on a associé à son exécution dans SynthFont, notamment les modifications d'orchestration, les sons employés, les plug-in mis en oeuvre etc. Ce format, très pratique, permet de retrouver un travail en cours sans avoir à tout reconfigurer à chaque fois, mais nécessite de ne pas toucher à l'environnement du logiciel. C'est pourquoi un travail nomade sous-entend que tout SynthFont, ses fichiers SF2, ses plug-in et ses fichiers de travail se trouvent au même endroit, qui peut être une clé ou un disque réseau par exemple.

## La préparation du fichier Midi

---

L'écriture et/ou l'édition d'un fichier Midi se fait dans un séquenceur, et SynthFont est peu adapté à cet usage. Il ne permet qu'une édition succincte (onglets **Midi Events** et **PianoRoll** de l'affichage **View/Expert**). Il convient donc de préparer à l'avance le fichier midi, ou de se le procurer prêt à l'emploi. Internet permet encore d'en trouver quelques uns gratuits, les autres sont vendus en e-Commerce.

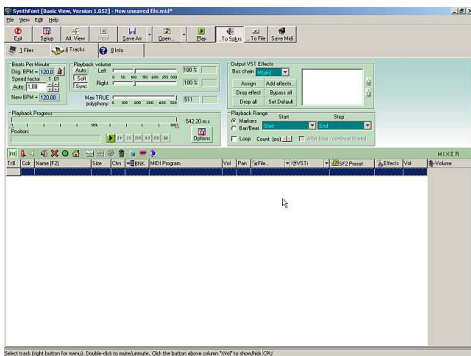
Il existe des séquenceurs gratuits, plus ou moins faciles d'emploi dont, pour ne citer que ceux-là :

- *Quartz Audio Master*, très complet mais touffu, en français
- *Studio LE*, bien plus simple et autosuffisant, en anglais
- *Music Studio Producer*, en anglais lui aussi, à la fois autosuffisant, convivial et très complet. Il accepte les plug-in VST et VSTi.

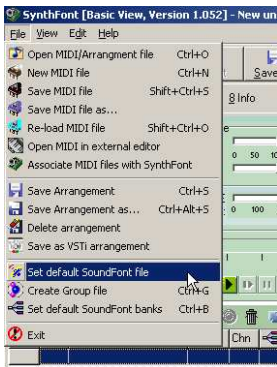
# La mise en route



Au premier démarrage, SynthFont demande qu'on lui indique la fonte sonore par défaut, ainsi que ses répertoires de travail.



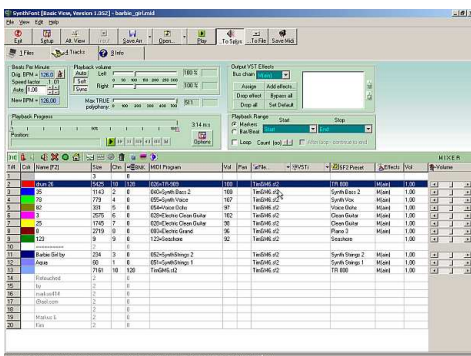
L'interface de travail principale se trouve dans l'onglet **Tracks**. C'est celle qui s'ouvre par défaut.



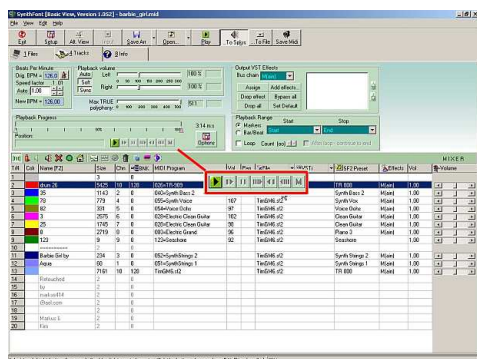
Si l'on n'a pas défini de fonte SF2 par défaut, c'est celle de Windows qui est sélectionnée. (C'est une DLS d'origine Roland, assez calamiteuse.) Pour changer la fonte par défaut, aller dans le menu **File/Set default sound file**, et choisir la fonte de son choix



Chargez le fichier Midi de votre choix par **File/Open Midi Arrangement File**:

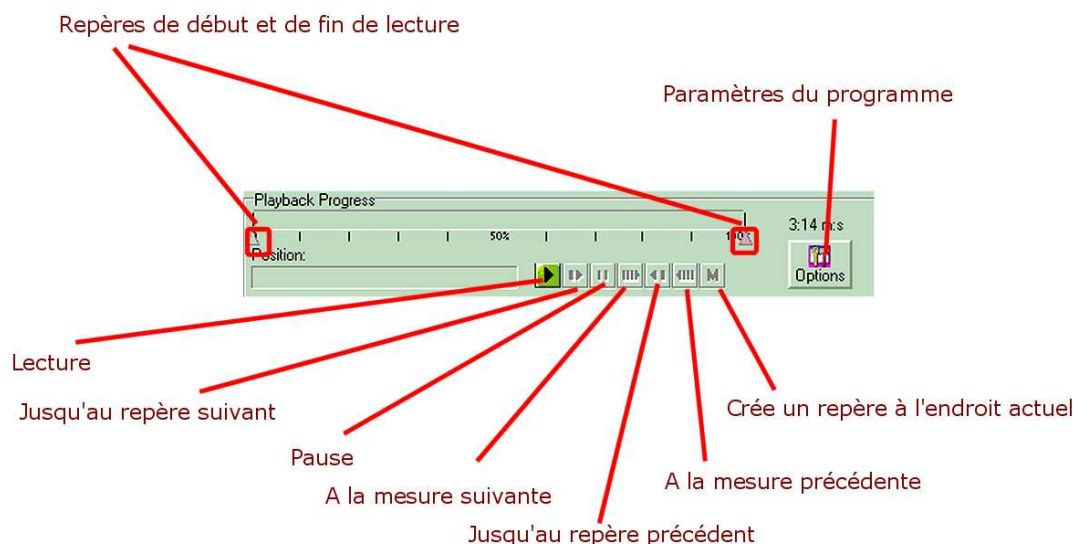


L'espace de travail apparaît ainsi. Chaque ligne correspond à une voix (piste) du fichier Midi. il est possible de rajouter des pistes par duplication de celles existantes, ou par insertion de pistes vierges, ou de pistes audio contenant des fichiers Wav, mais non MP3 malheureusement. Ceci permet des mixages notamment avec de la voix. Toutefois, on est loin d'un logiciel de montage comme Audacity.



Si l'on désire écouter immédiatement le morceau, il suffit de cliquer sur le bouton vert dans la barre de lancement.

## La barre de lecture



Cette barre peut être affichée dans toutes les fenêtres via le menu *Setup / Options*, ou en cliquant simplement sur le bouton *Options*.

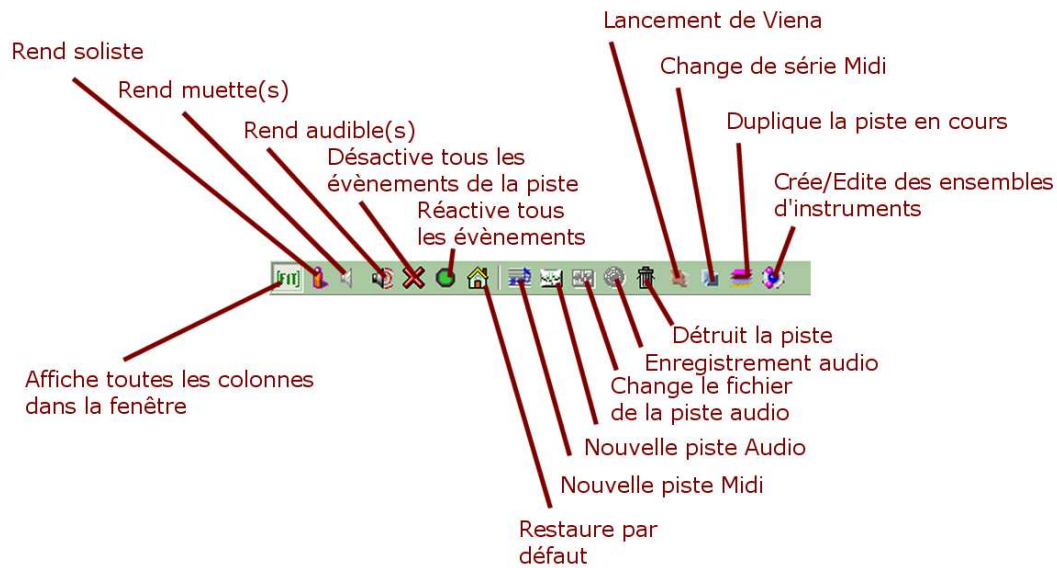
## La mise en forme de l'orchestration

Chaque colonne correspond à un paramètre, tout comme dans un séquenceur.

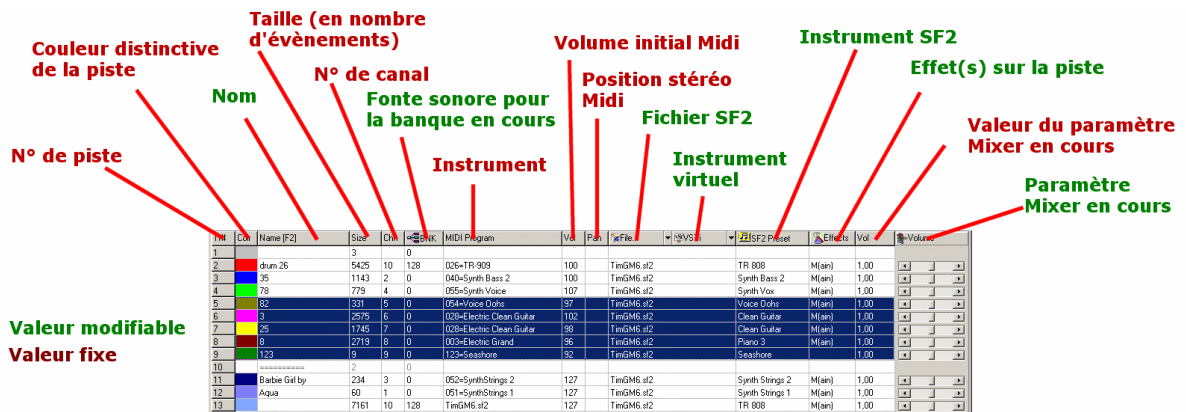
Double-cliquer sur une piste équivaut à le rendre luette (« mute »), et les lettres MU apparaissent à la place de la couleur distinctive. Pour rendre la piste audible, il faut utiliser le bouton droit de la souris commande *Play notes in track*. (ou le menu *Edit/Tracks/Play notes...*, ou encore la combinaison de touches <ctrl>P)

## La barre d'outils des pistes

Elle se trouve juste au dessous de la barre de lecture :



## Les paramètres de l'espace des pistes



La molette de la souris permet de parcourir les différentes pistes correspondant aux différents canaux Midi. Il est possible de sélectionner une ou plusieurs pistes, conjointes ou non (clic en maintenant enfoncée la touche <ctrl> ou <maj> comme dans tout logiciel Windows).

## Les colonnes de l'espace des pistes

Nom de la colonne	Type	Contenu
Tr#	fixe	N° de la piste dans le fichier Midi
Colr	fixe	Couleur de repérage dans SynthFont(utile en mode PianoRoll). Un double-clic déconnecte (« mute ») ou remet le son de la piste

Name F2	Var	Nom de la piste dans le fichier Midi.
Size	fixe	Nombre d'évènements dans la piste
Chn	Var	N° du canal Midi indiqué dans le fichier d'origine C'est la commande <b>Change Midi Chanel Slot</b> (bouton droit de la souris, ou menu <b>Edit / tracks</b> ) qui permet de modifier ce canal. Il y a 32 canaux disponibles. Le nouveau numéro de canal est le numéro actuel plus 16. Ex : changer le canal 12 le transforme en canal 28. Cette commande est une bascule.
BNK	Var	Choix de la banque de la fonte sonore associée à la banque Midi en cours. Si la fonte sonore possède plusieurs banques (peu fréquent) il est possible de définir celle qui sera employée.
Midi Program	fixe	Nom de l'instrument assigné dans le fichier Midi
Vol	fixe	Volume fixé dans le fichier Midi
Pan	fixe	Positionnement stéréo dans le fichier Midi
File...	Var	Le fichier SF2 utilisé pour la synthèse (les fichiers GIG et DLS sont rares), ou un fichier Wav
VSTi	Var	Les instruments virtuels acceptés par Synthfont
SF2 Preset	Var	L'instrument choisi dans le fonte pour cette voix, ou les réglages du VSTi associé à cette voix
Effects	Var	Le ou les effets associé au Bus principal, ou à l'un des 16 autres bus
Vol	fixe	Niveau du paramètre en cours dans le Mixer
Mixer	Var	Voir le tableau plus bas.

## L'ajustement du tempo

Pulsations par minute

Tempo dans le fichier Midi

Métronome

Resultat à la lecture

Facteur de modification de tempo dans SynthFont

Cet ensemble de commande agit sur l'ensemble du morceau. Si l'on désire agir sur les variations locales de tempo, il faut passer par la fenêtre de l'onglet **Midi Events**.

## Fonctions de la colonne Mixer :

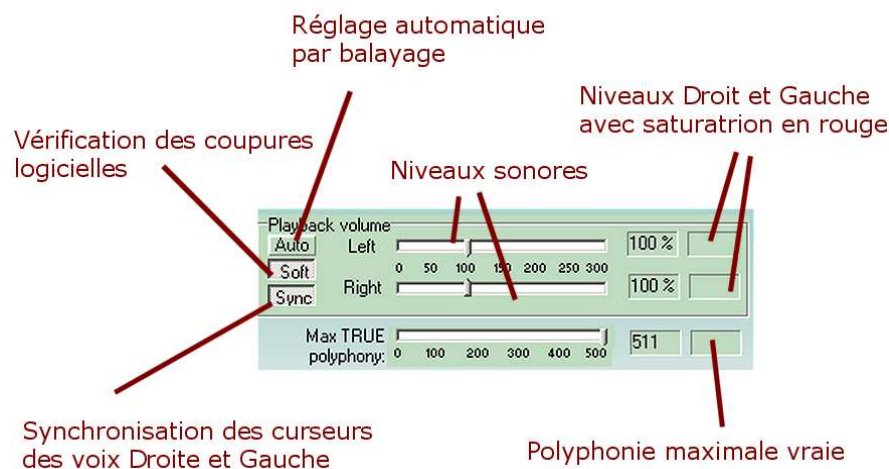
Cette colonne tout à fait à droite de la piste permet des ajustements qui outrepassent les commandes midi du fichier d'origine.

Track Volume	Volume de la piste	Change le volume de la piste (et non de la voix)
--------------	--------------------	--



		midi). Remarquez que le réglage est beaucoup plus étendu que celui d'un canal midi ordinaire.
Track Pan position	<i>Position stéréo de la piste</i>	Change la position spatiale, mais pas celle du canal midi.
Track Vel Dynamics	<i>Vélocité de la piste</i>	Chaque note a sa vélocité propre. Ce réglage change l'étendue des valeurs possibles de ces vélocités. Remarquez que la valeur minimale est 1.0 (<=> pas de changement), mais que la valeur supérieure est bien plus haute que la valeur limite en Midi.
Track Transpose	<i>Transposition de la piste</i>	Change la hauteur des notes par demi-tons.
Track Transpose all	<i>Transposition globale</i>	Change la tonalité du morceau par demi-tons.
Track LP Filter type	<i>Type de filtre passe-bas</i>	Les trois filtres disponibles sont tous des passe-bas de même type mais ont des degrés d'intensité différents.
Track LP Filter amount	<i>Degré de filtrage</i>	Fixe le niveau de signal transmis au filtre passe-bas en cours. (0% <=> aucun, 100% <=> tout le signal)
Actual MIDI Channel	<i>Canal Midi réel</i>	SynthFont en traite en interne 32 canaux midi distincts. Utilisez cette fonction pour différencier deux pistes utilisant le même canal Midi de manière à pouvoir en changer les paramètres indépendamment. Cette fonction ne s'exécute pas en temps réel.

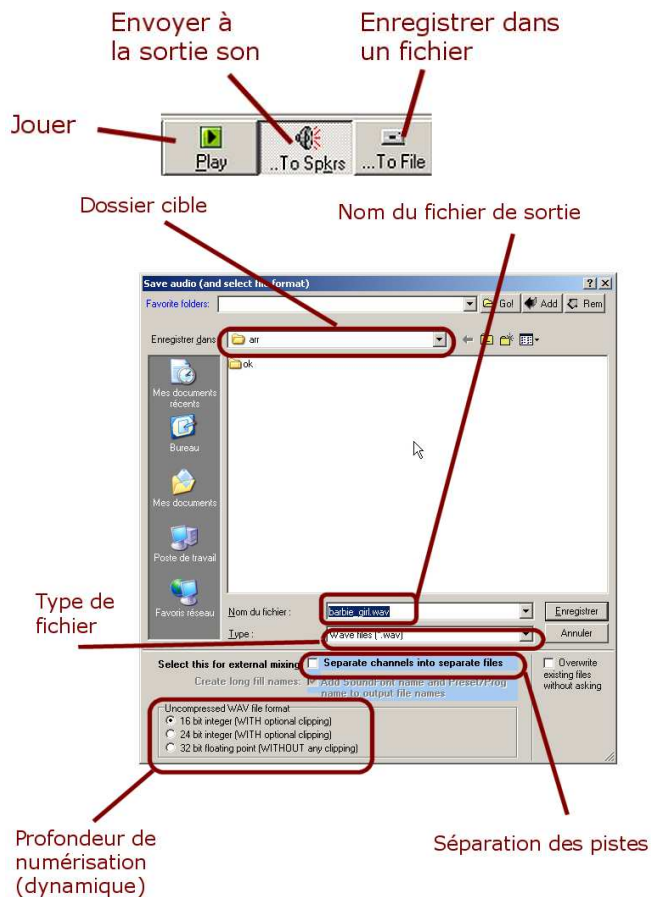
## Le commandes de volume



Une fois les paramètres fixés, il convient de régler l'intensité du son global, afin d'éviter toute saturation, ou un niveau trop faible et inaudible.

Pour ce faire, on utilise les eux curseurs, qui par défaut sont synchronisés. Il est possible de les désolidariser par le bouton **Synch**, et de régler les canaux droite et gauche séparément. Le bouton **Auto**, au fonctionnement un peu erratique, permet néanmoins d'obtenir un niveau automatique, genre compresseur, à partir du niveau maximum d'écrêtage. Il est même (théoriquement) possible d'enregistrer ce niveau automatique dans le fichier .ARR.

## Enregistrer le morceau en fichier sonore



Après audition et vérification, pour sauver le résultat dans un fichier son, il convient d'abord d'activer le bouton **To File**.

Ce qui ouvre cette fenêtre

:  
Il existe cinq types de fichiers d'enregistrement :

WAV, FLAC, APE ( <i>Monkey Audio</i> )	avec une profondeur d'échantillonnage de 16 à 32 bit
MP3, OGG	avec un taux de 60, 96, 128, 192, 256 et 320 kbs

Le type APE peut être intéressant lorsque le morceau est long, et que l'on désire économiser la place sur le disque sans pour autant détériorer le message, à condition bien entendu que *Monkey Audio* soit installé sur la machine.

Le bouton **Enregistrer** valide les choix, et une case prévient qu'il convient de lancer la lecture pour que l'enregistrement sur disque commence.

Si l'on interrompt la lecture avant le fin, le fichier est correctement clos, et contient la partie déjà enregistrée.

## Les effets VST

SynthFont accepte certains effets VST, mais pas tous.

Internet regorge de programmes gratuits, qui sont malheureusement de qualité très variable, et souvent d'un intérêt limité. Ceux offerts par certaines marque à titre de publicité sont en général excellents.

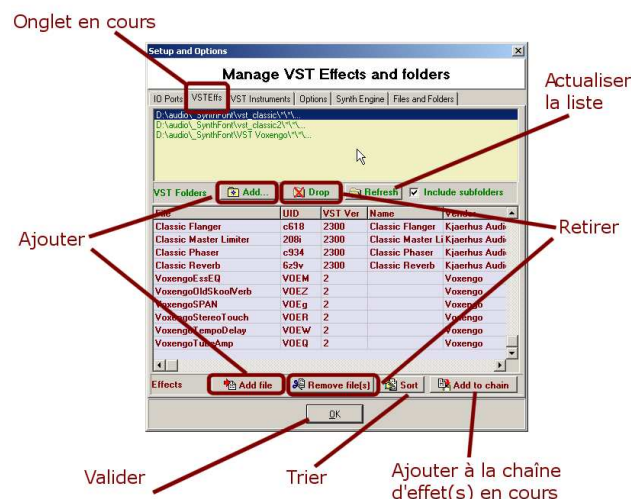
Il suffit de ranger ces fichiers .DLL dans un répertoire, avec éventuellement leurs fichiers d'accompagnement, et de déclarer ce dossier dans SynthFont. Il ne faut pas en mettre plus d'une demi-douzaine à la fois dans le même répertoire, sous peine de voir les surnuméraires ignorés. Rien n'interdit de créer et de déclarer plusieurs répertoires ...

### Pour déclarer des effets VST

Il faut ouvrir le bouton **SetUp**, puis l'onglet **VSTEffs**.

Le bouton **Add...** permet de charger l'intégralité d'un répertoire, tandis que celui marqué **AddFile** autorise le chargement d'un seul effet. Pour ne pas surcharger la mémoire, il est bon de ne charger que les effets dont on va se servir.

Les boutons **Drop** et **Remove Files** permettent de décharger les effets inutilisés.

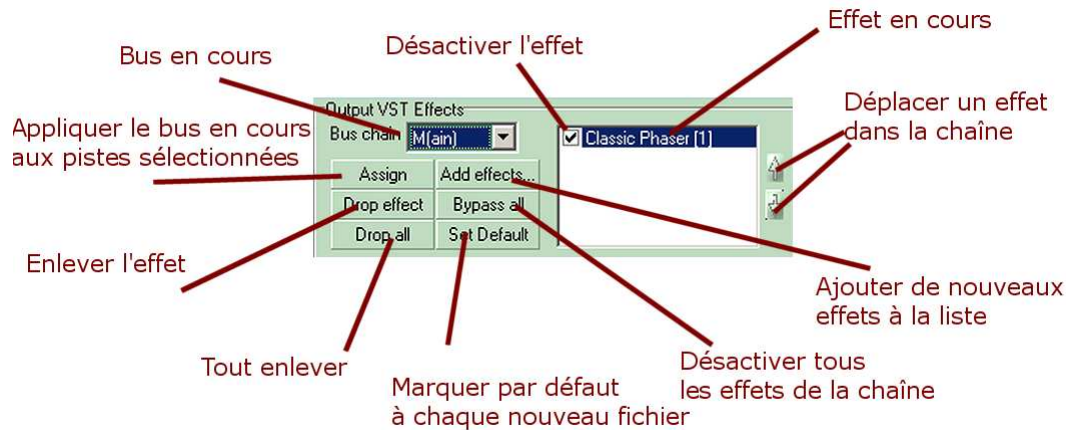


### L'usage des effets

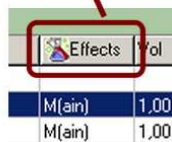
Les effets sont « chaînés » les uns aux autres dans un « bus ». Cela signifie que chaque effet au sein de la même chaîne modifie le signal, et le transmet à l'effet suivant, qui le modifie à son tour. L'ordre des effets dans le bus n'est donc pas anodin.

Il existe 16 bus indépendants, plus un nommé **Main**, qui s'applique systématiquement et obligatoirement à toutes les voix (sorte de « bus global »), même si elle n'ont pas de bus particulier. Si l'on assigne un bus à une piste, il s'accroche à sa suite. Par exemple, si l'on assigne le bus 2 à une piste, le bus Main s'applique, puis le bus 2. Le bus Main peut

évidemment être vide.



Affecter un bus à une voix



Le mode de fonctionnement est un peu semblable à celui des canaux Midi. On ne peut assigner qu'un seul bus (plus le Main) à une voix, mais le même bus peut être affecté à plusieurs voix.

Il est possible modifier le contenu d'un bus en cours d'écoute pour vérifier son comportement.

Cliquer sur le nom d'un effet dans la liste ouvre l'interface de réglage de cet effet. Il est possible d'en modifier les paramètres en cours d'écoute.

Nom du réglage en cours



L'ajout d'un bus peut modifier sensiblement le niveau de signal d'une voix, mais aussi du morceau tout entier si l'effet se trouve dans le bus Main.

Les effets de *réverbération*, *chorus*, *positionnement stéréo*, *égalisation*, etc. permettent d'améliorer spectaculairement le son parfois grêle et sec des instruments échantillonnés. Il existe des foules d'effets modificateurs de timbre qui permettent de réaliser à peu d'efforts des sonorités inouïes. Mais tout comme un filtre en photographie ne peut sauver une mauvaise image, un effet ne rendra jamais une mauvaise musique sublime.

## Les instruments virtuels VSTi

Il est possible de remplacer la fonte sonore d'une ou plusieurs voix par des synthétiseurs virtuels de type VSTi. Il en existe un grand nombre de gratuits sur Internet, mais peu acceptent de fonctionner dans SynthFont. Au fil des versions, ce nombre semble augmenter graduellement.

Il emploie de nombreux types de synthèse : FM, additive, soustractive, à formants, modélisation physique etc., et la plupart sont complètement paramétrables. Mais ils exigent de sérieuses connaissances en acoustique pour dompter leur troupeau de boutons.

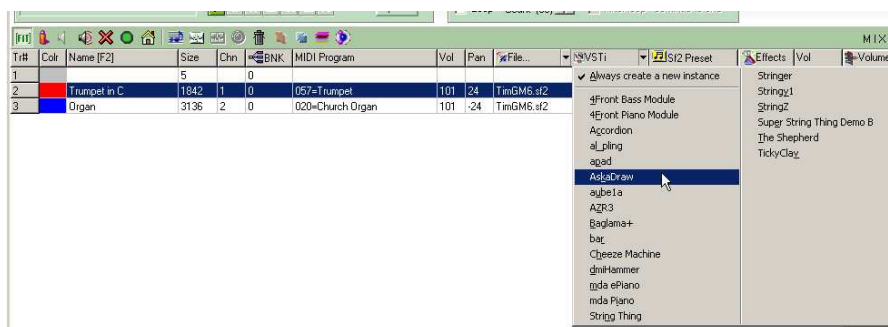
Heureusement, une partie d'entre eux ne font qu'une chose à la fois, et ne travaillent qu'avec un type de sonorité. Ces instruments sont bien utiles dans un premier temps, en évitant des tâtonnements interminables. L'emploi des instruments VSTi nécessite une bonne mémoire auditive, et à ce titre ils peuvent être des outils utiles en pédagogie musicale.



C'est l'onglet **VST Instruments** du bouton **SetUp** qui permet de les sélectionner et de les charger en mémoire. La fenêtre est analogue à celle des effets VST.

Il n'est possible d'assigner qu'un instrument VST à une voix, et l'on ne peut pas le changer en cours d'audition.

Lorsque l'on ouvre la liste VSTi dans la zone d'édition des voix, la liste des instruments disponibles apparaît, et l'on peut sélectionner celui désiré.



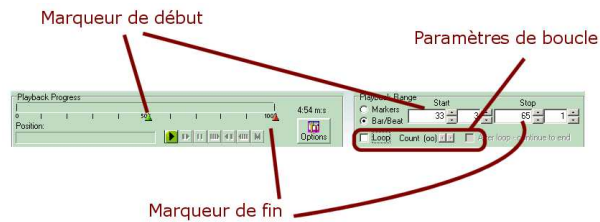
Une fois sélectionné, l'onglet **SF2 Preset** déclenche l'apparition de l'interface de réglage de l'instrument.



Il est possible d'agir sur les paramètres en temps réel. Pour refermer la fenêtre d'interface, il suffit de cliquer dans la fenêtre de SynthFont. Elle peut aussi être maintenue ouverte en permanence avec le bouton adéquat.

## Les boucles

Les réglages de bus et de synthétiseurs sont simplifiés par une écoute répétitive continue (boucle) d'un passage caractéristique du morceau, délimité par des marqueurs ou des numéros de temps dans des mesures.



## Pour aller plus loin ...

### Les autres onglets du bouton SetUp

#### IO Ports

Il permet d'assigner des ports d'entrée-sortie audio et midi.

#### Options

Contient entre autres la commande de début de numérotation des canaux midi (0-15 ou 1-16)

#### Synth Engine

Affiche tous les réglages de synthèse du programme, dont la taille de buffer (0,5s semble un bon compromis pour la phase de réglage, 3s pour la phase d'enregistrement), la priorité d'exécution (Time Critical évite les perturbations avec beaucoup de voix et des buses chargés), le volume général de sortie (à garder à 0 sauf en cas de cartes sonores très sensibles), limite le temps de chevauchement des notes (à enlever en cas d'effets spéciaux de synthés, sinon à garder à 15 à 40ms), et si vous aimez les tempéraments exotiques, vous pouvez vous évader du triste tempérament égal au profit d'un zarlinien ou d'un monocorde de Rousseau (Jean-Jacques) L'effet est garanti, au moins chez les musiciens : ils (re)découvrent que jouer en Mi ne sonne pas comme jouer en Ré ... Vous pouvez même créer votre propre tempérament. Cela peut être utile pour des gammes à espacements spéciaux : musiques indiennes, moyen-orientales, inuits, médiévales ...

## Les différentes fenêtres

---

Elles sont accessibles par les onglets du haut. Pour les afficher tous, il convient de passer par le menu **View / Panes...**, de cocher les cases adéquates, puis de cocher la case du menu **View / Expert Edit View**.

### **1 Files**

Permet de définir des liste de fichiers à écouter, ou à charger pour traitement.

### **2 PianoRoll**

Permet de modifier le fichier Midi : pistes, notes, certain contrôleurs etc.

### **3 Midi Events**

Donne accès en lecture et modification à tous les évènements Midi de toutes les pistes.

### **4 Tracks**

La fenêtre habituelle de synthèse

### **5 Preset layers**

La fenêtre qui donne accès aux différents plages sonores des instruments de la fonte en cours

### **6 Splits in layers**

Les différents découpages dans la fonte en cours

### **7 Wave Editor**

Qui permet d'agir sur les échantillons des sons d'instrument.

Sans oublier le bouton **Viena** qui permet la création et l'édition complète des fontes SF2.

## Conclusion

---

Cette suite logicielle est exceptionnelle tant par sa richesse que par sa qualité. Le fait de pouvoir en plus utiliser SynthFont comme instrument VSTi dans un autre logiciel, en une sorte de mise en abîme, ouvre des possibilités de composition et d'orchestration extraordinaires.

La quasi gratuité du programme incite fortement à contribuer pécuniairement à son développement : aucun logiciel professionnel ne peut pour l'instant concourir avec lui à ce niveau de qualité et de prix. Si vous êtes réellement dans le besoin, envoyez au moins un courriel d'encouragement à son méritant et généreux auteur.

Bonne Musique à tous !

## Annexe I : The Classic Free Serie

---

The goals were simple - make a series of VST plugins that works, feels, looks and most importantly sounds as good as a classic hardware unit. Also, keep it simple and easy to operate. In fact, anyone who knows their way around the classic hardware units should be able to understand and operate these plugins, without a manual. All plugins in the "Classic Series" will be free downloads on this site as soon as they are released. Don't be fooled by the fact that they are free - they are high quality. Plugins like these normally cost a bundle.

### **Classic Chorus**

A great sounding and easy to use classic Chorus VST Plugin.

### **Classic Compressor**

A classic analog style VST Compressor Plugin with a lot of warmth and punch.

### **Classic Delay**

The Classic Delay emulates three of the most commonly used delays / echo sounds types

### **Classic Flanger**

Take a trip back to the mid 80's with our Classic Flanger

### **Classic Master Limiter**

The Classic Master Limiter is specially designed to boost the overall level

### **Classic Phaser**

The Classic Phaser emulates analog phasers from the 70's and 80's.

### **Classic Auto-Filter**

The Classic Auto-Filter is an analog modeled four-pole filter with resonance control.

### **Classic EQ**

Classic EQ is a 7 Band Stereo Equaliser with a warm analog sound

### **Classic Reverb**

Classic Reverb is a nice and smooth reverb that does a good job



## Annexe 2: The Voxengo Free serie

---

<b>Product Voxengo</b>	<b>Version</b>	<b>Date</b>	<b>Description</b>
<i>Audio Delay free</i>	1.2.2	4-Nov-2006	Stereo audio delay plug-in.
<i>Beeper free</i>	1.0	14-Dec-2004	Beep insertion plug-in.
<i>Boogex free</i>	1.3.1	7-Jan-2006	Guitar amplifier plug-in.
<i>EssEQ free</i>	1.4	6-Sep-2005	"Fast and easy" digital graphic equalizer plug-in.
<i>Latency Delay free</i>	1.1	7-Apr-2005	Latency compensation plug-in.
<i>MSED free</i>	1.3	1-Aug-2005	Mid/side encoder/decoder plug-in.
<i>OldSkoolVerb free</i>	1.2	6-Sep-2005	Unique old-style reverb plug-in.
<i>Overtone GEQ free</i>	1.2	21-Nov-2006	7-band harmonic (overtone) graphic equalizer.
<i>R8brain free</i>	1.9	27-Aug-2005	Sample rate converter (e.g., 48000-to-44100) utility, works with any uncompressed WAVs.
<i>Recorder free</i>	1.1	7-Apr-2005	Track/bus recording/routing plug-in.
<i>Sample Delay free</i>	1.2.1	23-Jan-2006	Sample delay plug-in.
<i>SPAN free</i>	1.8	29-May-2006	Real-time spectrum analyzer.
<i>Stereo Touch free</i>	1.3	12-May-2004	This plug-in can be used to widen audio tracks and samples.
<i>Tempo Delay free</i>	1.8	26-Mar-2006	This plug-in is a "packed-with-features" delay module based on tempo.
<i>Tube Amp free</i>	1.9	6-Sep-2005	Tube/valve distortion emulation plug-in.