

PhantomTrack

Une couche « fantôme » partagée à l'échelle de toute la session.

PhantomTrack est un effet audio multi-instances (VST3 / CLAP / Audio Unit) qui fabrique une troisième voix, *fantomatique*, à partir des pistes qui jouent déjà dans votre projet. Une instance verse l'audio d'une piste dans un réservoir partagé ; n'importe quelle autre instance peut y puiser, faire passer ce matériau dans trois moteurs de synthèse — harmonique, rythmique et nappe spectrale — et mélanger le résultat par-dessus son propre signal. Le caractère de ce fantôme se morphe sur un pad XY entre quatre ancrages sonores : **Whisper / Poltergeist / Abyss / Monolith**.

Le résultat est une couche qui « double » votre musique — harmonies fantômes, échos rythmiques et nappes spectrales qui respirent avec la source, mais vivent sur leur propre piste, entièrement sous votre contrôle.

1. La couche fantôme — l'idée de départ

La plupart des effets traitent la piste sur laquelle ils sont posés et rendent le résultat. PhantomTrack fait autre chose : il traite votre **session entière** comme un gisement de matière première et en synthétise une voix parallèle, séparée — la **couche fantôme**.

Voyez cette couche comme un musicien invisible de plus dans la pièce. Il écoute ce qu'on lui donne, et il répond par :

- des **harmonies fantômes** qui suivent la hauteur de la source,
- des **rythmes fantômes** — grains et échos tirés des transitoires de la source,
- une **nappe fantôme** — un lit spectral évolutif, proche d'une réverbération.

Ces notes fantômes ne sont jamais une copie de l'entrée. Elles en sont *resynthétisées*, et se posent donc à côté de l'original plutôt que de l'épaissir directement.

Comment la couche est partagée

Les instances de PhantomTrack se parlent par **mémoire partagée entre instances** (aucun routage audio, aucun câble de sidechain). Chaque instance fonctionne dans l'un de deux modes :

- **RECV** (par défaut) — l'instance lit le réservoir fantôme partagé, en synthétise sa couche fantôme, et **ajoute** cette couche à sa propre sortie.
- **SEND** — l'instance verse son propre signal sec **dans** le réservoir partagé, à l'usage des autres instances, et laisse passer son propre audio **sans le modifier**.

La configuration classique est donc : PhantomTrack en **SEND** sur la piste que vous voulez comme *source* (une voix, un bus de batterie, un synthé), et PhantomTrack en **RECV** sur la ou les pistes où vous voulez voir *apparaître* le fantôme. Le fantôme de la voix peut désormais hanter une nappe, un retour de réverbération ou une piste vide — partout où vous avez posé une instance RECV.

*Une seule instance RECV fonctionne déjà toute seule : sans instance SEND associée, elle construit le fantôme à partir de sa **propre** entrée. SEND/RECV sert simplement à faire surgir le fantôme d'une piste sur une autre.*

2. Prise en main

A. Une instance (le plus simple)

1. Insérez PhantomTrack sur une piste.
2. Laissez **Mode = RECV**.
3. Tirez le **pad XY** vers l'un des quatre coins (commencez par **Monolith**, en haut à droite, pour un effet dense et bien audible).
4. **Dry / Wet** est déjà à 100 % — le fantôme s'ajoute par-dessus votre signal sec. Redescendez-le si vous en voulez moins.
5. Servez-vous de **Return level** pour régler le niveau auquel le fantôme se place sous le signal sec.

B. Deux instances (le fantôme d'une autre piste)

1. Insérez PhantomTrack sur votre piste **source** (par exemple la voix lead). Réglez **Mode = SEND**. Cette piste sonne désormais à l'identique, mais elle alimente le réservoir partagé.
2. Insérez PhantomTrack sur une **seconde** piste ou sur un auxiliaire vide. Laissez **Mode = RECV**.

3. Les deux instances se trouvent automatiquement — le badge **Linked peers** de l'en-tête indique la connexion.
4. Sur l'instance RECV, déplacez le pad XY et montez **Return level** : vous entendez maintenant un fantôme construit à partir de la voix, qui vit sur la seconde piste.
5. Ajoutez d'autres instances RECV sur d'autres pistes pour obtenir plusieurs fantômes indépendants de la même source, chacun avec son caractère propre.

3. Les trois moteurs

Chaque fantôme est la somme de trois moteurs en flux continu, mélangés puis façonnés par un étage de post-traitement commun. Leur équilibre relatif est fixé par l'ancre active (voir §4) et ajusté par les trois curseurs de niveau (voir §5).

Moteur	Ce qu'il fait
Harmonic (HarmonicCloud)	Suit la hauteur de la source (détecteur YIN) et fait pousser au-dessus d'elle un nuage de voix accordées et désaccordées — la part mélodique et harmonique du fantôme.
Rhythmic (RhythmicEcho)	Capture des grains sur les transitoires de la source et les rejoue en échos rythmiques, avec un contrôle de gel (<i>freeze</i>) pour les sons tenus.
Spectral wash (SpectralWashV8)	Un lit spectral évolutif — une nappe proche d'une réverbération, avec une couche de bruit aérien « whisper » gatée par l'enveloppe d'entrée, de sorte qu'elle apparaît autour de la source au lieu de siffler en permanence.

Une fois les trois moteurs additionnés, un **façonnage post-mélange** applique les filtres HP/LP globaux, la saturation, l'assombrissement, le ducking, la largeur stéréo et le pré-délai, avant que le fantôme ne soit renvoyé dans le signal sec.

4. Les quatre ancres et le pad XY

Le grand carré à gauche est le **pad de morphing XY**. Ses quatre coins sont des *ancres* — des voicings complets, qui règlent d'un coup l'équilibre et le timbre des

trois moteurs. Tirer n'importe où à l'intérieur du pad fait un fondu continu entre elles.

Aide de la barre d'info : « XY morph — Blend between the 4 phantom characters (Whisper, Poltergeist, Abyss, Monolith). »

Coin	Ancre	Caractère
En bas à gauche	Whisper	Aérien et cristallin. Les harmoniques et la couche de bruit <i>whisper</i> dominant ; léger, haut, chatoyant. Excellent sur les voix, les cymbales, les nappes.
En bas à droite	Poltergeist	Agité et rythmique. Le moteur d'écho et le drive passent devant — grain, bégaiement, mouvement. Excellent sur les percussions et les sources rythmiques.
En haut à gauche	Abyss	Profond et tenu. Long pré-délai, timbre plus sombre, une traîne sympathique proche du bourdon. Excellent sur les nappes et les notes longues.
En haut à droite	Monolith	Dense et cinématique. Les trois moteurs mélangés épais — le fantôme le plus gros et le plus évident. Excellent sur les lits et les atmosphères.

Les coins sont volontairement « collants » : une position proche d'un coin garde l'identité de cette ancre, tandis que le centre est un mélange équilibré des quatre. Activez **Snap to grid** pour quantifier le pad sur une grille au 1/8 et retrouver des positions reproductibles.

La position XY est faite de deux paramètres automatisables (**XYx**, **XYy**, au centre par défaut, 0,5 / 0,5) : vous pouvez donc faire évoluer le caractère dans le temps depuis votre STAN.

5. Les réglages principaux

Toutes les plages ci-dessous sont exactes. Survolez n'importe quel réglage dans le plugin pour voir le même texte d'aide dans la **barre d'info**, en bas de la fenêtre.

Curseurs de niveau (à gauche du pad)

Réglage	Plage / défaut	Texte d'aide
Harmonic trim	-24...+24 dB (0)	Accentue ou atténue le moteur harmonique par-dessus l'ancre XY (± 24 dB).
Rhythmic trim	-24...+24 dB (0)	Accentue ou atténue le moteur d'écho rythmique par-dessus l'ancre XY (± 24 dB).
Wash trim	-24...+24 dB (0)	Accentue ou atténue le moteur de nappe spectrale par-dessus l'ancre XY (± 24 dB).
Return level	-24...+24 dB (0)	Quelle quantité du mélange fantôme revient dans le signal sec (± 24 dB).
Dry / Wet	0...100 % (100 %)	0 % = signal sec seul, 100 % = sec + couche fantôme complète ajoutée par-dessus.

Les trims sont **relatifs** à l'ancre : ils poussent chaque moteur vers le haut ou vers le bas à partir de ce que le pad XY a réglé. **Return level** est l'équilibre général entre le fantôme et le sec. **Dry / Wet** fait entrer et sortir la couche fantôme entière en fondu.

Réglages du bas de fenêtre

Réglage	Plage / défaut	Texte d'aide
HP filter	20...2000 Hz (60)	Passe-haut global sur la sortie fantôme.
LP filter	1000...20000 Hz (10000)	Passe-bas global sur la sortie fantôme.
Wow	0...1 (0)	Modulation de type pleurage de bande sur la nappe (synchronisée au tempo quand l'hôte en fournit un).
Mode	RECV / SEND (RECV)	RECV = reçoit des autres instances et ajoute le fantôme. SEND = verse seulement le signal sec dans la mémoire partagée, sans modifier l'audio.

Réglages de l'en-tête

Réglage	Texte d'aide
Bypass	Contournement interne au plugin — la sortie est égale à l'entrée.
Advanced	Affiche le panneau de réglages par moteur.
Nom d'instance	Cliquez pour renommer cette instance (nom visible par les autres instances de PhantomTrack).
Linked peers	Cliquez pour ouvrir la liste des instances liées — coupez ou rétablissez chacune d'elles.
Preset Prev / Next / nom / Save	Parcourir, feuilleter et enregistrer les presets.

6. Le panneau Advanced

Cliquez sur **Advanced** dans l'en-tête pour ouvrir une seconde rangée de réglages, moteur par moteur. Ils reflètent les valeurs que le pad XY réglerait

sinon pour vous.

Prise de contrôle au toucher : tant que vous laissez un potentiomètre d'Advanced tranquille, le moteur utilise la valeur que le pad XY interpole depuis les ancrés. À la seconde où vous *touchez* un potentiomètre (ou que vous l'automatisez depuis l'hôte), celui-ci « prend la main » et le moteur utilise votre valeur telle quelle. **Double-cliquez** sur un potentiomètre pour rendre la main au pad XY.

Potentiomètre	Plage / défaut	Texte d'aide
Character	0...1 (0,5)	Profondeur de vibrato des moteurs + mouvement harmonique (0..1). La prise de contrôle reste active après le toucher.
Saturation	0...1 (0)	Drive asymétrique de type bande sur la sortie fantôme (0..1).
Darkness	0...1 (0)	Atténuation en plateau aigu à 2 kHz sur le fantôme (0..1).
Ducking	0...1 (0)	Sidechain inversée depuis l'enveloppe du signal sec — le fantôme s'efface quand le sec est fort.
Stereo width	0...2 (1)	Décorrélacion Haas, 0 = mono, 2 = large.
Predelay	0...600 ms (0)	Retard du fantôme avant son mélange dans le sec, en ms.
Wash LP	1000...15000 Hz (5000)	Fréquence de coupure du passe-bas interne de la nappe spectrale.
Freeze	0...1 (0)	Traîne de gel tonal — quantité de resynthèse à l'expiration des grains.
Freeze tone	1...15 (5)	Rapport magnitude / moyenne au-delà duquel le gel se déclenche (1..15).

Wash root note

Au bout de la rangée Advanced, le sélecteur **Wash root note** commande la hauteur autour de laquelle résonne la nappe spectrale :

« Auto suit la hauteur détectée. Cliquez pour verrouiller sur une note MIDI précise. »

- **Auto** (par défaut, valeur -1) — la nappe suit la fondamentale détectée dans la source, et reste donc musicalement liée à ce qui joue.
- **Verrouillé** (une note MIDI, 0...127) — cliquez pour figer la nappe sur une hauteur fixe (par exemple pour la caler sur la tonalité du morceau, quelle que soit la source).

Ducking est particulièrement utile : réglez-le au-dessus de 0 et le fantôme recule automatiquement dès que le signal sec est fort, puis gonfle dans les trous — ce qui garde l'original clair tout en remplissant l'espace.

7. Routage multi-instances (SEND / RECV)

Les instances de PhantomTrack d'une même session se découvrent automatiquement par la mémoire partagée — il n'y a aucun câblage à faire.

- Les instances **RECV** lisent le réservoir partagé et produisent un fantôme.
- Les instances **SEND** alimentent le réservoir et restent sonorement transparentes.
- Le badge **Linked peers** de l'en-tête indique combien d'autres instances sont connectées. Cliquez dessus pour ouvrir la **liste des instances liées**, où vous pouvez **couper ou rétablir** la contribution de chacune *pour cette instance seulement* (ça n'affecte pas l'autre instance).
- Donnez un **nom** à chaque instance (cliquez sur le champ de nom dans l'en-tête) pour les distinguer facilement dans la liste.

Astuces

- Plusieurs instances RECV peuvent toutes écouter une même source SEND, chacune avec sa propre position XY et ses propres réglages Advanced — autant de fantômes différents de la même piste.
- Une instance RECV sans instance SEND associée construit simplement son fantôme à partir de sa propre entrée : PhantomTrack fait donc toujours quelque chose d'utile sur une piste isolée.
- Servez-vous de la liste des instances liées pour repérer rapidement quelle(s) source(s) alimentent un fantôme donné.

8. Presets

PhantomTrack est livré avec des presets d'usine correspondant aux quatre ancrages, plus un mélange central **Init** :

- **Init** — centre du pad (0,5 / 0,5), équilibré.
- **Whisper / Poltergeist / Abyss / Monolith** — les quatre coins purs.

Utilisez les flèches **Prev / Next** de l'en-tête pour passer d'un preset à l'autre, cliquez sur le **nom** du preset pour ouvrir le navigateur déroulant, et cliquez sur **Save** pour enregistrer l'état courant (tous les paramètres, y compris les prises de contrôle d'Advanced) comme **preset utilisateur** sur le disque. Les presets utilisateur cohabitent avec la liste d'usine dans le navigateur ; un astérisque après le nom signale des modifications non enregistrées.

9. Mode démo et licence

Sans licence, PhantomTrack fonctionne en **mode démo** : il est pleinement fonctionnel, mais l'audio est brièvement **coupé pendant environ 5 secondes, une fois toutes les 60 secondes** (avec de courts fondus, pour que ce ne soit pas brutal). Un badge **DEMO** clignotant apparaît dans l'en-tête.

Activer une licence

1. Cliquez sur le badge **DEMO** pour ouvrir la fenêtre d'activation.
2. Collez ou saisissez votre clé de licence. Deux types de clés sont acceptés :
 - **Clés XENI** — clés hors ligne de la forme `XENI-XXXXXXX-XXXXXXX`. Elles sont validées instantanément, sans connexion internet.
 - **Clés Gumroad** — la clé d'achat reçue de Gumroad. Elles sont vérifiées en ligne la première fois (une connexion internet est nécessaire pour activer).
3. Utilisez le bouton **Paste** (ou le raccourci de collage de votre système) pour coller depuis le presse-papiers, puis cliquez sur **Activate**.
4. En cas de succès, le badge DEMO disparaît, les coupures cessent, et la licence est enregistrée sur le disque : le plugin reste débloqué au lancement suivant, sans nouvelle vérification.

La licence est enregistrée par utilisateur :

- **Windows** : `%APPDATA%\XeniAudio\PhantomTrack\license.key`
- **macOS / Linux** : `~/config/XeniAudio/PhantomTrack/license.key`

Si l'activation échoue, la fenêtre affiche la raison (par exemple « Invalid license key »). L'activation en ligne s'exécute en arrière-plan : l'interface du plugin ne se

fige jamais pendant qu'il contacte le serveur.

10. Fenêtre, mode Studio et grille

- **Redimensionnement** — tirez la poignée du coin en bas à droite pour mettre toute la fenêtre à l'échelle. Sur les écrans HiDPI / 4K, le plugin s'ouvre automatiquement à une taille confortable. La taille est enregistrée dans votre projet.
 - **Studio mode** — cliquez sur le **logo**, à gauche de l'en-tête, pour afficher un calque de diagnostic sous le pad.
 - **Snap to grid** — active la quantification au 1/8 des déplacements sur le pad XY, pour des positions reproductibles.
-

11. Installation

PhantomTrack est livré en **VST3** et **CLAP** sur toutes les plateformes, plus **Audio Unit (AU)** sur macOS. Après l'installation, **redémarrez votre STAN et relancez l'analyse des plugins**.

Windows

Lancez l'installeur `XeniAudio-PhantomTrack-V<version>-Installer.exe` et suivez les instructions. Il installe :

- VST3 → `C:\Program Files\Common Files\VST3\`
- CLAP → `C:\Program Files\Common Files\CLAP\PhantomTrack\`

(Ou décompressez l'archive portable `PhantomTrack-<version>-Windows.zip` et copiez vous-même les dossiers à ces emplacements.)

macOS

Ouvrez le `PhantomTrack-<version>-macOS.dmg` et lancez le paquet d'installation. Vous pouvez choisir VST3, CLAP et/ou AU, et installer pour l'utilisateur courant (`~/Library/Audio/Plug-Ins/...`) ou pour tous les utilisateurs (`/Library/Audio/Plug-Ins/...`).

Gatekeeper : l'installeur macOS est signé et notarisé par Apple ; il s'ouvre donc sans avertissement et sans clic droit.

Linux

Décompressez `PhantomTrack-<version>-Linux.tar.gz` et lancez le `install.sh` fourni, ou copiez les bundles à la main :

- VST3 → `~/vst3/`
 - CLAP → `~/clap/`
-

12. Dépannage

Le plugin se coupe toutes les minutes / un badge DEMO clignote. C'est le mode démo. Activez une licence (voir §9).

Deux instances ne se lient pas. Les deux instances doivent se trouver dans le **même processus hôte**. Vérifiez le badge **Linked peers** ; assurez-vous que l'instance source est en **SEND** et l'instance de destination en **RECV**. Certains hôtes isolent les plugins dans des bacs à sable séparés — gardez les instances dans le même projet / moteur.

Je n'entends rien depuis une instance RECV. Montez **Return level** et **Dry / Wet**, et éloignez le pad XY d'un coin très discret. Vérifiez que la source a bien du signal (et, pour une configuration à deux instances, que l'instance SEND reçoit bien de l'audio).

Le fantôme est trop brillant / trop sombre. Servez-vous des filtres globaux **LP / HP** en bas de fenêtre, du potentiomètre **Darkness** du panneau Advanced, ou de **Wash LP** pour la nappe en particulier.

Le fantôme se cogne au signal sec. Montez **Ducking** pour que le fantôme s'efface quand le sec est fort, et/ou ajoutez du **Predelay** pour qu'il arrive légèrement plus tard.

Le plugin n'apparaît pas après l'installation. Redémarrez la STAN et relancez une analyse des plugins. Sur macOS, vérifiez que vous avez installé le format utilisé par votre STAN (Logic et GarageBand ont besoin de l'**AU**).

13. Assistance

- Web : <https://xeni-audio.com>
- E-mail : support@xeni-audio.com

